BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

SDN Kali Besar beralamat di Jalan Rahayu Rt. 03 Rw. 02 Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut. Sekolah ini didirikan pada tahun 1964 oleh Presiden Soekarno. Pada awalnya sekolah ini bernama SD Inpres Tunas Murni dan pada tahun 1980-an berubah menjadi SDN Kali Besar.

SDN Kali Besar berdiri di atas tanah warga dan baru pada tahun 2017 menjadi hak milik sekolah sepenuhnya. Bangunan kelas dibangun secara bertahap, pada awalnya hanya terdiri dari 2 bangunan yaitu kelas 1 sampai 6, kemudian bangunan ke 3 pada tahun 2008 yang menjadi kelas 5 sekarang, dan bangunan permanen pada tahun 2009 yaitu terdiri dari kantor dan kelas 6.

Adapun yang pernah menjabat sebagai kepala sekolah SDN Kali Besar, yaitu:

a. Yusran
b. Yamin
c. Aran
d. Sanusi
e. Marul Zaman
f. Syairaji M. Pd
g. Ainun S.Pd 2017 – sekarang

2. Visi dan Misi SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

   Visi:

   Membentuk siswa yang beriman dan bertaqwa, berprestasi tinggi, berbudaya, dan berbudi pekerti luhur, dan berwawasan lingkungan

   Misi:

   a. Menanamkan keyakinan akidah melalui pengamalan ajaran agama
   b. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
   c. Mengembangkan pengetahuan dibidang iptek, bahasa, olah raga, kesehatan, dan seni budaya sesuai dengan bakat dan minat prestasi siswa
   d. Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dan lingkungan.

3. Keadaan Kepala Sekolah, Guru dan Karyawandi SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

Jumlah guru dan staf yang ada di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut berjumlah 10 orang, yang terdiri dari 9 guru dan 1 kepala sekolah. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Daftar Guru dan Karyawan di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

No.	Nama	L/P	Jabatan
1.	Ainun, S.Pd, SD	P	Kepala Sekolah
2.	Riza Kamarullah, S.Pd, SD	L	Guru
3.	Yustan Azidin, S.Pd, SD	L	Guru
4.	Dra. Hamdiah	P	Guru
5.	Abdusshamad, S.Pd, Sd	L	Guru
6.	Jahri, A.Ma. Pd	L	Guru
7.	Khairansyah, A.Ma. Pd	L	Guru
8.	Iwansyah, S.Pd, SD	L	Guru
9.	Erlenda Agustina, S.Pd	P	Guru

Lanjutan tabel 4.1 Daftar Guru dan Karyawan di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

No.	Nama	L/P	Jabatan
10.	Misrawati, S.Pd	P	Guru

Sumber: Kepala Sekolah SDN Kali Besar Kec. Kurau Kab. Tanah Laut

4. Keadaan Peserta Didikdi SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

Jumlah peserta didik di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut tahun ajaran 2017-2018 tercatat berjumlah 46 orang peserta didik, yang terdiri dari 26 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Jumlah peserta didik di SDN Kali Besar Kecamatan KurauKabupaten Tanah Laut

No.	Kelas	Jumlah		
		Laki-Laki	Perempuan	Total
1.	I	10	2	12
2.	II	2	4	6
3.	III	2	3	5
4.	IV	5	3	8
5.	V	2	3	5
6.	VI	5	5	10
Jumlah		**26**	**20**	**46**

Sumber: Kepala Sekolah SDN Kali Besar Kec. Kurau Kab. Tanah Laut

5. Sarana dan Prasarana di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

Sarana dan prasarana yang ada di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut cukup memadai untuk proses pembelajaran. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

No	Uraian	Kondisi (Unit)			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Jumlah
1.	Ruang Kelas	5	1	-	6
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-	1
3.	Ruang Guru	1	-	-	1
4.	Ruang UKS	1	-	-	1
5.	WC	-	1	-	1
6.	Lapangan	1	-	-	1
7.	Dapur	1	-	-	1
8.	Laptop	1	-	-	1
9.	Printer	1	-	-	1
10.	Papan Tulis	6	-	-	6

Sumber: Kepala Sekolah SDN Kali Besar Kec. Kurau Kab. Tanah Laut

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 Permainan Tradisional pada Peserta Didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut. 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 Permainan Tradisional pada Peserta Didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut sebagai berikut:

1. Permainan Tradisioanal yang Dimainkan Peserta Didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

Observasi pertama peneliti lakukan pada hari Kamis tanggal 12 April 2018. Pukul 08.30, peneliti mendapati beberapa peserta didik yang sedang

bermain permainan *Bakalikir* di halaman sekolah sebelum dimulainya acara Maulid Nabi yang dilaksanakan di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut, seperti yang terdapat pada gambar 1.



Gambar 1 : Peserta Didik Sedang Memainkan Permainan *Bakalikir*

Selain permainan*Bakalikir,* pada waktu yang sama peneliti juga menemukan peserta didik perempuan yang sedang memainkan permainan *Badamprak* di salah satu kelas, seperti yang terlihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2 : Peserta Didik Sedang Memainkan Permainan *Badamprak*

Berdasarkan kedua gambar tersebut, terlihat peserta didik memainkan permainan *Bakalikir* dan *Badamprak* dilakukan sebelum dimulainya acara maulid Nabi Muhammad Saw di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut, sehingga peserta didik bermain menggunakan pakaian muslim. Terlihat ada 6 peserta didik laki-laki yang sedang memainkan permainan *Bakalikir* dan 4 orang peserta didik perempuan yang memainkan permainan *Badamprak.*

Pada hari yang sama, pukul 09.00 peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru SDN Kali Besar Kecamatan Kuraui Kabupaten Tanah Laut yaitu Ibu Miarawati S.Pd. Beliau menyatakan bahwa :

Misrawati S.Pd : "*Ketika jam istirahat peserta didik kalau tidak jajan ya bermain"* (Kamis, 12 April 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Misrawati, S.Pd menunjukkan bahwa selain jajan peserta didik juga bermain di lingkungan sekolah. Pernyataan tersebut diperkuat dari peneliti yang menanyakan tentang permainan yang dimainkan peserta didik dan ibu Misrawati S.Pd menyatakan bahwa:

Misrawati S.Pd : "*Bisa Bahasinan, Balogo, dan masih banyak lagi"* (Kamis, 12 April 2018)

Maka dari wawancara, observasi, dan dokumentasi pada Kamis, 12 April 2018 diperoleh hasil yaitu peserta didik bermain permainan tradisional *Bakalikir* dan *Badamprak.*

Selanjutnya, observasi kedua peneliti lakukan pada hari Jum'at tanggal 13 April 2018. Pada jam istirahat sekitar pukul 10.00, peneliti mendapati 4 orang peserta didik perempuan kelas 5 dan kelas 3 serta satu orang peserta didik laki-

laki kelas 5 yang sedang memainkan permainan tradisional *Bakalikir* di halaman sekolah, seperti yang terlihat pada gambar 3 berikut :



Gambar 3 : Peserta Didik Sedang Memainkan Permainan *Bakalikir*

Pada waktu yang sama, peneliti juga mendapati peserta didik lain yang sedang bermain permainan tradisional *Badamprak* di halaman sekolah,yang terdiri dari 6 orang peserta didik perempuan kelas 2, 3, dan 4. Hal tersebut terlihat pada gambar 4 berikut :



Gambar 4 : Peserta Didik Sedang Memainkan Permainan *Badamprak*

Selain *Bakalikir* dan *Badamprak,* terlihat juga peserta didik lain sedang memainkan permainan tradisional *Balogo* di jalan raya samping sekolah. Terdapat 4 orang peserta didik laki-laki yang sedang memainkan permainan *Balogo,* yang terdiri dari 2 orang peserta didik laki-laki kelas 5 dan 2 orang peserta didik laki-laki kelas 4. Seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 5 : Peserta Didik Sedang Memainkan Permainan *Balogo*

Selain itu, peneliti juga mendapati beberapa peserta didik sedang memainkan permainan Tali *Ulay* di halaman sekolah. Ada 6 orang peserta didik perempuan yang terdiri dari satu orang peserta didik kelas 4, 3 orang peserta didik kelas 5, serta 2 orang peserta didik kelas 6 yang sedang memainkan permainan Tali *Ulay,* seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 6 : Peserta Didik Sedang Memainkan Permainan Tali *Ulay*

Berdasarkan observasi dan dokumentasi pada hari Jum'at tanggal 13 April 2018, diperoleh hasil bahwa permainan tradisional yang dimainkan peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut diantaranya permainan *Bakalikir*, *Badamprak*, *Balogo,* dan Tali *Ulay.*

Observasi ketiga peneliti lakukan pada hari Senin tanggal 16 April 2018. Terlihat pada jam istirahat pukul 10.10, peneliti mendapati beberapa peserta didik yang sedang memainkan permainan *Balogo* di jalan raya samping sekolah. Ada 8 orang peserta didik laki-laki yang terdiri dari peserta didik kelas 4, 5, dan 6 yang sedang memainkan permainan berikut:



Gambar 7 : Peserta Didik Sedang Memainkan Permainan *Balogo*

Selain itu, peneliti juga mendapati peserta didik lain yang sedang memainkan permainan *Badamprak*. Ada 4 orang peserta didik perempuan yang sedang memainkan permainan *Badamprak* yang terdiri dari peserta didik kelas 1, 3 dan 4.



Gambar 8 : Peserta Didik Sedang Memainkan Permainan *Badamprak*

Selain *Balogo* dan *Badamprak,* peneliti juga mendapati peserta didik lain sedang memainkan permainan *Bakalikir* di halaman sekolah.



Gambar 9 : 3 Orang Peserta Didik Kelas 1 dan Kelas 2 Sedang Memainkan Permainan *Bakalikir*



Gambar 11 : 4 Orang Peserta Didik Kelas 3 dan Kelas 4 Sedang Memainkan Permainan *Bakalikir*



Gambar 12 : 6 Orang Peserta Didik Perempuan Kelas 2, 3, 4, dan 5 Sedang Memainkan Permainan *Bakalikir*

Peneliti juga mendapati beberapa peserta didik yang sedang memainkan permainan tradisional Tali *Ulay* di depan kelas dan ada juga yang memainkannya di dalam kelas. Seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 13 : 4 Orang Peserta Didik Perempuan Kelas 2, 3 dan Kelas 5 Sedang Memainkan Permainan Tali *Ulay*



Gambar 14 : 4 Orang Peserta Didik Kelas 5 Sedang Memainkan Permainan Tali *Ulay*

Berdasarkan observasi dan dokumentasi pada hari Jum'at tanggal 13 April 2018, diperoleh hasil bahwa permainan tradisional yang dimainkan peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut diantaranya permainan *Balogo, Badamprak, Bakalikir,* dan Tali *Ulay.*

Observasi keempat, peneliti lakukan pada hari Rabu tanggal 18 April 2018. Peneliti mendapati peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut sedang memainkan permainan tradisional *Balogo* pada jam istirahat sekitar pada pukul 10.00 di jalan raya samping sekolah. Ada 16 orang peserta didik laki-laki kelas 4, 5, dan 6 yang sedang memainkan permainan *Balogo,* seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 15 : Peserta Didik Sedang Memainkan Permainan *Balogo*

Peneliti juga mendapati peserta didik lain sedang membuat arena permainan *Badamprak* di halaman sekolah, yang kemudian dimainkan oleh 6 orang peserta didik kelas 3 dan 4, seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 16 : Peserta Didik Sedang Membuat Arena Permainan *Badamprak*

Selain itu, peneliti juga kembali mendapati beberapa peserta didik laki-laki dan perempuan sedang memainkan permainan *Bakalikir* di halaman sekolah. Terlihat pada gambar berikut:



Gambar 17 : Peserta Didik Laki-laki Sedang Memainkan Permainan *Bakalikir*

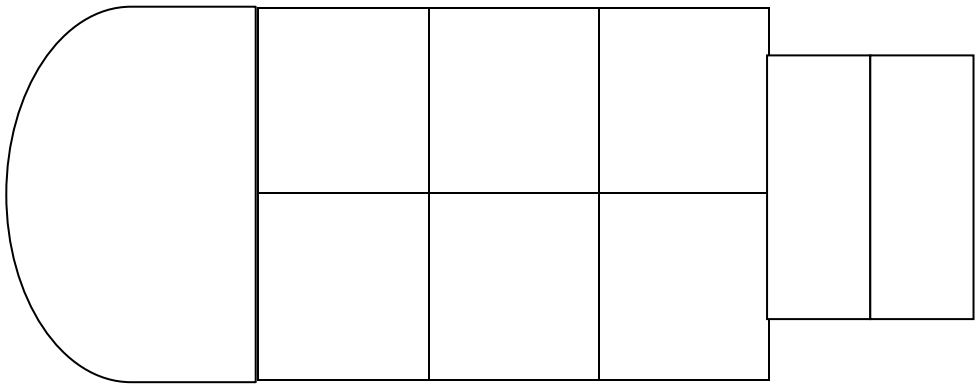


Gambar 18 : Peserta Didik Perempuan Sedang Memainkan Permainan *Bakalikir*

Berdasarkan observasi dan dokumentasi pada hari Rabu tanggal 18 April 2018, diperoleh hasil bahwa permainan tradisional yang dimainkan peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut diantaranya permainan *Balogo, Badamprak,* dan *Bakalikir.*

Permainan Balogo dimainkan menggunakan 1 buah *panapak* yang terbuat dari potongan bambu dan 2 buah *logo* yang terbuat dari kayu yang dibentuk seperti daun. 2 buah *logo* tersebut ada yang menjadi *undas* dan ada yang menjadi pasangan. Permainan Balogo dimainkan oleh peserta didik laki-laki saja yang terdiri dari peserta didik kelas 4, 5, dan 6. Selama observasi, tidak ada ditemukan peserta didik perempuan memainkan permainan Balogo. Permainan Balogo hanya dimainkan oleh peserta didik laki-laki saja. Permainan Balogo dimainkan oleh 2 tim yang berjumlahkan dari 4 orang sampai 8 orang pada setiap tim sehingga jumlah peserta didik yang memainkan permainan Balogo ada 4 orang sampai 16 orang.

Permainan *Badamprak* dimainkan dengan membentuk arena permainan *Bedamprak* seperti di bawah ini:



Masing-masing pemain menggunakan *undas* yang berupa puing-puing bebatuan yang ada di halaman sekolah. Permainan *Badamprak* hanya dimainkan oleh peserta didik perempuan kelas 1 sampai kelas 4 saja dan tidak ditemukan peserta didik laki-laki yang ikut memainkannya. Permainan *Badamprak* dimainkan oleh 4 sampai 6 orang peserta didik.

Sedangkan untuk permainan *Bakalikir* dimainkan di halaman sekolah yang sudah terdapat lubang-lubang, jadi para pemain hanya membutuhkan *undas* yaitu 1 biji *kalikir* untuk setiap orang. Permainan *Bakalikir* dimainkan oleh peserta didik laki-laki dan perempuan yang terdiri dari kelas 1 sampai kelas 6. Permainan *Bakalikir* merupakan permainan yang paling sering dimainkan di SDN Kali Besar. Permainan *Bakalikir* dimainkan oleh 3 orang sampai 15 orang peserta didik di arena yang berbeda, karena di halaman banyak sekali terdapat lubang-lubang, jadi peserta didik bebas mau bermain di arena yang mereka pilih, setiap arena terdiri minimal 3 orang atau lebih.

Permainan Tali *Ulay* dimainkan di halaman sekolah, namun ada sesekali peserta didik memainkannya di dalam kelas. Permainan ini dimainkan menggunakan tali karet yang terbuat dari getah karet yang disambung memanjang dan permainan ini dimainkan oleh peserta didik kelas 3 sampai kelas 5 saja khususnya peserta didik perempuan, namun sesekali ada peserta didik laki-laki yang ikut bermain Tali *Ulay*. Permainan Tali *Ulay* biasanya dimainkan oleh 3 orang sampai 6 orang peserta didik.

2. Proses dan Aturan Permainan Tradisional yang Dimainkan Peserta Didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

Permainan tradisional yang dimainkan peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut diantaranya seperti *Bakalikir, Badamprak, Balogo* dan Tali *Ulay* tentu terdapat proses dan aturan yang peserta didik gunakan ketika memainkan permainan tersebut. Berikut proses dan aturan dari permainan *Bakalikir, Badamprak, Balogo* dan Tali *Ulay* yang dimainkan oleh peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut berdasarkan observasi peneliti.

a. Permainan Tradisional *Balogo*

1) Proses Permainan Tradisional *Balogo*

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, berikut proses permainan tradisional *Balogo* yang dimainkan oleh peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut:

a) Peserta didik membuat arena permainan menggunakan lilin, terdiri dari garis *start*, garis *zonk*, dan garis-garis untuk *pasangan*.



Gambar 19 : Peserta Didik Membuat Arena Permainan *Balogo* (Jum'at, 13 April 2018)

b) Peserta didik melakukan *humpimpah*, dengan cara membolak balik tangan. Jika terdapat tangan yang sama sesuai dengan pembagian kelompok maka mereka menjadi 1 tim. Misalnya, ada 3 orang yang membuka tangan dan ada 3 orang yang menutup tangan maka mereka yang tangannya sama menjadi 1 tim.



Gambar 20 : Peserta Didik Melakukan *Humpimpah* (Jum'at, 13 April 2018)

c) *Kompak*, yaitu ketua tim menggunakan *undasnya* masing-masing dan saling memukulkan *undas* mereka dan melepaskannya ke tanah untuk menentukan siapa yang *naik* duluan, kemudian jika *undas* terbuka maka timnya yang *naik* duluan. Tim yang *naik* duluan sebut saja tim A dan yang *pasang* tim B.



Gambar 21 : Peserta Didik Melakukan *Kompak* (Jum'at, 13 April 2018)

d) Tim B memasang *pasangan* di arena permainan yang sudah ditentukan sebagai tempat memasang *pasangan* sejumlah anggota tim. Misalnya tim A dan B masing-masing ada 8 orang maka *pasangan* yang dipasang berjumlah 8.



Gambar 21 : Peserta Didik Memasang *Pasangan* (Jum'at, 13 April 2018)

e) Tim A bersiap-siap di garis *start* untuk memukul *undas* agar mengenai *pasangan* yang telah dipasang oleh tim B secara bergiliran. Pada pukulan pertama ini pemain hanya dituntut untuk melewati arena *zonk* tetapi bisa saja ada *pasangan* yang berhasil dirobohkan**.**



Gambar 22 : Peserta Didik Bersiap di Garis *Start* (Senin, 16 April 2018)

f) Jika *undas* tim A berhasil mengenai *pasangan* maka itu dinamakan *cabang*.



Gambar 22 : Peserta Didik *Meunting Pasangan* (Rabu, 18 April 2018)

g) Jika berhasil merobohkan semua *pasangan* maka tim A main terus, sesuai ketentuan misalnya 4 kali berhasil maka dapat poin 1.

h) Jika tidak berhasil merobohkan semua *pasangan* maka dilanjutkan oleh tim B.

2) Aturan Permainan Tradisional B*alogo*

Berdasarkan proses permainan tersebut diperoleh beberapa aturan yang digunakan di dalam permainan *Balogo*, yaitu:

a) Masing-masing pemain harus mempunyai *penapak*. *Penapak* terbuat dari bambu yang dipotong memanjang.

b) Masing-masing pemain harus mempunyai 2 *logo* yang terdiri dari 1 *undas* dan 1 *pasangan*. *Logo* terbuat dari potongan kayu.

c) Menetapkan berapa kali batasan tim dikatakan mendapatkan poin. Misalnya jika 4 kali main selalu berhasil merobohkan semua *pasangan* maka mendapat poin 1-0. Jika 1 sampai 3 kali main tidak berhasil maka poin tetap 0.

d) Jika dalam pukulan pertama masuk wilayah *zonk* atau pada pukulan ke dua tidak berhasil mengenai *pasangan* maka tidak bisa melanjutkan permainan. Tetapi anggota lain dari timnya yang pada pukulan pertama berhasil melewati wilayah *zonk* dan pada pukulan kedua berhasil mengenai *pasangan* dapat melanjutkan permainan merobohkan *pasangan* yang belum roboh, dan anggota yang gagal tadi bisa main lagi jika timnya berhasil merobohkn semua *pasangan*.

e) Sebelum memukulkan *undas* ke *pasangan* pemain boleh mengambil posisi sejajar dengan *pasangan* yang akan ditujunya tetapi dengan jarak yang sama.

f) Jika dalam memukul *undas* tidak mengenai *pasangan* maka tidak bisa melanjutkan permainan.

g) Setiap tim yang *naik* maka harus merobohkan semua *pasangan*, apabila tidak berhasil maka tim yang *pasang* berhak *naik*.

h) Meskipun *undas* yang dipukul hanya mengenai *pasangan* tetapi tidak roboh maka tetap dinyatakan berhasil, dan *pasangan* akan dirobohkan dengan tangan oleh tim yang *pasang*.

b. Permainan Tradisional *Badamprak*

1) Proses Permainan Tradisional *Badamprak*

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama 4 kali, diperoleh proses permainan tradisional *Badamprak* yang dimainkan oleh peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut:

a) Peserta didik membuat arena permainan *Badamprak.*



Gambar 23 : Peserta Didik Membuat Arena Permainan *Badamprak* (Jum'at, 13 April 2018)

b) *Humpimpah*, untuk menentukan pembagian tim dengan cara membolak balikkan tangan dan jika ada tangan yang sama dengan jumlah yang sama akan menjadi 1 tim.



Gambar 23 : Peserta Didik Melakukan *Humpimpah* untuk Menentukan Tim (Jum'at, 13 April 2018)

c) *Basiun*, untuk menentukan tim mana yang jalan terlebih dahulu. *Basiun* dilakukan oleh ketua tim dengan menggunakan jari mereka secara bersama-sama, bisa jari telunjuk, jempol, dan kelingking. Ketentuannya yaitu jika tim A jari jempol dengan tim B jari telunjuk maka yang menang adalah yang jari jempol. Jika tim A jari kelingking dengan tim B jari jempol maka yang menang adalah yang jari kelingking. Jika tim A jari telunjuk dengan tim B jari kelingking maka yang menang adalah yang jari telunjuk.



Gambar 24 : Peserta Didik Melakukan *Basiun* untuk Menentukan Tim Mana yang Lebih Dahulu Jalan (Jum'at, 13 April 2018)

d) Tim A melempar *undas* ke kotak yang pertama. Kemudian melompat dengan satu kaki yang disebut juga *bainting*, dari kotak ke 2, 3, 4, 5, *gunungan*, 6, 7, 8, dan 9. Selanjutnya, mengambil *undas* yang ada di kotak 1.



Gambar 25 : Peserta Didik Melakukan *Bainting* dan Melompati Kotak yang Tidak Ada *Undasnya* (Jum'at, 13 April 2018)

e) Selanjutnya, tim A kembali melempar *undas* ke kotak 2. Kemudian, melompati kotak 1, 3, 4, 5, *gunungan,* 6, 7, 8, dan 9. Hal inidilakukan sampai *undas* sudah melewati semua kotak.

f) *Rumahan*, melompat dengan 1 kaki ke kotak 1, 2, 3, 4, 5, *gunungan* 6, 7, 8, 9, 2, 1. Di kotak 1 masing-masing pemain melempar *undas* ke atas dan menangkapnya menggunakan tangan dengan urutan sebagai berikut:

(1) *Undas* di tangan.

(2) *Undas* di kaki.

(3) *Undas* di kepala atau di atas kepalan tangan.

(4) *Mandian*, melempar *undas* menuju arena permainan dengan membalikkan badan membelakangi arena permainan untuk mendapatkan kotak sebagai rumahnya yang diberi tanda X di kotak.

g) Permainan selanjutnya hanya mengulang *rumahan* sampai semua kotak berhasil menjadi rumah.

2) Aturan Permainan Tradisional *Badamprak*

Berdasarkan proses permainan tersebut diperoleh beberapa aturan yang digunakan di dalam permainan *Badamprak,* yaitu:

a) Masing-masing pemain harus memiliki 1 buah *undas.*

b) *Undas* yang dilempar tidak boleh mengenai garis dan keluar arena.

c) Saat melompat kaki tidak boleh mengenai garis.

d) Kotak yang ada *undas* tidak boleh diinjak.

e) Jika dalam *Rumahan undas* yang ada di tangan, di kaki, dan di kepala atau di kepalan tangan tidak boleh terjatuh.

f) Jika dalam rumahan ketika *undas* di lempar ke atas tetapi tidak berhasil ditangkap maka dinyatakan gagal.

g) Rumah hanya boleh diinjak oleh pemilik rumah dan harus menggunakan kedua kaki.

h) Jika ada salah satu anggota tim ada yang *mati* maka anggota yang lain wajib menjalankan atau memainkannya sampai berhasil baru yang *mati* tadi boleh lanjut main.

i) Jika semua anggota tim *mati* maka digantikan oleh tim lawan.

c. Permainan Tradisional *Bakalikir*

1) Proses Permainan Tradisional *Bakalikir*

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, berikut proses permainan tradisional *Bakalikir* yang dimainkan oleh peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut:

a) Menyiapkan *undas* untuk bermain.

b) Semua pemain berdiri di lubang ke 3 dan melempar *undas* mengarah ke lubang 1.



Gambar 26 : Peserta Didik Melempar *Undas* (Jum'at, 13 April 2018)

c) Urutan pemain dilihat dari jarak lubang ke 1 dengan *undas*, yang paling dekat lebih dahulu main dan seterusnya.

d) Memasukkan *undas* ke lubang ke 1.



Gambar 27 : Peserta Didik Melempar *Undas* (Jum'at, 13 April 2018)

e) *Meunting undas-undas* lawan sampai terkena semua.

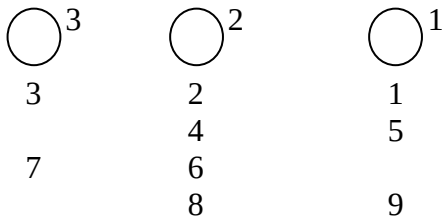


Gambar 28 : Peserta Didik *Meunting Undas* (Jum'at, 13 April 2018)

f) Memasukkan *kalikir* ke lubang ke 2.

g) *Meunting undas-undas* lawan sampai kena semua.

h) Seterusnya sampai lubang ke 9.



i) Menjadi Raja**.** Raja bertugas *meunting undas-undas* lawan agar menjauh dari lubang-lubang yang akan mereka tuju dengan syarat harus *mil* (lebih dari 1 *kilan*).



Gambar 29 : Raja Mengukur *Kalikir* yang Mereka Jauhkan dari Lubang dengan Melakukan *Kilan* (Senin, 16 April 2018)

2) Aturan Permainan Tradisional *Bakilikir*

Berdasarkan proses permainan tersebut diperoleh beberapa aturan yang digunakan di dalam permainan *Bakalikir,* yaitu:

a) Masing-masing pemain harus memiliki 1 buah *undas.*

b) Setiap *meunting undas* lawan, harus maju 1 kilan.

c) Jika sewaktu *meunting undas* lawan tidak kena maka tidak bisa *meunting undas* lawan yang lainnya lagi dan pemain berikutnya yang berhak main.

d) Ketika menjadi raja hanya boleh *meunting undas* lawan yang *mil* saja, jika tidak *mil* tidak boleh *diunting*.

e) Boleh menambahkan tumpukan batu di bawah *undas* lawan.

d. Permainan Tradisional Tali *Ulay*

1) Proses Permainan Tradisional Tali *Ulay*

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, berikut proses permainan tradisional Tali *Ulay* yang dimainkan oleh peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut:

a) Menyiapkan tali karet. Tali karet yang dimaksud adalah tali karet yang sudah dibentuk memanjang dengan cara menggabungkan tali karet satu per satu sampai panjang, bisa diputar dan dapat dimainkan.

b) *Humpimpah* untuk membagi tim jika lebih dari 3 orang dengan cara membolak balik tangan bersama-sama, jika terdapat tangan yang sama sesuai dengan pembagian kelompok maka mereka menjadi 1 tim. Misalnya, ada 2 orang yang membuka tangan dan ada 2 orang yang menutup tangan maka mereka yang tangannya sama menjadi 1 tim. *Humpimpah* juga dilakukan ketika pemain hanya terdiri dari 3 orang untuk menentukan urutan pertama yang main.



Gambar 30 : Peserta Didik Melakukan *Humpimpah* untuk Menentukan Tim Mana yang Jalan Terlebih Dahulu (Senin, 16 April 2018)

c) *Basiun* untuk menentukan tim atau pemain yang main terlebih dahulu. *Basiun* dilakukan oleh masing-masing pemain atau perwakilan masing-masing anggota tim dengan menggunakan jari mereka secara bersama-sama, bisa jari telunjuk, jempol, dan kelingking. Ketentuannya yaitu jika tim A jari jempol dengan tim B jari telunjuk maka yang menang adalah yang jari jempol. Jika tim A jari kelingking dengan tim B jari jempol maka yang menang adalah yang jari kelingking. Jika tim A jari telunjuk dengan tim B jari kelingking maka yang menang adalah yang jari telunjuk.

d) 2 orang menjadi pemutar tali atau dalam bahasa Banjar sebagai *tukang Ulay*.



Gambar 31 : 2 Orang Peserta Didik Menjadi *Tukang Ulay* (Jum'at, 13 April 2018)

e) Pemain atau tim yang mendapat giliran mulai memainkan dengan tahap

(1) Meloncat 1 kali langsung keluar sebanyak 2 kali.



Gambar 32 : Meloncat 1 kali (Jum'at, 13 April 2018)

(2) Meloncat 2 kali.



Gambar 33 : Meloncat 2 kali (Jum'at, 13 April 2018)

(3) Meloncat 3 kali dengan kedua tangan di dada.



Gambar 34 : Meloncat 3 kali dengan kedua tangan di dada (Jum'at, 13 April 2018)

(4) Meloncat 4 kali dengan tangan hormat.



Gambar 35 : Meloncat 4 kali tangan hormat (Jum'at, 13 April 2018)

(5) Meloncat 5 kali dengan sebelah tangan di telinga.



Gambar 35 : Meloncat 5 kali tangan di telinga (Senin, 16 April 2018)

(6) Meloncat 6 kali dengan sebelah tangan di pinggang.



Gambar 36 : Meloncat 6 kali dengan sebelah tangan di pinggang (Senin, 16 April 2018)

(7) Meloncat 7 kali dengan bertepuk tangan.



Gambar 37 : Meloncat 7 kali dengan bertepuk tangan (Senin, 16 April 2018)

(8) Meloncat 8 kali dengan posisi jongkok.



Gambar 38 : Meloncat 8 kali dengan posisi jongkok (Senin, 16 April 2018)

(9) Meloncat 9 kali dengan tangan seperti menembak.



Gambar 39 : Meloncat 9 kali dengan tangan seperti menembak (Senin, 16 April 2018)

(10) Meloncat 10 kali dengan 1 kaki.



Gambar 40 : Meloncat 10 kali dengan tangan seperti menembak (Senin, 16 April 2018)

(11) Meloncat 11 kali dengan menutup mata.



Gambar 40 : Meloncat 11 kali dengan mata tertutup (Senin, 16 April 2018)

(12) Meloncat 12 kali dengan mengangkat tangan seperti berdoa.



Gambar 41 : Meloncat 12 kali dengan tangan seperti berdoa (Senin, 16 April 2018)

(13) Meloncat sampai lagu "susu saya susu bendera" yang dinyanyikan lawan selesai.



Gambar 41 : Meloncat sampai lagu selesai dinyanyikan (Senin, 16 April 2018)

2) Aturan Permainan Tradisional Tali *Ulay*

Berdasarkan proses permainan tersebut diperoleh beberapa aturan yang digunakan di dalam permainan *Bakalikir,* yaitu:

a) Jika tali tersangkut di salah satu anggota badan pemain yang mengakibatkan tali berhenti berputar maka pemain dinyatakan gagal.
b) Jika ada salah satu anggota tim gagal menyelesaikan 1 tahap maka anggota yang lain menjalankannya atau *membayarakannya*.
c) Jika pemain atau tim mampu melewati semua tahap maka mendapat poin 1 dan permainan digantikan oleh pemain atau tim lawan.
d) Jika pemain atau tim lawan gagal menyelesaikan 1 tahapan atau lebih maka digantikan lagi oleh pemain atau tim sebelumnya kembali lagi ke tahapan pertama untuk menambah poin

3. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional yang Dimainkan Peserta Didik di SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

Permainan tradisional Banjar yang dimainkan oleh peserta didik SDN Kali Besar merupakan permainan turun temurun tradisional Banjar yang sudah ada sejak lama dan masih dimainkan oleh peserta didik SDN Kali Besar. Selama penelitian berlangsung permainan tradisional yang sering dimainkan oleh peserta didik SDN Kali Besar yaitu permainan *Balogo*, *Badamprak*, *Bakalikir*, dan Tali *Ulay*. Peserta didik sebenarnya tidak mengetahui tentang asal-usul dan nilai-nilai

yang terkandung dalam permainan yang sering dimainkannya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Safrudin bahwa *ulun kada tahu jua, yang ulun tahu kada bulih culas pang bamainan tuh* (Senin, 16 April 2018), bahkan guru juga tidak mengetahui asal-usul dan nilai karakter yang ada dalam permainan tersebut sehingga guru menyerahkan sepenuhnya kepada peneliti untuk mencari tahu nilai-nilai karakter yang ada pada permainan tradisional yang dimainkan oleh peserta didik SDN Kali Besar.

C. Analisis Data

1. Permainan Tradisional yang Dimainkan Peserta Didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

Berdasarkan data yang dihimpun, diketahui bahwa permainan yang dimainkan peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut adalah sebagai berikut:

a. Permainan *Balogo*

Permainan Balogo dimainkan menggunakan 1 buah *panapak* yang terbuat dari potongan bambu dan 2 buah *logo* yang terbuat dari kayu yang dibentuk seperti daun. 2 buah *logo* tersebut ada yang menjadi *undas* dan ada yang menjadi pasangan. Permainan Balogo dimainkan oleh peserta didik laki-laki saja yang terdiri dari peserta didik kelas 4, 5, dan 6. Selama observasi, tidak ada ditemukan peserta didik perempuan memainkan permainan Balogo. Permainan Balogo hanya dimainkan oleh peserta didik laki-laki saja. Permainan Balogo dimainkan oleh 2 tim yang berjumlahkan

dari 4 orang sampai 8 orang pada setiap tim sehingga jumlah peserta didik yang memainkan permainan Balogo ada 4 orang sampai 16 orang.

b. Permainan *Badamprak*

Permainan *Badamprak* dimainkan menggunakan *undas* yang berupa puing-puing bebatuan yang ada di halaman sekolah. Permainan *Badamprak* hanya dimainkan oleh peserta didik perempuan kelas 1 sampai kelas 4 saja dan tidak ditemukan peserta didik laki-laki yang ikut memainkannya. Permainan *Badamprak* dimainkan oleh 4 sampai 6 orang peserta didik

c. Permainan *Bakalikir*

Permainan *Bakalikir* dimainkan di halaman sekolah yang sudah terdapat lubang-lubang, jadi para pemain hanya membutuhkan *undas* yaitu 1 biji *kalikir* untuk setiap orang. Permainan Bakalikir dimainkan oleh peserta didik laki-laki dan perempuan yang terdiri dari kelas 1 sampai kelas 6. Permainan *Bakalikir* merupakan permainan yang paling sering dimainkan di SDN Kali Besar. Permainan *Bakalikir* dimainkan oleh 3 orang sampai 15 orang peserta didik di arena yang berbeda, karena di halaman banyak sekali terdapat lubang-lubang, jadi peserta didik bebas mau bermain di arena yang mereka pilih, setiap arena terdiri minimal 3 orang atau lebih.

d. Permainan Tali *Ulay*

Permainan Tali *Ulay* dimainkan di halaman sekolah, namun ada sesekali peserta didik yang memainkannya di dalam kelas. Permainan ini dimainkan menggunakan tali karet yang terbuat dari getah karet yang disambung memanjang dan permainan ini dimainkan oleh peserta didik kelas 3 sampai kelas 5 saja khususnya peserta didik perempuan, namun sesekali ada peserta didik laki-laki yang ikut bermain Tali *Ulay*. Permainan Tali *Ulay* biasanya dimainkan oleh 3 orang sampai 6 orang peserta didik.

2. Proses dan Aturan Permainan Tradisional yang Dimainkan Peserta Didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

a. Proses dan Aturan Permainan Tradisional Balogo

Permainan *Balogo* menurut Syamsiar Seman sedikit berbeda dengan yang terjadi di SDN Kali Besar, berikut penjelasnnya:

Menurut Syamsiar Seman permainan *Balogo* dimainkan menggunakan *logo* yang terbuat dari *tempurung* kelapa yang diambil bagian yang pipihnya saja. Aturan permainan *Balogo* jika dalam membidik *logo* berhasil *cabang* maka pemain dapat maju ke depan 3 kali sepanjang *penapak* dan jika tidak berhasil maka pemilik *logo* yang pasang dapat membuat garis pembatas sebagai batas bagi yang main dalam membidik *logo*.[1]

Berbeda dengan yang terjadi di lapangan yaitu, permainan *Balogo* dimainkan menggunakan *logo* yang terbuat dari potongan kayu yang

[1] M. Syamsiar Seman, *Permainan Tradisional Orang Banjar*, (Banjarmasin: Lembaga Pengkajian dan Pelestarian Budaya Banjar Kalimantan Selatan, 2014), h. 58 - 60

berbentuk seperti daun. Kemudian, dari aturan permainan juga memiliki perbedaan yaitu jika *pasangan* yang dibidik berhasil roboh tidak ada aturan harus maju ke depan 3 kali sepanjang penapak tetapi hanya boleh bergeser mensejajarkan posisi *undas* dengan *pasangan* yang akan dibidik. Selain itu sama saja.

b. Proses dan Aturan Permainan Tradisional *Badamprak*

Permainan *Bedamprak* menurut Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi sedikit berbeda dengan yang terjadi di SDN Kali Besar, berikut penjelasnnya:

Menurut Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi permainan *Bedamprak* terdiri dari kotak 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan *gunungan* 7 lalu kemudian dalam prosesnya setelah pemain sampai pada *gunungan* 7 langsung dapat memilih rumah dengan cara membalikkan badan dan melempar *undas* ke kotak yang diinginkannya.[2]

Berbeda dengan yang terjadi di SDN Kali Besar yaitu kotak terdiri dari kotak 1, 2, 3, 4, 5, *gunungan* 6, 7, 8 , dan 9. Permainan *Badamprak* SDN Kali Besar dalam prosesnya juga memiliki perbedaan ketika sudah sampai gunungan 6 maka masih terus berlanjut ke kotak 7, 8 dan, 9 lalu balik lagi ke kotak 2 dan 1 baru setelah itu bisa memilih rumah dengan melewati beberapa langkah lagi yaitu dengan *undas* di tangan,di kaki, dan di kepalan tangan atau di kepala yang setiap tiba di kotak 1 harus melempar ke atas dan menangkapnya dengan 1 tangan lalu kemudian bisa

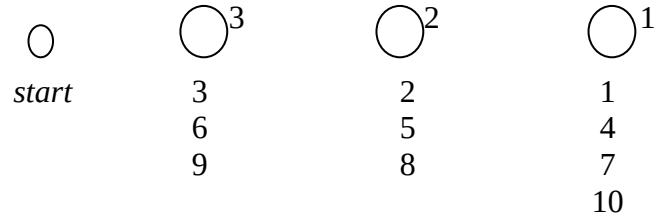
[2] Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), h. 101-102

ke tahap *mandian* (bisa memilih rumah dengan melempar *undas* membelakangi kotak). Selain itu sama saja.

c. Proses dan Aturan Permainan Tradisional *Bakalikir*

Permainan *Bakalikir* menurut M. Syamsiar Seman sedikit berbeda dengan yang terjadi di SDN Kali Besar, berikut penjelasnnya:

Menurut menurut M. Syamsiar Seman permainan *Bakalikir* dimainkan dengan cara menjepit *kalikir* dengan 3 jari kiri dan menuaskannya menggunakan telunjuk kanan kemudian harus memasukkan *kalikir* ke 10 lubang dengan urutan sebagai berikut:

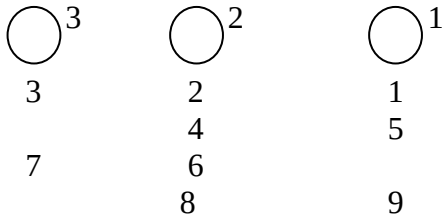


Pemain yang berhasil menyelesaikan ke 10 lubang terlebih dehulu maka dia yang menjadi pemenang dan disebut dengan *"ipul"* dan jika sudah ditemukan pemenang maka permainan berhenti dengan mengganti yang kalah atau mulai dari awal lagi semuanya.[3]

Berbeda dengan yang terjadi di SDN Kali Besar. Permainan *Bakalikir* dimainkan dengan cara apapun namun tidak ditemukan seorang pun yang memainkan *kalikir* dengan 3 jari dan dituaskan dengan telunjuk kanan, jadi di SDN Kali Besar cara menuaskan *kalikir* tidak diatur seperti

[3] M. Syamsiar Seman, *Permainan Tradisional Orang Banjar*, (Banjarmasin: Lembaga Pengkajian dan Pelestarian Budaya Banjar Kalimantan Selatan, 2014), h. 45

halnya menurut M. Syamsiar Seman. Kemudian, pemain harus memasukkan *kalikir* hanya ke 9 lubang dengan urutan sebagai berikut:



Pemain yang berhasil menyelesaikan ke 9 lubang terlebih dahulu maka dia menang dan disebut "raja". Jika Raja sudah ditemukan permainan tidak langsung dihentikan, tetapi permainan masih tetap berlanjut dan raja pun bertugas untuk menjauhkan *undas* lawan dengan cara *meuntingnya* satu per satu dan berhak masuk ke lubang manapun yang dia inginkan. Raja bisa lebih dari 1 orang tergantung keahlian masing-masing pemain.

d. Proses dan Aturan Permainan Tradisional Tali *Ulay*

Permainan Tali *Ulay* menurut Ida Bagus Oka Whindu sedikit berbeda dengan yang terjadi di SDN Kali Besar, berikut penjelasnnya:

Menurut Ida Bagus Oka Whindu, permainan Tali *Ulay* atau Tali Putar dimainkan menggunakan tali dari plastik atau kabel yang sifatnya kaku. Permainan Tali Putar dimainkan dengan urutan dan cara sebagai berikut:

1) Meloncat biasa 6 kali.
2) Meloncat dengan 1 kaki sebanyak 8 kali.
3) Meloncat sebanyak 2 kali dengan arah yang berlawanan.

4) Meloncat dengan posisi jari-jari tangan dijepit di ketiak seperti orang kedinginan lalu meloncat menggunakan kedua kaki sebanyak 10 kali.
5) Meloncat 12 kali dengan bertepuk tangan.
6) Meloncat dengan mata terbuka sebanyak 6 kali dilanjutkan meloncat dengan menutup mata sebanyak 4 kali.
7) Gantungan, yaitu tali hanya diputar oleh 1 orang karena 1 orangnya lagi bertugas meletakkan tali di dada lalu pemain meloncati tali sebanyak 8 kali dengan posisi tangan di atas kepala.
8) Meloncat dalam posisi jongkok sebanyak 16 kali.
9) Meloncat seperti orang bersepeda sebanyak 20 kali.
10) Meloncat sebanyak 16 kali dengan kaki dilipat pada lutut dan kedua tangan diletakkan di pinggang.

Bagi pemain yang kalah biasanya *digedig* oleh pemain yang berhasil memenangkan permainan.[4]

Berbeda dengan yang terjadi di SDN Kali Besar permainan Tali *Ulay* atau Tali Putar dimainkan menggunakan tali yang terbuat dari getah karet yang disambung memanjang dan bersifat lentur. Kemudian perbedaannya juga terletak pada proses loncatan, berikut urutan memainkannya:

1) Meloncat 1 kali langsung keluar sebanyak 2 kali.
2) Meloncat 2 kali.

[4] Ida Bagus Oka Windhu, *Permainan Anak-Anak Daerah Bali*, (Bali: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991), h. 174-176

3) Meloncat 3 kali dengan kedua tangan di dada.
4) Meloncat 4 kali dengan tangan hormat.
5) Meloncat 5 kali dengan sebelah tangan di telinga.
6) Meloncat 6 kali dengan sebelah tangan di pinggang.
7) Meloncat 7 kali dengan bertepuk tangan.
8) Meloncat 8 kali dengan posisi jongkok.
9) Meloncat 9 kali dengan tangan seperti menembak.
10) Meloncat 10 kali dengan 1 kaki.
11) Meloncat 11 kali dengan menutup mata.
12) Meloncat 12 kali dengan mengangkat tangan seperti berdoa.
13) Meloncat sampai lagu "susu saya susu bendera" yang dinyanyikan lawan selesai.

Permainan Tali *Ulay* di SDN Kali Besar ketika ditemukan pemain yang menang dan kalah maka pemain yang kalah tidak mendapat hukuman apapun serta permainan akan terus berlanjut sampai para pemain sudah merasa capek.

3. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter yang Terkandung dalam Permainan Tradisional yang Dimainkan Peserta Didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut

Nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut meliputi:

a. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional *Balogo*

1) Jujur

Nilai jujur dalam permainan *Balogo* terjadi melalui penghayatan dalam bermain yaitu, ketika melakukan *humpimpah,* dalam proses tersebut pemain membolak-balikkan tangan mereka dengan tidak berbuat curang karena bisa saja mereka melakukan perjanjian sebelum melakukannya dengan teman yang diinginkannya menjadi 1 tim. Jadi dalam proses tersebut sangat dituntut berlaku jujur karena semua orang harus menerima dengan siapapun dia menjadi 1 tim.

Ketika melakukan *kompak* juga ada nilai jujur di dalamnya, karena saat kedua *logo dikompakkan* dan jatuh maka kedua ketua tim tidak membalikkan *logonya* lagi, karena bisa saja setelah *logonya* jatuh ada yang mengambil kesempatan untuk membalikkan *logo* agar posisi terbuka, jadi dalam proses tersebut juga mengandung nilai jujur.

Ketika memukul *undas* juga mengandung nilai jujur, dalam proses tersebut dituntut untuk merobohkan *pasangan* dan mengakui jika *undasnya* tidak mengenai *pasangan.* Pukulan kedua dapat dilakukan apabila berhasil melewati wilayah *zonk,* dalam pukulan kedua dan seterusnya pemain bisa memukul *undas* dengan mengambil posisi sejajar dengan pasangan tetapi tetap dengan jarak yang sama, nah di saat mengambil posisi sejajar tersebut ada nilai jujur dengan mengubah posisi sejajar sesuai dengan jarak yang didapat. Selain itu, dalam memukul *undas* ke *pasangan* ada aturan yang menganggap apabila *pasangan* hanya

terkena tetapi tidak roboh maka tetap dianggap roboh jadi dari ketentuan itu kejujuran sangat diperlukan dengan mengakui kena *pasangan* atau tidak.

2) Toleransi

Nilai toleransi dalam permianan *Balogo* terjadi ketika pembagian kelompok dengan cara *humpimpah*, dalam proses tersebut para pemain akan menerima dengan siapapun ia menjadi 1 tim walaupun beda kelas dan beda warna kulit sekalipun. Selain itu, nilai toleransi juga terjadi ketika proses memukul *undas* ada teman 1 tim yang berhasil ataupun tidak mengenai *pasangan* maka mereka saling menghargai.

3) Disiplin

Nilai disiplin dalam permainan *Balogo* terjadi melalui pembiasaan mengikuti semua proses dan aturan permainan dengan tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan yaitu sebagai berikut. Pertama dalam proses *humpimpah*, ketentuannya adalah ketika ada jumlah tangan yang sama sesuai dengan pembagian kelompok maka mereka menjadi 1 tim. Kedua, ketika *kompak* maka yang posisi *logonya* terbuka tim itu lah yang *naik* duluan. Ketiga, tim yang *pasang* harus menyusun *pasangan* pada tempat yang sudah ditentukan sesuai dengan jumlah anggota tim yang *naik*. Keempat, sebelum memukul *undas* pemain berada di garis *start*. Kelima, tim yang *naik* hanya akan mendapatkan poin 1 jika selalu berhasil dalam merobohkan semua *pasangan* sebanyak yang telah ditentukan tetapi jika dalam 1 sampai 3 kali main tidak berhasil maka poin

tetap 0. Keenam, jika tim yang *naik* tidak berhasil merobohkan semua *pasangan* maka tim yang *pasang* akan *naik* dan tim yang mulanya *naik* harus *pasang* dan melakukan tugasnya sebagai tim yang *pasang*. Ketujuh, setiap pemain harus mempunyai *penapak* yang terbuat dari potongan bambu dan 2 buah *logo* yang terbuat dari potongan kayu agar bisa ikut bermain permainan *Balogo*. Kedelapan, jika ada salah 1 anggota tim yang tidak bisa memukul *undas* melewati wilayah *zonk* maka anggota tersebut tidak bisa melanjutkan permainan tetapi anggota lain yang berhasil melewati wilayah *zonk* dapat terus melanjutkan permainan dan anggota yang gagal tadi bisa main lagi jika timnya berhasil merobohkan semua *pasangan*. Kesembilan, ketika melakukan pukulan kedua pemain bisa mengambil posisi sejajar dengan *pasangan* yang akan dituju tetapi dengan jarak yang sama. Kesepuluh meskipun *undas* yang dipukul hanya mengenai *pasangan* dan tidak roboh maka tetap dinyatakan berhasil dan tim yang *pasang* berhak merobohkan *pasangan* tersebut.

4) Kerja Keras

Nilai kerja keras dalam permainan *Balogo* terjadi saat proses awal yaitu membuat arena permainan yang terdiri dari garis *start*, garis *zonk*, dan garis-garis untuk *pasangan* siapapun yang bertugas menjadi terbiasa membuat garis-garis sesuai dengan jarak yang seharusnya. Kemudian saat ketua tim bertugas untuk melakukan *kompak* maka ketua tim berusaha dengan sebaik-baiknya agar dapat *naik* duluan. Selain itu, tim yang bertugas memasang *pasangan* meletakkan *pasangan* sesuai dengan garis-

garis yang ditentukan dan saat memukul *undas* para pemain berusaha dengan sebaik-baiknya agar mengenai *pasangan* dan dapat memenangkan permainan.

5) Mandiri

Nilai mandiri terdapat pada proses pembuatan arena permainan, arena permainan dibuat oleh siapa saja yang ingin membuatnya tanpa ada paksaan dan tidak menunggu orang lain baru melakukannya. Kemudian dalam proses *humpimpah*, para pemain melakukan sendiri dengan membolak-balikkan tangan mereka masing-masing sampai ditemukan tangan yang sama sesuai dengan jumlah pembagian kelompok. Kemudian pada proses *kompak*, ketua melakukannya sendiri tanpa bantuan anggota timnya untuk mendapatkan giliran *naik* duluan.

Nilai mandiri juga terjadi ketika para pemain berada di garis *start*, mereka memukul *undas* masing-masing sendirian secara bergiliran tanpa bantuan dari anggota lain di timnya. Kemudian pada pukulan ke dua masing-masing anggota tim juga melakukannya sendiri kecuali sudah tidak dapat main lagi maka anggota 1 tim yang menjalankannya.

6) Demokratis

Nilai demokratis dalam permainan *Balogo* terjadi melalui pembiasaan menjalankan hak dan kewajiban mereka sesuai dengan proses dan aturan yang ada. Pertama saat *humpimpah*, setiap pemain membolak-balikkan tangannya untuk mendapatkan tim. Kedua, saat *kompak*, ketua tim melaksanakannya dengan menggunakan *undasnya*, saling

memukulkan *undas* dan melepaskannya ke tanah untuk mendapatkan giliran *naik* duluan. Ketiga, tim yang naik bertugas merobohkan semua *pasangan* dan jika ada anggota tim yang tidak dapat merobohkan *pasangan* yang dituju maka anggota lain yang akan merobohkannya dan jika tim gagal maka mereka akan menjadi tim yang *pasang* dan bertugas memasang *pasangan* pada arena yang sudah ditentukan. Keempat, ketika menjadi tim yang *pasang* maka akan memasang *pasangan* pada arena yang sudah ditentukan dan jika tim yang naik tadi gagal maka tim yang tadinya *pasang* akan naik dan menjalankan tugas seperti tim sebelumnya.

7) Cinta tanah air

Nilai cinta tanah air yaitu menjadi bagian yang tak terpisahkan karena dengan rasa cinta mereka sampai sekarang memainkan permainan tradisional *Balogo* yang tidak banyak lagi dimainkan di tempat lain. Permainan tradisional *Balogo* merupakan permainan tradisional yang berasal dari Banjar, Kalimantan Selatan. Permainan *Balogo* juga dimainkan menggunakan alat-alat permainan yang terbuat dari benda-benda di lingkungan sekitar yang termasuk dalam lingkungan fisik seperti *logo* yang terbuat dari potongan kayu dan *penapak* yang terbuat dari potongan bambu. Oleh karena itu, permainan *Balogo* mengandung nilai cinta tanah air.

8) Menghargai prestasi

Nilai menghargai prestasi dalam permainan *Balogo* terlihat dari yang pertama yaitu membuat arena permainan, dalam permbuatan arena

permainan pemain tidak menunggu untuk disuruh baru membuatnya tetapi ada upaya dari diri mereka masing-masing untuk membuatnya agar permainan dapat dilaksanakan. Kedua saat *kompak,* tim yang *pasang* menerima bahwa permainan dimainkan oleh tim lain terlebih dahulu. Ketiga saat tim yang *pasang* memasang *pasangan* di arena permainan dan itu termasuk tindakan yang berguna bagi tim yang *naik* agar bisa membidik *pasangan* dengan baik. kemudian yang keempat ketika ada *pasangan* yang berhasil dirobohkan maka tim yang *pasang* tidak protes karena itu memang keberhasilan yang dicapai oleh tim yang *naik* tetapi jika tim yang *naik* tidak bisa merobohkan *pasangan* mereka menerima bahwa tim yang tadinya *pasang* akan *naik* dan mereka yang tadinya *naik* akan *pasang*. Terakhir yang kelima yaitu pada hasil akhir permainan, setiap permainan pasti ada yang kalah dan ada yang menang, dalam bermain secara tidak langsung mengajarkan peserta didik agar menerima dengan lapang dada baik kalah ataupun menang. Permainan tradisional tidak mementingkan hasil, yang paling penting adalah dapat memainkan permainan sampai akhir.

9) Bersahabat/Komunikatif

Nilai bersahabat/ komunikatif dalam permainan *Balogo* terjadi melalui berjalannya permainan yaitu, pertama saat membuat arena permainan di situ para pemain bekerja sama membuat arena permainan agar permainan dapat segera dimulai. Kedua dalam *humpimpah* para pemain bekomunikasi dengan sesama pemain dalam menjalankan

humpimpah agar gerakan tangan mereka dimulai pada waktu yang bersamaan. Ketiga, saat *kompak* masing-masing ketua tim juga berkomunikasi sebelum memukulkan kedua *logo* mereka agar memukulkannya secara bersamaan. Keempat, saat memasang *pasangan* maka tim yang *pasang* berkomunikasi dengan timnya berbagi tempat masing-masing yang akan mereka pasangkan *pasangan*. Kelima, saat tim yang *naik* mulai bermain dengan memukulkan *undas* maka mereka saling berkomunikasi dengan saling mengarahkan dan bekerja sama agar semua *pasangan* dapat dirobohkan, jika ada *pasangan* yang berhasil dirobohkan maka tim yang *pasang* biasanya teriak "*cabang*".

10) Cinta Damai

Nilai cinta damai terjadi melalui proses pembagian tim dengan *humpimpah*, pada saat itu siapapun orangnya akan menerima dengan siapapun dia menjadi tim walaupun dia tidak menginginkan 1 tim dengan orang tersebut. Kemudian pada proses permainan masing-masing anggota tim berusaha agar dapat merobohkan *pasangan* supaya tidak mengecewakan anggota yang lain. Kemudian ketika ada tim yang berhasil memenangkan permainan maka tim yang kalah tidak mempermasalahkan itu.

11) Peduli Sosial

Nilai peduli sosial dalam permainan *Balogo* yaitu terjadi saat pembuatan arena permainan, pada saat itu tidak ada paksaan siapa yang harus membuatnya tetapi dibuat oleh siapa saja yang ingin membuatnya.

Kemudian terjadi saat teman 1 tim tidak bisa merobohkan *pasangan* yang ditujunya maka teman yang 1 tim yang masih bisa jalan dapat menggantikannya untuk merobohkan *pasangan* yang masih ada.

12) Tanggung Jawab

Nilai tanggung jawab dalam permainan *Balogo* terdapat melalui pembiasaan melaksanakan tugas dan kewajiban dalam permainan yang pertama saat *humpimpah*, pemain membolak-balik tangan mereka. Kedua saat *kompak*, ketua tim yang bertugas melakukannya yaitu dengan saling *mengompakkan logonya*. Ketiga, tim yang *pasang* memasang *pasangan* di arena permainan yang sudah ditentukan sebagai tempat memasang *pasangan*. Keempat, tim yang naik merobohkan *pasangan* agar dapat terus melanjutkan permainan. Kelima, jika ada anggota tim yang dalam pukulan kedua tidak berhasil merobohkan *pasangan* maka anggota yang berhasil akan merobohkan *pasangan* yang belum dirobohkan. Keenam, ketika ada *pasangan* yang hanya terkena tetapi tidak roboh, maka tim yang *pasang* akan merobohkan *pasangan* itu dengan tangan.

b. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional *Badamprak*

1) Jujur

Nilai kejujuran sangat ditekankan dalam permainan *Badamprak* yaitu, pertama ketika *humpimpah*, pemain membolak-balikkan tangan mereka sampai ditemukan tangan yang sama dengan jumlah yang sama maka akan menjadi 1 tim, bisa saja sebelum memulai *humpimpah* ada pemain yang tidak jujur melakukan perjanjian dengan temannya agar

mereka menjadi 1 tim, tetapi itu tidak terjadi karena sangat menekankan kejujuran dalam proses tersebut. Kedua, pada saat *basiun* juga mengandung nilai kejujuran karena proses *basiun* dilakukan secara bersama-sama tanpa ada yang memperlambat jarinya agar bisa melihat jari lawan terlebih dahulu. Ketiga, ketika melempar *undas* dari kotak ke kotak apabila *undas* mengenai garis maka pemain mengakuinya dan ketika melompat dari kotak ke kotak pemain mengaku jika kakinya terkena garis. Keempat, ketika *rumahan* saat posisi *undas* di tangan, di kaki, di kepala atau di atas kepalan tangan bisa saja *undas* jatuh ke tanah dan pemain mengakui jika *undas* yang di bawanya terjatuh. Kelima, saat ingin mengambil *undas* yang ada di kotak pemain mengambilnya jujur hanya menggunakan 1 kaki meskipun *undas* berada sangat jauh dari jangkauan dan jika saat mengambil *undas* pemain terjatuh dia mengakui karena tidak mencari kesempatan untuk bangun jika tim lawan tidak melihatnya. Keenam, saat *rumahan* ketika pemain berhasil melewati semua kotak kemudian dia melemparkan *undas* ke atas dan menangkapnya dan tidak selalu berhasil dia menerima bahwa tidak bisa menangkap *undas*.

2) Toleransi

Nilai toleransi dalam permainan *Badamprak* terjadi ketika pembagian tim dengan cara membolak-balikkan tangan dan mereka menerima dengan siapapun menjadi 1 tim walaupun dengan orang yang tidak diinginkannya menjadi 1 tim dan menerima bahwa teman yang dikehendakinya menjadi 1 tim menjadi 1 tim dengan orang lain. Selain itu,

nilai toleransi juga terjadi ketika tim yang main menjalankan permainan dan terdapat anggotanya yang tidak berhasil ataupun berhasil sekalipun maka mereka saling menghargai.

3) Disiplin

Nilai disiplin dalam permainan *Badamprak* terjadi saat permainan berlangsung yaitu menjalankan permainan sesuai proses dan aturan yang ada seperti, yang pertama yaitu saat *humpimpah*, pemain membolak-balikkan tangan sampai ditemukan tim dan masing-masing pemain menerima dengan siapapun mereka menjadi 1 tim tanpa penolakan. Kedua, saat *basiun* maka pemain yang menanglah yang akan main terlebih dahulu dan yang kalah harus menunggu tim yang main itu kalah baru mereka bisa main. Ketiga, saat melempar *undas* dan melompat dari kotak ke kotak. Apabila dalam melakukan itu terkena garis maka tidak bisa melanjutkan permainan sampai ada anggota di timnya yang berhasil menjalankannya. Keempat, apabila dalam melompat terinjak rumah orang maka tidak boleh melanjutkan permainan sampai ada anggota di timnya yang berhasil menjalankannya. Kelima saat *rumahan*, jika *undas* yang ada di tangan, di kaki, di kepala atau di kepalan tangan terjatuh maka tidak bisa melanjutkan permainan sampai ada anggota di timnya yang berhasil menjalankannya. Keenam, apabila ada yang sudah mendapatkan rumah maka kotak tersebut hanya boleh diinjak oleh pemilik rumah. Ketujuh jika semua anggota tim gagal dalam permainan maka permainan dilanjutkan oleh tim berikutnya. Oleh karena itu, dengan berjalannya semua proses permainan serta

mentaati semua peraturan yang ada itu menunjukkan bahwa perilaku disiplin dapat dibiasakan melalui permainan *Badamprak.*

4) Kerja Keras

Nilai kerja keras dalam permainan *Badamprak* terjadi melalui proses permainannya yaitu pertama, pada saat membuat arena permainan dengan sebaik-baiknya tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. kedua, ketika *basiun* masing-masing ketua tim berupaya agar dapat memenangkan proses tersebut untuk mendapatkan giliran pertama bermain. Ketiga, ketika melempar *undas,* dalam melempar *undas* diperlukan ketelitian agar *undas* tidak mengenai garis. Keempat, ketika melompat dari kotak ke kotak pemain berupaya agar bisa melewati kotak-kotak tersebut dengan baik agar tidak terinjak garis dan melompat dengan satu kaki tidak mudah, diperlukan tenaga dalam melakukannya. Kelima, ketika mengambil *undas* dari kotak perlu kehati-hatian untuk dapat mempertahankan posisi kaki agar tidak terjatuh karena harus membungkukkan badan. Keenam, ketika proses *rumahan* tenaga akan lebih terkuras, karena selain melompat dengan 1 kaki juga diperlukan upaya menjaga keseimbangan agar *undas* yang ada di tangan, di kaki, dan di kepala atau di atas kepalan tangan tidak terjatuh saat melompat dari kotak ke kotak dan setelah semua kotak telah dilewati maka *undas* yang ada di tangan, di kaki, dan di kepala atau di atas kepalan tangan tersebut dilempar ke udara dan kemudian ditangkap menggunakan tangan. Ketujuh, ketika proses *mandian*, para pemain melempar *undas* dengan membelakangi arena permainan untuk

mendapatkan rumah, dalam proses tersebut diperlukan upaya keras agar pas mengenai tujuan.

5) Mandiri

Nilai mandiri terjadi melalui proses permainan *Badamprak* yaitu saat yang pertama, membuat arena permainan karena dalam membuat arena permainan tidak ada pakasaan dan siapa saja bisa membuatnya tanpa harus menunggu orang lain untuk melakukannya. Kedua, saat *humpimpah* para pemain melakukannya sendiri dengan membolak-balikkan tangan mereka masing-masing sampai ditemukan tangan yang sama dengan jumlah yang sama. Ketiga, saat basiun ketua tim melakukannya sendiri tanpa bantuan dari anggota timnya agar mendapatkan giliran main duluan. Keempat, mereka melempar *undas* dan melompat dari kotak ke kotak masing-masing sendirian tanpa bantuan dari anggota di timnya kecuali dia gagal baru anggota lain di timnya yang menjalankannya begitu juga saat proses *rumahan*, mereka melakukan sendiri-sendiri kecuali gagal baru anggota lain di timnya yang menjalankannya.

6) Demokratis

Nilai demokratis dalam permainan *Badamprak* terjadi melalui pembiasaan menjalankan hak dan kewajiban mereka sesuai dengan proses dan aturan yang ada. Pertama saat *humpimpah*, setiap pemain membolak-balikkan tangannya untuk mendapatkan tim. Kedua, saat *basiun*, ketua tim melakukannya dengan menggunakan jari untuk mendapatkan giliran bermain terlebih dahulu. Ketiga, tim yang main menjalankan permainan

sesuai proses yang ada dari melempar *undas* dan melompat dari kotak ke kotak sampai proses *rumahan* dan tim yang tidak main akan memperhatikan jalannya permainan yang dilakukan oleh tim yang main, ketika dalam proses menjalankan permainan ada salah satu anggota tim yang *mati* maka anggota yang lain akan menjalankannya. Jika dalam menjalankan permainan tim gagal, maka akan digantikan oleh tim selanjutnya dan menjalankan proses permainan seperti tim sebelumnya.

7) Cinta tanah air

Nilai cinta tanah air terjadi melalui permainan *Badamprak* dengan memanfaatkan lingkungan fisik yaitu *undas* terdiri dari puing-puing batu yang ada di lingkungan sekolah dan membuat arena permainan memanfaatkan potongan kayu yang ada di halaman untuk membentuk kotak-kotak di atas tanah. Permainan *Badamprak* merupakan permainan yang berasal dari Banjar dan sudah tidak banyak lagi dimainkan oleh anak-anak. Oleh karena itu dengan memainkan permainan tersebut akan membentuk pribadi yang cinta tanah air.

8) Menghargai prestasi

Nilai menghargai prestasi dalam permainan *Badamprak* terjadi melalui proses permainan yaitu yang pertama, dalam membuat arena permainan, pemain tidak menunggu disuruh baru membuatnya tetapi ada upaya dari diri mereka untuk membuatnya agar permaian dapat dilaksanakan. Kedua, saat *basiun* maka ada tim yang jalan terlebih dahulu dan ada yang tidak jalan, dalam proses ini tim yang kalah menghormati

bahwa yang jalan terlebih dahulu bukan timnya. Ketiga, dalam proses melempar *undas*, melompat dari kotak ke kotak, membawa *undas* di tangan, di kaki, di kepala atau di atas kepalan tangan, dan *mandian* pemain melakukannya dengan sungguh-sungguh agar dapat terus melanjutkan permainan. Terakhir yang keempat yaitu pada hasil akhir permainan, setiap permainan pasti ada yang kalah dan ada yang menang, dalam bermain secara tidak langsung mengajarkan peserta didik agar menerima dengan lapang dada baik kalah ataupun menang. Permainan tradisional tidak mementingkan hasil, yang paling penting adalah dapat memainkan permainan sampai akhir.

9) Bersahabat/komunikatif

Nilai bersahabat/komunikatif dalam permainan *Badamprak* terjadi melalui berjalannya permainan yaitu, pertama saat membuat arena permainan di situ para pemain bekerja sama dalam membuat arena permainan agar permainan dapat segera dimulai. Kedua, dalam proses *humpimpah* pemain berkomunikasi sesama pemain dalam menjalanan *humpimpah* agar gerakan tangan mereka dimulai pada waktu yang bersamaan. Ketiga, saat *basiun* masing-masing ketua tim juga berkomunikasi sebelum memulai *basiun* untuk mencegah terjadi kelambatan dalam mengeluarkan jari. Keempat, saat memainkan permainan dengan melemparkan *undas* serta melompat dari kotak ke kotak diperlukan kerja sama apabila ada anggota tim yang *mati* maka anggota yang lain yang akan menjalankannya.

10) Cinta Damai

Nilai cinta damai terjadi melalui proses *humpimpah* untuk menentukan pembagian tim, siapapun tidak dapat memilih dengan siapa dia ingin menjadi tim, para pemain menerima dengan siapapun mereka menjadi tim. Kemudian saat mulai menjalankan permainan dari kotak ke kotak para pemain berusaha agar dapat menyelesaikan tahapan permainan dengan baik supaya tidak menyusahkan anggota lain di timnya karena jika ada yang mati atau gagal maka anggota yang berhasil akan menjalankannya. Ketika ada tim yang lebih banyak memeliki rumah maka tim yang kalah tidak mempermasalahkan itu.

11) Peduli Sosial

Nilai peduli sosial dalam permainan *Badamprak* terjadi melalui pembuatan arena permainan, dalam pembuatannya tidak ada paksaan siapa yang harus membuatnya, arena permainan dibuat oleh siapa saja yang ingin membuatnya namun teman yang lain tidak melihat begitu saja tetapi juga ikut melakukannya sehingga pembuatan arena permainan tidak dibuat sendirian. Nilai peduli sosial juga terjadi saat anggota dalam timnya ada yang *mati* maka anggota lain akan menjalankannya agar anggota yang *mati* itu dapat main lagi.

12) Tanggung Jawab

Nilai tanggung jawab dalam permainan *Badamprak* terjadi melalui pembiasaan melaksanakan tugas dan kewajiban dalam permainan yaitu yang pertama *humpimpah*, pemain membolak-balik tangan mereka. Kedua,

saat *basiun*, ketua tim yang bertugas melakukannya dengan menggunakan jari mereka secara bersama-sama. Ketiga, ketika bermain maka melemparkan *undas* dari kotak ke kotak tanpa mengenai garis dan keluar arena kemudian ketika melompat dengan 1 kaki dari kotak ke kotak tanpa mengenai garis sampai *undas* sudah melewati semua kotak. Keempat, saat *rumahan*, pemain melompat dengan meletakkan *undas* di tangan, di kaki, dan di kepala atau di atas kepalan tangan yang kemudian setelah di kotak 1 masing-masing pemain melempar undas ke atas dan menangkapnya menggunakan tangan. Kelima, saat ada anggota tim yang *mati* maka anggota lain menjalankannya sampai berhasil agar anggota yang *mati* tadi dapat main lagi.

c. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional *Bakalikir*

1) Jujur

Nilai jujur dalam permainan *Bakalikir* terjadi yang pertama, saat memulai permainan dengan melempar *undas* pertama dari lubang 3 menuju lubang 1, dalam proses tersebut *undas* bisa berada dekat atau jauh dari lubang, maka pemain menerima jika *undasnya* berada dekat atau jauh dari lubang tanpa berupaya berbuat curang dengan memindahkan *undasnya* supaya menjadi dekat agar dapat memainkan permainan terlebih dahulu. Kedua, ketika memasukkan *undas* ke setiap lubang pemain menerima dengan tidak berupaya mengambil kesempatan untuk mendekatkan undasnya dengan lubang. Ketiga, saat menghitung tahapan lubang jujur tidak melebihkan sendiri misalnya baru di lubang ke 3 tetapi

mengaku sudah lubang ke 6. Keempat, saat *meunting undas* lawan bisa saja kena dan bisa saja tidak, pemain menerima ketika *undasnya* tidak berhasil mengenai *undas* lawan dan saat *meunting undas* lawan juga hanya maju sekilan tanpa melebih-lebihkan. Kelima, saat berhasil menjadi raja pemain mengukur dengan benar yaitu 1 kilan baru boleh *meunting undas* lawan yang ditujunya tanpa memperbesar kilanannya atau memajukan tangannya sedikit dari lubang.

2) Disiplin

Nilai disiplin dalam permainan *Bakalikir* terjadi melalui pembiasaan mengikuti proses dan aturan permainan dengan tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan yaitu yang pertama saat melempar *undas* pemain berada di lubang 3. Kedua, memasukkan *undas* ke setiap lubang secara berurutan dan sebelum berpindah dari satu lubang 1 ke lubang lainnya harus *meunting* semua *undas* lawan terlebih dahulu dengan maju sekilan setiap ingin *meunting*, baru setelah itu bisa melanjutkan ke lubang berikutnya dan ketika dalam *meunting undas* lawan sekali tidak kena maka tidak bisa *meunting undas* lawan yang lainnya lagi dan pemain berikutnya yang berhak main. Ketiga, ketika menjadi raja maka raja bertugas *meunting undas-undas* lawan agar menjauh dari lubang-lubang yang akan mereka tuju dengan syarat harus *mil* dan tidak boleh *meunting undas* lawan yang tidak *mil*.

3) Kerja keras

Nilai kerja keras terjadi melalui yang pertama, saat memulai permainan dengan melempar *undas* dari lubang 3 ke lubang 1, para pemain melakukannya dengan baik agar *undas* mereka dekat dengan lubang 1 untuk mendapatkan giliran pertama main. Kedua, saat memasukkan *undas* ke setiap lubang para pemain melakukannya dengan baik agar undasnya berhasil masuk ke lubang dan dapat *meunting undas* lawan. Ketiga, saat *meunting undas* lawan para pemain juga berusaha melakukannya dengan baik agar semua *undas* lawan berhasil *diunting* semua dan bisa melanjutkan ke lubang berikutnya sampai menjadi raja.

4) Mandiri

Permainan *Bakalikir* dimainakan tanpa tim tetapi hanya dilakukan sendiri-sendiri maka dari itu permainan ini melatih kemandirian para pemainnya karena dari proses awal sampai akhir melakukannya dengan sendiri-sendiri tanpa bergantung pada orang lain atau kelompok.

5) Demokratis

Nilai demokratis dalam permainan *Bakalikir* terjadi melalui pembiasaan menjalankan hak dan kewajiban mereka sesuai dengan proses dan aturan yang ada. Pertama saat awal permainan, semua pemain berdiri di lubang 3 dan melempar *undas* mereka ke lubang 1 dan *undas* yang berjarak paling dekat dengan lubang 1 maka berhak lebih dahulu main dan seterusnya sesuai urutan yang didapatnya. Kedua, berlaku untuk semua pemain saat memasukkan *undas* ke lubang pertama pemain harus

meunting undas-undas lawan sampai terkena semua baru bisa melanjutkan ke lubang ke 2 dan seterusnya begitu sampai lubang ke 9. Ketiga, saat menjadi raja pemain bertugas *meunting undas-undas* lawan agar menjauh dari lubang-lubang yang akan mereka tuju dengan syarat harus *mil*.

6) Cinta tanah air

Nilai cinta tanah air dalam permainan *Bakalikir* dalam permainan ini yaitu dengan memanfaatkan halaman sekolah untuk memainkannya karena di halaman sekolah terdapat banyak lubang-lubang untuk memainkan permainan *Bakalikir*.

7) Menghargai prestasi

Nilai menghargai prestasi terjadi saat permainan berlangsung, setiap pemain berusaha agar dapat memenangkan permainan, walau pun kalah menerima dengan lapang dada. Selain itu, ketika *kalikir diunting* oleh lawan dan menjauh dari lubang yang akan dituju maka mereka menerima.

8) Bersahabat/komunikatif

Nilai bersahabat/komunikatif dalam permainan *Bakalikir* terjadi ketika menjalankan proses permainan *Bakalikir* walaupun saat memainkan dilakukan sendiri-sendiri tanpa tim tetapi permainan ini tidak dapat dilakukan seorang diri tetapi ada orang lain yang menjadi lawan main.

9) Cinta damai

Nilai cinta damai terjadi ketika melakukan permainan para pemain secara bergantian memainkannya sesuai urutan yang didapatnya pada saat

melempar dari lubang 3 menunjukkan dia tidak membuat orang lain terganggu.

10) Tanggung jawab

Nilai tanggung jawab dalam permainan *Bakalikir* terjadi melalui pembiasaan melaksanakan tugas dan kewajiban dalam permainan yaitu yang pertama melempar *undas* dari lubang 3 ke lubang 1 untuk menentukan pemain yang lebih dahulu main. Kedua, memasukkan *undas* ke lubang 1, 2, 3 sampai lubang 9 namun sebelum berpindah dari lubang 1 ke lubang-lubang berikutnya harus *meunting* semua *undas* lawan terlebih dahulu baru bisa ke lubang berikutnya. Ketiga, saat menjadi raja, pemain *meunting undas-undas* lawan agar menjauh dari lubang-lubang yang akan mereka tuju dengan syarat harus *mil*.

d. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Tali *Ulay*

1) Religius

Nilai religius dalam permainan Tali *Ulay* yaitu pada tahapan ke 12 pemain meloncat dengan posisi mengangkat tangan seperti berdoa dan berdoa adalah bagian dari agama.

2) Jujur

Nilai jujur dalam permainan Tali *Ulay* terdapat pada proses yang pertama yaitu, pada saat *humpimpah*, dalam proses *humpimpah* pemain membolak-balikkan tangan dengan tidak berbuat curang, karena bisa saja melakukan perjanjian dengan teman yang diinginkannya menjadi 1 tim

sebelum melakukan *humpimpah*, pemain menerima dengan siapapun dia menjadi tim.

Kedua, ketika *basiun* untuk menentukan tim atau orang yang main terlebih dahulu dengan melakukannya secara bersama-sama tanpa ada yang memperlambat sendiri untuk melihat jari lawan terlebih dahulu. Ketiga, saat pemain mulai memainkan dengan tahapan-tahapan yang ditentukan mereka menghitung dengan benar tanpa menambah-nambahkan sendiri hitungannya.

3) Toleransi

Nilai toleransi dalam permainan Tali *Ulay* terjadi ketika permainan dilakukan lebih dari 3 orang maka dilakukan *humpimpah*, dalam proses tersebut para pemain menerima dengan siapapun orang yang menjadi 1 tim dengannya walaupun beda kelas, beda jenis kelamin, dan beda warna kulit sekalipun. Selain itu, ketika mulai meloncat pasti yang diharapkan setiap pemain adalah berhasil karena kalau ada yang gagal maka anggota timnya yang lain harus menjalankannya, namun ketika ada yang gagal maka pemain yang berhasil akan menjalankannya tanpa mempersoalkannya. Terakhir yaitu pada saat ada 2 sampai 3 kotak yang menjadi *rumah* sehingga susah untuk dilewati karena *rumah* hanya boleh diinjak oleh pemilik *rumah* sehingga pemilik *rumah* memberikan jalan sedikit di *rumahnya* agar pemain lain dapat melewatinya.

4) Disiplin

Nilai disiplin dalam permainan Tali *Ulay* pada saat permainan berlangsung dengan menjalankan permainan sesuai proses dan aturan yang ada seperti setiap pemain diwajibkan untuk mematuhi peraturan yang ada seperti yang telah menjadi ketentuan dalam permainan. Pertama, dalam proses *humpimpah*. Kedua, saat *basiun* maka pemain atau tim yang menanglah yang akan main terlebih dahulu dan yang kalah harus meulai atau memutar tali karet. Ketiga, meloncat dengan mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditentukan, jika dalam melakukannya tali tersangkut di salah satu anggota badan yang mengakibatkan tali berhenti berputar maka pemain itu dinyatakan gagal dan anggota yang lain akan menjalankannya. Keempat, ketika semua pemain dalam 1 tim berhasil melewati semua tahapan maka mendapat poin 1 namun permainan digantikan oleh tim lawan dan jika tim lawan tidak dapat menyelesaikan 1 tahapan atau lebih maka digantikan lagi oleh tim sebelumnya.

5) Kerja keras

Nilai kerja keras dalam permainan Tali *Ulay* terdapat melalui proses permainannya yaitu yang pertama ketika *basiun*, pemain berusaha agar dapat menang dan memainkan permainan terlebih dahulu. Kedua, saat bertugas menjadi pemutar tali maka mereka memutarnya dengan benar agar tim atau pemain yang main dapat meloncat dengan baik. Ketiga, saat meloncat pemain berusaha agar dapat terus berhasil sampai habis semua

tahapan dan ketika ada anggota tim yang gagal maka anggota yang lain berusaha supaya berhasil dalam menjalankannya.

6) Mandiri

Nilai mandiri dalam permainan Tali *Ulay* terdapat melalui proses *humpimpah,* mereka melakukannya sendiri dengan membolak-balikkan tangan mereka masing-masing sampai ditemukan tangan yang sama sesuai dengan pembagian kelompok. Ketiga, saat *basiun* hanya dilakukan oleh masing-masing pemain atau jika berkelompok dilakukan oleh perwakilan masing-masing anggota tim tanpa bantuan dari anggota yang lain, mereka berupaya agar mendapatkan giliran main duluan. Keempat, saat mulai meloncati tali maka ketika pemainan dilakukan sendiri tanpa tim, dia melakukannya sendiri dan jika gagal langsung digantikan oleh pemain lain tetapi jika permainan dilakukan secara berkelompok walaupun di awal anggota tim melakukannya sendiri tetapi jika gagal masih ada anggota di timnya yang dapat menjalankannya.

7) Demokratis

Nilai demokratis dalam permainan Tali *Ulay* terjadi melalui pembiasaan memelalui pembiasaan menjalankan hak dan kewajiban mereka sesuai dengan proses dan aturan yang ada. Pertama saat *humpimpah*, setiap pemain membolak-balikkan tangannya untuk mendapatkan tim. Kedua, saat *basiun* pemain atau perwakilan masing-masing anggota tim melakukkannya menggunakan jari mereka secara bersama-sama untuk mendapatkan giliran main terlebih dahulu. Keempat,

2 orang yang tidak main menjadi pemutar tali dan yang main meloncat dari tahap ke tahap berikutnya dan jika dalam meloncat ada anggota tim yang gagal menyelesaikan 1 tahap maka anggota lain menjalankannya.

8) Cinta tanah air

Nilai cinta tanah air dalam permainan Tali *Ulay* terdapat melalui permainan yang sering dilakukan di tanah walaupun ketika hujan mereka melakukannya di dalam kelas, kemudian alat permainan yang berupa tali karet yang disambung memanjang, tali karet sendiri terbuat dari karet yang pohonnya banyak terdapat di Indonesia. Permainan Tali *Ulay* merupakan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan di tempat lain.

9) Menghargai prestasi

Nilai menghargai prestasi dalam permainan Tali *Ulay* terjadi melalui proses permainan yaitu yang pertama saat *basiun*, masing-masing pemain mengharapkan kemenangan agar bisa main duluan namun pasti ada yang main terlebih dahulu dan ada yang tidak main, dalam proses ini tim atau pemain kalah menghormati bahwa yang main duluan bukan dirinya atau timnya. Kedua, saat memutar tali maka pemain melakukannya dengan benar agar lawannya dapat meloncat dengan baik. Ketiga, saat pemain atau tim mulai meloncat dari tahap ke tahap mereka berusaha melakukannya dengan baik agar tidak gagal, tetapi jika gagal mereka menerima karena permainan digantikan oleh pemain atau tim lain. Keempat, saat akhir permainan ada yang banyak mendapat poin dan ada juga yang tidak mendapat poin mereka menerima.

10) Bersahabat/komunikatif

Nilai bersahabat/komunikatif dalam permainan Tali *Ulay* terdapat melalui yang pertama, saat proses *humpimpah* pemain berkomunikasi sesama pemain dalam menjalankannya agar gerakan tangan mereka dimulai pada waktu yang bersamaan. Kedua, saat *basiun* masing-masing pemain berkomunikasi sebelum memulai *basiun* untuk mencegah terjadi kelambatan dalam mengeluarkan jari. Ketiga, saat pemain atau tim yang bertugas memutar tali diperlukan kerja sama karena dalam memutar tali diperlukan 2 orang, tidak bisa dilakukan oleh 1 orang saja. Keempat, saat permainan dilakukan secara berkelompok dan pemain mulai meloncat dari tahap ke tahap diperlukan kerja sama apabila ada anggota di tim yang tidak dapat menyelesaikan 1 tahapan atau lebih maka anggota yang lain akan menjalankannya.

11) Cinta Damai

Nilai cinta damai terjadi melalui yang pertama ketika permainan dilakukan lebih dari 3 orang maka diperlukan *humpimpah* untuk membagi tim, siapapun harus menerima dengan siapapun mereka menjadi tim. Kedua, saat tim mulai meloncat dari tahap ke tahap maka masing-masing anggota tim berusaha agar tidak gagal dalam meloncat supaya tidak menyusahkan anggota lain di timnya karena jika ada yang gagal maka anggota yang berhasil akan menjalankannya. Kemudian yang ketiga saat ada tim yang menang maka tim yang kalah tidak mempermasalahkannya.

12) Peduli sosial

Nilai peduli sosial dalam permainan Tali *Ulay* terdapat pada saat ada anggota dalam 1 tim yang gagal menyelesaikan 1 tahap maka anggota yang lain berkewajiban menjalankan permainan tersebut agar timnya dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

13) Tanggung jawab

Nilai tanggung jawab dalam permainan Tali *Ulay* terjadi melalui pembiasaan melaksanakan tugas dan kewajiban dalam permainan seperti yang pertama, *humpimpah* dengan membolak-balikkan tangan. Kedua, ketika *basiun*, pemain atau perwakilan anggota tim yang bertugas melakukannya dengan menggunakan jari mereka secara bersama-sama. Ketiga, pemain atau tim yang tidak main mereka memutar tali. Keempat, pemain atau tim yang mendapat giliran main meloncat dari tahap ke tahap dan ketika ada anggota tim yang tidak dapat menyelesaikan 1 tahap maka anggota lain yang berhasil akan menjalankannya.

DESAIN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL

