



## PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL *BANTENGAN* UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup>Syaiful Bahri, <sup>2</sup>Ach. Anis

<sup>1</sup>syaifulbahri@stkipgrisumenep.ac.id, <sup>2</sup>ach.anis21@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

### Abstrak

Peningkatan kualitas sumber daya manusia di era 4.0 perlu adanya pembentukan karakter manusia. Pembentukan karakter harus dilakukan secara integratif. Salah satu di antara sekian banyak hal yang dapat dilakukan guna membangun dan membentuk karakter manusia adalah melalui proses pembelajaran berbasis kearifan lokal berupa permainan tradisional. Tujuan penulisan artikel ini yaitu : (1) mengkaji pembelajaran berbasis permainan tradisional bantengan di sekolah dasar; (2) menjelaskan manfaat penerapan pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk membentuk karakter siswa Sekolah Dasar di era 4.0. Pembelajaran berbasis permainan tradisional bantengan merupakan inovasi model pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran kurikulum 2013. Pembelajaran ini mampu memperkuat karakter siswa menjadi disiplin, tanggungjawab, bersahabat/kerjasama, jujur, mandiri, kerja keras, kreatif dan inovatif, menghargai prestasi, cinta damai, peduli sosial dan toleransi. Penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal permainan tradisional mampu membentuk karakter siswa dalam menghadapi era 4.0.

Kata Kunci: permainan tradisional, bantengan, karakter

## THE LOCAL WISDOM OF BANTENGAN TRADITIONAL GAME TO BUILDING ELEMENTARY STUDENTS CHARACTERS

### Abstract

The quality improvement of human resource in 4.0 era needs human character building. The character building must do integrative. One of way can do to building and forming the human character with local wisdom learning process, like traditional game. The purpose of this article is to; (1) investigate the based learning process of bantengan traditional game, (2) explain the benefit of implementation traditional game in learning process to building a student character in 4.0 era. The local wisdom learning process of bantengan traditional game is innovation of learning model in K.13. The learning can make powerful to building student character such as; discipline, responsible, cooperation, honest, independent, hard work, creative, innovation, achievement appreciative, peace love, social care, and tolerance. The implementation of traditional game local can form a student character in facing of 4.0 era.

Keywords : Traditional game, bantengan, character

## PENDAHULUAN

Era revolusi Industri 4.0 membuat semua menjadi menjadi mudah, berbagai peralatan modern mudah diperoleh dalam kegiatan sehari-hari. Sudah menjadi hal yang lumrah, ketika melihat anak usia sekolah mendapat fasilitas peralatan modern seperti *games playstation handphone, laptop, gadget dan smartphone*. Penggunaan peralatan modern dalam kegiatan sehari-hari perlu mendapat perhatian serius, karena akan sangat berdampak terhadap karakter anak sekolah dasar. Intensitas penggunaan peralatan modern akan membuat anak usia sekolah menjadi pemalas, tidak suka bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya karena keinginan untuk brmainan bersama semakin bergeser menjadi individualistik. Realita pada pada zaman sekarang sulit menemukan anak usia SD untuk memainkan permainan tradisional, seperti bentengan, congklak, gobang sodor, dan permainan tradisional lainnya. Padahal permainan tradisional ketika dimainkan oleh anak seusia SD bisa menanamkan karakter pada diri anak. Hal ini sangat disayangkan ketika anak usia SD diperkenalkan dengan permainan-permainan modern yang itu bisa membuat karekter siswa akan ketergantungan pada permainan modern.

Usia sekolah dasar merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang pertumbuhan serta perkembangan pada kehidupan anak usia sekolah dasar. Masa anak-anak akan ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental untuk membangun karakter pada kehidupan anak sampai pada periode akhir perkembangan anak tersebut. Salah satu periode yang paling dikenal dan menjadi penciri masa anak ketika menjadi siswa yaitu *golden age* atau periode keemasan anak. Banyak fakta yang telah dijelaskan bahwa pada periode keemasan adalah pada masa anak-anak, dimana pada saat masih menjadi anak-anak potensi yang dimiliki oleh anak akan keluar dengan sendirinya, sehingga saat itu juga perkembangan anak pada usia sekolah

perkembangannya yang paling cepat. Hal inilah yang perlu di perhatikan pada periode keemasan untuk mengembangkan potensi pada anak usia sekolah agar potensi dan karakter pada anak akan melekat pada dirinya.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang harus terencana, sehingga dalam pembelajaran mampu mengantarkan kepada tujuan pembelajaran yang diinginkan, oleh karena itu proses pembelajaran sangat kompleks dalam proses pembelajaran, karena banyak hal yang sering ditemukan oleh seorang guru, dan tidak mungkin juga dalam aktivitas pembelajaran itu berjalan secara efisien.

Pada proses pembelajaran berlangsung terdapat sekian siswa yang benar-benar berantusias untuk belajar bersungguh-sungguh, terdapat pula siswa yang lebih menyukai bermain dari pada belajar. Hal ini apabila dibiarkan terus-menerus akan mengakibatkan siswa tersebut akan stagnan pada potensi siswa, serta karkter pada siswa juga akan mempengaruhi. Sehingga perlu guru untuk memberikan sebuah inovasi terhadap perkembangan siswanya, salah satunya adalah karekter bagi siswa. Karena perkembangan siswa akan lebih disiplin, tanggungjawab, kerjasama, aktif, jujur, tertib, kerja keras, kreatif dan inovatif.

Pembelajaran pada saat sekolah mayoritas guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan penyampaian materi saja tanpa memperhatikan potensi-potensi siswanya yang nantinya akan menjadi sebuah karakter pada siswa tersebut. Penanaman karakter pada diri seorang anak usia sekolah dasar perlu dilakukan sejak pada usia sekolah dasar untuk mengetahui potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa. Sehingga pada nantinya siswa atau anak kedepannya tidak menyimpang sebagai seorang siswa. Maka dari itu sekolah perlu pembelajaran yang berbasis permainan tradisional untuk mengetahui potensi serta karekter siswa.

Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung unsur edukatif untuk merangsang berbagai macam aspek perkembangan anak salah satunya adalah karakter. Pada zaman modern ini banyak anak-anak yang melupakan permainan tradisional dan beralih pada permainan modern yang lebih praktis. Padahal berbagai jenis permainan tradisional anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu, permainan tradisional diperlukan untuk rangsangan yang berfungsi untuk mengembangkan karakter yang dimiliki anak dimana kelak akan tumbuh dewasa dan akan hidup bermasyarakat.

Menurut Mulyani (2016; 22) bentengan merupakan permainan tradisional yang memerlukan keterampilan, ketangkasan, kecepatan berlari, serta strategi yang jitu. Inti dari permainan ini adalah menyerang dan mengambil alih benteng dari lawan. Maka dari itu permainan tradisional sangat cocok untuk membentuk karater anak pada usia sekolah dasar ini.

Padahal permaian tradisional merupakan salah satu aset budaya yang dimiliki oleh nenek moyang kita, sebagai salah satu ciri khas kebudayaan suatu bangsa maupun daerah yang kita tempati, maka pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak anak usia sekolah dasar. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapatkan penekanan dalam sistem pendidikan di “Negara tercinta kita”. Pendidikan budi pekerti hanyalah sekedar wacana dan sebatas teori tanpa refleksi khusus dari pendidikan itu sendiri. Dampaknya, anak-anak ataupun siswa tumbuh dengan menjadi manusia tanpa memiliki karakter, bahkan lebih bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman yang tanpa filter atau tujuan yang tidak jelas.

Pendidikan pada Anak Usia Sekolah Dasar (SD) merupakan satu lembaga dalam membentuk karakter anak. Seperti dengan Slogan “ Belajar sambil bermain, bermain seraya belajar” agar menjadi salah satu prinsip yang diterapkan perlu di terapkan pada sekolah dasar, dengan bermain, anak-anak akan bisa belajar. Oleh karena itu dalam pemaparan ini penulis akan mencoba memaparkan tentang “pembelajaran berbasis permainan tradisional *bantengan* untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar”.

## **1. Pembelajaran Berbasis Permaianan Tradisional Bantengan**

### **a. Pembelajaran**

Secara sederhana istilah pembelajaran (*instruction*) adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui satu atau lebih strategi, metode, dan pendekatan tertentu ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan terencana untuk mengkodisikan seseorang atau sekelompok orang agar bisa belajar dengan baik. Oleh sebab itu, unsur utama pembelajaran adalah siswa bukan guru (Hernawan, 2009:11.3).

Pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang diterima oleh siswa dari pengetahuan yang dibangun dan dibentuk melalui pengetahuannya sendiri yang sifatnya berkelanjutan dan dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi tertentu yang dialami oleh siswa. Pembelajaran akan diterima dengan baik apabila dalam prosesnya ditata dengan baik, diatur sedemikian rupa, dan dirancang dengan lebih banyak mendorong siswa untuk mengembangkan potensi aktivitasnya yang di lakukan saat proses belajar mengajar.

## b. Bermain dan Permainan

Bermain didefinisikan sebagai suatu kegiatan dimana anak mendapatkan kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan bagaimana menggunakan alat dan bagaimana menggunakan alat-alat tersebut, demikian anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif, dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya (Patmonodewo, 2003; 103).

Menurut teori fenomenologis Profesor Kohnstamm (Kartono, 2007: 122) permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan dalam mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat agar anak mengenal dan menghargai masyarakat, sehingga dalam suasana permainan itu tumbuh rasa kerukunan yang berarti bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya. Jadi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Bermain juga memiliki ciri-ciri dalam melakukan aktivitas bermain, anak atau siswa melakukan dengan suka rela; anak atau siswa melakukan kegiatan bermain tanpa ada unsur paksaan dari manapun, dilakukan secara spontan; anak atau siswa akan spontan melakukan kegiatan saat anak ingin melakukan, berorientasi pada proses; bukan pada hasil yang penting bagi anak atau siswa adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan, menghasilkan kepuasan; anak atau siswa yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.

Menurut Mildred Parten 1932, (Suyanto, 2005; 121) ada enam bentuk kegiatan bermain berdasarkan interaksi antar anak yaitu;

- 1) *Unoccupied Play*, yaitu sebenarnya anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati anak-anak lain yang sedang bermain.
- 2) *Solitary games* (bermain sendiri), yaitu anak sibuk bermain sendiri, dan tampak tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Perilakunya bersifat egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain.
- 3) *Onlooker games* (bermain dengan melihat temannya bermain) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak lain melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamati.
- 4) *Parallel games* (bermain paralel dengan temannya), bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing bekerja sendiri karena pada dasarnya mereka masih sangat egosentris.
- 5) *Associative games* (bermain beramai-ramai), yaitu anak bermain bersama-sama, tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing sebenarnya tidak terlibat dalam kerjasama.
- 6) *Cooperative games* (bermain kooperatif), yaitu anak bermain dalam kelompok yang ditandai adanya aturan dan pembagian tugas dan peran untuk mencapai tujuan tertentu.

Sementara menurut Rubin, Fein dan Vandenberg (1983) serta Smilansky (1968), (Tedjasaputra, 2005; 28) kegiatan bermain dapat dilihat sesuai dengan tahapan perkembangan bermain yaitu;

- 1) Bermain Fungsional (*Functional Play*) Biasanya berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Misalnya anak berlari-lari sekeliling ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan.
- 2) Bangun Membangun (*Constructive Play*) Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.
- 3) Bermain pura-pura (*Make-believe Play*) Anak melakukan peran imajinatif memainkan peran tokoh tertentu yang dikenalnya.
- 4) Permainan Dengan Peraturan (*Games with rules*) Anak sudah memahami aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain, lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat diubah.

## c. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional.

Jayanitra (1992) menyatakan bahwa permainan tradisional yaitu permainan rakyat yang merupakan hasil budaya yang memiliki besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berrekreasi, berkreasi, berolah raga sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab ataupun tujuan tertentu, mendapatkan rasa gembira, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi yang ada di lingkungan yang biasanya dilakukan dengan menggunakan bahasa daerah.

#### **d. Permainan Tradisional Bentengan**

Soemitro (1992;5) Permainan tradisional bentengan merupakan permainan tanpa alat yang dimainkan oleh dua kelompok, masing - masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing - masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, pohon atau pilar sebagai 'benteng'. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh pohon, tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan ketika menyentuh markasnya. Dalam perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruang tertutup (*in door*).

Permainan tradisional bentengan termasuk jenis permainan yang membutuhkan aktivitas tinggi sehingga cocok dimainkan siswa kelas atas. Dalam permainan ini anak harus memiliki kecepatan lari, kelincahan, dan ketahanan kondisi fisik yang baik. Hal-hal dalam permainan ini antara lain : 1) prasarana, 2) sarana, dan 3) peraturan permainan, 4) aspek-aspek permainan.

##### **1) Prasarana**

Lapangan permainan bentengan berbentuk persegi panjang, ukuran 50 m x 20 m, daerah benteng berbentuk lingkaran yang memiliki diameter atau garis tengah 3 m, dengan jarak 10 m dari garis belakang dan garis samping. Lapangan ditandai dengan garis 5 cm, daerah tawanan berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 10 m dan lebar 1 m.

##### **2) Sarana**

Peralatan dan perlengkapan yang digunakan dalam permainan bentengan yaitu: (1) Bendera, Dua helai dengan panjang 30 cm dan lebar 20 cm dengan warna berbeda. (2) Tiang bendera, Tinggi tiang 2 m dari permukaan tanah atau lantai dengan garis tengah 5 cm. (3) Garis, Menggunakan kapur, cat, atau tali. (4) Peluit. (5) Jam atau stopwatch.

##### **3) Peraturan Permainan**

###### **a) Waktu dan lamanya permainan**

Alokasi lamanya permainan adalah 2 x 25 menit yang terdiri dari babak 1,2, dan babak tambahan (jika diperlukan).

###### **b) Pemain, terdiri dari 2 regu.**

###### **c) Cara bermain**

Cara bermain permainan bentengan yaitu : (1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, (2) Regu yang menang memulai permainan dengan cara keluar dari benteng untuk memancing lawan, (3) Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau dikejar dan juga sebagai pengejar. Ia akan menjadi pengejar regu lawan apabila lawan lebih dahulu meninggalkan bentengnya, dan ia akan menjadi orang yang dikejar oleh lawan apabila ia meninggalkan bentengnya, (4) Anggota yang tertangkap akan menjadi tawanan dari pihak lawan, (5) Cara menangkap cukup dengan menyentuh bagian badan lawan, (6) Tawanan yang berkumpul di daerah tawanan dapat bebas kembali apabila teman seregunya yang belum tertangkap dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian badannya. Tawanan yang lebih dari satu orang, semuanya dapat bebas dengan jalan menyentuh salah seorang tawanan, bila satu dengan lainnya bergandengan, (7) Kapten regu ditandai dengan ban/pita di lengan kanan dan bertugas mengatur anggota regunya. Bila kapten regu tertangkap, tugas diserahkan kepada salah seorang regunya, (8) Benteng suatu regu dinyatakan terbakar apabila salah seorang dari regu lawan dapat membakar benteng dengan cara menyentuhnya, (9) Setelah salah satu regu benteng terbakar, permainan dilanjutkan dengan regu yang berhasil membakar berfungsi sebagai pemancing, (10) Pemain yang keluar dari garis lapangan permainan dianggap tertangkap.

###### **d) Pergantian pemain**

Setiap regu diperbolehkan mengadakan penggantian sebanyak dua kali. Jika terjadi sesuatu diluar peraturan bermain yang mengharuskan pemain tidak bisa melanjutkan permainan maka dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi dilapangan.

###### **e) Pertandingan**

Permainan tradisional bentengan yang bersifat kompetitif maka dipimpin oleh seorang wasit dan dua orang pembantu wasit. Peran dan fungsi wasit dalam permainan

ini yaitu: (1) wasit bertugas memimpin jalannya pertandingan, (2) pembantu wasit bertugas membantu wasit khusus dalam hal memancing, mengawasi garis, mengawasi tahanan, dan pembakaran benteng, (3) Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu dan mengawasi pergantian pemain.

f) Penilaian dan penentuan pemenang

Sistem penilaian dan penentuan pemenang dalam permainan tradisional bentengan yaitu : (1) regu yang dapat membakar benteng lawannya mendapat nilai satu. Regu yang terbanyak membakar benteng lawan dinyatakan sebagai pemenang, (2) apabila pada akhir pertandingan kedua regu mendapat nilai yang sama, maka diadakan pertandingan perpanjangan dengan waktu 2 x 5 menit tanpa istirahat, (3) apabila dalam perpanjangan waktu nilai masih tetap sama, maka ditentukan dengan undian.

**C. Pendidikan Karakter**

Karakter dapat dimaknai sebagai keadaan asli yang ada dalam diri individu seseorang yang membedakan antara dirinya dengan orang lain. Karakter merupakan perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Gunawan, 2012: 3).

Karakter adalah ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya yang merupakan saripati kualitas batiniah/ rohaniah, cara berpikir, cara berperilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Maksudin, 2013:3).

Karakter merupakan serangkaian sikap (*attitude*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skill*). Karakter seseorang terbentuk karena kebiasaan yang dilakukan, sikap yang diambil dalam menanggapi keadaan, dan kata-kata yang diucapkan kepada kepada orang lain. Karakter ini pada akhirnya menjadi sesuatu yang menempel pada seseorang dan sering orang yang bersangkutan tidak menyadari karakternya. Orang lain biasanya lebih mudah untuk menilai karakter seseorang.

Menurut Megawangi pencetus pendidikan karakter di Indonesia yang dikutip Mulyasa (2013: 5), menyusun 9 pilar karakter mulia yang selayaknya dijadikan acuan dalam pendidikan karakter, baik di sekolah maupun diluar sekolah, yaitu sebagai berikut.

- 1) Cinta Allah dan kebenaran
- 2) Tanggungjawab, disiplin, dan mandiri
- 3) Amanah
- 4) Hormat dan santun
- 5) Kasih sayang, peduli, dan kerjasama
- 6) Percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah
- 7) Adil dan berjiwa kepemimpinan
- 8) Baik dan rendah hati
- 9) Toleran dan cinta damai

Hal itu sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang dikutip Wibowo dalam buku Kurniawan (2013: 41-42) mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan karakter seperti tabel dibawah ini :

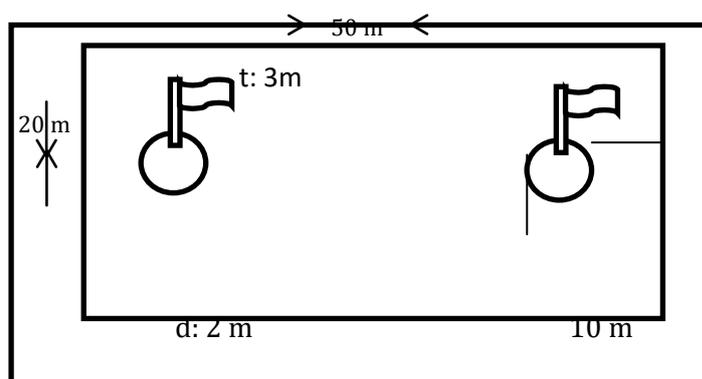
No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5	Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya

		sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8	Demokratis	Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9	Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat atau didengar.
10	Semangat kebangsaan	Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan kelompoknya.
11	Cinta tanah air	Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan kelompoknya.
12	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.
14	Cinta Damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat dan lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME.

#### **D. Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bantengan**

Persentase minat siswa terhadap permainan tentu akan sangat banyak, mayoritas siswa akan senang ketika diajak bermain dengan permainan tradisional. Meskipun yang akan terjadi adalah banyak siswa yang tidak tahu dan mengenal permainan tradisional, tetapi siswa diyakini akan sangat antusias terhadap permainan tradisional untuk tetap dijalankan. Pelaksanaan permainan tradisional ini biasanya dilakukan dengan cara berkelompok, selain itu penggunaan permainan tradisional dalam kegiatan ini juga memperkenalkan kepada siswa tentang warisan budaya dan menanamkan nilai-nilai, sikap, dan perilaku sosial pada anak yang sesuai dengan budaya yang ada di daerah.

Pembelajaran permainan tradisional berbasis permainan tradisional bentengan akan tetap melakukan pembelajaran-pembelajaran pada umumnya tanpa menghilangkan materi pelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini memberikan inovasi untuk siswa agar nantinya tidak merasa karena terus berhadapan dengan materi yang disampaikan oleh gurunya.



Sumber Diolah: Gambar Lapangan Bentengan

Dari gambar diatas, siswa yang telah dibuat tim nantinya masing-masing tim akan berdiri dari masing-masing tiang. Lapangan bentengan panjang lapangan 50 m, lebar lapangan 20 m, tinggi tiang 3 m, diameter 2 m, dan 10 m dari tempat tawanan.

Permainan tradisional bentengan ini nantinya akan dibuat sebuah kelompok untuk menjadikan sebuah tim. Dari masing-masing tim akan saling berhadapan untuk merebutkan benteng dari masing tim-tim untuk menentukan pemenangnya.

Permainan tradisional bentengan dinilai banyak mengandung aspek-aspek yang dapat diterapkan untuk mendukung proses membentuk karakter anak sehingga akan mendukung pertumbuhan anak untuk menjadi generasi penerus bangsa. Dalam proses pembelajaran berbasis permainan tradisional bentengan siswa akan diajari dan ditanamkan nilai-nilai karakter bangsa.

Nilai karakter yang dapat ditanamkan dari proses pembelajaran berbasis permainan tradisional bentengan adalah disiplin, tanggungjawab, bersahabat/kerjasama, jujur, mandiri, kerja keras, kreatif dan inovatif, menghargai prestasi, cinta damai, peduli sosial dan toleransi.

Siswa akan belajar tentang bagaimana bersikap disiplin untuk tetap patuh kepada peraturan permainan, sehingga siswa secara sadar akan berusaha untuk tetap bermain dalam aturan, siswa akan selalu menamkan *fair play*, akan selalu berusaha untuk tepat waktu sampai pada tujuan.

Menamkan sikap tanggung jawab, siswa akan belajar sikap tanggungjawab, mereka secara individu dan kelompok memiliki tanggung jawab untuk menjaga diri sendiri agar tidak kalah kepada kelompok lain, siswa akan bertanggungjawab secara kelompok untuk menjaga benteng. Bahkan siswa akan bertanggung jawab untuk membebaskan teman yang menjadi tawanan kelompok lain (lawan).

Belajar untuk bekerjasama dalam kelompok, akan teratanam dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional bentengan. Siswa akan saling bekerjasama untuk mempertahankan benteng, bekerjasama untuk menjadi pemenang merebut benteng milik kelompok lain (lawan), dan bekerjasama untuk melepaskan diri serta melepaskan teman yang menjadi tawanan dari kelompok lain (lawan), bahkan siswa juga belajar kerjasama untuk mengalahkan kelompok lain (lawan) dan menjaga tawanan yang mereka dapatkan.

Pembelajaran berbasis permainan tradisional bentengan akan membentuk siswa menjadi jujur. Ketika siswa tersentuh ataupun menyentuh lawan bermain mereka akan belajar mengakui kemenangan dan kekalahan diri dan kelompoknya. Siswa akan dibentuk karakter jujur selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembentukan karakter mandiri juga dapat dilakukan dalam proses pembelajaran berbasis permainan tradisional bentengan, Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas akan tetanam. Siswa akan berusaha untuk tidak selalu bergantung kepada teman kelompok meskipun permainan ini dilaksanakan secara kelompok, tetapi siswa akan berusaha untuk menjadi pemenang secara individu yang terimplikasi dalam kelompok.

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya terbentuk dalam permainan tradisional bentengan. Kerja keras menjadi modal awal bagi siswa untuk bertahan dan menyerang. Kerja keras akan menjadikan siswa menjadi pemenang dalam permainan ini.

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Kreatif dan inovatif selalu ditanamkan dalam proses pembelajaran berbasis permainan tradisional bantengan. Dengan kreatif dan inovatif siswa akan selalu mencari ide dalam permainan tersebut. Siswa akan selalu berusaha untuk mendapatkan hasil yang diharapkan baik secara individu maupun kelompok.

Siswa akan belajar untuk menghargai prestasi teman dan prestasi lawan. Dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional bantengan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain akan terbentuk. Siswa akan menghargai kerja keras, keberhasilan teman dan lawan dalam permainan.

Sikap cinta damai akan terbentuk dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional bantengan, siswa akan berusaha untuk memiliki sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Siswa akan berusaha menghindari perselisihan di internal kelompok bahkan dengan kelompok lain.

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan secara otomatis akan teranam pada siswa dalam permainan tradisional bantengan. Sikap peduli sosial akan ditunjukkan siswa ketika mereka berusaha untuk membebaskan teman yang sedang menjadi tawanan, bahkan ketika teman sedang dalam posisi sebagai buruan lawan, siswa akan berusaha untuk menolong teman dalam kelompoknya.

Toleransi, karakter yang akan tertanam dalam diri siswa sekolah dasar pada pembelajaran berbasis permainan tradisional bantengan. Siswa akan belajar untuk hidup bersama dan rukun, siswa akan mengesampingkan perbedaan warna kulit, ras, suku, dan agama. Siswa akan hidup secara berkelompok dan membangun kekompakan dalam kelompok untuk menjadi yang terbaik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta
- Hernawan, Asep Herry. dkk. 2009. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jayanitra, 1992. *Transmormasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju
- Kurniawan, Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Arruz media
- Maksudin. 2013. *Pendidikan Karakter Nondikotomik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Mulyasa. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Main dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.