

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat MIN 12 Hulu Sungai Tengah

MIN 12 Hulu Sungai Tengah terletak di Desa/Kelurahan Pantai Hambawang Barat Kecamatan Labuan Amas Selatan Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Madrasah ini didirikan pada tahun 1972 oleh seorang tokoh agama yang bernama Guru Hasan. MIN 12 Hulu Sungai Tengah pada mulanya berstatus swasta dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Swasta Telaga Jingah. Kegiatan belajar mengajar sebelum tahun 1980 pada Madrasah ini dilakukan pada sore hari. Namun setelah tahun 1980 kegiatan belajar mengajarnya dilaksanakan pada pagi hari.

Pada tanggal 17 Mei 1997 Madrasah Ibtidaiyah Swasta Telaga Jingah diresmikan menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Telaga Jingah dengan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia, kemudian pada tahun 2018 menjadi MIN 12 Hulu Sungai Tengah. Dan terakreditasi A Pada tahun 2019.

Adapun yang pernah menjabat sebagai kepala sekolah MIN 12 Hulu Sungai Tengah yaitu:

- a. Tahun 1996-2003 dirintis oleh Hamdi Kadri.
- b. Tahun 2003-2007 dilanjutkan oleh Abdul Basith.
- c. Tahun 2007 dilanjutkan oleh Saiful Rahmani.
- d. Tahun 2008-2011 dilanjutkan oleh Asmuri.

- e. Tahun 2011-2014 dilanjutkan oleh Misrani.
 - f. Tahun 2015-2016 dilanjutkan oleh Khairiah S.Pd.,
 - g. Tahun 2016-2019 dilanjutkan oleh Dra. Mursidah
 - h. Tahun 2019- sekarang dilanjutkan oleh Hj. Masdah, S.Pd.I
2. Visi, Misi dan Tujuan MIN 12 Hulu Sungai Tengah

Visi:

Terwujudnya akhlakul karimah, prestasi, berwawasan luas yang dilandasi dengan nilai-nilai budaya luhur sesuai dengan ajaran agama islam.

Misi:

- a. Menanamkan keyakinan / aqidah melalui pengalaman ajaran agama islam.
- b. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
- c. Mengembangkan pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, bahasa, olahraga, dan seni budaya yang sesuai dengan bakat, minat potensi siswa.
- d. Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga madrasah dan lingkungan.

Tujuan:

Mengacu pada visi dan misi madrasah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan Madrasah dalam mengembangkan pendidikan di MIN 12 Hulu Sungai tengah adalah sebagai berikut:

- a. Menjadikan peserta didik yang berakhlak mulia dan beramal sholeh.

- b. Menjadikan peserta didik yang cerdas, terampil, berbudaya serta memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
 - c. Peserta didik mampu mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimiliki.
 - d. Menjadikan siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan.
3. Keadaan Kepala Sekolah, Guru, dan Karyawan di MIN 12 Hulu Sungai Tengah

Jumlah guru dan staf yang ada di MIN 12 Hulu Sungai Tengah berjumlah 16 orang, yang terdiri dari 13 guru, 2 tenaga kependidikan dan 1 kepala sekolah.

Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Daftar Guru dan Karyawan di MIN 12 Hulu Sungai Tengah

No	Nama dan Pendidikan Tertinggi	Jabatan	Hari	Kelas
1	2	3	4	5
1	Hj. Masdah, S.Pd.I S.1 Pendidikan Agama Islam	Kepala Sekolah	Senin s/d Sabtu	-
2	Salmahani, S.Pd.I S.1 Pendidikan Agama Islam	Guru Kelas	Sda	I.A
3	Saudah, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Guru Kelas dan Guru PAI	Sda	I.B
4	Kaserah, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Guru Kelas	Sda	II.A
5	Hj Noor Isnawati, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Guru Kelas	Sda	II.B
6	Juhairiah, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Guru Kelas	Sda	III
7	Hadis Saputra, S.Pd SI PGSD	Guru Kelas	Sda	IV A
8	Norijati, S.Pd.I SI Pendidikan Agama Islam	Guru Kelas	Sda	IV B
9	Sayuti, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Guru Kelas	Sda	V

No	Nama dan Pendidikan Tertinggi	Jabatan	Hari	Kelas
10	Sa'adatul Jannah, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Guru Kelas	Sda	VI
11	Siti Mulkah, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Guru Bahasa Inggris	Sda	Semua Kelas
12	Saprudin Nor, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Guru PAI	Sda	Semua Kelas
13	Iberahim, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Guru PJOK	Sda	Semua Kelas
14	Taufik Rahman, S.Pd.I S1 Pendidikan Agama Islam	Bahasa Arab	Sda	Semua Kelas
15	Hartati S.Pd SI Pendidikan Bahasa Inggris	TU	Sda	-
16	Ahmad Rifani SMA	Penjaga Perpustakaan	Sda	-

Sumber: Kepala Sekolah MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

4. Keadaan peserta didik di MIN 12 Hulu Sungai Tengah

Jumlah peserta didik di MIN 12 Hulu Sungai Tengah tahun ajaran 2020-2021 tercatat berjumlah 194 orang peserta didik, yang terdiri dari 108 peserta didik laki-laki dan 86 peserta didik perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Jumlah peserta didik di MIN 12 Hulu Sungai Tengah Tahun 2020-2021

Tingkatan Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas I A	7	10	17
Kelas I B	8	8	16
Kelas II A	10	8	18
Kelas II B	8	8	16
Kelas III	20	8	28
Kelas IV A	14	10	24
Kelas IV B	13	7	20
Kelas V	13	18	31
Kelas VI	15	9	24
Jumlah	108	86	194

Sumber: Kepala Sekolah MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

5. Sarana dan Prasarana di MIN 12 Hulu Sungai Tengah

Sarana dan prasarana di MIN 12 Hulu Sungai Tengah cukup memadai untuk proses pembelajaran. dapat dilihat pada tabel beriku:

Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana di MIN 12 Hulu Sungai Tengah

No.	Uraian	Keadaan			Jumlah
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-	1 ruang
2.	Ruang Guru	1	-	-	1 ruang
3.	Ruang Pusat Kegiatan Guru (PKG)	-	-	-	1 ruang
4.	Ruang Belajar	8	-	-	8 ruang
5.	Ruang perpustakaan	1	-	-	1 ruang
6.	Ruang laboratorium bahasa	-	-	-	-
7.	Ruang TU	1	-	-	1 ruang
8.	Ruang UKS	1	-	-	1 ruang
9.	Ruang Mushalla	1	-	-	1 ruang
10.	Ruang Tamu	1	-	-	1 ruang
11.	WC Guru dan Siswa	4	-	-	4 ruang
12.	Lapangan upacara	1	-	-	1 lapangan
13.	Lapangan Olahraga	1	-	-	1 lapangan
14.	Koperasi Sekolah	1	-	-	1 ruang
15.	Kantin	1	-	-	1

Sumber: Kepala Sekolah MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

B. Penyajian Data

Sesuai data yang digali penulis terkumpul dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah selanjutnya adalah menyajikan data tentang Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Dolanan Anak Tradisional pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah. Data disajikan dalam bentuk uraian yang merupakan hasil temuan melalui penelitian yang dilaksanakan pada sekolah tersebut. Penulis akan mengemukakan berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan tentang Nilai-Nilai

Pendidikan Karakter dalam Dolanan Anak Tradisional pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah sebagai berikut:

Observasi pertama peneliti lakukan pada hari Senin Tanggal 22 Juni 2020. Pukul 09.00, peneliti melihat lapangan yang luas yaitu: $7 \times 25 \text{ m}^2$ untuk wahana permainan. Seperti yang terdapat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Lapangan Olahraga Tampak Depan



Gambar 2. Lapangan Olahraga Tampak Samping

Selain lapangan olahraga peneliti juga menemukan alat permainan bakiak yang sudah disediakan dan dibuat langsung oleh guru Penjasorkes yaitu Bapak Iberahim S.Pd., yaitu papan yang kemudian ditambahkan dengan karet ban untuk permainan *bakiak* dan tiang bendera dan basket untuk permainan *bentengan*, seperti yang terlihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 3. Alat Permainan *Bakiak*



Gambar 4. Tiang Bendera Untuk Permainan *Bentengan*



Gambar 5. Tiang Basket Untuk Permainan *Bentengan*

Berdasarkan hasil observasi lapangan di MIN 12 Hulu Sungai Tengah diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan bapak Iberahim S.Pd.I yang merupakan guru penjasorkes pada hari Rabu tanggal 24 Juni 2020. Pukul 09.00 beliau menjelaskan bahwa:

Iberahim S.Pd.I:

“Pada dasarnya di usia anak-anak seperti mereka memang suka belajar sambil bermain, maka dari itu saya meingimplementasikan permainan tradisional tersebut (balap bakiak dan bentengan) dan kebetulan sesuai dengan muatan yang ada di buku penjasorkes kurikulum 2013 revisi.”

Maka dari observasi, wawancara dan dokumentasi pada hari Senin tanggal 22 Juni dan hari Rabu tanggal 24 Juni 2020 diperoleh hasil yaitu implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah adalah *Bentengan* dan *Balap Bakiak*.

1. Implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah

a. Perencanaan Pembelajaran

Observasi kedua peneliti lakukan pada pada hari Senin tanggal 31 Mei 2021 Pukul 08.45. Adapun perencanaan pembelajaran yang dilakukan Bapak Iberahim S.Pd.I adalah untuk memulai perencanaan pembelajaran sebelum mengajar, guru merancang pembelajaran dengan menjadikan buku paket sebagai rujukan dalam pengembangann RPP, kemudian menyusunnya menjadi sebuah RPP,. Selanjutnya guru membaca RPP dan membaca buku penjasorkes mengenai materi yang akan diajarkan pada malam hari ketika besoknya akan dimulai pembelajaran. Buku yang menjadi pedoman guru adalah buku Penjasorkes terbitan Erlangga Kurikulum 2013 Revisi. Hal tersebut diperkuat dengan wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Senin tanggal 31 Mei 2021 Pukul 09.00, peneliti menanyakan kepada Bapak Iberahim S.Pd.I mengenai bagaimana cara bapak membuat RPP pembelajaran penjasorkes dan Bapak Iberahim S.Pd.I menyatakan bahwa:

Bapak Iberahim S.Pd.I:

“kalo bapak meolah RPP tu di rancang rancang dulu sesuai materi di buku habis tu disusun, karena wahini nyaman haja RPP satu lembar”

Pada waktu yang bersamaan peneliti juga menanyakan kepada Bapak Iberahim S.Pd.I mengenai bagaimana perencanaan pembelajaran yang dilakukan dan Bapak Iberahim S.Pd.I menyatakan bahwa:

Bapak Iberahim S.Pd.I:

“kalau aku perencanaan sebelum mengajar tu biasanya pas malamnya melihat RPP dahulu, habis tu melihat bukunya mengenai materi apa pembelajarannya.”

Peneliti juga menanyakan mengenai bagaimana cara memunculkan nilai-nilai karakter dalam dolanan anak yang diimplementasikan pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah apakah sudah termuat dalam RPP yang guru rancang, beliau menyatakan bahwa:

Bapak Ibrahım S.Pd.I:

“Caranya ya dalam proses pelaksanaannya, Tapi untuk di RPPnya kada tertulis semuanya yang nilai-nilai karakter dari kegiatan pembukaan sampai evaluasi tapi bapak pas pelaksanaannya haja dimunculkan kaya di kegiatan awal harus baris rapi hulu hanyar mulai pembelajaran itu membiasakan siswa untuk disiplin jua, lawan kaya harus membiasakan tangan dan kaki kanan untuk melakukan sesuatu itu termasuk karakter religius lo?

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi pada hari Senin tanggal 31 Mei 2021 Pukul 09.00, diperoleh hasil bahwa dalam perencanaan pembelajaran yang dilakukan Bapak Ibrahım S.Pd.I adalah guru memang membuat RPP untuk setiap kali pertemuan, akan tetapi guru belum menyajikan secara jelas perencanaan pembelajaran yang tersusun secara mendetail dalam sebuah RPP, namun pada proses pelaksanaannya guru menekankan nilai-nilai pendidikan karakter yang dimunculkan disetiap langkah langkah pembelajaran yang diimplementasikan oleh Bapak Ibrahım S.Pd.I. (Kedua RPP terlampir pada lampiran VII).

b. Pelaksanaan Pembelajaran

1) Implementasi dolanan anak tradisional *bentengan*

Observasi ketiga peneliti lakukan pada hari Rabu tanggal 2 Juni 2021 Pukul 08.00. Bapak Iberahim S.Pd.I mengimplementasikan dolanan anak tradisional *bentengan* pada siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah yang berjumlah 12 orang. Adapun dolanan anak tradisional *bentengan* meliputi proses dan aturan permainan yang diimplementasikan bapak Iberahim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada Jam 08.00 guru mengumpulkan siswa untuk berbaris rapi sesuai urutan tinggi badan, dari yang terendah di depan sampai yang tinggi berbaris di belakang sambil di bimbing oleh bapak Iberahim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes.



Gambar 6. Berbaris Rapi Sesuai Urutan Tinggi Badan

Kemudian bapak Ibrahım S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes mengambil alih barisan siswa dengan cara melakukan aba-aba posisi siap kemudian istirahat di tempat.



Gambar 7. Siswa Kelas II Berbaris Rapi dengan Posisi Istirahat di Tempat

Berdasarkan kedua gambar tersebut, terlihat siswa kelas II sedang mengatur barisan sambil dibimbing oleh Bapak Ibrahım S.Pd.I, pada hari yang sama, pukul 08.05 peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Ibrahım S.Pd.I, beliau menyatakan bahwa:

Bapak Ibrahım S.Pd.I:

“Dalam berbaris ni terdapat karakter disiplin karena aku membiasakan siswa berbaris rapi dulu hanyar memulai pembelajaran”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ibrahım S.Pd menunjukkan bahwa di kegiatan awal terdapat karakter disiplin dalam prosesnya.

Selanjutnya bapak Ibrahım S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes mengucapkan salam, dan menyapa siswa serta menanyakan keadaan siswa.



Gambar 8. Bapak Iberahim S.Pd.I Menyapa dan Menanyakan Keadaan Siswa

Langkah selanjutnya bapak Iberahim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes mengecek kehadiran siswa dengan cara mengabsen siswa satu per satu dan meminta siswa mengangkat tangan kanan apabila namanya di panggil sebagai tanda hadir.



Gambar 9. Mengecek Kehadiran Siswa.

Kemudian untuk memulai pembelajaran bapak Iberahim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes meminta siswa untuk berdo'a bersama agar pembelajaran berjalan dengan lancar dengan cara menundukkan kepala sejenak.



Gambar 10. Berdo'a Bersama

Dari gambar di atas diperkuat dengan dialog Bapak Ibrahimi S.Pd.I dengan salah satu siswa yaitu Muhammad Wildan. Bapak Ibrahimi S.Pd.I menanyakan kita berdoa sebelum belajar supaya apa anak-anak, dan Muhammad Wildan menyatakan bahwa:

Muhammad Wildan:

“Supaya selamat dunia dan akhirat pa leh...”

Dalam kegiatan berdoa sebelum pembelajaran dimulai peneliti menyimpulkan bahwa terdapat nilai karakter religius di dalamnya hal tersebut dapat dilihat dari gambar di atas dan diperkuat dengan pernyataan Muhammad Wildan sebagai salah satu siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

Masuk ke pemaparan materi hal pertama yang dilakukan bapak Ibrahimi S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes adalah menggali pengetahuan awal siswa dengan cara menanyakan kepada siswa apakah siswa mengetahui permainan apa yang akan dimainkan pada pembelajaran hari ini dan bagaimana cara bermainnya, kemudian dilanjutkan pemaparan materi permainan bentengan dari bapak Ibrahimi S.Pd.I.,



Gambar 11. Pemaparan Materi Permainan *Bentengan* Dari Bapak Iberahim S.Pd.I.

Dilanjutkan dengan kegiatan pemanasan sebelum kegiatan inti yaitu bermain *bentengan* dari merentangkan kedua tangan, hadap kiri kanan sambil merapikan barisan, menggerakkan kepala, menggerakkan kaki dan tangan, menyeimbangkan badan ketika kaki sebelah diangkat, serta melompat bersama.



Gambar 12. Kegiatan Pemanasan Sebelum Kegiatan Inti Yaitu Bermain *Bentengan*

Dari gambar diatas dan diperkuat dengan pernyataan bapak Iberahim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes yang mengatakan bahwa:

Iberahim S.Pd.I:

“Kegiatan pemanasan dilakukan untuk menghindari cedera pada bagian tubuh dan mencegah keram / otot tegang saat olahraga.”

b) Kegiatan Inti

Setelah kegiatan awal selesai dilanjutkan dengan kegiatan inti, dari pemaparan kegiatan awal yang Bapak Iberahim S.Pd.I., lakukan, beliau menjelaskan bahwa:

Iberahim S.Pd.I:

“Seperti itulah kegiatan awal yang saya lakukan dalam proses pembelajaran penjasorkes materi permainan tradisional anak, setelah pemanasan saya lanjutkan dengan latihan inti, mulai dari pemanasan sampai kegiatan inti ini anak-anak sangat antusias mengikutinya karena mereka sangat senang apabila ada praktik dilapangan bermain permainan tradisional”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Iberahim S.Pd.I menunjukkan bahwa selain sarana untuk mengedukasi, permainan tradisional anak juga menjadi sarana hiburan bagi siswa. Pernyataan tersebut diperkuat dari peneliti yang menanyakan kepada beberapa siswa tentang perasaan mereka saat mempraktikkan permainan tradisional pada pembelajaran penjasorkes dan siswa menyatakan bahwa:

Ni'matul Uzma, Muhammad Hafi dan Muhammad Wildan:

“Senang banar kami ka ai bila bapak membawai praktik bermain”

Pada kegiatan inti ini, kegiatan pertama yang dilakukan Bapak Iberahim S.Pd.I adalah membagi siswa menjadi dua kelompok yang berjumlah 6 orang dalam setiap 1 kelompok dengan cara meminta peserta didik melakukan *hompimpa*, dengan cara membolak balik tangan, jika berhenti di salah satu telapak tangan yang terbuka/putih atau sebaliknya berhenti di telapak tangan yang

tertutup/hitam yang artinya berhenti di telapak tangan yang sama sesuai dengan pembagian kelompok maka mereka menjadi 1 kelompok. Misalnya, ada 6 orang siswa yang membuka tangan/putih dan ada 6 orang siswa yang menutup tangan/hitam maka mereka yang tangannya sama menjadi 1 kelompok.



Gambar 13. Kegiatan Pembagian Kelompok Dengan Cara *Hompimpa*.

Setelah *hompimpa* selesai kemudian Bapak Iberahim S.Pd.I meminta siswa untuk membentuk kelompok sesuai dengan pembagian kelompok melalui *hompimpa* tadi yaitu ada kelompok A dan kelompok B.



Gambar 14. Siswa Membentuk Kelompok A dan B Sesuai dengan Pembagian Kelompok Melalui *Hompimpa*.

Berdasarkan kedua gambar diatas diperkuat dengan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Iberahim S.Pd.I mengenai mengapa beliau

memilih hompimpa untuk membagi kelompok siswa dan Bapak Iberahim S.Pd.I menyatakan bahwa:

Bapak Iberahim S.Pd.I:

“hompimpa ini supaya nyaman membagi kelompok saja, lawan supaya siswa harus sekelompok lawan siapa saja kada bepilih kawan”

Berdasarkan kedua gambar diatas diperkuat dengan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Bapak Iberahim S.Pd.I, diperoleh hasil bahwa kegiatan hompimpa memuat nilai karakter bersahabat dan toleransi, karena secara tidak langsung siswa harus menerima dan berkomunikasi dengan teman sekelompoknya yang didapatkan dari hasil hompimpa.

Kemudian Bapak Iberahim S.Pd.I memilihkan benteng untuk masing masing kelompok siswa, Kelompok A di tiang bendera dan kelompok B di tiang basket dan meminta siswa menuju bentengnya masing-masing serta meminta siswa berembuk untuk memilih ketua timnya masing masing yang kemudian maju untuk melakukan *cinghui* gunting batu kertas, dalam KBBI disebut dengan *suten* yang berarti cara mengundi dengan mengadu jari untuk menentukan siapa yang menang bermain dahulu, dan sebagainya (biasanya dalam permainan anak-anak), sedangkan dalam permainan bentengan untuk menentukan siapa yang menang itu yang jaga benteng dan untuk yang kalah harus terlebih dulu maju menyerang ke arah benteng lawan.



Gambar 15. Siswa Berembuk dengan Kelompoknya untuk Menentukan Ketua Kelompok.



Gambar 16. Siswa sedang *Suten*.

Permainan dimulai dengan kelompok B yang menyerang kemudian saling berkejar-kejaran untuk menangkap tawanan dengan cara menyentuh lawan, siswa yang paling dekat waktunya ketika menyentuh benteng berhak menjadi 'penawan' dan bisa mengejar dan menyentuh anggota kelompok lawan untuk menjadikannya tawanan. (siswa harus memegang benteng terlebih dahulu sebelum mengejar lawan agar dapat menjadikan lawan menjadi tawanan begitu seterusnya).



Gambar 17. Siswa sedang Kejar-Kejaran untuk Menangkap Tim Lawan.

Lawan yang sudah tertangkap akan menjadi tawanan dan di tempatkan di benteng musuh. Tawanan yang tertangkap tidak boleh ikut bermain sampai anggota dari kelompok tawanan menyentuh tawanan tersebut untuk membebaskannya.



Gambar 18. 3 Orang Siswa Kelompok A Menjadi Tawanan Kelompok B, dan Kelompok B Berusaha Membebaskan Teman Sekelompoknya yang menjadi Tawanan.

Siswa harus menjaga bentengnya masing-masing agar tidak disentuh lawan. Kelompok yang tidak berhasil menjaga bentengnya dari lawan akan kalah dan kelompok yang berhasil menyentuh benteng lawan terlebih dahulu akan menjadi pemenang.



Gambar 19. Kelompok B sedang Menjaga Bentengnya dari Serangan Lawan.



Gambar 20. Kelompok B Berhasil Memegang Benteng Kelompok A Sehingga Kelompok B Menjadi Pemenang.

c) Kegiatan Penutup

Setelah ditemukan kelompok yang berhasil menjadi pemenang permainan *bentengan*, permainan diakhiri, kemudian pada kegiatan penutup Bapak Ibrahlim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes mengumpulkan siswa dan membimbing siswa berbaris rapi ke tempat yang teduh kemudian mengambil alih barisan melakukan aba-aba siap gerak dan istirahat ditempat untuk melakukan evaluasi pembelajaran.



Gambar 21. Bapak Ibrahlim S.Pd.I sedang Membimbing Siswa untuk Berbaris Rapi.



Gambar 22. Istirahat di Tempat

Evaluasi pembelajaran dilakukan Bapak Ibrahım S.Pd.I dengan cara membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran. Kesimpulan dimulai dari menanyakan keadaan siswa setelah melakukan permainan tradisional anak bentengan, pengetahuan seputar permainan bentengan sampai dengan penekanan nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional yang dimainkan siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah. Hal tersebut di perkuat dengan pernyataan Bapak Ibrahım S.Pd.I pada saat kegiatan evaluasi yaitu pemaparan kesimpulan bahwa:

Bapak Ibrahım S.Pd.I:

“nahh.. jadi dalam permainan tradisional bentengan tadi agar kita menang kita harus saling bekerja sama dengan kelompok, harus bekerja keras, dan semangat (Rabu, 2 Juni 2021).”



Gambar 23. Bapak Ibrahım S.Pd.I membimbing siswa dalam menyimpulkan pembelajaran.

Pada kegiatan evaluasi pembelajaran selain menyimpulkan pembelajaran guru juga melakukan penilaian akan tetapi untuk penilaian yang dilakukan guru adalah dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan cara mengamati

siswa yang aktif saat praktik permainan, untuk pemberian tugas tidak diberikan karena merupakan praktik lapangan. Hal tersebut diperkuat dengan dengan peneliti yang melakukan wawancara dengan Bapak Ibrahimi S.Pd.I mengenai evaluasi pembelajaran dan Bapak Ibrahimi S.Pd.I menyatakan bahwa:

Bapak Ibrahimi S.Pd.I:

“Kalau penilaian dilakukan di saat pembelajaran, melihat siswa yang pina aktif, untuk pemberian tugas kadang karena ini praktik lapangan, kalau teori bisa ai ada tugas” (Rabu, 2 Juni 2021).”

Maka dari wawancara, dan observasi diperoleh hasil yaitu pada kegiatan penutup guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara pemaparan kesimpulan bersama, dan untuk penilaian dilakukan di saat pembelajaran berlangsung dengan cara mengamati siswa.

2) Implementasi dolanan anak tradisional *bakiak*

Selanjutnya observasi keempat peneliti lakukan pada hari Rabu tanggal 9 Juni 2021 Pukul 08.00. Bapak Ibrahimi S.Pd.I mengimplementasikan dolanan anak tradisional *balap bakiak* pada siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah yang berjumlah 12 orang. Adapun dolanan anak tradisional *balap bakiak* meliputi proses dan aturan permainan yang diimplementasikan bapak Ibrahimi S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada Jam 08.00 guru mengumpulkan siswa untuk berbaris rapi sesuai urutan tinggi badan, dari yang terendah di depan sampai yang tinggi berbaris di belakang sambil dibimbing oleh bapak Ibrahimi S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes.



Gambar 24. Berbaris Rapi Sesuai Urutan Tinggi Badan

Selanjutnya bapak Ibrahlim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes mengambil alih barisan siswa dengan cara melakukan aba-aba posisi siap kemudian istirahat di tempat untuk mengistirahatkan siswa.



Gambar 25. Siswa Kelas II Berbaris dengan Posisi Istirahat di Tempat

Selanjutnya bapak Ibrahlim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes mengucapkan salam dan menyapa siswa serta menanyakan keadaan siswa.



Gambar 26. Bapak Iberahim S.Pd.I Menyapa dan Menanyakan Keadaan Siswa

Langkah selanjutnya bapak Iberahim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes mengecek kehadiran siswa dengan cara mengabsen siswa satu per satu dan meminta siswa mengangkat tangan apabila namanya di panggil sebagai tanda hadir serta mengajarkan siswa untuk mengangkat tangan sebelah kanan apabila mengangkat tangan.



Gambar 27. Mengabsen Kehadiran Siswa dan Membiasakan Siswa Mengangkat Tangan Sebelah Kanan Ketika Absen.

Setelah kegiatan absensi selesai Bapak Ibrahlim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes meminta siswa untuk berdo'a bersama untuk memulai pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan lancar dengan cara menundukkan kepala sejenak.



Gambar 28. Berdo'a Bersama dengan Cara Menundukkan Kepala

Pada waktu yang sama, pukul 8.05 peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Ibrahlim S.Pd.I, beliau menyatakan bahwa:

Bapak Ibrahlim S.Pd.I:

“Setiap absensi bapak selalu membiasakan siswa mengangkat tangan kanan, walaupun itu hal yang lumrah tapi kadang-kadang ada saja siswa yang kadang ingat malah meangkat tangan kiri, sebelum mulai belajar selalu berdoa bersama dengan khusyuk jua” (Rabu, 9 Juni 2021).”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ibrahlim S.Pd.I menunjukkan bahwa selain sebagai kegiatan absensi dan berdo'a disana juga terselip nilai karakter religius. Pernyataan tersebut juga diperkuat dari peneliti yang menanyakan kepada salah satu siswa kelas II yaitu Ayda Dwi Ramadhani tentang doa apa yang dibaca, dan Ayda Dwi Ramadhani menyatakan bahwa:

Ayda Dwi Ramadhani:

“ulun kada hafal doa sebelum belajar tapi mun di kelas besamaan lawan kawan hafal ai, jadi tadi ulun baca qulhuwawlah ka ai” (Rabu, 9 Juni 2021).”

Maka dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi diperoleh hasil yaitu terdapat nilai karakter religius pada kegiatan absensi dan berdoa.

Selanjutnya setelah kegiatan berdo'a bersama selesai, dilanjutkan kegiatan pemaparan dan penjelasan materi serta praktik langsung dari siswa dibimbing bapak Iberahim S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes. Langkah pertama adalah guru menggali pengetahuan awal siswa dengan cara menanyakan kepada siswa apakah siswa mengetahui nama permainan yang akan di mainkan pada pembelajaran hari ini setelah menunjukkan alat permainan bakiak dan kemudian menjelaskan materi seputar permaian tradisional bakiak.



Gambar 29. Pemaparan Materi Permainan *Bakiak* Dari Bapak Iberahim S.Pd.I.

Langkah kedua guru menjelaskan dan mempraktikkan tata cara bermain bakiak, dan membiasakan siswa memulai sesuatu dengan sebelah kanan, contohnya saat praktik bermain guru memperlihatkan kepada siswa untuk melangkahkan kaki sebelah kanan terlebih dahulu.



Gambar 30. Guru mempraktikkan tata cara bermain bakiak

Langkah ketiga guru meminta beberapa siswa untuk mempraktikkan permainan tradisional dan beberapa siswa yang lain untuk memperhatikan temannya yang sedang mempraktikkan.



Gambar 31. Siswa Mempraktikkan Permainan Tradisional Bakiak.

Setelah penjelasan materi selesai langkah selanjutnya adalah kegiatan pemanasan sebelum kegiatan inti dengan cara guru mengajak siswa untuk lari mengelilingi lapangan sebanyak 2 kali.



Gambar 32. Guru Bersama Siswa Melakukan Pemanasan Lari Mengelilingi Lapangan Sebanyak 2 Kali

b) Kegiatan Inti

Setelah kegiatan awal selesai dilanjutkan dengan kegiatan inti, kegiatan inti ini dimulai dari membagi siswa menjadi dua kelompok dengan cara guru membimbing dan mengajak siswa berbaris kemudian meminta siswa untuk fokus dan mendengarkan instruksi guru yaitu berhitung dari nomor urut 1 sampai 2 saja sampai selesai. Selanjutnya guru membantu siswa mengumpulkan siswa sesuai dengan nomor yang sudah di sebutkan tadi untuk membentuk kelompoknya masing-masing yaitu kelompok 1 dan 2.



Gambar 33. Guru Membimbing Siswa saat Pembagian Kelompok

Pada waktu yang bersamaan peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Ibrahım S.Pd.I mengenai mengapa beliau memilih cara membagi kelompok dengan berhitung dan Bapak Ibrahım S.Pd.I menyatakan bahwa:

Bapak Ibrahım S.Pd.I:

“berhitung ini supaya siswa fokus dan disiplin lawan nomor selajantunya yang akan disebutkannya, bila inya mahayal kada kawa manyambat nomor berapa, tapi sambil bapa bimbing jua, lawan supaya siswa hakun sekelompok lawan siapa haja kada bepilih kawan” (Rabu, 9 Juni 2021).”

Berdasarkan gambar diatas diperkuat dengan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Ibrahım S.Pd.I, diperoleh hasil bahwa kegiatan berhitung dalam pembagian kelompok memuat nilai karakter disiplin, bersahabat dan toleransi karena secara tidak langsung siswa harus disiplin dengan cara fokus serta harus menerima dan berkomunikasi dengan teman sekelompoknya yang didapatkan dari hasil berhitung.

Selanjutnya guru meminta perwakilan 3 orang dari kelompok 1 dan 2 untuk bermain terlebih dahulu untuk mencari satu kelompok pemenang dan seterusnya sampai semua kelompok mempraktikkan permainan tradisional bakiak dan menemukan 1 kelompok pemenang lagi kemudian bermain kembali antara kelompok yang menang untuk menentukan pemenang satu-satunya .



Gambar 34. Siswa Bersiap untuk Melakukan Permainan Balap Bakiak

Permainan dimulai dengan memasukkan kaki ke dalam bakiak, kemudian mulai berjalan dengan kompak di mulai dari melangkahkan kaki sebelah kanan, orang yang berada di depan memberikan aba-aba kanan dan kiri supaya kompak, langkahkan kaki secara bersamaan supaya tidak jatuh, agar memudahkan maka kedua tangan berpegangan pada bahu teman.



Gambar 35. Siswa sedang Bermain Permainan Tradisional Bakiak dan Berusaha Untuk Sampai Di Garis Finish.

Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Bapak Ibrahlim S.Pd.I yaitu:

Bapak Ibrahlim S.Pd.I yaitu:

“ayo kanan kiri pandu yang paling muka, yang di belakang bepingkut di bahu kawan supaya kada tarumpak”

Berdasarkan beberapa gambar di atas diperkuat dengan pernyataan Bapak Bapak Iberahim S.Pd.I di peroleh hasil bahwa dalam pelaksanaan permainan *bakiak* siswa dituntut harus bertanggung jawab dengan diri sendiri dan teman satu kelompoknya, bekerja sama dalam melangkahkahkan kaki, bekerja keras agar tidak terjatuh sehingga sampai di garis finish dan memenangkan permainan.

Siswa yang lebih awal mencapai garis finish dan tidak terjatuh itulah yang menjadi pemenangnya dan yang tertinggal serta kurang cepat akan kalah.



Gambar 36. Salah Satu Kelompok Hampir Sampai Ke Garis Finish

Pertandingan dilanjutkan antar kelompok pemenang yaitu perwakilan kelompok 1 yang menang dan bersaing kelompok 2 yang menang.



Gambar 37. Pertandingan Antar Kelompok Pemenang

Permainan tradisional bakiak diakhiri setelah menemukan pemenang satu-satunya setelah antar pemenang setiap kelompok ditanding.



Gambar 38. Salah Satu Kelompok Telah Mencapai Garis Finish

c) Kegiatan Penutup

Setelah ditemukan pemenang kegiatan inti di akhiri, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan penutup yaitu evaluasi pembelajaran Ibrahimi S.Pd.I selaku guru mata pelajaran penjasorkes mengumpulkan siswa dan membimbing siswa berbaris rapi ke tempat yang sudah ditentukan kemudian mengambil alih barisan melakukan aba-aba siap gerak dan istirahat ditempat untuk melakukan evaluasi pembelajaran.



Gambar 39. Siswa sedang dalam Posisi Istirahat

Evaluasi pembelajaran dilakukan Bapak Iberahim S.Pd.I dengan cara membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran. Kesimpulan dimulai dari menanyakan keadaan siswa setelah melakukan permainan tradisional anak balap bakiak, pengetahuan seputar permainan bentengan sampai dengan penekanan nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional yang dimainkan siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah. 1 tersebut di perkuat dengan pernyataan Bapak Iberahim S.Pd.I bahwa *siapa disini yang bisa menyebutkan nilai karakter apa saja yang terdapat dalam permainan balap bakiak tadi?* (Rabu, 9 Juni 2021)



Gambar 40. Evaluasi Pembelajaran (Kesimpulan Bersama)

Pada kegiatan evaluasi pembelajaran selain menyimpulkan pembelajaran guru juga melakukan penilaian akan tetapi untuk penilaian yang dilakukan guru adalah dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan cara mengamati siswa yang aktif saat praktik permainan, untuk pemberian tugas tidak diberikan karena merupakan praktik lapangan.

2. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes yang dimainkan siswa kelas II di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

Permainan tradisional anak atau dolanan anak tradisional yang di mainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes MIN 12 Hulu Sungai tengah sudah ada sejak dulu dan permainan tersebut merupakan permaian tradisional masyarakat Jawa. Seperti permainan balap bakiak, masyarakat Sumatera biasa menyebutnya sebagai permainan terompah panjang. Selama penelitian berlangsung permainan tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah yaitu permaian *Benteng-bentengan* dan *Balap Bakiak*.

Dalam setiap permainan baik tradisional maupun modern apapun bentuknya, di dalamnya tetap mengandung nilai-nilai karakter walaupun suatu kelumrahan tidak terlepas dari nilai-nilai karakter positif maupun negatif. Namun tidak semua permainan tradisional diimplementasikan di sekolah-sekolah yang sesuai dengan muatan buku pelajaran, keberadaan permaian tradisional di zaman sekarang sudah mulai dilupakan dan ditinggalkan hanya beberapa saja yang masih dimainkan terlebih diimplementasikan di sekolah sekolah.

Hasil temuan peneliti selama di lapangan dengan beberapa sumber data dengan menggunakan pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun sumber yang dimaksudkan peneliti seperti; guru mata pelajaran penjasorkes dan siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

a. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *benteng-bentengan*

Berdasarkan hasil dari observasi dan dokumentasi ditemukan beberapa indikator nilai-nilai pendidikan karakter pada kegiatan awal, inti, dan penutup. Diperkuat dengan wawancara yang dilakukan peneliti, peneliti menanyakan kepada Bapak Ibrahimi S.Pd.I mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang termuat dalam permainan tradisional bentengan dan Bapak Ibrahimi S.Pd.I menyatakan bahwa:

Bapak Ibrahimi S.Pd.I:

“untuk nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional bentengan tu seperti kerja sama, kerja keras, tanggung jawab gasan diri sorang lawan kawan, dan sportivitas serta disiplin lawan peraturan. (Rabu, 2 Juni 2021)

Adapun nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan *bentengan* adalah sebagai berikut:

1) Religius

Nilai Religius dalam permainan *bentengan* terdapat pada proses kegiatan awal yaitu pada saat absensi guru membiasakan siswa untuk mengangkat tangan sebelah kanan dan kegiatan berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran, serta pada kegiatan penutup kembali berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

2) Kejujuran

Nilai jujur dalam permainan *bentengan* terjadi pada kegiatan pembagian kelompok yaitu *hompimpa*, ketika siswa membolak-balikkan tangan dan menjatuhkan telapak tangan terbuka/putih tidak berupaya untuk mengaku bahwa menjatuhkan telapak tangan tertutup/hitam agar dapat menjadi satu kelompok dengan temannya yang lain, dan juga pada saat kelompok lawan mengejar siswa yang berusaha mengecohkan pertahannan lawan, siswa tidak berusaha mengaku bahwa dia sudah memegang benteng untuk kemudian menjadikan dapat kelompok lawan yang mengejar tadi menjadi tawanan, selain itu, pada saat siswa tertangkap menjadi tawanan atau di dapatkan lawan, siswa tidak berusaha untuk tidak mengaku bahwa dia sudah disentuh dan menjadi tawanan.

3) Toleransi

Nilai toleransi dalam permainan *bentengan* terjadi pada saat pada kegiatan pembagian kelompok yaitu *hompimpa* dengan cara membolak-balikkan tangan dan siswa menerima dengan siapapun menjadi teman sekelompok dan menerima bahwa misalkan ada teman yang dikehendakinya menjadi satu kelompok dengan siswa lain. Selain itu, nilai toleransi juga terjadi ketika teman satu kelompok menjadi tawanan atau yang dapat membebaskan tawanan atau bahkan yang dapat menyentuh benteng lawan kemudian menjadi pemenang permainan siswa satu kelompok tetap saling menghargai tidak ada siswa yang yang menyalahkan atau merasa paling hebat.

4) Disiplin

Nilai disiplin dalam permainan *bentengan* terdapat dalam pelaksanaan kegiatan awal yaitu proses berbaris rapi, siswa dibiasakan untuk berbaris rapi sebelum memulai praktik permainan tradisional dan pada proses absensi, siswa dibiasakan mengangkat tangan sebelah kanan sebagai tanda hadir setelah namanya disebutkan, kemudian pada kegiatan pelaksanaan yaitu melalui pembiasaan mengikuti semua proses dan aturan pada berbagai ketentuan yang diberikan guru, selain itu, pada kegiatan evaluasi siswa kembali dibimbing untuk berbaris rapi sebelum kegiatan kesimpulan bersama.

5) Kerja keras

Nilai kerja keras dalam permainan *bentengan* terjadi saat proses *suten* yaitu ketua kelompok berusaha dengan sebaik-baiknya agar menang melakukan *suten* gunting batu kertas agar menang itu yang jaga benteng dan untuk yang kalah harus terlebih dulu maju menyerang ke arah benteng lawan. kemudian terdapat juga dalam antusias siswa dalam melaksanakan permainan tradisional *bentengan*, siswa berusaha menyerang lawan agar benteng tetap terjaga, siswa juga berusaha mendapatkan tawanan dari tim lawan, dan siswa berusaha menyelamatkan teman yang menjadi tawanan, selain itu siswa yang bertugas mempertahankan benteng berusaha sebaik-baik agar benteng kelompoknya tidak dapat disentuh lawan, kemudian siswa lainnya berusaha menyentuh benteng lawan dan memenangkan permainan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Muhammad Wildan bahwa:

Muhammad Wildan:

“*ulun kada tau jua, tapi pas balajaran jar bapa pas main benteng-bentengan harus semangat, laju bukah supaya kada dapat kawan supaya menang*”. (Rabu, 2 Juni 2021)

6) Menghargai Prestasi

Nilai menghargai prestasi dalam permainan *bentengan* terjadi saat proses *suten* untuk menentukan siapa yang menang itu yang jaga benteng dan untuk yang kalah harus terlebih dulu maju menyerang ke arah benteng lawan, di sini siswa menghargai temannya yang menang melakukan *suten* gunting batu kertas, dan pada saat permainan berakhir kelompok yang kalah juga menerima dengan lapang dada.

7) Bersahabat/Komunikatif

Nilai bersahabat dalam permainan *bentengan* terjadi melalui proses berjalannya permainan, dalam kegiatan *hompimpa* saat pembagian kelompok siswa menerima siapapun teman yang kelompoknya dan siswa memperlihatkan rasa senang, bergaul dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya.

8) Peduli sosial

Nilai peduli sosial dalam permainan *bentengan* terjadi pada pelaksanaan permainan yaitu sangat terlihat ketika ada teman satu kelompok yang dikejar oleh lawan rekan satu kelompoknya berusaha untuk menyelamatkan temannya dan berusaha membebaskan teman sekelompoknya yang menjadi tawanan.

9) Tanggung Jawab

Nilai tanggung jawab dalam permainan *bentengan* terdapat dalam peran siswa baik bagi dirinya sendiri maupun teman satu kelompoknya, siswa sangat

bertanggung jawab terhadap perannya yaitu sebagai penyerang, penjaga benteng, penyelamat teman saat proses permainan berlangsung.

Dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi peneliti menemukan di lapangan dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan bentengan ini yaitu religius, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, menghargai prestasi, penuh persahabatan, peduli sosial dan tanggung jawab. Hal ini dapat dilihat dari proses berlangsungnya permainan.

b. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *balap bakiak*

Menurut hasil wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran penjasorkes dan siswa kelas II MIN 12 Hulu Tengah permainan tradisional balap bakiak ini termasuk permainan yang sangat menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan salah satu siswa kelas II yang mempraktikkan permainan tradisional balap bakiak pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah yaitu Muhammad Hafi menyatakan bahwa:

Muhammad Hafi:

“Uma pa.. ampihan kah sudah main bakiaknya lagi si pa baasa rami banar...” (Rabu 9 Juni 2021)

Pernyataan tersebut diperkuat dari peneliti yang menanyakan tentang bagaimana perasaan salah satu siswa kelas II saat mempraktikkan permainan balap bakiak dan Maudy Nurafifah mengatakan bahwa:

Maudy Nurafifah:

“Rami banar sampai tarubuh-rubuh ulun” (Rabu 9 Juni 2021)

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas II MIN 1 Hulu Sungai Tengah menunjukkan permainan bakiak merupakan permainan yang

menyenangkan dan membuat antusias dan semangat siswa semakin tinggi untuk mempraktikkan permainan tersebut. Pernyataan tersebut diperkuat dari peneliti yang menanyakan kepada Bapak Ibrahlim S.Pd.I tentang nilai-nilai karakter apa saja yang terdapat dalam permainan tradisional balap bakiak dan Bapak Ibrahlim S.Pd.I menyatakan bahwa:

Bapak Ibrahlim S.Pd.I:

“Munnya permainan bakiak ni kanakan senang banar nilai karakternya kanakan dituntut harus kompak supaya kada tarubuh, kerja keras, peduli sosial karena rancak ada yang tarubuh kawannya mamuatkan jua. membiasakan kaki kanan untuk melangkah memulai permainan itu termasuk karakter religius, selebihnya pian gali sorang nak lah nilai-nilainya. (Rabu, 2 Juni 2020)

Adapun nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan *bakiak* adalah sebagai berikut:

1) Religius

Nilai Religius dalam permainan *bakiak* terdapat pada proses kegiatan awal yaitu pada saat absensi guru membiasakan siswa untuk mengangkat tangan sebelah kanan, kemudian kegiatan berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran, dan pada kegiatan inti pada permainan bakiak siswa dibiasakan untuk melangkah kaki sebelah kanan untuk memulai permainan, serta pada kegiatan penutup siswa kembali berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

2) Toleransi

Nilai toleransi dalam permainan *bakiak* terjadi pada saat pada kegiatan pembagian kelompok yaitu *berhitung* siswa menerima dengan siapapun menjadi teman sekelompok dan menerima bahwa misalkan ada teman yang dikehendaknya menjadi satu kelompok dengan siswa lain. Selain itu, nilai

toleransi juga terjadi ketika teman satu kelompok ada yang terjatuh sehingga memperlambat langkah, siswa satu kelompok tetap saling menghargai tidak ada siswa yang menyalahkan atau merasa paling hebat.

3) Disiplin

Nilai disiplin dalam permainan *bakiak* terdapat dalam pelaksanaan kegiatan awal yaitu proses berbaris rapi, siswa dibiasakan untuk berbaris rapi sebelum memulai praktik permainan tradisional dan pada proses absensi, siswa dibiasakan mengangkat tangan sebelah kanan sebagai tanda hadir setelah namanya disebutkan, kemudian pada kegiatan pembagian kelompok siswa diminta berhitung 1 2, maka dalam kegiatan berhitung itulah siswa harus fokus mendengarkan teman disebelahnya menyebut angka agar dapat melanjutkan pada angka berapa dia mendapatkan kelompok, selain itu pada kegiatan pelaksanaan yaitu melalui pembiasaan mengikuti semua proses dan aturan pada berbagai ketentuan yang diberikan guru, serta pada kegiatan evaluasi siswa kembali dibimbing untuk berbaris rapi sebelum kegiatan kesimpulan bersama.

4) Kerja keras

Nilai kerja keras dalam permainan *bakiak* terdapat dalam pelaksanaan permainan *bakiak* yaitu setiap siswa yang berada paling depan berusaha dengan sebaik-baiknya mengarahkan teman temannya untuk kompak melangkahkan kaki dengan memandu menyebutkan instruksi kanan kiri, dan siswa yang berada dibelakang berusaha sebaik mungkin untuk menyeimbangkan langkah kaki, semua itu dilakukan siswa agar kompak sehingga tidak terjatuh dan cepat sampai di garis finish atau menang.

5) Menghargai prestasi

Nilai menghargai prestasi pada permainan *bakiak* terjadi pada saat permainan berakhir siswa terlihat merayakan kemenangan bersama temannya yang kalah, dan yang kalah menerima dengan lapang dada.

6) Bersahabat

Nilai bersahabat/komunikatif pada permainan *bakiak* terjadi pada saat pembagian kelompok yaitu yang angka 1 berkumpul dengan angka 1 menjadi 1 kelompok dan yang angka 2 juga berkumpul membentuk 1 kelompok dan disanalah siswa terlihat langsung akrab dan langsung berkomunikasi dengan baik untuk mengatur siapa yang didepan untuk mengarahkan dan yang dibelakang.

7) Cinta damai

Nilai cinta damai pada permainan *bakiak* terjadi ketika ada salah satu dari kelompok tim terjatuh karena tidak seimbang melangkahakan kaki maka teman 1 kelompoknya membantu temannya tanpa menyalahkan tim lawan dan mengganggu tim lawan untuk meneruskan pertandingan.

8) Peduli sosial

Nilai peduli sosial pada permainan *bakiak* terlihat ketika ada salah satu dari kelompok tim terjatuh karena tidak seimbang melangkahakan kaki maka teman 1 kelompoknya segera membantu temannya dan memberi semangat sehingga kembali melanjutkan permainan.

9) Tanggung jawab

Nilai tanggung jawab pada permainan *bakiak* terjadi saat permainan depan berusaha bertanggung jawab atas dirinya sendiri agar menjadi pemimpin sekaligus

pemandu teman-temannya di belakang, selain itu siswa yang dibelakang terlihat juga bertanggung jawab untuk menyeimbangkan langkah kaki agar tetap sama.

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang peneliti temukan di lapangan dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan tradisional *balap bakiak* ini adalah religius, toleransi, disiplin, kerja keras, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, peduli sosial dan penuh tanggung jawab. Hal ini dapat dilihat dari proses berlangsungnya permainan. Selain itu, guru juga menyerahkan sepenuhnya kepada peneliti setelah melihat proses pelaksanaan dolanan anak tradisional tersebut untuk mencari tahu nilai-nilai karakter selebihnya selain yang dikatakan oleh Bapak Iberahim S.Pd.I di atas pada permainan *bentengan* dan *balap bakiak* pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

Adapun faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah yaitu:

1. Faktor Pendukung

a. Minat

Minat dan antusias siswa dalam dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes sangat tinggi, hal tersebut dapat dilihat dari semangat dan kerja keras siswa saat bermain, baik pada permainan *bentengan* maupun *bakiak*, walaupun saat pelaksanaan permainannya ada beberapa siswa yang

terjatuh karena tidak seimbang saat melangkahkan kaki pada permainan *bakiak*, siswa tetap berusaha bangkit dan melanjutkan permainan, selain itu pada saat permainan *bentengan* berakhir, siswa masih ingin bermain.

b. Metode mengajar

Guru sudah ahli dalam mengimplementasikan materi permainan tradisional pada pembelajaran penjasorkes, langkah-langkah dari kegiatan awal, inti dan penutup sudah tersusun secara sistematis. Serta metode pembiasaan yang dilakukan dalam implementasi permainan untuk memunculkan nilai-nilai pendidikan karakter sudah terintegrasi cukup baik dalam pelaksanaan dolanan anak tradisional tersebut.

c. Alat permainan

Alat untuk permainan *bakiak* sudah disediakan guru, bahkan guru membuat sendiri alat permainan tersebut.

d. Keadaan lapangan

Lapangan olahraga untuk bermain cukup luas sehingga sangat memungkinkan untuk pelaksanaan permainan tradisional

2. Faktor Penghambat

a. Metode mengajar

Perencanaan pembelajaran yang belum begitu jelas dari guru, hal tersebut dapat dilihat dari RPP yang dibuat guru, guru belum menjelaskan secara mendetail nilai karakter apa saja yang ada pada setiap langkah pelaksanaannya. Dan belum jelasnya lembar evaluasi pembelajaran.

b. Alat permainan

Tiang untuk permainan bentengan yaitu tiang bendera dan basket yang kurang memadai, akan tetapi hal tersebut dikarenakan tiang untuk permainan bentengan yang sebenarnya rusak karena banjir.

c. Keadaan lapangan

Lapangan yang kurang begitu mulus membuat siswa ada yang terjatuh dan kurang leluasa dalam praktik permainan.

C. Pembahasan

1. Implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

a. Kesiapan Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan data yang dihimpun, diketahui bahwa perencanaan pembelajaran yang dilakukan Bapak Ibrahimi S.Pd.I dari pertemuan ke-1 dan ke-2 dimulai dari perancangan pembelajaran sampai dengan pembuatan RPP 1 lembar dengan berpedoman pada buku Penjasorkes terbitan Erlangga Kurikulum 2013 Revisi. Dilanjutkan dengan membaca buku dan RPP pembelajaran pada malam hari sebelum mengajar pada keesokan harinya, dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan ke-1 dan ke-2 RPP sangatlah penting untuk mendukung proses pembelajaran. adapun cara yang dilakukan Bapak Ibrahimi S.Pd.I untuk memunculkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional adalah dalam proses pelaksanaan dolanan anak tradisional tersebut yaitu pada kegiatan awal, inti, dan penutup. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional yang diimplementasikan Bapak Ibrahimi S.Pd.I sudah terintegrasi dengan cukup baik, akan tetapi guru belum menyajikan secara jelas

dan detil perencanaan pembelajaran yang tersusun dalam sebuah RPP yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter dalam langkah-langkah proses pelaksanaannya dikarenakan banyak komponen yang harus ditulis untuk satu kali pertemuan.

Padahal perencanaan pembelajaran yang baik berasal dari kesiapan guru, kesiapan dapat dikatakan sebagai alat kontrol agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh seluruh elemen dalam pendidikan. Kesiapan merupakan suatu masalah yang penting, tanpa adanya kesiapan perencanaan atau RPP dalam melaksanakan sebuah pembelajaran, maka tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran tidak akan berjalan dan tercapai sesuai target secara maksimal.⁷⁸ Dengan kata lain perencanaan pembelajaran merupakan suatu gambaran umum tentang langkah-langkah yang akan dilakukan seorang guru didalam kelas pada waktu yang akan datang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Dengan demikian perencanaan pembelajaran merupakan suatu hal yang harus dirancang oleh setiap guru.⁷⁹

Dari pemaparan diatas, maka dalam hal ini sesuai dengan penelitian Juniriang Zendrato mengukuhkan bahwa pentingnya RPP, karena dengan RPP, guru dapat mengorganisasikan kompetensi standar yang akan dicapai dalam pembelajaran secara terarah. Dengan kata lain RPP ini akan menjadi panduan yang membantu guru untuk mengontrol pelaksanaan pembelajarannya.⁸⁰

⁷⁸ Andi Yulianto, Adelina Hasyim, dan Yunisca Nurmalisa, “Analisis Kesiapan Guru Dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013” dalam *Jurnal* , h. 6.

⁷⁹ Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran*, (Medan, 2019), h. 9-10.

⁸⁰ Juniriang Zendrato, “Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Dikelas Studi Kasus Di SMA Dian Harapan Jakarta.”, dalam *Jurnal Scholaria*, Vol. 6 No.2 Mei, 2016, h. 60-61.

Sebagai seorang perancang pembelajaran, guru bertugas membuat rancangan program pembelajarannya yang meliputi pengorganisasian bahan ajar, penyajian dan evaluasi yang menjadi tanggung jawab sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran

Adapun pada proses pelaksanaan dari kegiatan awal, inti, dan penutup berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam pertemuan ke-1 dan ke-2 pada pelaksanaan dolanan tradisional anak dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah adalah nilai-nilai pendidikan karakternya sudah terinternalisasi cukup baik yang di munculkan pada proses pelaksanaannya yaitu pada kegiatan awal, inti dan penutup. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Muhammad Anwar dinyatakan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran yang merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.⁸¹

Pada kegiatan penutup guru melakukan pemaparan kesimpulan bersama untuk memperkuat penekanan nilai-nilai pendidikan karakter pada dolanan tradisional anak yang dimainkan siswa, selanjutnya adapun untuk proses evaluasi penilaiannya, dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan cara mengamati siswa, namun pada evaluasi pembelajaran belum terdapat lembar evaluasi yang jelas padahal dibutuhkan lembar evaluasi pembelajaran yang lebih

⁸¹Muhammad Anwar, "Menciptakan Pembelajaran Efektif.....", h. 469-470.

jelas dan detail dari guru, karena menuliskan lembar evaluasi setelah mengajar juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, karena penulisan evaluasi adalah kesempatan guru untuk melihat dan menganalisis proses pembelajaran itu sendiri saat ini.⁸² Dan digunakan untuk menarik kesimpulan-kesimpulan tertentu terhadap peserta didik sehingga dapat membantu untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian siswa. Evaluasi bisa mencakup tes dan pengukuran dan bisa juga di luar keduanya. Hasil evaluasi bisa memberi keputusan yang professional dengan cara mengukur dan menilai, sehingga evaluasi adalah suatu proses bukan suatu hasil (Produk), hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah gambaran tentang nilai atau arti, jadi evaluasi adalah kegiatan untuk sampai kepada pemberian nilai dan arti itu sendiri.⁸³

2. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes yang dimainkan siswa kelas II di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

Adapun nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional *bentengan* dan *bakiak*. Dari hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi di MIN 12 Hulu Sungai Tengah menunjukkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan tradisional anak terlihat dari beberapa pembiasaan guru, tindakan atau aktifitas anak adalah sebagai berikut:

a. Religius

⁸² Juniriang Zendrato, "Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan.....", h. 60.

⁸³ Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), h. 2-4.

Nilai religius dalam permainan *bentengan* dan *bakiak* terlihat dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2, pertama, ditemukan indikator nilai karakter pada kegiatan awal dan kegiatan penutup yaitu pengucapan salam dari guru dan pembiasaan berdo'a bersama sebelum dan sesudah pembelajaran, karena mengucapkan salam dan berdo'a adalah bagian dari agama, berdo'a merupakan ekspresi puncak dalam beragama.⁸⁴ Dalam kegiatan berdo'a bertujuan mengembangkan nilai agama dan moral anak yaitu mencintai Allah sebagai tuhan yang wajib disembah, mengenal nilai agama yang dianut, dan mengerjakan ibadah. Pembiasaan berdo'a sebelum dan sesudah belajar mengajarkan pada anak untuk terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan aktivitas apapun. Hal di atas selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Marwiyati, seperti ungkapkan kepala RA bahwa: "*pembiasaan berdo'a sebelum belajar adalah agar anak-anak mengenal nilai-nilai agama sejak dini. Dengan karakter religius yang baik insyaAllah dapat membekali agama yang baik kepada anak.*"⁸⁵

Melalui pembiasaan, anak tidak hanya belajar benar dan salah, tetapi anak akan merasakan dan dapat membedakan nilai itu baik dan tidak baik serta siswa akan bersedia melakukannya atau tidak, maka akan sangat sulit untuk mengubah atau menghilangkannya.⁸⁶ Itulah mengapa pembiasaan itu perlu, karena penanaman karakter harus dibiasakan dan diamalkan secara berulang-ulang agar menjadi kebiasaan dan terbentuk sesuai karakter yang diharapkan. Sesuai dengan

⁸⁴ Yudi Kuswandi, "Do'a Dalam Tradisi Agama-Agama", dalam *Jurnal Studi Agama-Agama*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2018, h. 29.

⁸⁵ Sri Marwiyati, "Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan", dalam *Jurnal*, Vol. 9 No. 2 Juli, 2020, h. 158-159.

⁸⁶ Lailatus Shoimah, dkk, "Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan Di Sekolah Dasar", dalam *JKTP*, Vol. 1 No.2 Juni, 2018, h. 173.

penjelasan di atas, kegiatan pembiasaan juga terlihat pada saat proses absensi, guru membiasakan siswa untuk mengangkat tangan sebelah kanan sebagai tanda hadir. Selain itu pada permainan *bakiak*, guru juga membiasakan siswa untuk melangkahkan kaki sebelah kanan untuk memulai permainan. Hal tersebut dikarenakan di dalam Al Qur'an bagian kanan dianalogikan dengan kebaikan, sedangkan kiri identik dengan keburukan.

Hal tersebut sebagaimana dinyatakan dalam Al Quran Surah Al-Waqi'ah ayat 8-9 yaitu:

فَأَصْحَابُ الْمَيْمَنَةِ ۖ مَا أَصْحَابُ الْمَيْمَنَةِ ۖ وَأَصْحَابُ الْمَشْأَمَةِ ۖ مَا أَصْحَابُ الْمَشْأَمَةِ ۗ⁸⁷

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa, golongan kanan disebut 'Ashabul yamin' dan golongan kiri disebut Ashabusy syimal' yaitu "golongan kanan, alangkah mulianyanya golongan kanan itu", sebagai bentuk pengagungan bagi kedudukan dan keadan mereka. "dan golongan kiri, alangkah sengsaranya golongan kiri itu," dan ini menjelaskan betapa mengerikan keadaan mereka. Dengan demikian kanan identik dengan suatu kebaikan, contoh lainnya adalah ketika kita makan maka menggunakan tangan kanan, masuk mesjid juga menggunakan kaki kanan, dll.

b. Jujur

Reo Prasetyo dan Dhedhy Yuiawan mengungkapkan bahwa dalam penjasorkes melalui permainan tradisional akan ditanamkan nilai jujur. Jelas pada setiap permainan tradisional kejujuran sangat penting, karena dalam melakukan

⁸⁷ Abdus Sami, Abdul Naeem, dan Abdul Moin, *Al-Qur'an Ku Dengan Tajwid Blok*, Al-Qur'an Surah Al-Waqi'ah ayat 8-9, h. 534.

permainan terdapat aturan permainan yang harus ditaati setiap pemainnya dan kejujuran harus dibepagang bersama-sama.⁸⁸

Kejujuran menjadi salah satu nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional yang diimplementasikan pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah. melalui permainan *bentengan* terjadi pada kegiatan pembagian kelompok yaitu *hompimpa*, siswa tidak berupaya untuk mengaku bahwa menjatuhkan telapak tangan tertutup/hitam agar dapat menjadi satu kelompok dengan temannya yang lain. Kedua, pada proses permainan siswa tidak berusaha untuk mengaku bahwa dia sudah memegang benteng untuk kemudian menjadikan kelompok lawan yang mengejar tadi menjadi tawanan. Ketiga, siswa tidak berusaha untuk tidak mengaku bahwa dia sudah disentuh dan menjadi tawanan. Meskipun hal tersebut terlihat sepele, namun dalam permaian jika tidak dibiasakan, budaya tidak jujur akan terbawa dalam kehidupan sehari-hari ketika siswa berada dalam lingkungan sekolah, keluarga atau masyarakat.

c. Toleransi

Nilai toleransi dalam permainan *bentengan* dan *bakiak* terlihat dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2, pertama pada kegiatan pembagian kelompok baik *hompimpa* pada permainan *bentengan* ataupun berhitung pada permainan *bakiak* siswa menerima dengan siapapun yang menjadi teman sekelompok dan menerima bahwa misalkan ada teman yang dikehendaknya menjadi satu kelompok dengan siswa lain. Kedua, pada permainan *bentengan* ketika teman satu kelompok menjadi tawanan atau yang

⁸⁸ Reo Prasetyo dan Dhedhy Yuiawan, "Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Pemecahan Masalah Karakter Bangsa", dalam *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 2018, h. 4.

dapat membebaskan tawanan atau bahkan yang dapat menyentuh benteng lawan kemudian menjadi pemenang permainan siswa satu kelompok tetap saling menghargai tidak ada siswa yang yang menyalahkan atau merasa paling hebat, begitu pula pada permainan *bakiak*, ketika ada teman satu kelompok yang terjatuh sehingga memperlambat langkah, siswa satu kelompok tetap saling menghargai tidak ada siswa yang yang menyalahkan atau merasa paling hebat. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Tillman dalam Agus Supriyanto bahwa karakter toleransi sebagai sikap saling menghargai melalui pengertian dengan tujuan kedamaian. Toleransi adalah menuju kedamaian.⁸⁹ Karena karakter toleransi itu meliputi kedamaian, menghargai perbedaan dan individu, serta kepedulian dan kesadaran walaupun dalam menghadapi keadaan yang sulit. Hasil penelitian dari Iswati, dkk., mengungkapkan bahwa melalui permainan tradisional, siswa diajarkan untuk mengenal dan memahami makna dari setiap permainan, khususnya untuk menguatkan karakter toleransi para siswa. karena dalam permainan tradisional, siswa akan diajarkan untuk menghormati anggota lain yang ada dalam kelompok tersebut, tidak pilih-pilih dalam berkelompok, dan kebersamaan dalam tim tanpa harus memandang dengan siapa siswa bermain.⁹⁰

Penanaman karakter toleransi melalui kegiatan pembagian kelompok dengan berbagai metode yaitu hompimpa atau berhitung pada dasarnya adalah anak dibiasakan untuk menghargai perbedaan pendapat, tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya, dll. Dalam lingkup yang kecil seperti teman sekelas, dalam

⁸⁹ Agus Supriyanto, Amien Wahyudi, "Skala Karakter Toleransi: Konsep Dan Operasional Aspek Kedamaian, Menghargai Perbedaan Dan Kesadaran Individu", dalam *Jurnal Ilmiah Counsellia*, Vol. 7 No. 2 November 2017, h. 63-64.

⁹⁰ Iswati, dkk., "Permainan Tradisional Untuk Menguatkan Karakter Toleransi Pada Siswa Di Sekolah, dalam Artikel, ISBN 978-602-1180-70-9, h. 99.

kelompok inilah siswa dibiasakan untuk saling menghargai satu sama lain dalam satu kelompok walaupun berbeda-beda.

d. Disiplin

Disiplin adalah salah satu nilai karakter yang penting untuk dikembangkan, nilai karakter disiplin sangat penting dimiliki oleh manusia agar kemudian muncul nilai-nilai karakter yang baik lainnya.⁹¹ Nilai disiplin dalam permainan *bentengan* dan *bakiak* terlihat dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2, pertama, pada kegiatan awal dan kegiatan penutup yaitu siswa dibiasakan untuk berbaris rapi sebelum memulai pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian dari Ratna Arum Sari, dkk, menyebutkan bahwa pembiasaan kegiatan baris-berbaris yang dilakukan secara rutin mampu menanamkan pembentukan pendidikan karakter disiplin.⁹²

Kedua, siswa dibiasakan mengangkat tangan sebelah kanan sebagai tanda hadir. Ketiga, siswa diharuskan mengikuti semua proses dan aturan pada berbagai ketentuan yang diberikan guru pada pelaksanaan dolanan anak tradisional. Keempat, pada permainan *bakiak* pada kegiatan pembagian kelompok siswa diminta berhitung 1 2, maka dalam kegiatan berhitung itulah siswa harus fokus mendengarkan teman disebelahnya menyebut angka agar dapat melanjutkan pada angka berapa dia mendapatkan kelompok. Pembiasaan karakter disiplin ketika sebelum memulai pembelajaran yaitu harus berbaris rapi terlebih dulu, akan

⁹¹ Wuri Wuryandani, dkk., "Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, No.2 Juni, 2014, h. 286.

⁹² Ratna Arum Sari, dkk., "The Habit Of Lining Up To Form Education Value Of Discipline Character To Second Grade Students Of SD Negeri 1 Kutosari", dalam *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 8 No. 2, 2020. h.289.

sangat berguna untuk kelancaran proses pembelajaran, karena dengan demikian guru akan mudah untuk memaparkan materi dsb. jika siswa kondusif.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan pertama yang akan menentukan arah pengembangan potensi peserta didik. Pendidikan karakter bisa saja di munculkan di setiap mata pelajaran apapun termasuk pembelajaran penjasorkes. Oleh karena itu, di sekolah dasar perlu mengembangkan karakter disiplin siswa secara optimal sehingga harapannya di tingkat selanjutnya siswa sudah memiliki bekal perilaku disiplin yang kuat.⁹³

e. Kerja keras

Salah satu lingkungan yang paling dekat dengan anak adalah bermain. Melalui dolanan anak tradisional *bentengan* dan *bakiak* pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah ini, secara tidak langsung siswa diajarkan untuk terus bekerja keras melewati tahapan permainan dari awal hingga akhir. Nilai kerja keras dalam permainan *bentengan* dan *bakiak* terlihat dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2, pertama pada permainan *bentengan* terjadi saat proses *suten* yaitu ketua kelompok berusaha dengan sebaik-baiknya agar menang melakukan *suten* gunting batu kertas agar menang. Kedua, antusias siswa dalam melaksanakan permainan tradisional *bentengan*, siswa berusaha menyerang lawan agar benteng tetap terjaga, siswa juga berusaha mendapatkan tawanan dari tim lawan, dan siswa berusaha menyelamatkan teman yang menjadi tawanan, selain itu siswa yang bertugas mempertahankan benteng berusaha sebaik-baik agar benteng kelompoknya tidak dapat disentuh lawan,

⁹³ Irsan dan Syamsurijal, "Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah Dasar Kota Baubau", dalam *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 5 No 1 Januari, 2020, h.10.

kemudia siswa lainnya berusaha menyentuh benteng lawan dan memenangkan permainan. Ketiga, pada permainan *bakiak* setiap siswa yang berada paling depan berusaha dengan sebaik-baiknya mengarahkan teman temannya untuk kompak melangkahkan kaki dengan memandu menyebutkan instruksi kanan kiri, dan siswa yang berada dibelakang berusaha sebaik mungkin untuk menyeimbangkan langkah kaki, semua itu dilakukan siswa agar kompak sehingga tidak terjatuh dan cepat sampai di garis finish atau menang.

Hal diatas sesuai dengan ciri-ciri karakter kerja keras, ciri-ciri tersebut berupa perilaku-perilaku yang mengarah pada karakter kerja keras, seperti: tekun, ulet, teliti, cemat, menghargai waktu, bekerja keras, bekerja cerdas, disiplin, sabar, ikhlas, dan pantang menyerah.⁹⁴

f. Menghargai Prestasi

Nilai menghargai prestasi dapat dilihat dari tindakan yang mendorong seseorang menghasilkan sesuatu dan dari penghargaan seseorang tersebut terhadap seseorang lainnya yang berprestasi. Dalam menghargai prestasi orang lain seseorang dapat dilakukan dengan pujian dan dukungan.⁹⁵ Atau singkatnya, nilai menghargai prestasi adalah perilaku menghargai hasil yang telah dicapai oleh diri sendiri maupun orang lain.⁹⁶ Dalam konteks permainan nilai prestasi dikaitkan dengan kemenangan, sehingga cara untuk menghargai prestasi dalam sebuah

⁹⁴ Alfi Dwi Cahyani, dkk., “Penguatan Pendidikan Karakter Kerja Keras Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Dusun Pule, Tegalrandu, Srumbung, Magelang”, dalam *Jurnal Kajian Sosiologi*, Vol. 8 No 1 Maret, 2019, h. 54-55.

⁹⁵ Rizki Kurniawati dan Irsyadillah, “Analisis Nilai Karakter Dalam Teks Cerita Buku Pelajaran Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Master Bahasa*, Vol. 6 No.2 Mei, 2018, h. 109.

⁹⁶ Ottey Zul Apriani, dkk., “Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Buku Cerita Rakyat Sang Piatu Menjadi Raja Dari Daerah Bengkulu”, dalam *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 3 No. 2 Agustus, 2020, h. 255.

permainan adalah seseorang atau kelompok dapat menerima dengan lapang dada kekalahannya dan mengapresiasi kelompok yang menang.

Dari pemaparan di atas, nilai menghargai prestasi dalam permainan *bentengan* dan *bakiak* terlihat dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2, pertama dalam permainan *bentengan* terjadi saat proses *suten* untuk menentukan siapa yang menang, siswa menghargai temannya yang menang melakukan *suten* gunting batu kertas. Kedua, terdapat pada kedua permainan yaitu *bentengan* dan *bakiak* pada saat permainan berakhir, setiap permainan pasti ada kelompok yang menang dan ada kelompok yang kalah, dalam permainan tersebut secara tidak langsung mengajarkan siswa untuk menerima dengan lapang dada baik kekalah ataupun kemenangan.

g. Bersahabat/Komunikatif

Karakter bersahabat adalah sikap yang akrab, menyenangkan, dan santun dalam berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.⁹⁷ Nilai bersahabat/komunikatif dalam permainan *bentengan* dan *bakiak* terlihat dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2, terjadi pada saat pembagian kelompok baik hompimpa pada permainan *bentengan* ataupun berhitung pada permainan *bakiak* siswa menerima siapapun teman yang kelompoknya dan siswa memperlihatkan rasa senang, bergaul, dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya serta langsung berbagi tugas untuk memainkan permainan tersebut. Oki Witasari dan Novan Ardy Wiyani menyebutkan bahwa pada

⁹⁷ Sukiman, dkk., *Menumbuhkan Karakter Bersahabat Pada Anak*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), h.2.

kegiatan hompimpa sikap komunikatif pada anak dapat terbentuk karena di dalam hompimpa syarat akan interaksi antar pemain yang satu kelompok.⁹⁸

Hal diatas sesuai dengan ciri-ciri karakter kerja bersahabat yaitu: dapat berkomunikasi dengan baik dan santun, menghormati orang lain, dapat bekerja sama, menjadi pendengar yang baik, dan perhatian terhadap orang lain. Adapun manfaat dari karakter bersahabat adalah sangat baik untuk anak yaitu: mudah menyesuaikan diri dalam segala situasi, disukai orang lain, menghargai perbedaan, peka terhadap masalah sosial, mengurangi perilaku negatif misalnya perundungan.⁹⁹ Dengan adanya implementasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah siswa mendapatkan pembelajaran, hiburan, sekaligus nilai karakter bersahabat yang secara tidak langsung sudah aplikasikannya di dalam permainan.

h. Cinta Damai

Karakter cinta damai adalah sikap yang menyebabkan orang lain merasa tenang dan aman atas kehadiran dirinya. Dengan memiliki karakter cinta damai pada diri seseorang, maka ia mampu menahan dirinya dari berbagai gangguan yang menyebabkan perkelahian, seperti dalam bermain misalnya mengamuk karena terjatuh. Dengan menerapkan karakter cinta damai, maka seseorang akan mencintai kedamaian dan tidak akan melakukan tindak kekerasan.¹⁰⁰

⁹⁸ Oki Witasari dan Novan Ardy Wiyani, "Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini", dalam *Journal Of Early Childhood Education and Development*, Vol. 2 No. 1, Juni 2020, h. 57.

⁹⁹ *Ibid.*, h. 3-4.

¹⁰⁰ Hartono, "Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013", dalam *Jurnal Budaya*, Vol. 19 No. 2 Agustus, 2014, h. 262.

Dari pemaparan di atas, nilai cinta damai pada permainan *bakiak* terjadi ketika ada salah satu dari kelompok tim terjatuh karena tidak seimbang melangkahkan kaki maka teman 1 kelompoknya membantu temannya tanpa menyalahkan tim lawan dan mengganggu tim lawan untuk meneruskan pertandingan.

i. Peduli Sosial

Kepedulian sosial merupakan karakter utama yang harus dikembangkan dalam diri setiap siswa. Hasanah dalam Sani Insan Muhamadi, kepedulian merupakan konsep yang mendasari mutu serta hubungan manusia sepanjang sejarah. Tindakan manusia mengabaikan orang lain akan berakibat kesulitan dalam skala yang lebih luas.¹⁰¹ Suyadi dalam Faizal Chan, dkk., peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.¹⁰²

Nilai peduli sosial dalam permainan *bentengan* dan *bakiak* terlihat dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2, pertama, pada permainan *bentengan* terjadi pada pelaksanaan permainan yaitu sangat terlihat ketika ada teman satu kelompok yang dikejar oleh lawan rekan satu kelompoknya berusaha untuk menyelamatkan temannya dan berusaha membebaskan teman sekelompoknya yang menjadi tawanan. Kedua, pada permainan *bakiak* terlihat ketika ada salah satu dari kelompok tim terjatuh karena tidak seimbang

¹⁰¹ Sani Insan Muhamadi dan Aan Hasanah, "Penguatan Pendidikan Karakter Peduli Sesama Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Relawan", dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 16 No. 1 Juni, 2019, h. 96.

¹⁰² Faizal Chan, dkk., "Penerapan Nilai Karakter Peduli Sosial Pada Peserta Didik Kelas II Di Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Efektor*, Vol. 6 No. 2, 2019, h. 203.

melangkahkkan kaki maka teman 1 kelompoknya segera membantu temannya dan memberi semangat agar kembali melanjutkan permainan.

j. Tanggung Jawab

Pengertian tanggung jawab dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keadaan di mana wajib menanggung segala sesuatu, sehingga berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya atau memberikan jawab dan menanggung akibatnya. Tanggung jawab merupakan tindakan sadar dalam menyelesaikan tugas meskipun bebannya berat, sulit, rumit, namun dilaksanakan dengan sungguh-sungguh. Cakupan dari nilai tanggung jawab adalah diri sendiri, orang lain, lingkungan, dan kepada Tuhan. Bentuk permainan tradisional *team work* (dilakukan dengan kelompok), sehingga mendapatkan bagian masing-masing maka mengandung nilai tanggung jawab yang tinggi. Permainan tradisional kelompok seperti ini akan memberikan dampak pada nilai tanggung jawab seorang anak. Sehingga karakter tanggung jawab akan terbentuk melalui permainan tradisional.¹⁰³

Nilai tanggung jawab dalam permainan *bentengan* dan *bakiak* terlihat dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2, pertama, pada permainan *bentengan* terdapat dalam peran siswa baik bagi dirinya sendiri maupun teman satu kelompoknya, siswa sangat bertanggung jawab terhadap perannya yaitu sebagai penyerang, penjaga benteng, penyelamat teman saat proses permainan berlangsung. Kedua, pada permainan *bakiak* terjadi saat pemaian depan berusaha bertanggung jawab atas dirinya sendiri agar menjadi pemimpin sekaligus

¹⁰³ Reo Prasetyo dan Dhedhy Yuiawan, "Permainan Tradisional...., 2018, h. 4.

pemandu teman-temannya di belakang, selain itu siswa yang dibelakang terlihat juga bertanggung jawab untuk menyeimbangkan langkah kaki agar tetap sama. Perilaku tanggung jawab sangat berarti bagi perkembangan pembelajar dalam mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik. Melalui pembiasaan dan latihan yang berkembang sejak kecil, maka akan terbangun perilaku dan sikap tanggung jawab yang lebih mapan.¹⁰⁴

¹⁰⁴ Elfi Yuliani Rochmah, “Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Pada Pembelajar”, dalam *Jurnal Al Murabbi*, Vol. 3 No. 1 Juli, 2016, h. 38.

DESAIN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DOLANAN ANAK TRADISIONAL



3. Faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

Slameto mengemukakan bahawa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar secara umum dikelompokkan menjadi faktor intern dan faktor ekstren. Faktor intern yang dimaksud adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi faktor fisiologis (fisik) dan faktor psikologis (kejiwaan). Faktor ekstern yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yaitu faktor sekolah.¹⁰⁵

Dari teori di atas, adapun faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes adalah sebagai berikut:

a. Faktor Intern (psikologis) yaitu: minat

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.¹⁰⁶ Kegiatan termasuk belajar yang diminati anak didik, akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang, oleh sebab itu, minat bisa juga diartikan perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu objek.¹⁰⁷ Bahan pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah dipelajari dan dikuasai, karena minat dapat menambah kegiatan belajar.¹⁰⁸

¹⁰⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya.....*, h. 54.

¹⁰⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya.....*, h. 55-56.

¹⁰⁷ Nidawati, Belajar dalam Perspektif Psikologi dan Agama, dalam *Jurnal Pionir*, Vol. 1 No. 1 Juli 2013, h. 24.

Dalam hal ini minat siswa menjadi faktor pendukung, karena minat dan semangat siswa dalam pelaksanaan dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes sangat tinggi, hal tersebut dapat dilihat dari semangat, kerja keras dan rasa senang siswa saat bermain, baik pada permainan *bentengan* maupun *bakiak*, walaupun saat pelaksanaan permainannya ada beberapa siswa yang terjatuh karena tidak seimbang saat melangkahkakan kaki pada permaian *bakiak*, siswa tetap berusaha bangkit dan melanjutkan permaian, selain itu saat permaian *bentengan* berakhir siswa masih ingin bermain.

b. Faktor Ekstern (sekolah) yaitu:

1. Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar, maka cara-cara mengajar serta cara belajar haruslah setepat-tepatnya dan seefisien serta seefektif mungkin. Metode mengajar itu mempengaruhi belajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula.¹⁰⁹

Dalam hal ini metode mengajar guru menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran, karena guru sudah cukup menguasai dalam mengimplementasikan materi permainan tradisional pada pembelajaran penjasorkes, langkah-langkah dari kegiatan awal, inti dan penutup sudah tersusun secara sistematis. Serta metode pembiasaan yang dilakukan dalam implementasi permaian untuk memunculkan nilai-nilai pendidikan karakter sudah terintegrasi cukup baik dalam pelaksanaan dolanan anak tradisional tersebut.

¹⁰⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya.....*, h. 64-65.

Akan tetapi pada perencanaan pembelajaran sedikit kurang maksimal, hal tersebut dapat dilihat dari RPP yang dibuat guru belum menjelaskan secara mendetail nilai karakter apa saja yang ada pada setiap langkah pelaksanaannya serta belum jelasnya lembar evaluasi pembelajaran.

2. Alat Permainan

Alat pelajaran erat hubungannya dengan gaya belajar siswa. Alat belajar yang lengkap dapat memperlancar proses pembelajaran. Dalam pembelajaran penjasorkes alat permainan untuk permainan tradisional sangat dibutuhkan untuk membantu dalam penyampaian materi dan praktik langsung sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Dalam hal ini alat pelajaran menjadi faktor pendukung dan penghambat karena untuk permainan *bakiak* sudah disediakan guru, bahkan guru membuat sendiri alat permainan tersebut. Akan tetapi alat untuk permainan bentengan kurang mendukung karena menggunakan tiang bendera dan basket, hal tersebut dikarenakan tiang untuk permainan bentengan yang sebenarnya rusak karena banjir.

3. Keadaan Lapangan

Keadaan gedung sekolah memberikan pengaruh pada proses pembelajaran siswa, terlebih keadaan lapangan untuk praktik permainan tradisional pada pembelajaran penjasorkes. dalam hal ini lapangan menjadi faktor penghambat dan pendukung karena lapangan olahraga yang ada di MIN 12 Hulu Sungai tengah untuk praktik dolanan anak tradisional cukup luas, sehingga sangat memungkinkan untuk praktik tersebut berlangsung. Akan tetapi, lapangannya

kurang begitu mulus sehingga dapat membuat siswa terjatuh atau kurang leluasa dalam mempraktikkan permainan tradisional.