



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PERAN PERMAINAN TRADISIONAL *BETENGAN*
DAN *GOBAK SODOR* DALAM MEMBENTUK
KARAKTER SOSIAL SISWA**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
gelar Magister Pendidikan**

**Oleh:
TONI SURYO FEBRIANTO
0602515043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Peran Permainan Tradisional *Betengan* dan *Gobak Sodor* dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa Kelas VII SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang” karya,

Nama : Toni Suryo Febrianto

NIM : 0602515043

Program Studi : Pendidikan Olahraga, S2

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana,

Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 19 Juni 2019.

Semarang, 26 Juli 2019

Panitia Ujian



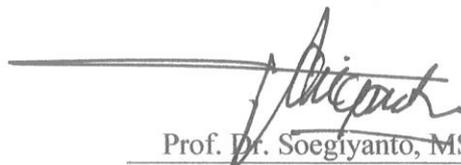
Prof. Dr. Achmad Slamet, M.Si.
NIP. 196105241986011001

Penguji I,



Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

Sekretaris,



Prof. Dr. Soegiyanto, MS
NIP. 195401111981031002

Penguji II,



Dr. Tri Rustiadi, M.Kes.
NIP. 196410231990021001

Penguji III,



Dr. Soekardi, M.Pd.
NIP. -

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Toni Suryo Febrianto

NIM : 0602515043

Program Studi : Pendidikan Olahraga, S2

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “Peran Permainan Tradisional *Betengan* dan *Gobak sodor* dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa Kelas VII SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang” ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 26 Maret 2019

Yang membuat pernyataan,

Toni Suryo Febrianto

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Permainan tradisional Indonesia, khususnya permainan *betengan* dan *gobak sodor* terbukti baik untuk mengembangkan karakter social bagi anak.

Persembahan,

Untuk almamaterku, Prodi Pendidikan Olahraga, Pascasarjana
Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Febrianto, Toni Suryo. 2019. *Peran Permainan Tradisional Betengan dan Gobak sodor dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa Kelas VII SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang*. Tesis, Program Studi Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Soekardi, M.Pd. Pembimbing II Dr. Tri Rustiadi, M.Kes.

Kata kunci: permainan tradisional *betengan*, permainan tradisional *gobak sodor*, karakter sosial.

Penelitian ini membahas tentang peran permainan tradisional *betengan* dan *gobak sodor* yang diimplementasikan sebagai materi pembelajaran di sekolah untuk membentuk karakter sosial siswa. Karakter yang diteliti adalah jujur, disiplin, kerja keras, sportif, komunikatif, kerjasama, dan tanggungjawab. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis perbedaan karakter yang dibentuk melalui kedua permainan tersebut dilihat dari jenis kelamin siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak 60 siswa. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 10 orang siswa laki-laki, dan 10 orang siswa perempuan. Pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi non-partisipatif dan didukung dengan dokumentasi selama penelitian dilakukan. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *betengan* dan *gobak sodor* berperan positif dalam pembentukan karakter sosial siswa SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang ketika diimplementasikan dalam proses pembelajaran PJOK.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa permainan *betengan* baik untuk membentuk karakter disiplin, kerja keras, sportif, komunikatif, kerjasama, dan tanggungjawab; namun kurang untuk membentuk karakter kejujuran. Sedangkan permainan *gobak sodor* baik untuk membentuk seluruh karakter yang diteliti. Dari hasil penelitian ini disarankan bagi guru PJOK di sekolah untuk menggunakan media permainan tradisional untuk mengembangkan karakter sosial siswanya. Dengan waktu tatap muka dengan siswa yang lebih banyak diharapkan dapat mengembangkan karakter anak didiknya dengan lebih baik. Bagi siswa disarankan untuk dapat ikut melestarikan permainan tradisional dengan cara mengetahui, mempelajari cara bermainnya, serta mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi Dinas Pendidikan Kota Magelang disarankan untuk melestarikan permainan tradisional dengan cara mengadakan kompetisi permainan tradisional bagi sekolah-sekolah. Bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan tema serupa, dengan *setting* penelitian yang lain, jenis permainan tradisional yang lain, meneliti karakter-karakter yang lain, diharapkan nantinya dapat menghasilkan keunikan yang berbeda, sehingga diperoleh variasi penelitian yang lebih luas.

ABSTRACT

Febrianto, Toni Suryo. 2019. *The Role of Betengan and Gobak sodor Traditional Games in Building Social Characters of 7th Grade Students of Ihsanul Fikri Islamic Integrated Junior High School Magelang*. Thesis, Sports Education Study Program, Postgraduate, Semarang State University. Advisor I Dr. Soekardi, M.Pd. Supervisor II Dr. Tri Rustiadi, M.Kes.

Keywords: *betengan* traditional game, *gobak sodor* traditional game, social characters.

This study discusses about the role of *betengan* and *gobak sodor* traditional games that implemented as physical education learning materials in school to build student's social characters. The characters studied are honesty, discipline, hard work, sportsmanship, communicative, cooperation, and responsibility. This study aims to analyze the different of the characters that formed through both of these two traditional games as seen from the student's gender.

This study is descriptive qualitative type of research. The data source are 7th grade students of Ihsanul Fikri Islamic Integrated Junior High School Magelang in the year of 2017/2018 in total of 60 students. The research subjects are 10 male students, as well as 10 female students. The data gathering method using non-participative observation technique supported by the documentation that taken during the study. The data analysis used is qualitative data analysis, which is data reduction, data presentation, and conclusion.

The result obtained in this research indicates that both *betengan* and *gobak sodor* games plays a positive role in forming student's social characters of Ihsanul Fikri Islamic Integrated Junior High School Magelang when implemented in PE learning process.

The conclusion is that *betengan* is good to form the character of discipline, hard work, sportsmanship, communicative, cooperation, and responsibility; but less to form the character of honesty. While the *gobak sodor* game is good for forming all the character studied. From the results, PE teachers are suggested to use traditional games as the media to develop student's social characters. With more face to face time with students, it is hoped that students can develop their character better. Students are expected to be able to preserve traditional games by knowing, learning how to play it, and practicing them in daily life. For the Magelang City Department of Education, it is recommended to preserve traditional games by holding some kind of traditional game competitions for schools. For next researcher that will use similar theme, with different research setting, using different kind of traditional games, and studying about another characters, it is hoped that can produce different uniqueness, so that a wider variety of research is obtained.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Peran Permainan Tradisional *Betengan* dan *Gobak sodor* dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa Kelas VII SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Olahraga Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian studi dan penelitian ini, di antaranya :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang
2. Prof. Dr. Achmad Slamet, M.Si, Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penyusunan tesis.
3. Prof. Dr. Soegiyanto K.S., MS., Koordinator Program Studi Pendidikan Olahraga S2 dan S3 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan arahan selama proses pendidikan, penelitian dan penelitian tesis ini.

4. Dr. Sulaiman, M.Pd., Sekertaris Program Studi Pendidikan Olahraga S2 dan S3 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penelitian tesis ini.
5. Dr. Soekardi, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Dr. Tri Rustiadi, M.Kes. sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta arahan selama proses penyusunan tesis ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
7. Seluruh Staf Karyawan Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, khususnya Staf Pascasarjana Pendidikan Olahraga, beserta petugas perpustakaan Pascasarjana yang telah membantu kelancaran penulisan tesis.
8. Kepala sekolah, guru-guru, serta seluruh siswa di SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang, yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
9. Teruntuk kedua orang tua dan adik untuk segala kasih sayang yang tulus ikhlas, do'a yang tak pernah berhenti dipanjatkan, dan motivasi yang tidak pernah lelah diberikan.
10. Untuk seluruh teman-teman prodi Pendidikan Olahraga angkatan 2015, terimakasih untuk dukungan dan semangat yang diberikan.
11. Serta seluruh pihak yang telah ikut membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Demikian tesis ini disusun, semoga kita senantiasa diberi yang terbaik oleh Allah SWT dan selalu berada dalam Ridho-Nya. Akhir kata, semoga karya ini bermanfaat.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 26 Maret 2019

Toni Suryo Febrianto

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I 1

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	16
1.3. Cakupan Masalah	17
1.4. Rumusan Masalah.....	18
1.5. Tujuan Penelitian	18
1.6. Manfaat Penelitian	18
1.6.1. Secara Teoritis	18
1.6.2. Secara Praktis	19

BAB II 20

2.1. Kajian Pustaka	20
2.2. Kerangka Teoritis	25
2.2.1. Pengertian Permainan Tradisional	25
2.2.2. Permainan <i>Betengan</i>	28
2.2.3. Permainan <i>Gobak sodor</i>	30
2.2.4. Pengertian Karakter	35
2.2.5. Nilai-nilai Pembentuk Karakter Bangsa	36
2.2.6. Karakteristik Anak Usia SMP	41
2.2.7. Karakter dalam Permainan Tradisional	49

2.3. Kerangka Berpikir	54
BAB III.....	57
3.1. Pendekatan Penelitian.....	57
3.2. Fokus Penelitian	57
3.3. Data dan Sumber Data Penelitian.....	58
3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	58
3.4.1. Teknik Pengumpulan Data	58
3.4.2. Instrumen Pengumpulan Data.....	59
3.5. Teknik Keabsahan Data.....	60
3.5.1. Uji Kredibilitas	60
3.5.2. Uji Dependabilitas	62
3.5.3. Uji Konfirmabilitas	62
3.6. Teknik Analisis Data	63
3.6.1. Reduksi Data (Data Reduction)	63
3.6.2. Penyajian Data (Data Display).....	63
3.6.3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi	63
BAB IV	64
4.1. Analisis Pembentukan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Betengan	64
4.2. Deskripsi Pembentukan Karakter Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Betengan.....	65
4.2.1. Deskripsi Masing-masing Karakter.....	66
4.2.2. Deskripsi Capaian Siswa.....	83
BAB V 88	
5.1. Analisis Pembentukan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Gobak sodor.....	88
5.2. Deskripsi Pembentukan Karakter Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor.....	89
5.2.1. Deskripsi Masing-masing Karakter.....	89
5.2.2. Deskripsi Capaian Siswa.....	104

BAB VI	108
6.1. Simpulan	108
6.3. Keterbatasan Penelitian.....	109
6.2. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Analisis pembentukan karakter sosial melalui permainan <i>betengan</i>	64
Tabel 5.1. Analisis pembentukan karakter sosial melalui permainan <i>gobak sodor</i>	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk Lapangan Permainan <i>Betengan</i>	29
Gambar 2.2. Bentuk Lapangan Permainan <i>Gobak sodor</i>	33
Gambar 2.3. Kerangka Berfikir.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	121
2. Surat Izin Penelitian.....	122
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	123
4. Surat Permohonan Validator Instrumen.....	124
5. Validasi Instrumen Pembelajaran (RPP) Permainan <i>Betengan</i>	126
6. Validasi Instrumen Penilaian Karakter Sosial Permainan <i>Betengan</i>	146
7. Validasi Instrumen Pembelajaran (RPP) Permainan <i>Gobak sodor</i>	148
8. Validasi Instrumen Penilaian Karakter Sosial Permainan <i>Gobak sodor</i>	169
9. Daftar Hadir Sampel Penelitian.....	171
10. Data Analisis Video Permainan <i>Betengan</i>	172
11. Data Analisis Video Permainan <i>Gobak sodor</i>	175
12. Dokumentasi Penelitian.....	178

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Karakter, sebagaimana didefinisikan oleh Hidayatullah (2010: 13) adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta yang membedakan dengan individu lain. Ryan dan Bohlin menyebutkan bahwa karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*) (Feri Jon Nasrullah, 2015: 483). Pada dasarnya terdapat banyak sekali karakter yang dapat muncul dalam diri seseorang, namun karakter bukanlah sebuah hal yang dapat muncul secara otomatis dan tiba-tiba dalam diri seseorang, sebagaimana yang disampaikan oleh Ernita Lusiana (2012: 3), “Membangun karakter bukanlah merupakan produk instan yang dapat langsung dirasakan sesaat setelah pendidikan tersebut diberikan. Pendidikan membangun karakter merupakan proses panjang yang harus dimulai sejak dini pada anak-anak dan baru akan dirasakan setelah tumbuh menjadi dewasa”. Begitu pula Leni Anggraeni (2011: 201) berpendapat bahwa pembangunan *nation and character building* merupakan pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2025. Dimana proses membangun karakter itu memerlukan disiplin tinggi karena tidaklah mudah dan seketika atau instan. Dengan kata lain bahwa membangun karakter dalam diri seseorang merupakan proses yang panjang dan harus dilakukan dan diamati secara terus menerus.

Pendidikan memegang peran yang sangat vital dalam pembentukan karakter seseorang. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh setiap individu sejak dia dilahirkan (Indra, 2018). Pendidikan yang penulis maksud bukan hanya pendidikan yang bersifat formal (lembaga pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, misal SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi) dan non formal (diluar pendidikan formal, misal lembaga kursus, lembaga pelatihan, pendidikan kecakapan hidup) saja, namun juga pendidikan informal (pendidikan keluarga dan lingkungan) yang menurut penulis justru memiliki peran sangat penting dalam meletakkan pondasi karakter yang baik pada anak-anak dan remaja, karena dalam fase perkembangan tahap anak-anak dan remaja mereka memiliki lebih banyak waktu berada dalam lingkungan keluarga dan masyarakat (teman-teman bermain).

Syamsu Yusuf (2015: 209) menyatakan bahwa remaja sebagai individu sedang dalam proses berkembang, yaitu berkembang kearah kematangan atau kemandirian. Untuk mencapai kematangan tersebut, remaja membutuhkan bimbingan karena mereka masih kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya, juga pengalaman dalam menentukan arah kehidupannya. Sebagaimana diungkapkan oleh Yulita T.S. (2010) bahwa dengan mengintegrasikan nilai-nilai sportif, tanggungjawab, disiplin, jujur, sederhana, kerja keras, mandiri, adil, berani, dan peduli kedalam kehidupan/proses belajar siswa diharapkan siswa mampu berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Problema remaja itulah yang membuat pendidikan menempati posisi yang vital dalam memberikan bimbingan dan pengalaman kepada remaja, sekaligus untuk

mempersiapkan mereka ketika mereka kembali kepada masyarakat kelak dengan bekal yang cukup, sebagaimana disebutkan oleh M. Kristiawan (2015: 23), Revolusi mental dan pendidikan karakter dimulai dari dalam kelas sejak peserta didik memperoleh pendidikan. Jika revolusi mental dan pendidikan karakter berhasil terlaksana, maka terbukalah pintu gerbang “Indonesia Baru”.

Krisis moral dalam masyarakat antara lain ditandai oleh hilangnya kejujuran, hilangnya rasa tanggung jawab, tidak mampu berpikir jauh ke depan, rendahnya disiplin, krisis kerjasama, krisis keadilan, dan krisis kepedulian (Soedjatmiko, 2015). Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi perilaku-perilaku menyimpang pada remaja, Syamsu Yusuf (2015: 212), menyebutkan faktor-faktor tersebut adalah:

- 1) Kelalaian orang tua dalam mendidik anak (memberikan ajaran dan bimbingan tentang nilai-nilai agama.
- 2) Sikap perlakuan orang tua yang buruk terhadap anak.
- 3) Kehidupan ekonomi keluarga yang kekurangan (miskin/fakir).
- 4) Diperjual-belikannya minuman keras dan obat-obatan terlarang secara bebas.
- 5) Kehidupan moralitas masyarakat yang bobrok.
- 6) Beredarnya film-film atau bacaan-bacaan porno.
- 7) Pergaulan negatif (teman bergaul yang sikap dan perilakunya kurang memperhatikan nilai-nilai moral).
- 8) Kurang dapat memanfaatkan waktu luang.
- 9) Hidup menganggur, dan lain-lain.

Iklim lingkungan yang tidak kondusif dan kurang baik cenderung memberikan dampak yang kurang baik bagi perkembangan remaja yang bagi mereka dapat menimbulkan rasa tidak nyaman, stres dan depresi. Kondisi remaja seperti ini membuat mereka meresponnya dengan sikap dan perilaku yang bersifat negatif, bahkan amoral, seperti kriminalitas, minum minuman keras, penyalahgunaan obat terlarang, tawuran, dan pergaulan bebas.

Pendidikan merupakan sebuah kondisi yang dapat merubah nilai seseorang serta dapat mempengaruhi perubahan perilaku orang tersebut (Istiningsih, 2016). Hermawan (2015: 29) berpendapat bahwa hasil dari pendidikan yang ada sekarang tidak pernah memuaskan dan nyaris dikatakan mendekati kegagalan. Hal ini nampak dari sikap pelajar dalam berkehidupan di masyarakat, mereka masih banyak melakukan aksi-aksi tawuran antar pelajar di beberapa daerah, mencontek, membolos, tidak menghormati guru/sesama siswa, pelecehan seksual, minum minuman keras, penyalahgunaan obat terlarang/narkoba, bahkan yang belakangan sedang hangat diperbincangkan adalah mengenai seorang siswa yang menganiaya gurunya yang berujung pada meninggalnya guru tersebut. Persoalan budaya dan karakter bangsa menjadi sorotan tajam masyarakat. Sorotan itu mengenai berbagai aspek kehidupan, tertuang dalam berbagai tulisan di media cetak, wawancara, dialog, dan gelar wicara di media elektronik. Selain di media massa, para pemuka masyarakat, para ahli, para pengamat pendidikan, dan pengamat sosial berbicara mengenai persoalan budaya dan karakter bangsa di berbagai forum seminar (Mualifin, 2014). Lemahnya pendidikan karakter yang meningkatkan berbagai permasalahan mengindikasikan bahwa masalah pendidikan karakter bangsa harus

ditingkatkan menjadi perhatian seluruh lapisan, pemimpin negara, petugas penegak hukum, pendidik, pemuka agama, serta kelompok-kelompok lainnya (Abdul Rahim, dkk., 2016). Survei yang dirilis oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menurut survei *International Center for Research on Women* (ICRW) pada tahun 2017, menyatakan bahwa Indonesia memasuki peringkat tertinggi dalam kasus kekerasan di sekolah, sebanyak 84% anak di Indonesia mengalami kekerasan di sekolah. Angka ini lebih tinggi dari Vietnam (79%), Nepal (79%), Kamboja (73%), dan Pakistan (43%).

Perilaku-perilaku menyimpang dan pelanggaran sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya tidak bisa dihilangkan sepenuhnya, namun tetap bisa dikontrol dan diminimalisir, sebagaimana yang diungkapkan oleh Melek Demirel, dkk. (2016) dalam penelitiannya bahwa sebagian besar guru meyakini bahwa siswa yang berperilaku negatif dapat dirubah, serta sebagian besar guru mempercayai efisiensi program pendidikan karakter tidak cukup jika hanya diberikan di lembaga sekolah saja. Banyak kebijakan-kebijakan yang bisa diambil untuk mengontrol dan meminimalisir penyimpangan dan pelanggaran yang terjadi, khususnya di lingkungan sekolah, mulai dari pembinaan siswa melalui bimbingan dan konseling di sekolah, menjalin komunikasi dengan orang tua melalui pertemuan orang tua murid dengan guru, mengadakan kegiatan religi untuk siswa, menyalurkan hobi dan *passion* siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler, mengadakan seminar-seminar motivasi bagi siswa, menciptakan kondisi/suasana lingkungan pendidikan yang baik dan menarik bagi siswa, hingga

peran pemerintah dengan memberlakukan kurikulum 2013 yang lebih banyak menyoroti tentang pendidikan karakter pada siswa.

Penyelenggaraan proses pendidikan yang berdasarkan pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3, menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Mansur, 2014). Jika dikaji kembali berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka idealnya setiap lulusan satuan pendidikan memiliki kompetensi sikap yang meliputi sikap spiritual (beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa) dan sikap sosial (berakhlak mulia, mandiri, demokratis, bertanggungjawab) yang baik, berpengetahuan (berilmu), dan keterampilan yang memadahi (cakap dan kreatif) (Mansur HR, 2014: 2). Kenyataan yang dapat kita lihat dari fakta yang ada di lapangan, dunia pendidikan dewasa ini hanya mampu melahirkan lulusan-lulusan manusia dengan tingkat intelektualitasnya saja yang memadahi. Banyak lulusan sekolah yang memiliki nilai tinggi, otak cerdas dan brilian, namun tidak sedikit diantara mereka yang justru memiliki sikap dan mental kepribadian kurang baik yang kemudian memunculkan berbagai permasalahan dalam masyarakat. Bahkan, tidak ada korelasi tingginya nilai yang diperoleh di bangku pendidikan dengan perilaku seseorang di tengah-tengah masyarakat. Pendidikan karakter menyimpan

misi penting dan mulia, yakni mencetak generasi-generasi unggul yang tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian positif seperti jujur, disiplin, kreatif, memiliki hasrat juang yang tinggi, bertanggung jawab, pantang menyerah, memiliki jiwa kepemimpinan, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Mansur HR, 2015: 3).

Fenomena yang terjadi di tengah-tengah masyarakat, sejak tahun 2010 pemerintah melalui Kementrian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) merancang dan mencanangkan penerapan pendidikan karakter bagi semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Gerakan penerapan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan tersebut merupakan embrio dari munculnya kurikulum 2013 bagi jenjang SD, SMP, dan SMA. Dalam merumuskan kurikulum 2013 setidaknya kemendiknas memasukkan 18 nilai pembentuk karakter bangsa yang bersumber dari UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional yang diharapkan dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga lambat laun akan membentuk karakter peserta didik. 18 nilai pembentuk karakter bangsa yang dimaksud meliputi: religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan atau nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab. Meskipun telah dirumuskan 18 nilai pembentuk karakter bangsa, namun tidak menutup kemungkinan bagi pendidik atau satuan pendidikan untuk menambah dengan nilai karakter lain sesuai dengan karakteristik materi maupun kegiatan pembelajaran.

Dalam membangun karakter bangsa, dunia olahraga sudah menjadi identitas yang memiliki nilai tambah yang signifikan (Bambang Priyono, 2012: 112). Siti Aminah (2014) menambahkan bahwa pendidikan Karakter tidak cukup hanya diajarkan pada mata pelajaran pendidikan agama dan kewarganegaraan atau dalam buku-buku teks, namun perlu implementasi yang jelas dan terstruktur serta sistematis. Oleh sebab itu pelaksanaan pendidikan karakter kurikulum 2013 dilakukan pada seluruh mata pelajaran termasuk didalamnya mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), dimana guru harus menyisipkan pendidikan karakter dalam setiap materi PJOK yang diajarkan kepada siswanya. Peran Guru sangat besar dalam memberikan pendidikan karakter pada siswa di sekolah, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar (2018) yang melakukan penelitian tentang peran guru dalam memberikan pemahaman tentang HIV/AIDS pada siswa di sekolah, *physical education teacher has a big contribution to the success of learning physical sport and health education (PE) about HIV/AIDS at school*. Berbagai materi yang diajarkan disesuaikan dengan silabus yang telah disusun oleh pemerintah, namun sayangnya didalamnya tidak dicantumkan materi mengenai permainan tradisional, yang mana didalam permainan tradisional, selain dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa (Abdul Hamid, 2013), juga terkandung penanaman nilai-nilai pendidikan karakter yang baik. Oleh karena itu penulis ingin menawarkan penggunaan permainan tradisional sebagai media pendidikan penanaman nilai-nilai karakter bagi anak/siswa.

Dunia bermain tidak bisa dipisahkan dengan anak-anak, setelah selesai sekolah biasanya anak-anak berkumpul dengan teman-teman sebayanya untuk bermain bersama-sama. Permainan bagi anak-anak merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan semata-mata untuk kesenangan, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas itu. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya (Naheria, 2015: 130). Pada hakikatnya, anak-anak bermain semata-mata hanya untuk mengisi waktu luang dan mencari kesenangan saja. Permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan bakat, motorik, kreativitas, intelektual, keterampilan sosial, keterampilan bahasa, dan nilai moral bagi anak. Bermain juga dapat menghilangkan rasa bosan serta sebagai media pembelajaran bagi anak.

Permainan tradisional Indonesia merupakan salah satu hasil kebudayaan yang mengandung nilai-nilai luhur bangsa Indonesia yang muncul dan dikembangkan dari kebiasaan-kebiasan yang ada dalam masyarakat. Pada perkembangan selanjutnya permainan-permainan tradisional yang dilakukan oleh masyarakat memiliki keunikan tersendiri yang beragam dan berada-beda di setiap daerah, yang tentu saja disesuaikan dengan kebiasaan dan tradisi budaya setempat, yang masing-masing dapat memperkaya kebudayaan daerah dan juga bangsa Indonesia. Permainan-permainan tradisional biasanya dimainkan oleh masyarakat untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah selesai bekerja atau oleh anak-anak sepulang sekolah, sekaligus sebagai media untuk bersosialisasi dengan masyarakat/teman-teman lainnya.

Fenomena yang terjadi di kalangan remaja Indonesia dan daerah Magelang pada khususnya adalah permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan. Permainan tradisional saat ini hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern, dengan alat yang serba modern pula (Ilham, 2011: 20). Kondisi ini disebabkan karena laju percepatan budaya yang mengakibatkan pergeseran masyarakat dan budaya, diantaranya melalui proses *diffusion*, yaitu persebaran budaya dari mancanegara yang dibawa oleh perpindahan bangsa-bangsa, yang menghasilkan percampuran budaya lama dan baru (*assimilation*) hingga akhirnya ada proses pembaharuan (*innovation*) yang erat sangkut pautnya dengan penemuan baru (*discovery* dan *invention*) yang berupa kebudayaan baru (Putriningtyas, 2015: 93). Di sekolah-sekolah dewasa ini sudah semakin sedikit ditemui siswa-siswa yang menggunakan waktu istirahat mereka untuk beraktivitas di lapangan sekolah untuk bermain bersama-sama, terlebih lagi memainkan permainan-permainan tradisional, tidak terkecuali di sekolah tempat peneliti akan melakukan penelitian, yaitu SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Permainan tradisional seperti *betengan*, *gobak sodor*, *petak umpet*, lompat tali, ular naga, *boi-boian*, kelereng, *egrang*, layang-layang, dan gasing, yang mengutamakan keterampilan gerak pada anak mulai digantikan oleh permainan-permainan modern yang cenderung bersifat pasif dan membuat anak menjadi malas bergerak. Hal ini menyebabkan anak menjadi kurang berinteraksi dengan teman sebayanya serta anak kurang memahami makna bermain secara berkelompok bersama temannya. Permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan dan jarang dimainkan, anak-anak sekarang beralih ke permainan

modern atau canggih seperti *playstation*, video game, dan *game online* (Deritani, 2014: 42). Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan berinteraksi dengan manusia lainnya serta saling memberikan manfaat, sebagaimana yang disampaikan oleh Yu-Leung Ng (2019), *A real-life example is that if a person interacts with other people in a community, the person should have a higher chance to learn new skills and knowledge and get financial support when he or she is in need*. Sebuah contoh nyata ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain dalam suatu komunitas, orang tersebut akan berkesempatan untuk mempelajari keterampilan-keterampilan dan pengetahuan baru serta mendapatkan dukungan finansial ketika dia sedang membutuhkan. Berdasarkan dari observasi awal tentang kegiatan apa yang paling sering dilakukan oleh siswa ketika memasuki waktu istirahat yang peneliti ambil dari 4 SMP di Kota Magelang setelah ke kantin sekolah, 40% bermain dengan *gadget (smartphone dan laptop)*, 25% bermain dengan teman-teman di lapangan, 15% bermain dengan teman-teman di kelas, 10% ke perpustakaan, dan 10% berdiskusi/mengobrol dengan teman-teman. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketika memasuki waktu istirahat siswa lebih banyak yang pergi ke kantin sekolah dan segera kembali lagi ke kelas daripada bermain-main di lapangan bersama teman-teman.

Peneliti juga melakukan observasi singkat terhadap 13 guru PJOK dari beberapa sekolah di Kota Magelang mengenai apakah mereka memberikan materi permainan tradisional di dalam pembelajaran PJOK di sekolah dan bagaimana respons dari siswa. 12 guru menyatakan bahwa mereka memberikan materi permainan tradisional sebagai variasi materi pembelajaran jika ada sisa pertemuan

dalam setiap semester, dan 1 guru menyatakan bahwa tidak memberikan permainan tradisional sebagai materi pembelajaran, namun diberikan sebagai variasi pemanasan. Semua guru menyatakan bahwa respons yang diberikan oleh siswa ketika diberikan materi permainan tradisional adalah cukup baik. Dari pernyataan guru-guru tersebut mengungkapkan bahwa mereka memberikan materi permainan tradisional tidak secara spesifik sebagai materi pembelajaran yang sistematis, karena memang tidak tercantum didalam silabus, sehingga tidak ada acuan yang jelas bagi guru untuk mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK.

Di Kota Magelang dikenal berbagai macam permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak-anak, salah satunya adalah permainan “*betengan*” atau “*bentengan*”. Permainan tradisional *betengan* atau *bentengan* adalah sebuah permainan yang dilakukan oleh dua grup atau kelompok yang jumlah anggota masing-masing kelompok harus seimbang supaya tetap adil. Tujuan utama dari permainan *betengan* adalah masing-masing kelompok saling berusaha untuk menyerang dan mengambil alih markas atau benteng lawan dengan cara menyentuh tiang, pilar atau pohon yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata “benteng!”. Permainan *betengan* dapat dilakukan di berbagai tempat, baik itu di luar ruangan (*outdoor*) maupun di dalam ruangan (*indoor*), mulai dari hutan, kebun, halaman, persawahan yang sudah mengering, pantai, aula, atau di lapangan, namun pada dasarnya untuk memainkan permainan *betengan* memerlukan bidang permainan yang cukup luas.

Permainan *betengan* sangat membutuhkan aspek-aspek fisik misalnya pemain harus berlari untuk mengejar pemain lawan, untuk menghindari tangkapan lawan dan juga untuk menyerang beteng lawan. Dalam permainan *betengan* pemain juga harus saling bekerjasama, menggunakan kreativitas mereka untuk mengatur strategi dalam bertahan dan menyerang, juga bersikap sportif ketika tersentuh oleh lawan atau ketika mengalami kekalahan.

Selain permainan *betengan*, di Kota Magelang juga dikenal permainan tradisional lain yang biasa disebut dengan permainan *gobak sodor* yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris “*go back to the door*”, atau kembali lagi ke pintu. Sebagaimana permainan *betengan*, permainan *gobak sodor* juga merupakan permainan yang dimainkan oleh dua kelompok yang saling berhadapan satu dengan lainnya, dimana satu kelompok berusaha menghambat atau menghalangi kelompok yang lain sewaktu melintasi petak-petak permainan (daerah permainan). Dalam memainkan permainan *gobak sodor* tidak ada pembatasan baku baik dalam menentukan jumlah, jenis kelamin, maupun usia pemain, namun dalam pelaksanaannya terdapat pedoman-pedoman yang berupa aturan-aturan yang merupakan petunjuk untuk memainkan permainan *gobak sodor*.

Gobak sodor adalah permainan tradisional yang merupakan permainan kelompok/grup yang terdiri dari dua kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari sedikitnya 3 pemain, tidak ada pembatasan maksimal jumlah pemain dalam permainan *gobak sodor*, namun yang pasti jumlah pemain dari kedua kelompok harus sama. Untuk memulai permainan *gobak sodor* pemain harus

menyiapkan area permainan dengan membuat garis-garis penjagaan menggunakan barang-barang yang dapat digunakan, misalnya: kapur, tali plastik, pita karet, tongkat kayu, dan lain-lain.

Kedua pemimpin kelompok melakukan “*suit*” untuk menentukan kelompok yang menang dan kalah. Kelompok yang kalah (selanjutnya disebut kelompok penjaga garis) bertugas sebagai penjaga garis dan menghalangi agar kelompok yang menang (selanjutnya disebut kelompok penyerang) tidak dapat lolos ke garis terakhir secara bolak-balik. Jika seluruh anggota kelompok penyerang dapat lolos dari setiap penjaga garis dan menyelesaikan proses bolak-balik dalam area permainan yang telah ditentukan maka akan mendapat satu poin, namun jika anggota kelompok penjaga garis dapat menyentuh tubuh pemain kelompok penyerang maka satu putaran permainan dianggap selesai dan permainan dapat dimulai lagi dari awal dengan cara bergantian antara kelompok penyerang dan kelompok penjaga garis dengan bertukar tugas dalam permainan. Pemenang permainan ditentukan dengan perolehan banyaknya poin yang berhasil dikumpulkan oleh masing-masing kelompok.

Anggota kelompok penjaga garis masing-masing menjaga garis-garis horizontal maupun vertikal di dalam area permainan. Masing-masing penjaga garis horizontal bertugas untuk menghadang pergerakan kelompok pelari supaya tidak bisa melewati garis penjagaan menuju petak selanjutnya. Penjaga garis vertikal menjaga sepanjang garis batas vertikal yang terletak ditengah lapangan permainan. Dalam memainkan permainan *gobak sodor* masing-masing kelompok harus saling bekerjasama dengan kompak dan mengatur strategi untuk dapat

menghadang lawan (bagi kelompok penjaga garis) dan mengecoh lawan supaya dapat melewati hadangan lawan (bagi kelompok penyerang).

Dilihat dari cara dan teknik bermain *gobak sodor* dapat dianalisis bahwa setiap pemain dan kelompok penjaga harus menepati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kaki harus menyentuh garis dan berusaha untuk menangkap atau menyentuh pemain dari kelompok penyerang dengan menggunakan tangan. Kelompok penyerang harus berusaha untuk melewati garis atau memasuki ruang demi ruang dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan kelompok penjaga garis. Setiap pemain penjaga garis berusaha mempertahankan daerahnya dan pemain penyerang berusaha menyerang memasuki daerah lawan dengan selamat, tanpa tersentuh lawan.

Permainan *gobak sodor* mengandung karakter-karakter yang dapat dipelajari oleh anak, misalnya masing-masing pemain harus saling bekerjasama untuk dapat memainkan permainan *gobak sodor*, baik itu ketika menjadi penyerang maupun penjaga garis. Anak harus memiliki sikap disiplin karena selain harus mematuhi peraturan permainan *gobak sodor*, pemain juga harus berjaga sesuai dengan garis batas penjagaannya, bagi penyerang juga tidak boleh melanggar garis-garis batas yang telah dibuat. Pemain juga harus memiliki kreatifitas untuk mengatur strategi baik dalam menyerang maupun bertahan. Sikap sportif juga dibutuhkan ketika penyerang tersentuh oleh penjaga, yang merasa tersentuh juga harus memiliki kesadaran dan mengakuinya, selain itu masing-masing pemain juga harus saling menghormati dan berusaha tidak saling melukai selama memainkan permainan.

Uraian di atas mengemukakan bahwa permainan *betengan* dan *gobak sodor* adalah sama-sama jenis permainan secara berkelompok, sama-sama tidak membutuhkan peralatan permainan yang rumit, yang didalamnya sama-sama terkandung proses pendidikan karakter, sesuai dengan hasil penelitian oleh Khairul Huda (2016) dan Marzoan dkk. (2017) yang menyatakan bahwa permainan *betengan* dan *selodoran/gobak sodor* merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, sehingga dapat berkontribusi positif terhadap kompetensi sosial siswa, yang sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 dan tujuan pendidikan nasional Indonesia. Bermula dari permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang peran permainan tradisional dalam membentuk karakter sosial siswa SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan diatas maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan tradisional mulai jarang dimainkan oleh siswa SMP di Kota Magelang, termasuk didalamnya siswa SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang. Pernyataan ini dibuktikan dari data awal yang peneliti dapatkan dari beberapa SMP di Kota Magelang yang diharapkan dapat mewakili keadaan yang terjadi secara umum.
- 2) Dengan semakin berkembangnya permainan-permainan modern mengakibatkan anak-anak kurang berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Pernyataan ini dibuktikan dengan tingginya prosentase siswa yang

memainkan *gadget* (*smartphone* dan *laptop*) ketika memasuki waktu istirahat di sekolah.

- 3) Siswa-siswa SMP di Kota Magelang, khususnya di 4 SMP yang peneliti gunakan sebagai tempat pra-observasi masih ada yang bahkan tidak mengenal macam-macam permainan tradisional di Indonesia, terlebih cara memainkannya, sehingga mengakibatkan tingkat ketertarikan siswa terhadap permainan tradisional termasuk permainan *betengan* rendah.
- 4) Melalui kajian-kajian awal mengenai permainan tradisional Indonesia, khususnya permainan tradisional *betengan* dan *gobak sodor*, keduanya memiliki sifat yang cenderung dapat membangun karakter-karakter yang dibutuhkan oleh anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan mereka.

1.3. Cakupan Masalah

Cakupan permasalahan dari penelitian ini adalah:

- 1) Banyaknya jenis permainan tradisional di Indonesia, peneliti menawarkan permainan *betengan* dan *gobak sodor* sebagai solusi yang akan dianalisis.
- 2) Cakupan analisis manfaat permainan tradisional *betengan* dan *gobak sodor* hanya dalam pembentukan karakter pada anak/remaja usia SMP.
- 3) Cakupan karakter mengacu pada 18 karakter pembangun kepribadian bangsa versi Kemendiknas yang tertuang dalam kurikulum 2013. Namun karakter yang akan diteliti hanyalah karakter sosial yang dapat diamati dan dinilai melalui kegiatan pembelajaran PJOK, khususnya menggunakan materi

permainan tradisional *betengan* dan *gobak sodor*, yang meliputi : kejujuran, disiplin, kerja keras, sportif, komunikatif, kerjasama, dan tanggungjawab.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagaimana peran permainan tradisional *betengan* dalam pembentukan karakter sosial siswa SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang?
- 2) Bagaimana peran permainan tradisional *gobak sodor* dalam pembentukan karakter sosial siswa SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang?

1.5. Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan dan menganalisis peran permainan tradisional *betengan* dalam pembentukan karakter sosial siswa SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang.
- 2) Mendeskripsikan dan menganalisis peran permainan tradisional *gobak sodor* dalam pembentukan karakter sosial siswa SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menemukan teori-teori tentang permainan tradisional khususnya yang berkaitan dengan pendidikan karakter bagi anak serta memberikan sumbangan dan ilmu pengetahuan bagi generasi muda dan masyarakat secara umum mengenai permainan *betengan* dan *gobak sodor* pada khususnya dan permainan tradisional pada umumnya sehingga bersama-sama mampu untuk melestarikan permainan-permainan tradisional

1.6.2. Secara Praktis

1. Bagi para guru PJOK di sekolah-sekolah di Kota Magelang khususnya, sebagai salah satu pilihan/alternatif untuk menanamkan pendidikan karakter terhadap anak/siswa melalui permainan-permainan tradisional yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Bagi para siswa di sekolah-sekolah di Kota Magelang khususnya, diharapkan dapat mengenal bermacam-macam jenis permainan tradisional di daerahnya, serta mempelajari manfaat-manfaat yang diberikan melalui permainan-permainan tradisional tersebut.
3. Bagi Dinas Pendidikan Kota Magelang sebagai kepanjangan tangan pemerintah serta sebagai pengambil kebijakan dalam bidang pendidikan di Kota Magelang dapat melihat bahwa permainan tradisional Indonesia memiliki manfaat positif terhadap perkembangan dan sebagai sarana mendidik karakter anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1. Kajian Pustaka

Penulisan proposal penelitian ini penulis membutuhkan informasi yang digali dari penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis dan relevan sebagai bahan pendukung dan pembanding seputar kelebihan maupun kekurangan dari penelitian yang sudah pernah dilakukan. Peneliti juga membutuhkan informasi-informasi lain dari jurnal, prosiding, tesis, desertasi, monograf dan/atau buku teks yang telah ada sebelumnya yang berupa teori-teori yang berkaitan dengan judul proposal penelitian yang digunakan sebagai landasan teori ilmiah.

1. Ernita Lusiana (2012 : 1) dengan judul “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati”, tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan permainan tradisional untuk membangun pemahaman karakter kejujuran pada anak usia dini. Fokus utama permasalahan yang diangkat dalam penelitian tersebut adalah mengenai korupsi yang merajalela karena semakin tipisnya karakter kejujuran. Oleh karena itu peneliti mencoba mencari tahu apakah dengan media permainan tradisional dapat menumbuhkan karakter kejujuran sebagai akar dalam memerangi korupsi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan tradisional efektif digunakan untuk membangun pemahaman karakter kejujuran pada anak usia dini.
2. Kurnia Pramukanthi Asih (2015) “Pembelajaran Lari Cepat Melalui Permainan Bentengan Untuk Meningkatkan Partisipasi Dalam Pembelajaran

Penjasorkes Pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Randublatung Kabupaten Blora 2013/2014”, tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan antusiasme siswa terhadap lari cepat melalui media permainan bentengan sebagai media pembelajarannya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional sangat cocok untuk merangsang dan memotivasi siswa dalam pembelajaran lari cepat.

3. M.S. Omar-Fauzee, Mohd. Nizam Nazarudin, Yudha M. Saputra, Nina Sutresna, Duangkrai Taweasuk, Wipoj Chansem, Rozita Abd. Latif, Soh Kim Geok (2012) “Strategi Membangun Karakter melalui Keikutsertaan dalam Olahraga”, tujuan penyusunan artikel ini adalah mengkaji dan menyusun strategi-strategi pembangunan karakter melalui olahraga. Bermula dari pengkajian terhadap sisi positif dan negatif yang dihasilkan melalui keikutsertaan dalam olahraga, penulis menarik kesimpulan dalam bentuk strategi yang dapat dilakukan oleh para pelaku olahraga mulai dari atlet, pelatih, dan orang lain yang berhubungan dengan olahraga untuk membangun karakter atlet dan mengarahkannya ke arah positif.
4. Ayse Aypay (2016) “Meneliti Peran dari Permainan Tradisional Anak dalam Mengajar Sepuluh Nilai Universal di Turki”, tujuan dari penelitiannya adalah untuk mencari tahu peran permainan tradisional anak di Turki dalam mengajarkan 10 nilai universal. Dengan menganalisis semua permainan tradisional anak di Turki, peneliti juga menganalisis nilai-nilai yang muncul dan diajarkan dalam permainan tradisional anak Turki. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan-permainan yang ada sekarang ini kurang mengambil peran

dalam pembelajaran nilai-nilai positif terhadap anak dan menyarankan untuk mendesain permainan-permainan anak yang lebih menonjolkan pengajaran nilai-nilai positif terhadap anak.

5. Alex Agboola, Kaun Chen Tsai (2012) “Memberikan Pendidikan Karakter Kedalam Kelas”, secara garis besar tujuan utama dari penelitian ini adalah dengan memasukkan pendidikan karakter kedalam pembelajaran di kelas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan karakter tidak seharusnya hanya menjadi slogan semata, atau merupakan proses yang singkat namun harus terencana secara baik untuk melaksanakannya. Proses pendidikan memerlukan campur tangan dari berbagai pihak mulai dari pengambil kebijakan pendidikan, orang tua, guru, dan penyelenggara pendidikan sehingga siswa dapat mewujudkan nilai-nilai kebaikan kedalam pengalaman hidupnya.
6. Moniqa Siagawati, Wiwin Dinar Prastiti, Purwati (2007) “Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobak sodor”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam permainan gobak sodor. Nilai-nilai yang dihasilkan melalui permainan gobak sodor dalam penelitian ini meliputi nilai kesehatan dan kelincahan (aspek jasmani); nilai kejujuran, sportivitas, kepemimpinan, pengaturan strategi, kegembiraan, spiritualisme, dan perjuangan (aspek psikologis); nilai social skill, kerjasama, dan kekompakan (aspek sosial).
7. Silvia Ayu Maslukhah, Achmad Lutfi (2014) “Pengembangan Permainan Tradisional Bentengan Sebagai Media Pembelajaran Tata Nama Senyawa di Kelas X SMA”, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan

efektivitas permainan tradisional bentengan yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada tatanama senyawa. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa permainan bentengan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran tatanama senyawa di kelas X SMA dengan tingkat kelayakan 93% dan tingkat efektivitas sebesar 83,3%.

8. Atikah Mumpuni, Muhsinatun S. Masruri (2016) “Muatan Nilai-nilai Karakter pada Buku Teks Kurikulum 2013 Pegangan Guru dan Pegangan Siswa Kelas II”, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) nilai-nilai karakter; (2) kesesuaian nilai karakter terhadap indikator KI 1 dan KI 2; serta (3) teknik penyajian nilai karakter pada buku teks Kurikulum 2013 pegangan guru dan pegangan siswa.
9. Darmansyah (2014) “Teknik Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar 08 Surau Gadang Nanggalo”, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan teknik-teknik yang dapat digunakan dalam penilaian sikap spiritual dan sosial dalam pendidikan karakter di sekolah.
10. HM. Zainuddin (2015) “Implementasi Kurikulum 2013 dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa”, tulisan ini berisi tentang deskripsi, fungsi, pengaplikasian kurikulum 2013 dalam pendidikan dalam membentuk karakter anak.
11. Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi (2016) “Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional”, dalam tulisan ini

dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor, cublak cublak suweng dan engklek.

12. Erkut Tutkum, Ilyas Gorgut, Ibrahim Erdemir (2017) “Pandangan Guru Pendidikan Jasmani Mengenai Pendidikan Karakter”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sudut pandang seorang guru pendidikan jasmani mengenai bagaimana mereka memahami dan mendefinisikan pendidikan karakter, apakah menurut mereka kurikulum pendidikan nasional dan kurikulum sekolah privat cocok untuk pendidikan karakter dan apakah menurut mereka pendidikan karakter dapat diaplikasikan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.
13. Jui-Ching Wang (2015) “Permainan Tradisional! ‘Dolanan Anak’, Permainan Lagu Anak Tradisional Jawa dalam Kelas Musik Abad 21”, artikel ini memperkenalkan permainan lagu anak tradisional Jawa “dolanan anak”, serta fungsinya dalam mengembangkan kognitif dan keterampilan sosial anak.
14. Rianawati (2017) “Implementasi Pendidikan Karakter pada Moral MTsN 1 Pontianak Tahun Pelajaran 2015/2016”, artikel ini berbicara tentang pentingnya karakter moral yang dibentuk melalui nilai-nilai budaya dan karakter nasional, yang dapat pula ditemukan dalam standar-standar kurikulum nasional.
15. Arturas V. Akelaitis, Romualdas K. Malinauskas (2016) “Pendidikan Keretampilan Sosial pada Siswa Usia SMA dalam Kelas Pendidikan Jasmani”, tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap kekhasan pendidikan keterampilan sosial pada siswa usia SMA melalui mata pelajaran pendidikan

jasmani, dimana hasil dari penelitian tersebut menunjukkan efek yang signifikan pada komponen komunikasi, kerjasama, ketegasan dan kemampuan adaptasi sosial.

16. Ripto (2013) “Implementasi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Terhadap Pengembangan Nilai-nilai Karakter Siswa SMP”, tujuan umum penelitian yaitu menghasilkan implementasi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam pembentukan karakter kedisiplinan, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, sopan santun, dan hubungan sosial.

Penelitian di atas memiliki keterkaitan dengan variabel dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu menggunakan permainan tradisional sebagai variabel bebas dan karakter anak sebagai variabel terikat.

2.2. Kerangka Teoritis

2.2.1. Pengertian Permainan Tradisional

Yang disebut sebagai permainan/olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “permainan/olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas (Bambang laksono, dkk., 2012).

Permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu (Sukirman, 2004).

Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- 1) Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- 4) Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai.
- 5) Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 6) Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*).
- 7) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- 8) Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa permainan dan tujuan tertentu yang menghasilkan kegiatan dalam kegiatan yang memiliki tujuan, dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu (Haerani Nur, 2013: 90).

Nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak menurut Haerani Nur (2013: 90), yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak.
- 2) Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial.
- 4) Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Kata tradisional yang berasal dari kata dasar tradisi memiliki arti adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat (<http://kbbi.web.id/tradisi>).

Kesimpulan dari pendapat diatas adalah bahwa permainan tradisional adalah situasi bermain yang merupakan adat kebiasaan turun-temurun yang terkait dengan beberapa permainan dan memiliki tujuan tertentu yang masih dijalankan dalam masyarakat.

Beragam permainan tradisional mampu menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai kecerdasan, yang meliputi kecerdasan kognitif, kecerdasan sosial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan linguistik, dan kecerdasan spiritual hingga mengajarkan berbagai nilai positif dan menyehatkan badan (Achroni, 2012: 6). Bahkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Nanang Indardi (2015) mengungkapkan bahwa permainan-permainan tradisional dapat digunakan sebagai media terapi bagi anak-anak tunagrahita karena dapat membantu mengembangkan aspek motorik kasar dan kognitifnya.

2.2.2. Permainan *Betengan*

Tidak ada artikel atau catatan sejarah yang menyatakan secara pasti yang menyebutkan darimana permainan *betengan* berasal atau pertama kali dimainkan, namun kata *betengan* atau *bentengan* berasal dari kata benteng yang artinya pertahanan. Di daerah Jawa Barat, permainan ini disebut galasin atau galah asin (Agus Mahendra, 2009). *Betengan* merupakan permainan untuk saling mempertahankan bentengnya masing-masing dari serangan lawan. Untuk memainkan permainan *betengan* ada beberapa hal yang harus disiapkan diantaranya:

1) Alat permainan

Permainan ini dapat menggunakan berbagai macam alat yang digunakan sebagai benteng seperti gelas plastik, tongkat kayu, batu bata, batang pohon, tiang, atau pilar.

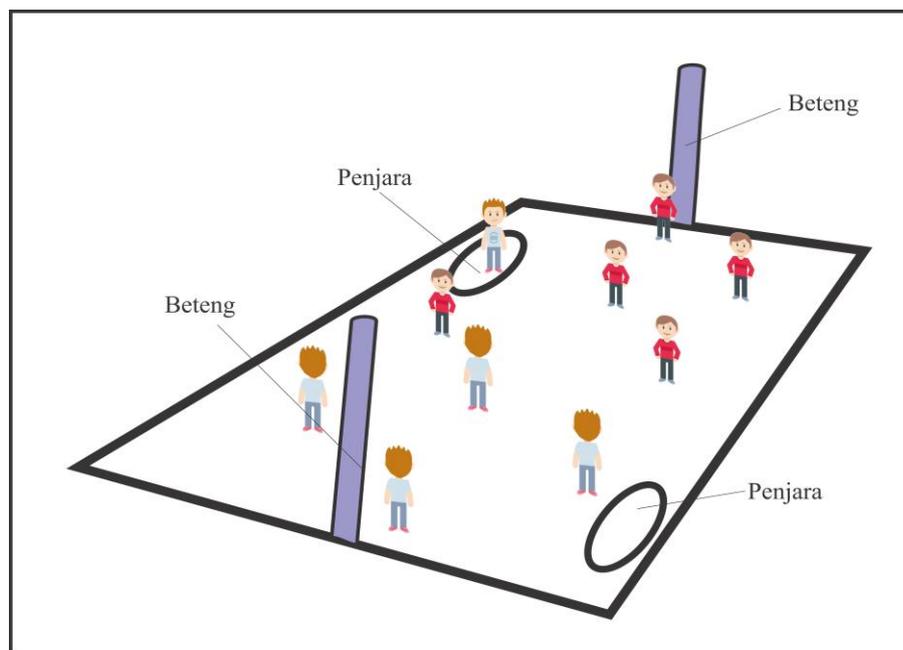
2) Tempat bermain

Betengan dapat dilakukan dimana saja, baik di luar ruangan seperti: pantai, tanah lapangan, halaman, dan berbagai tempat terbuka lainnya. Bahkan di dalam ruangan *betengan* dapat dilakukan, hanya ruangan harus luas. Apabila kita akan menentukan tempat bermain dapat ditentukan di lapangan berukuran 8 x 8 meter dan waktu bermain selama 20 - 25 menit.

3) Jumlah pemain

Permainan *betengan* dapat dilakukan oleh siapa saja baik laki-laki maupun perempuan, baik anak-anak atau orang dewasa. Di lapangan dapat ditentukan jumlah pemainnya sesuai dengan keinginan. Yang penting jumlah kedua

kelompok harus seimbang. Jika kelompok A berjumlah 8 orang, maka kelompok B juga harus berjumlah 8 orang.



Gambar 2.1. Bentuk lapangan permainan *betengan*

4) Pelaksanaan permainan

- (1) Saat permainan dimulai, setiap kelompok dapat melakukan serangan pertama ke kelompok lawan secara individu atau bersama-sama. Upayakan agar benteng selalu ada yang menjaga.
- (2) Dalam permainan ini menggunakan sistem *power*, yaitu pemain yang lebih dulu keluar dari sarang maka *power* yang dia miliki lebih kecil dari pemain yang keluar dari sarang sesudahnya (Agus Mahendra, 2009), contohnya apabila salah seorang anggota kelompok A terlebih dahulu menyerang tetapi dapat dimatikan oleh anggota dari kelompok B dengan menyetuhnya, maka anggota kelompok A harus ditawan di

wilayah kelompok B dan teman kelompok A harus berusaha untuk membebaskannya, demikian pula sebaliknya.

(3) Permainan ini akan berakhir apabila benteng telah dikuasai oleh salah satu kelompok dengan berteriak "benteng" dan kelompok tersebut memperoleh angka 1 dan permainan dapat dimulai kembali.

5) Gerakan Utama dalam Permainan Tradisional *Betengan*

Gerakan-gerakan yang dilakukan dalam permainan *betengan* meliputi:

(1) Berlari

Gerakan berlari merupakan aspek gerak yang paling banyak digunakan dalam permainan *betengan*, baik untuk menyerang (mengejar lawan dan mendekati benteng lawan), bertahan (mempertahankan benteng dari serangan lawan), dan menghindar/mengelak dari kejaran lawan.

(2) Meraih

Gerakan meraih digunakan untuk menyentuh lawan sehingga lawan bisa menjadi tahanan. Gerakan meraih juga digunakan untuk menyentuh benteng lawan.

(3) Melompat

Gerakan melompat juga dapat digunakan untuk menghindar dari sentuhan lawan, dapat pula digunakan untuk menjangkau dan menyentuh lawan secara tiba-tiba.

2.2.3. Permainan *Gobak sodor*

Istilah permainan *gobak sodor* dikenal di daerah Jawa, khususnya daerah Jawa Tengah. Beberapa artikel menyebutkan bahwa asal kata *gobak sodor*

merupakan serapan dari bahasa Inggris “*go back to the door*” yang berarti kembali lagi ke pintu, yang sesuai dengan pola permainan *gobak sodor*. Di beberapa daerah lain seperti di Kepulauan Natuna dikenal dengan sebutan permainan galah, sementara di daerah Kepulauan Riau lainnya dikenal dengan sebutan galah panjang. Di daerah Riau Daratan permainan galah panjang dikenal dengan sebutan *cak bur* atau *main belon*. Sedangkan di daerah Jawa Barat dikenal dengan nama *galah asin* atau *galasin*. Nama *gobak sodor* berasal dari kata *gobak* dan *sodor* yang berarti bergerak dengan bebas (*gobak*) dan tombak (*sodor*). Menurut Ariani (1997: 104) awal mula kemunculan permainan ini diilhami oleh kepelatihan prajurit kraton yang sedang melakukan perang-perangan yang biasanya dilakukan di alun-alun, dan menjadi cikal bakal dari permainan *gobak sodor* yang kita ketahui saat ini.

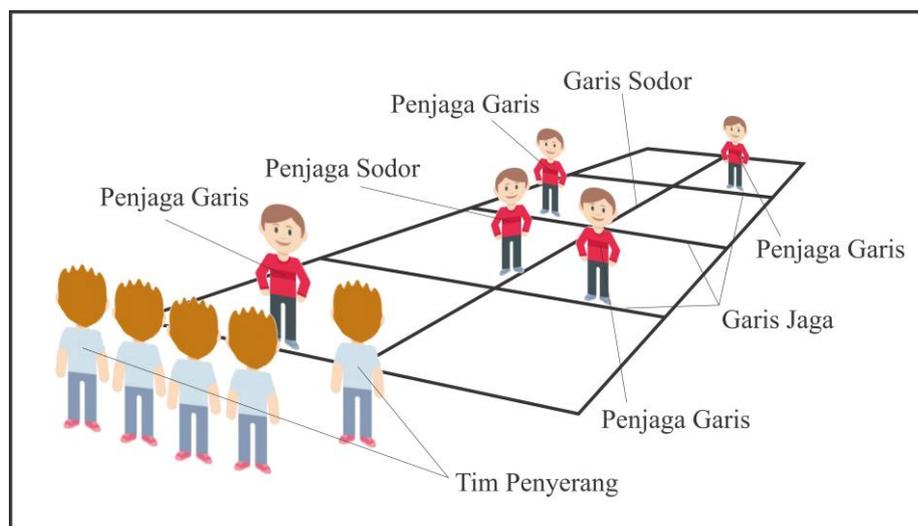
Terlepas dari sejarah dan macam-macam sebutan dari permainan tradisional ini, permainan *gobak sodor* adalah permainan tradisional yang merupakan permainan kelompok/grup yang terdiri dari dua kelompok. Jumlah peserta permainan *gobak sodor* harus genap/seimbang, harus sesuai dengan jumlah garis melintang pada area permainan (Ariani, 1997: 105). Ipang Setiawan (2014) menambahkan bahwa setiap pemain di grup jaga bertugas untuk berjaga dengan cara membuat penjagaan berlapis kebelakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu pemain lagi bertugas digaris tengah yang bergerak tegak lurus dari penjagaan lainnya.

1) Alat permainan

Peralatan yang dibutuhkan untuk memainkan permainan *gobak sodor* hanyalah alat yang digunakan untuk membuat garis pada lapangan permainan. Alat yang digunakan dapat bermacam-macam, disesuaikan dengan permukaan lapangan atau lantai yang digunakan sebagai area permainan. Kita dapat menggunakan kapur, pita selotip, tali plastik, pita karet, bahkan kita dapat menggunakan pecahan-pecahan bata atau genting untuk menggambar garis.

2) Tempat bermain

Permainan *gobak sodor* dapat dilakukan di dalam ruangan (*indoor*), maupun luar ruangan (*outdoor*). Besarnya area permainan sangat tergantung dari banyaknya pemain yang ikut dalam permainan *betengan*, semakin banyak pemainnya, maka akan membutuhkan area permainan yang lebih luas pula. Untuk membuat lapangan permainan *gobak sodor*, pemain hanya perlu membuat sebuah bentuk persegi panjang, kemudian antar garis panjang ditarik beberapa garis melintang sehingga membentuk beberapa persegi panjang yang lebih kecil. Setelah itu tarik garis tengah yang tegak lurus sejajar dengan panjang garis batas lapangan permainan sehingga membentuk banyak petak yang sama besar, garis tengah ini disebut garis sodor.



Gambar 2.2. Bentuk lapangan permainan gobak sodor

3) Jumlah pemain

Gobak sodor adalah permainan tradisional yang merupakan permainan kelompok/grup yang terdiri dari dua kelompok yang saling berhadapan atau melawan satu dengan lainnya. Dalam memainkan permainan *gobak sodor* tidak ada pembatasan yang baku, baik dalam menentukan jumlah, jenis kelamin, maupun usia pemain. Tidak ada pembatasan maksimal jumlah pemain dalam permainan *gobak sodor*, namun yang pasti jumlah pemain dari kelompok penjaga garis dan kelompok penyerang harus sama dan sesuai dengan jumlah garis melintang pada area lapangan (Ariani, 1997 : 105).

4) Pelaksanaan permainan

Untuk memulai permainan *gobak sodor*, kedua pemimpin kelompok melakukan “suit” untuk menentukan kelompok yang menang dan kalah. Kelompok yang kalah disebut sebagai kelompok penjaga garis sedangkan kelompok yang menang disebut kelompok penyerang. Permainan *gobak sodor* memiliki beberapa peraturan, yaitu:

- (1) Masing-masing pemain dari kelompok penjaga garis hanya diperbolehkan bergerak di sepanjang garis melintang yang telah ditentukan sebagai garis jalur penjagaannya, jadi kedua kakinya harus selalu menginjak garis tersebut.
 - (2) Yang diperbolehkan melalui garis sodor hanyalah penjaga garis melintang pertama yang juga berperan sebagai sodor.
 - (3) Masing-masing pemain dari kelompok penyerang, dari pangkalan atau area awal harus berusaha melewati semua garis melintang. Dan jika salah satu pemain saja bisa kembali ke pangkalan atau area awal tanpa tersentuh kelompok penjaga garis, maka kelompok penyerang mendapatkan satu poin dan memenangkan putaran permainan tersebut.
 - (4) Bila pemain kelompok penjaga garis dapat menyentuh salah satu pemain kelompok penyerang, maka kelompok penjaga garis dianggap memenangkan putaran permainan tersebut, kemudian permainan dapat dimulai kembali dengan saling bertukar tugas antara kelompok penyerang dan kelompok penjaga garis, begitu seterusnya.
 - (5) Jika satu petak terisi 2 atau lebih pemain penyerang, maka kelompok penyerang dianggap kalah dalam putaran permainan tersebut, kemudian permainan dapat dimulai kembali dengan saling bertukar tugas antara kelompok penyerang dan kelompok penjaga garis, begitu seterusnya.
- 5) Gerakan Utama dalam Permainan Tradisional *Gobak sodor*
- Gerakan-gerakan yang dilakukan dalam permainan *gobak sodor* meliputi:

(1) Berlari

Gerakan berlari merupakan aspek gerak yang paling banyak digunakan dalam permainan *gobak sodor*, baik untuk menyerang (melewati hadangan lawan), bertahan (menghadang lawan yang akan melewati garis pertahanan), dan menghindar/mengelak dari kejaran lawan.

(2) Meraih

Gerakan meraih digunakan untuk menyentuh lawan sehingga bisa mematikan pergerakan lawan.

(3) Melompat

Gerakan melompat juga dapat digunakan untuk menghindar dari sentuhan lawan, dapat pula digunakan untuk menjangkau dan menyentuh lawan secara tiba-tiba.

2.2.4. Pengertian Karakter

Kata karakter yang sekarang kita kenal merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *character*. Namun sebenarnya akar kata karakter berasal dari bahasa Latin “*kharakter*”, “*Kharassein*”, dan “*kharax*”, yang bermakna “*tools for marking*”, “*to engrave*”, dan “*pointed stake*”. Kemudian pada abad ke-14 kata-kata ini dipakai kembali oleh bangsa Perancis “*caractere*”, lalu menjadi kata “*character*” dalam bahasa Inggris, lalu diserap kedalam bahasa Indonesia menjadi “karakter”.

Hidayatullah (2010: 13) menyatakan bahwa karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta yang membedakan dengan individu lain.

Kemendiknas (2010), pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Menurut Hall, dkk. (dalam Abir Tannir, 2013 : 47), program pendidikan karakter berfokus pada perkembangan sosial, emosional, dan personal. Pada program ini anak belajar untuk menilai dirinya sendiri, menghormati orang lain, bertanggungjawab, bekerjasama dengan individu lain, mencari jalan keluar permasalahan, serta bersikap jujur dan dapat dipercaya.

2.2.5. Nilai-nilai Pembentuk Karakter Bangsa

Kurikulum 2013, pemerintah melalui Kemendiknas merancang 18 nilai pembentuk karakter bangsa sebagai patokan dalam pendidikan karakter yang bersumber dari UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional yang diharapkan dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga lambat laun akan membentuk karakter peserta didik, yang meliputi:

- 1) Religius, yakni ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dan berdampingan.

- 2) Jujur, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan (mengetahui apa yang benar, mengatakan yang benar, dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya. Menurut Emosda (2011) Jujur adalah suatu karakter yang berarti berani menyatakan keyakinan pribadi menunjukkan siapa dirinya. Konsep kejujuran yang harus ditanamkan sebagai kunci adalah dengan jujur kepada Allah SWT sebagai sang pencipta, jujur kepada diri sendiri serta jujur kepada lingkungan dan masyarakat sosial (2013).
- 3) Toleransi, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan lain-lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup di tengah perbedaan tersebut.
- 4) Disiplin, yakni kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku.
- 5) Kerja keras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga titik darah penghabisan) dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan pekerjaan, dan lain-lain, dengan sebaik-baiknya.
- 6) Kreatif, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi dalam memecahkan masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru, bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut Conny R. Semiawan (2009: 44), kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep yang lama yang

dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Kreativitas dalam diri seseorang membantu dalam menemukan alternatif-alternatif jalan keluar dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Orang-orang dengan kreativitas tinggi memiliki alternatif penyelesaian masalah yang bervariasi, mulai dari metode-metode yang umum dan biasa dilakukan orang lain, sampai metode yang luar biasa yang bahkan tidak terpikirkan oleh orang lain, dengan begitu ada banyak alternatif penyelesaian masalah yang dapat digunakan dan jika metode pertama belum berhasil, masih ada cadangan metode penyelesaian masalah yang lain, dengan begitu orang dengan kreativitas tinggi cenderung lebih siap dalam menghadapi permasalahan.

- 7) Mandiri, yakni sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain yang dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Namun hal ini bukan berarti tidak boleh bekerjasama secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melempar tugas dan tanggungjawab kepada orang lain.
- 8) Demokratis, yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain.
- 9) Rasa ingin tahu, yakni cara berpikir, bersikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam.
- 10) Semangat kebangsaan atau nasionalisme, yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau individu dan golongan.

- 11) Cinta tanah air, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya, sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri.
- 12) Menghargai prestasi/sportif, yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain dan mengakui kekurangan diri tanpa mengurangi semangat berprestasi yang lebih tinggi. Sportivitas adalah sikap adil (jujur) terhadap lawan, sikap bersedia mengakui keunggulan (kekuatan, kebenaran) lawan atau kekalahan (kelemahan, kesalahan) sendiri (<http://kbbi.web.id/sportivitas>). Galih Pradipta (2015: 718) menambahkan bahwa sportif berarti semua peserta memiliki kesempatan yang adil untuk mengejar kemenangan dalam olahraga kompetitif, memiliki kemampuan meraih kemenangan melalui sikap yang elegan. Sportif merupakan sikap mental yang menunjukkan martabat ksatria pada olahraga. Sikap sportif dapat dilihat melalui pergaulan sehari-hari maupun pada waktu melakukan latihan dan pertandingan. Jangan sampai dalam meraih kemenangan menggunakan cara-cara yang tidak baik. Kemenangan bukanlah tujuan mutlak dalam olahraga tetapi masih ada tujuan lain yang lebih terhormat yaitu dalam rangka membentuk mental dan karakter serta kepribadian yang sempurna (Rubianto Hadi, 2011: 90-91).
- 13) Komunikatif, senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerjasama secara kolaboratif dengan baik. Komunikasi merupakan suatu proses seseorang memberikan tafsiran kepada perilaku orang lain, dapat

berwujud pembicaraan, gerak badan, sikap, maupun perasaan (Nurastuti, 2015). Menurut Maryatun (2012) kerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut Marpaung (2014) kerjasama adalah usaha sekelompok orang dengan kemampuan, talenta, pengalaman dan latar belakang yang berbeda yang berkumpul bersama-sama untuk mencapai satu tujuan dalam satu atau lebih kegiatan. Manusia sebagai makhluk sosial tentu saja membutuhkan manusia lain untuk hidup berdampingan, manusia saling bekerjasama untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan/permasalahan, karena dengan bekerjasama dengan orang lain dan memikirkan bersama-sama jalan keluar dari permasalahan yang sedang dihadapi diharapkan akan diperoleh jalan keluar yang lebih baik karena merupakan buah pemikiran dari beberapa orang.

- 14) Cinta damai, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang, nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas atau masyarakat tertentu.
- 15) Gemar membaca, yakni kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran, dan sebagainya, sehingga menimbulkan kebijakan bagi dirinya.
- 16) Peduli lingkungan, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
- 17) Peduli sosial, yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya.

18) Tanggungjawab, yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara, maupun agama. Tanggung jawab berorientasi kepada orang lain memberikan bentuk perhatian, dan secara aktif memberikan respon terhadap apa yang mereka inginkan. Tanggung jawab menekankan kepada sikap positif untuk saling melindungi satu sama lain (Hadinoto, 2015).

Meskipun telah dirumuskan 18 nilai pembentuk karakter bangsa, namun tidak menutup kemungkinan bagi pendidik atau satuan pendidikan untuk menambah dengan nilai karakter lain sesuai dengan karakteristik materi maupun kegiatan pembelajaran.

2.2.6. Karakteristik Anak Usia SMP

Anak usia SMP (normal) adalah berusia antara 12-15 tahun dan termasuk dalam tahap remaja awal. Dalam buku Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja Karya Syamsu Yusuf (2015: 184), menurut Konopka masa remaja meliputi remaja awal: usia 12-15 tahun; remaja madya: usia 15-18 tahun, dan remaja akhir: usia 19-22 tahun. Fase remaja merupakan segmen perkembangan seseorang yang sangat penting dan krusial, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Sementara menurut Salzman mengemukakan bahwa remaja merupakan masa perkembangan sikap ketergantungan (*dependence*) terhadap orang tua ke arah kemandirian (*independence*), minat-minat seksual, perenungan diri, dan perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral.

Karakteristik perkembangan anak usia remaja menurut Syamsu Yusuf (2015: 193-209), dapat dikaji melalui:

1. Perkembangan Fisik

Masa remaja merupakan salah satu diantara dua rentangan kehidupan seseorang, dimana terjadi pertumbuhan fisik yang sangat pesat. Perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensorik, dan keterampilan motorik. Perubahan pada tubuh ditandai dengan penambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai beralih dari tubuh kanak-kanak yang cirinya adalah pertumbuhan menjadi tubuh orang dewasa. Perubahan fisik otak sehingga strukturnya semakin sempurna meningkatkan kemampuan kognitifnya.

2. Perkembangan Kognitif (intelektual)

Ditinjau dari perkembangan kognitif menurut Piaget, masa remaja sudah mencapai tahap operasi formal. Remaja secara mental telah dapat berpikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak. Proses pertumbuhan otak mencapai kesempurnaannya antara usia 12-20 tahun. Pada usia 16 tahun berat otak sudah menyamai otak orang dewasa. Sistem syaraf yang memproses informasi berkembang secara cepat pada usia ini. Pada masa remaja terjadi reorganisasi lingkaran syaraf *Lobe Frontal* yang berfungsi sebagai kegiatan kognitif tingkat tinggi, yaitu kemampuan merumuskan perencanaan strategis, atau mengambil keputusan.

Keating merumuskan lima hal pokok yang berkaitan dengan perkembangan berpikir operasi formal, yaitu:

- 1) Berlainan dengan cara berpikir anak-anak yang penekanannya kepada kesadarannya sendiri di sini dan sekarang (*here-and-now*), cara berpikir remaja berkaitan erat dengan dunia kemungkinan (*world of possibilities*). Remaja sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi dan dapat membedakan antara yang nyata dan kongkret dengan yang abstrak.
- 2) Melalui kemampuannya untuk mengkaji hipotesis, muncul kemampuan nalar secara ilmiah.
- 3) Remaja dapat memikirkan tentang masa depan dengan membuat perencanaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapainya.
- 4) Remaja menyadari tentang aktifitas kognitif dan mekanisme yang membuat proses kognitif itu efisien atau tidak efisien, serta menghabiskan waktunya untuk mempertimbangkan pengaturan kognitif internal tentang bagaimana dan apa yang harus dipikirkannya. Dengan demikian, introspeksi (pengujian diri) menjadi bagian kehidupan sehari-hari.
- 5) Berpikir operasi formal memungkinkan terbukanya topik-topik baru, dan ekspansi (perluasan) berpikir. Horizon berpikirnya semakin meluas, bisa meliputi aspek agama, keadilan, moralitas, dan identitas.

3. Perkembangan Emosi

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pertumbuhan fisik, terutama organ-organ seksual mempengaruhi berkembangnya emosi atau perasaan-perasaan dan dorongan-dorongan baru yang belum dialami sebelumnya, seperti perasaan cinta, rindu, dan keinginan untuk

berkenalan lebih intim dengan lawan jenis. Pada usia remaja awal, perkembangan emosinya menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung/marah, atau mudah sedih/murung).

Mencapai kematangan emosional merupakan tugas perkembangan yang sangat sulit bagi remaja. Proses pencapaiannya sangat dipengaruhi oleh kondisi sosio-emosional lingkungannya, terutama lingkungan keluarga dan kelompok teman sebayanya. Remaja yang dalam proses perkembangannya berada dalam iklim yang kondusif, cenderung akan memperoleh perkembangan emosi secara matang. Kematangan emosi ini ditandai oleh: adekuasi emosi: cinta kasih, simpati, altruis (senang menolong orang lain), respek (sikap hormat atau menghargai orang lain), dan ramah; serta mengendalikan emosi: tidak mudah tersinggung, tidak agresif, bersikap optimis dan tidak pesimis (putus asa), dan dapat mengendalikan situasi frustrasi secara wajar.

4. Perkembangan Sosial

Pada masa remaja berkembang "*social cognition*", yaitu kemampuan untuk memahami orang lain. Remaja memahami orang lain sebagai individu yang unik, baik menyangkut sifat-sifat pribadi, minat nilai-nilai maupun perasaannya. Pemahaman ini mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial yang lebih akrab dengan mereka (terutama teman sebaya), baik melalui jalinan persahabatan maupun percintaan. Dalam hubungan persahabatan remaja memilih teman yang memiliki kualitas psikologis yang relatif sama dengan dirinya, baik menyangkut ketertarikan, sikap, nilai, dan kepribadian. Pada masa ini juga berkembang sikap

“*conformity*”, yaitu kecenderungan untuk menyerah atau mengikuti opini, pendapat, nilai, kebiasaan, kegemaran (*hobby*) atau keinginan orang lain (teman sebaya). Perkembangan sikap konformitas pada remaja dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif tergantung dari kelompok teman sebaya yang diikuti atau diimitasinya.

Remaja dituntut untuk memiliki kemampuan penyesuaian sosial (kemampuan untuk mereaksi secara tepat terhadap realitas sosial, situasi, dan relasi) baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, karakteristiknya menurut Alexander A. Schneiders adalah:

1) Di lingkungan keluarga

- (1) Menjalin hubungan baik dengan para anggota keluarga (orang tua dan saudara).
- (2) Menerima otoritas orang tua (mau menaati peraturan yang diterapkan orang tua).
- (3) Menerima tanggungjawab dan batasan-batasan (norma) keluarga.
- (4) Berusaha untuk membantu anggota keluarga, sebagai individu maupun kelompok dalam mencapai tujuan keluarga.

2) Di lingkungan sekolah

- (1) Bersikap respek dan mau menerima peraturan sekolah.
- (2) Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah.
- (3) Menjalin persahabatan dengan teman-teman di sekolah.
- (4) Bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah, dan staf lainnya.
- (5) Membantu sekolah dalam merealisasikan tujuan-tujuannya.

3) Di lingkungan masyarakat

- (1) Mengakui dan respek terhadap hak-hak orang lain.
- (2) Memelihara jalinan persahabatan dengan orang lain.
- (3) Bersikap simpatik dan peduli terhadap kesejahteraan orang lain.
- (4) Bersikap respek terhadap nilai-nilai hukum, tradisi, dan kebijakan-kebijakan masyarakat.

5. Perkembangan Moral

Pada masa ini muncul dorongan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang dapat diniai dengan baik oleh orang lain. Remaja berperilaku bukan hanya untuk memenuhi kepuasan fisiknya, tetapi psikologis (rasa puas dengan adanya penerimaan dan penilaian positif dari orang lain tentang perbuatannya).

6. Perkembangan Kepribadian

Sifat-sifat kepribadian mencerminkan perkembangan fisik, seksual, emosional, sosial, kognitif, dan nilai-nilai. Fase remaja merupakan saat yang paling penting bagi perkembangan dan integrasi kepribadian. Faktor-faktor dan pengalaman baru yang tampak terjadinya perubahan kepribadian pada masa remaja meliputi perolehan pertumbuhan fisik yang menyerupai masa dewasa; kematangan seksual yang disertai dengan dorongan-dorongan dan emosi baru; kesadaran terhadap diri sendiri, keinginan untuk mengarahkan diri dan mengevaluasi kembali tentang standar (norma), tujuan, dan cita-cita; kebutuhan akan persahabatan yang bersifat heteroseksual, berteman dengan pria atau wanita; munculnya konflik sebagai dampak dari masa transisi antara masa anak dan masa dewasa. Masa remaja juga merupakan saat berkembangnya *identity* (jati diri) yang

merupakan isu sentral pada masa remaja yang memberikan dasar bagi masa dewasa, yang mana apabila remaja gagal mengintegrasikan aspek-aspek dan pilihan atau merasa tidak mampu memilih, maka dia akan mengalami kebingungan (*confusion*).

Perkembangan identitas ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu:

- 1) Iklim keluarga, yang berkaitan dengan interaksi sosio-emosional antar-anggota keluarga (ibu-ayah, orang tua-anak dan anak-anak), serta sikap dan perlakuan orang tua terhadap anak.
- 2) Tokoh idola, yaitu orang-orang yang dipersepsi oleh remaja sebagai figur yang memiliki posisi di masyarakat. Pada umumnya tokoh yang menjadi idola atau pujaan remaja berasal dari kalangan selebritis seperti para penyanyi, bintang film, dan olahragawan.
- 3) Peluang pengembangan diri, yaitu kesempatan untuk melihat ke depan dan menguji dirinya dalam *setting* (adegan) kehidupan yang beragam. Dalam hal ini, eksperimentasi atau pengalaman dalam menyampaikan gagasan, penampilan peran-peran dan bergaul dengan orang lain (dalam aktivitas yang sehat) sangatlah penting bagi perkembangan identitasnya.

7. Perkembangan Kesadaran Beragama

Kemampuan berpikir abstrak remaja memungkinkannya untuk dapat mentransformasikan keyakinan beragamanya. Dia dapat mengapresiasi kualitas keabstrakan Tuhan sebagai yang Maha Adil dan Maha Kasih Sayang. Berkembangnya kesadaran atau keyakinan beragama, seiring dengan mulainya remaja menanyakan atau mempermasalahkan sumber-sumber otoritas dalam

kehidupan, seperti pertanyaan “Apakah Tuhan Maha Kuasa, mengapa masih terjadi penderitaan dan kejahatan di dunia ini?”

Pada masa remaja awal (usia 12-15 tahun) terjadi perubahan jasmani yang cepat, sehingga memungkinkan terjadinya kegoncangan emosi, kecemasan, dan kekhawatiran. Bahkan kepercayaan agama yang telah tumbuh pada umur sebelumnya mungkin pula mengalami kegoncangan. Kepercayaan kepada Tuhan kadang-kadang sangat kuat, akan tetapi kadang-kadang menjadi berkurang yang terlihat pada cara ibadahnya yang kadang-kadang rajin dan kadang-kadang malas.

Kegoncangan dalam keagamaan ini mungkin muncul karena disebabkan oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kematangan organ seksual, yang mendorong remaja untuk memenuhi kebutuhannya, namun di sisi lain ia tahu bahwa perbuatannya itu dilarang oleh agama. Faktor internal lainnya adalah bersifat psikologis, yaitu sikap independen, keinginan untuk bebas, tidak mau terikat oleh norma-norma keluarga (orang tua). Faktor eksternal lebih berkaitan dengan pengaruh-pengaruh dari lingkungan sekitarnya yang tidak jarang bertentangan dengan nilai-nilai agama, seperti beredarnya film-film dan foto-foto yang tidak senonoh (porno), minuman keras, serta obat-obatan terlarang, yang ini semua mempunyai daya tarik yang sangat kuat bagi remaja untuk mencobanya.

Dari kajian mengenai karakteristik perkembangan usia remaja diatas dapat kita tarik sebuah kesimpulan bahwa perkembangan seseorang pada masa remaja sangatlah penting dan krusial karena menjadi titik pencarian jati diri seseorang yang bukan lagi seorang anak, namun juga belum cukup matang untuk disebut

dewasa. Masa-masa remaja dapat diibaratkan sebagai sebuah persimpangan yang akan menentukan hasil dan bentuk seseorang ketika memasuki usia dewasa kelak, yang jika seorang remaja tidak mendapatkan perhatian dan bimbingan yang tepat, akan dapat merusak masa depan mereka. Disinilah pendidikan dan bimbingan keluarga berperan penting untuk mengarahkan dan menanamkan pendidikan karakter kepada remaja.

2.2.7. Karakter dalam Permainan Tradisional

1. Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional *Betengan*

1) Jujur

Karakter kejujuran dalam permainan *betengan* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Mengakui dengan suka rela jika tersentuh pemain lawan.
- (2) Berbicara apa adanya.
- (3) Berkata/membuat laporan berdsarkan fakta dan informasi apa adanya.
- (4) Mengakui jika lawan memberitahukan kebenaran.

2) Disiplin

Karakter kedisiplinan dalam permainan *betengan* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Mengikuti peraturan permainan dengan bersungguh-sungguh.
- (2) Menyerang sesuai dengan bagian dan tugas.
- (3) Menjaga daerah pertahanan (benteng) dengan sungguh-sungguh.
- (4) Menunggu dalam batas daerah tawanan yang sudahditentukan (bagi pemain yang tertangkap oleh lawan).

3) Kerja Keras

Karakter kerja keras dalam permainan *betengan* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Menyerang benteng lawan dengan sungguh-sungguh.
- (2) Mempertahankan benteng dengan sungguh-sungguh.
- (3) Mengejar dan berusaha menangkap lawan supaya menjadi tawanan.
- (4) Berusaha menghindari kejaran dan tangkapan lawan.

4) Sportif

Karakter sportif dalam permainan *betengan* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Menerima dengan ikhlas dan lapang dada jika mengalami kekalahan.
- (2) Mengakui kemenangan lawan secara ksatria atau jika lawan memberitahukan kebenaran.
- (3) Bermain dengan semangat tanpa berbuat kasar terhadap kawan maupun lawan.
- (4) Tidak berlaku curang dalam permainan.

5) Komunikatif

Karakter komunikatif dalam permainan *betengan* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Memberikan dukungan dengan teman satu kelompok.
- (2) Menerima kritikan dari orang lain secara bijak.
- (3) Berbicara dengan teman secara sopan dan santun.
- (4) Berbicara dengan lawan secara sopan dan santun.

6) Kerjasama

Karakter kerjasama dalam permainan *betengan* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Membantu dalam menyerang
- (2) Membantu dalam bertahan.
- (3) Membantu dalam menyelamatkan teman yang ditahan oleh lawan.
- (4) Mengatur strategi bersama-sama untuk meraih kemenangan.

7) Tanggungjawab

Karakter tanggungjawab dalam permainan *betengan* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Menyerang dan bertahan sesuai dengan tugasnya.
- (2) Menjaga daerah pertahanan (benteng) dengan sungguh-sungguh.
- (3) Tidak menyalahkan orang atas sebuah kesalahan (kambing hitam).
- (4) Berani mengakui kesalahan yang telah dilakukan.

2. Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional *Gobak sodor*

1) Jujur

Karakter kejujuran dalam permainan *gobak sodor* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Mengakui dengan suka rela jika tersentuh pemain lawan.
- (2) Berbicara apa adanya
- (3) Berkata/membuat laporan berdasarkan fakta dan informasi apa adanya
- (4) Mengakui jika lawan memberitahukan kebenaran.

2) Disiplin

Karakter kedisiplinan dalam permainan *gobak sodor* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Mengikuti peraturan permainan dengan bersungguh-sungguh.
- (2) Menyerang/menyeberang dengan memperhitungkan posisi pemain bertahan.
- (3) Menjaga garis penjagaan dengan sungguh-sungguh.
- (4) Tidak keluar dari garis batas yang telah ditentukan.

3) Kerja keras

Karakter kerja keras dalam permainan *gobak sodor* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Berlari untuk menyerang/menyeberang dengan sungguh-sungguh.
- (2) Mempertahankan garis penjagaan dengan sungguh-sungguh.
- (3) Mengejar dan berusaha menyentuh untuk lawan.
- (4) Berusaha menghindari kejaran dan tangkapan lawan.

4) Sportif

Karakter sportif dalam permainan *gobak sodor* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Menerima dengan ikhlas dan lapang dada jika mengalami kekalahan.
- (2) Mengakui kemenangan lawan secara ksatria atau jika lawan memberitahukan kebenaran.
- (3) Bermain dengan semangat tanpa berbuat kasar terhadap kawan maupun lawan.

(4) Tidak berlaku curang dalam permainan.

5) Komunikatif

Karakter komunikatif dalam permainan *gobak sodor* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

(1) Memberikan dukungan dengan teman satu kelompok.

(2) Menerima kritikan dari orang lain secara bijak.

(3) Berbicara dengan teman secara sopan dan santun.

(4) Berbicara dengan lawan secara sopan dan santun.

6) Kerjasama

Karakter komunikatif dalam permainan *gobak sodor* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

(1) Membantu dalam menyerang.

(2) Membantu dalam bertahan.

(3) Mengatur strategi bersama-sama untuk meraih kemenangan.

(4) Bekerjasama dengan teman dalam melakukan strategi yang telah disepakati.

7) Tanggungjawab

Karakter tanggungjawab dalam permainan *gobak sodor* dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

(1) Menyerang dan bertahan sesuai dengan tugasnya.

(2) Menjaga daerah penjagaan dengan sungguh-sungguh.

(3) Tidak menyalahkan orang atas sebuah kesalahan (kambing hitam).

(4) Berani mengakui kesalahan yang telah dilakukan.

2.3. Kerangka Berpikir

Penyelesaian suatu masalah, harus melihat permasalahan dari berbagai sisi, baik dari hal-hal terkecil maupun hal-hal yang besar agar kita dapat memahami konsep permasalahan dengan mudah dan menyelesaikan masalah dengan baik. Untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian maka diperlukan suatu kerangka pikir yang jelas, sebab dengan kerangka pikir yang jelas kita dapat mengetahui gambaran-gambaran permasalahan dan konsep pemecahan masalah. Menurut Juliansyah Noor (2011: 76) “kerangka berfikir adalah konseptual mengenai bagaimana satu teori berhubungan di antara berbagai faktor yang telah di identifikasikan penting terhadap masalah penelitian”.

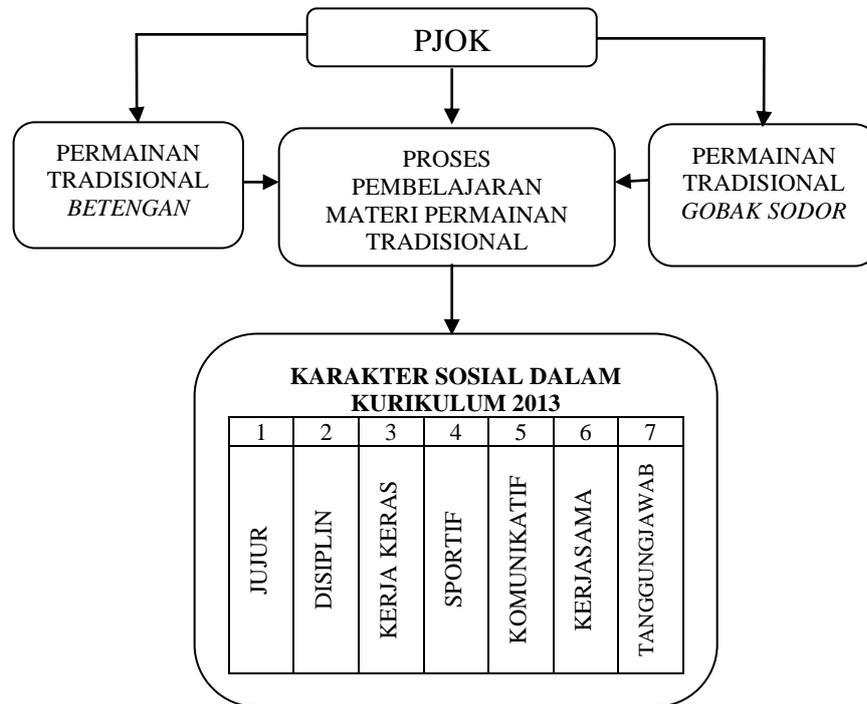
Jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia sangat amat banyak, hampir seluruh daerah di Indonesia memiliki nama dan bentuk permainan tradisionalnya sendiri. Masing-masing permainan tradisional tersebut mewakili ciri khas dan adat kebiasaan dari daerah asalnya yang keseluruhan permainan tradisional tersebut memiliki nilai-nilai filosofis maupun praktis yang terkandung di dalamnya. Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti: 1) Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus. 2) Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual. 3) Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri. 4) Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai 5) Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan

sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. 6) Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*). 7) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana 8) Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Pada saat sekarang ini permainan-permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Mereka lebih memilih bermain dengan *gadget* mereka daripada berkumpul dan bermain bersama teman-teman sebayanya di tanah lapang. Padahal menurut teori-teori yang sudah dikumpulkan oleh peneliti, para ahli mengemukakan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, baik secara fisik/motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, serta nilai-nilai moral, sebagaimana yang disampaikan oleh Misbach (2006) diatas.

Berangkat dari penjelasan di atas maka peneliti ingin mengetahui manfaat permainan tradisional Indonesia, yaitu permainan *betengan* dan *gobak sodor*, untuk membentuk karakter siswa di SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang dan karakter apa sajakah yang dapat muncul dari memainkan permainan tradisional tersebut, dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di lapangan dan terjun langsung dalam penelitian.

Jika digambarkan kedalam sebuah bagan maka akan berbentuk sebagai berikut:



Gambar 2.3. Kerangka Berfikir

BAB VI

PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang simpulan penelitian dan saran penelitian. Simpulan berisi tentang hasil dan pembahasan hasil penelitian. Implikasi penggunaan permainan tradisional dalam proses pembelajaran untuk membangun karakter sosial siswa akan dibahas dan ditindaklanjuti dengan saran.

6.1. Simpulan

6.1.1. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses penelitian terhadap siswa kelas VII di SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang bahwa seluruh siswa dapat memunculkan indikator-indikator karakter yang diminta selama memainkan permainan tradisional *betengan*, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *betengan* baik untuk membentuk karakter. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses penelitian terhadap siswa kelas VII di SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang bahwa seluruh siswa dapat memunculkan indikator-indikator karakter yang diminta selama memainkan permainan tradisional *betengan*, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *betengan* baik untuk membentuk karakter disiplin, kerja keras, sportif, komunikatif, kerjasama, dan tanggungjawab; serta kurang untuk membentuk karakter kejujuran.

6.1.2. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses penelitian terhadap siswa kelas VII di SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang bahwa seluruh siswa dapat memunculkan indikator-indikator karakter yang diminta selama memainkan permainan tradisional *gobak sodor*, sehingga dapat

disimpulkan bahwa permainan tradisional *gobak sodor* baik untuk membentuk karakter kejujuran, disiplin, kerja keras, sportif, komunikatif, kerjasama, dan tanggungjawab.

6.3. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain :

1. Karena keterbatasan waktu penelitian, maka penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan untuk masing-masing jenis permainan tradisional. Jumlah ini menyesuaikan dengan jatah alokasi waktu yang secara umum diperoleh untuk setiap materi pembelajaran dalam satu semester. Hal ini mengakibatkan tingkat kedalaman data yang diperoleh masih rendah mengingat yang diteliti adalah mengenai pembentukan karakter yang seharusnya dilakukan berulang-ulang dan terus-menerus.
2. Penelitian ini melibatkan subjek penelitian dalam jumlah terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada kelompok subjek dengan jumlah yang besar.

6.2. Saran

Dalam pelaksanaannya, sebuah penelitian tidak lepas dari hambatan ataupun kendala yang dapat mempengaruhi hasil dari penelitian itu sendiri. Adapun saran yang dapat diberikan hasil dan keterbatasan penelitian adalah sebagai berikut:

6.2.1. Bagi Guru Mata Pelajaran PJOK

Penelitian ini dilaksanakan di dalam lingkungan sekolah dengan menggunakan sebagian siswa kelas VII sebagai sampel dari penelitian. Dalam pelaksanaannya, peneliti menghadapi sejumlah hambatan serta terdapat keterbatasan dalam diri peneliti sendiri dalam hal waktu serta akses terhadap fasilitas yang dimiliki sekolah. Diharapkan kedepannya guru mata pelajaran PJOK di sekolah tempat diadakannya penelitian pada khususnya, serta sekolah-sekolah lain pada umumnya dapat menggunakan media permainan-permainan tradisional seperti *betengan* dan *gobak sodor* untuk mengembangkan karakter sosial siswa-siswanya. Dengan adanya akses penuh terhadap fasilitas sekolah serta waktu tatap muka dengan siswa yang lebih banyak diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam mengembangkan karakter anak didiknya melalui media permainan tradisional.

6.2.2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional dapat memberikan banyak manfaat positif bagi perkembangan, khususnya dalam ranah afektif, oleh sebab itu disarankan bagi siswa-siswi untuk dapat ikut melestarikan permainan-permainan tradisional di daerah masing-masing dengan cara mengetahui, mempelajari cara memainkannya, serta mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

6.2.3. Bagi Dinas Pendidikan Kota Magelang

Sebagai kepanjangan tangan pemerintah dalam pengambil kebijakan pendidikan di Kota Magelang, Dinas Pendidikan Kota Magelang dapat

menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar pertimbangan untuk ikut melestarikan permainan tradisional khususnya di sekolah-sekolah di Kota Magelang. Misalnya dengan mengadakan perlombaan/kompetisi permainan tradisional antar sekolah untuk tiap-tiap jenjang pendidikan di Kota Magelang, dengan demikian masing-masing sekolah akan memberikan materi permainan tradisional di sekolah untuk mempersiapkan siswa-siswinya mengikuti *event* tersebut.

6.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Karakter-karakter serta jenis permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian-penelitian selanjutnya.
- 2) Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan menggunakan *setting* penelitian yang lain, dengan menggunakan permainan-permainan tradisional yang lain, serta menggunakan karakter-karakter yang lain. Diharapkan nantinya dapat menghasilkan keunikan yang berbeda, sehingga diperoleh variasi data yang lebih luas.
- 3) Diperlukan ketelitian yang tinggi dalam melakukan observasi dan penilaian karakter secara detail, karena menurut peneliti walaupun indikator-indikator karakter yang dibuat sudah sangat membantu dalam menilai karakter siswa, namun kemampuan mengambil keputusan yang objektif sangat dibutuhkan. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat selalu berlatih dan memperkaya literatur mengenai pembelajaran, pendidikan karakter serta penilaian-penilaiannya, sehingga dalam pelaksanaannya dapat menggali hasil yang lebih dalam dan akurat mengenai fenomena yang menjadi fokus penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera
- Agboola, Alex dan Tsai, Kaun Chen. 2012. Bring Character Education into Classroom. *International Journal of Environmental & Science Ed*. Vol. 1, No. 2, 163-170
- Akelaitis, Arturas V., Malinauskas, Romualdas K. 2016. “Education of Social Skills among Senior High School Age Students in Physical Education Classes”. *European Journal of Contemporary Education*. Vol. 18. No. 4 (381-389). Diperoleh dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1123123.pdf> (Diunduh 18 Juli 2018).
- Aminah, Siti., dkk. 2014. “Pengembangan Model Program Bimbingan dan konseling Berbasis Karakter di Sekolah Dasar”. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol. 3. No. 1 (72-75). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Anggraeni, Leni. 2011. “Pengembangan Sketsa Kewarganegaraan Multidimensional melalui Pendidikan Olahraga dalam *Nation and Character Building*”. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Vol. 1. Ed. 2 (201-205). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/index.php/miki> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Ariani, C. dkk. 1997. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Armanda, Meika. 2014. *Upaya Peningkatan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportivitas Siswa Melalui Permainan Tradisional Petak Benteng pada Kelas V SDN 17 Sijuk Kabupaten Belitung*. Jakarta: Repository.upi.edu.
- Asih, Kurnia P. 2015. “Pembelajaran Lari Cepat Melalui Permainan *Bentengan* Untuk Meningkatkan Partisipasi Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Randublatung Kabupaten Bora 2013/2014”. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. 4 (1). 1554-1559. Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr> (Diunduh 18 November 2016).
- Aypay, A. 2016. “Investigating the Role of Traditional Children’s Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*. 62 (283-300). Diperoleh dari <http://dx.doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14> (Diunduh 24 Januari 2017).

- Bachtiar, Chamdani L., dkk. 2018. "The Character of Physical Education Teachers and Mass Media on Knowledge and Student Attitudes about HIV/AIDS". *Journal of Physical Education and Sports*. Vol. 7. No.1 (29-35). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes> (Diunduh 9 April 2019).
- Creswell, John W. 2010 Edisi ke-3. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmansyah. 2014. "Teknik Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar 08 Surau Gadang Nanggalo". *Jurnal Al-Ta'lim*. Vol. 21. No. 1 (10-17). Diperoleh dari <http://journal.tarbiyahainib.ac.id/index.php/attalim/download/67/68> (Diunduh 15 Juli 2018).
- Demirel, Melek., dkk. 2016. "Primary School Teacher's perceptions about Character Education". *Academic Journals: Educational Research and Reviews*. Vol. 11. No. 17 (1622-1633). Diperoleh dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1113516.pdf> (Diunduh 18 Juli 2018).
- Deritani, Nora L., dkk. 2014. "Pengembangan Permainan Tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjasorkes". *Journal of Physical Education and Sports (JPES)*. 3 (1). (42-45).
- Emosda. 2011. "Penanaman Nilai-nilai Kejujuran dalam Menyiapkan Karakter Bangsa". *Innovatio*. Vol. 10. No. 1 (151-166).
- Fauzee, M.S.O., Nazarudin, Mohd N., Saputra, Yudha M., Sutresna, N., Tweesuk, D., Chansem, W., Latif, R.A. & Geok, S.K. 2012. "The Strategies for Character Building through Sports Participation". *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. 2 (3). Diperoleh dari <http://hrmars.com/admin/pics/651.pdf> (Diunduh 24 Januari 2017).
- Hadi, Rubianto. 2011. "Peran Pelatih dalam Membentuk Karakter Atlet". *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Vol.1. Ed. 1 (88-93). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Hadinoto, Susiwi., dkk. 2015. "Nilai Kepahlawanan Peran Tokoh Sumantri dalam Lakon Mahawira Sumantri Wayang Orang Ngesti Pandawa Semarang". *Journal of Educational Research and Evaluation*. Vol. 4. No. 1 (57-64). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Hamid, Abdul. 2013. "Pengaruh Olahraga Tradisional Terhadap Tingkat Kesehatan Jasmani Peserta Didik Kelas VIII B SMP Khoiriyah Sumobito Tahun Pelajaran 2012-2013". *Laporan Penelitian*. Jombang: STKIP Jombang.

- Hidayatullah, M. Furqon. 2010. *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Huda, Khairul. 2016. “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Benteng-bentengan (Penelitian Tindakan Kelas B TK Nurul Arafah NW, Desa Sambelia, Kec. Sambelia Tahun 2016)”. *Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling*. Vol. 1. No. 2 (153-163). Diperoleh dari http://fip.ikipmataram.ac.id/wp-content/uploads/2015/03/Khaerul-Huda_PENINGKATAN-KETERAMPILAN-SOSIAL-MELALUI-BERMAIN-BENTENG-BENTENGAN.pdf (Diunduh 15 Juli 2018).
- Ilham. 2011. “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Lompat Jauh Tanpa Awalan Siswa Sekolah Dasar Negeri No. 52/IV Kota Jambi”. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*. Vol. 13. No. 2. 19-24.
- Indardi, Nanang. 2015. “Pengulangan Teknik Permainan Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan”. *Journal of Physical Education, Health and Sport*. Vol. 2. No. 1 (44-49). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Istiningsih. 2016. “Character Education of the Most Developed Countries in ASEAN”. *Journal of Education and e-Learning Research*. Vol. 3. No. 1 (32-37). Diperoleh dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1148551.pdf> (Diunduh 18 Juli 2018).
- KBBI Online. 2016. *Sportivitas*. <http://kbbi.web.id/sportivitas> (Diakses 28 November 2016).
- KBBI Online. 2016. *Tradisi*. <http://kbbi.web.id/tradisi> (Diakses 28 November 2016).
- Kemendiknas. 2010. *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemendiknas.
- KPAI. 2017. *Indonesia Peringkat Tertinggi Kasus Kekerasan di Sekolah*. <http://www.kpai.go.id/berita/indonesia-peringkat-tertinggi-kasus-kekerasan-di-sekolah/> (Diakses 21 Maret 2018).
- Kristiawan, M. 2015. “Telaan Revolusi Mental dan Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia yang Pandai dan Berakhlak Mulia”. *Ta'dib*. Vol. 18. No. 1 (13-25). Diperoleh dari <http://ecampus.iainbatuankar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/download/274/272> (Diunduh 15 Juli 2018).
- Laksono, Bambang., dkk. 2012. “Kumpulan Permainan Rakyat: Olahraga Tradisional”. Edisi ke-3. Jakarta: Kemenpora.

- Lusiana, E. 2012. “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati”. *Journal of Early Childhood Education Papers*. 1 (1) (1-6). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia> (Diunduh 18 November 2016).
- Mahendra, Agus. 2009. “Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik”. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mahira, Rahma T. 2013. “Implementasi Nilai Kejujuran dalam Pendidikan Anti Korupsi pada Pembelajaran PKN di SMPN 3 Malang”. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang*. Vol. 2. No.1. Diperoleh dari <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail-article/1/45/1594> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Marpaung, Marudut. 2014. “Pengaruh Kepemimpinan dan Team Work Terhadap Kinerja Karyawan di Koperasi Sekjen Kemdikbud Senayan Jakarta”. *Jurnal Ilmiah WIDYA*. Vol. 2. No. 1 (33-40).
- Marzoan., Hamidi. 2017. “Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa”. *Journal An-Nafs*. 2 (1). (42-55). Diperoleh dari <http://download.portalgaruda.org/article.php> (Diunduh 15 Juli 2018).
- Masluhah, Silvia A., Lutfi, Achmad. 2014. “Pengembangan Permainan Tradisional *Bentengan* Sebagai Media Pembelajaran Tata Nama Senyawa di Kelas X SMA”. *Unesa Journal of Chemical Education*. 3 (3). 207-215. Diperoleh dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/viewFile/9767/9623> (Diunduh 15 Juli 2018).
- Misbach, I. 2006. “Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa”. *Laporan Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Mualifin., dkk. 2014. “Implementasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Kurikulum 2013 Terhadap Pengembangan Karakter Siswa MTs Se-Kecamatan Larangan–Brebes”. *Journal of Physical Education and Sports*. Vol. 3. No. 1 (33-40). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Mumpuni, Atikah., Masruri, Muhsinatun S. 2016. “Muatan Nilai-nilai Karakter pada Buku Teks Kurikulum 2013 Pegangan Guru dan Pegangan Siswa Kelas II”. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. VI. No. 1 (17-28). Diperoleh dari <http://media.neliti.com/media/publications/122989-ID-muatan-nilai-nilai-karakter-pada-buku-te.pdf> (Diunduh 15 Juli 2018).

- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Naheria., dkk. 2015. "Pengembangan Permainan Bintang Gedalo dalam Pembelajaran Atletik bagi Siswa Sekolah Dasar". *Journal of Physical Education and Sports*. Vol. 4. No. 2 (129-135). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Nasrullah, F. J. 2015. "Pendidikan Karakter Pada Anak Dan Remaja". *Makalah Seminar Psikologi dan Kemanusiaan di Universitas Muhammadiyah Malang*. Malang, 2015. 483-486.
- Ng, Yu-Leung., dkk. 2019. "The Digital Divide, Social Inclusion, and Health Among Persons with Mental Illness in Poland". *International Journal of Communication*. Vol. 13 (1652-1672). Diperoleh dari <http://ijoc.org>. (Diunduh 9 April 2019).
- Nugrahastuti, Eka., dkk. 2016. "Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional". *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan: Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*. (265-273). Diperoleh dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8942/6503> (Diunduh 15 Juli 2018).
- Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 3. No. 1 (87-94).
- Nurastuti, Mutia F., dkk. 2015. "Pengaruh Permainan Tradisional *Bentengan* Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh di Panti Yatim Hajjah Maryam Kalibeber Wonosobo". *WACANA Jurnal Psikologi*. Vol. 7. No. 14 (1-14). Diperoleh dari <http://jurnal.uns.ac.id/wacana/article/view/5178> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pradipta, Galih Dwi. 2015. "Sportifitas dalam Keolahragaan Sebagai Bagian Pembentukan Generasi Muda dan Nasionalisme". *Jurnal Ilmiah CIVIS*. Vol. V. No. 1 (713-724).
- Priyono, Bambang. 2012. "Pengembangan Pembangunan Industri Keolahragaan Berdasarkan Pendekatan Pengaturan Manajemen Pengelolaan Kegiatan Olahraga". *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Vol. 2. Ed. 2 (112-123). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki> (Diunduh 20 Juli 2018).

- Putriningtyas, Irchami., dkk. 2015. “Nilai Budi Pekerti pada Ragam Gerak Tari Topeng Lanyapan Alus Kabupaten Tegal”. *Catharsis: Journal of Arts Education*. Vol. 4. No. 2 (92-98). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Raharjo, Hermawan P. 2015. “Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Membentuk Karakter Positif Anak”. *Journal of Physical Education, health and Sport (JPEHS)*. Vol. 2. No. 1 (28-31). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Rianawati. 2017. “The Implementation of Education Character on Moral in MTsN (Islamic Junior High School) 1 Pontianak in the Academic Year 2015-2016”. *Journal of Education and Practice*. Vol. 8. No. 9 (186-195). Diperoleh dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138843.pdf> (Diunduh 18 Juli 2018).
- Ripto. 2013. “Implementasi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Terhadap Pengembangan Nilai-nilai Karakter Siswa SMP”. *Journal of Physical Education and Sports (JPES)*. Vol. 2. No. 1 (205-211). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Rudy, Mansur H. 2014. “Implementasi Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan”. *Artikel LPMP SulSel*. (1-13). Diperoleh dari http://www.lpmpsulsel.net/v2/index.php?option=com_content&view=article&id=293:implementasikarakter&catid=42:ebuletin&Itemid=215 (Diunduh 18 Juli 2018).
- Rudy, Mansur H. 2015. “Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Metode Kisah”. *Artikel E-Buletin*. (1-11). Diperoleh dari http://www.lpmpsulsel.net/v2/index.php?option=com_content&view=article&id=368:penerapan-pendidikan-karakter&catid=42:ebuletin&Itemid=215 (Diunduh 18 Juli 2018).
- Saidek, Abdul Rahim., dkk. 2016. “Character Issues: Reality Character Problems and Solutions through Education in Indonesia”. *Journal of Education and Practice*. Vol. 7. No. 17 (158-165). Diperoleh dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1108663.pdf> (Diunduh 18 Juli 2018).
- Semiawan, Conny R. 2009. *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: PT Indeks.
- Setiawan, Ipang., Triyanto, Heri. 2014. “Pengembangan Permainan Tradisional Gobak sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD”. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Vol. 4. No. 1 (39-45). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki> (Diunduh 20 Juli 2018).

- Siagawati, M. dkk. 2007. “Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Gobak sodor*”. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*. Vol. 9. No. 1 (83-95). Diperoleh dari <http://journals.ums.ac.id/index.php/indigenous/article/view/1620> (Diunduh 15 Juli 2018).
- Soedjatmiko. 2015. “Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendidikan Jasmani dan Olahraga”. *Journal of Physical Education, Health and Sport*. Vol. 2. No. 2 (57-64). Diperoleh dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs> (Diunduh 20 Juli 2018).
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukirman. 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sunarimahingsih, Yulita T. 2010. “Pendidikan Anti Korupsi di Sekolah, Perlukah?”. Diperoleh dari http://sintak.unika.ac.id/staff/blog/uploaded/5811988034/files/pendidikan_anti_korupsi_di_sekolah_perlukah?.pdf (Diunduh 20 Juli 2018).
- Tannir, Abir., Al-Hroub, Anies. 2013. “ Effects of Character Education on The Self-Esteem of Intellectuality Able and Less Able Elementary Students in Kuwait”. *International Journal of Special Education*. Vol. 2. No. 1 (47-59). Diperoleh dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1023237.pdf> (Diunduh 18 Juli 2018).
- Tutkun, Erkut., dkk. 2017. “Physical Education Teacher’s Views about Character Education”. *International Education Studies*. Vol. 10. No. 11 (86-99). Diperoleh dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1159478.pdf> (Diunduh 18 Juli 2018).
- Tracy, Brian. 2006. “Pemimpin Sukses. Cetakan Keenam”. Penerjemah: Suharsono dan Ana Budi Kuswandani. Jakarta: Pustaka Delapatrasa.
- Wang, Jui-Ching. 2015. “Games Unplugged!’Dolanan Anak’, Traditional Javanese Children’s Singing Games in the 21st-Century General Music Classroom. *General Music Today*. Vol. 28. No. 2 (5-12). Diperoleh dari <http://eric.ed.gov/?q=Traditional+games&pg=2&id=EJ1047495> (Diakses 18 Juli 2018).
- West, M. 2002. “Effective Teamwork Kerjasama Kelompok yang Efektif”. Yogyakarta: Kanisius.

- Wiyono, Indra., dkk. 2018. "Physical Education Teacher Professional Competence in Traditional Game Learning of Elementary Schools in Kudus". *Journal of Physical Education and Sports*. Vol. 7. No. 2 (152-157). Diperoleh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/25121> (Diunduh 10 Januari 2019)
- Zainuddin, HM. 2015. "Implementasi Kurikulum 2013 dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa". *Universum*. Vol. 9. No. 1 (131-139). Diperoleh dari <https://jurnal.stainkediri.ac.id/index.php/universum/article/download/80/78> (Diunduh 15 Juli 2018).

LAMPIRAN

Lampiran 1



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PROGRAM PASCASARJANA
Gedung A, Kampus Benda Ngisor, Semarang 50233
Telepon +62248440516, +62248449017, Faximile +62248449969
Laman: <http://pps.unnes.ac.id>

KEPUTUSAN
DIREKTUR PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
No. 14/P/PPs2017

tentang
PERGANTIAN PEMBIMBING TESIS

Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa

Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

- Menimbang : a. bahwa sesuai keputusan rektor nomor 596/P/2016 tentang Dr. Wahyu Lestari M.Pd (Selaku Pembimbing 2);
b. bahwa mahasiswa tersebut meminta pergantian pembimbing dan disetujui oleh Koordinator Prodi Pendidikan Olahraga S2;
c. Demi kelancaran pelaksanaan tugas pembimbingan tesis perlu ditetapkan pembimbing tesis pengganti bagi mahasiswa tersebut dengan diterbitkan Surat Keputusan Pergantian Pembimbing;
- Mengingat : a. Peraturan Rektor Unnes No. 29 Tahun 2016 tentang Pedoman Akademik Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang;
b. Keputusan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 341/P/2015 tentang Pengangkatan Direktur Program Pascasarjana Unnes 2015-2019.
c. dst.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : I. Mengangkat Saudara-saudara yang namanya tercantum dibawah ini,

- a. Nama : Dr. Soekardi M.Pd
N I P : --
Jabatan : --
Pangkat/Golru : --
Sebagai **PEMBIMBING I (PERTAMA)**
- b. Nama : Dr. Drs. Tri Rustiadi M.Kes
N I P : 196410231990021001
Jabatan : Lektor Kepala
Pangkat/Golru : Pembina, IV/a
Sebagai **PEMBIMBING II (KEDUA)**

dalam penulisan TESIS, mahasiswa :

- Nama : Toni Suryo Febrianto
N I M : 0602515043
Program Studi : Pendidikan Olahraga S2
- II. Menugasi Saudara-saudara tersebut untuk melaksanakan bimbingan penulisan tesis sesuai Pedoman Penulisan Tesis Mahasiswa Program Strata II Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- III. Dengan terbitnya Surat Keputusan Pergantian ini, maka Surat Keputusan Direktur Nomor. 945/P/PPs/2016 tanggal 19 September 2016 dinyatakan tidak berlaku.
- IV. Apabila pada kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Semarang
pada tanggal 5 Januari 2017
Direktur

Piyu De Achmad Slamet M.Si
196108241986011001

Tembusan:

1. Dekan FIK
2. Wakil Direktur Bid. Akademik dan Kemahasiswaan Pascasarjana Unnes
3. Wakil Direktur Bid. Umum dan Keuangan Pascasarjana Unnes
4. Koordinator Prodi Pendidikan Olahraga S2
5. Kabag. TU Pascasarjana Unnes
6. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PASCASARJANA
 Gedung A, Kampus Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237
 Telepon +6224-8440516, 8449017, Faksimile +6224-8449969
 Laman: <http://pps.unnes.ac.id>, surel: pps@mail.unnes.ac.id

Nomor : 7772/UN37.2/LT/2018

01 Agustus 2018

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Toni Suryo Febrianto
 NIM : 0602515043
 Program Studi : Pendidikan Olahraga, S2
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2017/2018
 Judul : PERAN PERMAINAN TRADISIONAL BETENGANDAN
 GOBAK SODOR DALAM MEMBENTUK KARAKTER SOSIAL
 SISWA KELAS VII SMP IT IHSANUL FIKRI KOTA
 MAGELANG

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian tesis di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 5 Agustus s.d 8 September 2018.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Direktur Pascasarjana

Wakil Direktur Bid. Akademik dan
 Kemahasiswaan,



Dr. Torok Sumaryanto F, M.Pd. |
 NIP. 196410271991021001

Tembusan:
 Direktur Pascasarjana;
 Universitas Negeri Semarang



Lampiran 3



YAYASAN IHSANUL FIKRI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU
(SMPIT)

IHSANUL FIKRI KOTA MAGELANG

Jl. Jeruk Timur V Sanden Kramat Selatan Magelang 56115 Telp / Fax (0293) 361287 email : smpit_if_mgl@yahoo.co.id



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

No : 076/SMPIT-IF-IV/VIII/2018
Hal : Balasan Izin Penelitian

Magelang, 25 Agustus 2018

Kepada Yth.
Wakil Direktur Bid. Akademik dan Kemahasiswaan
Univ. Negeri Semarang
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur ke hadirat Allah SWT tak lupa selalu kita ucapkan atas limpahan nikmat iman dan islam yang senantiasa masih berada dalam diri kita semua. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat beserta pengikutnya hingga akhir zaman.

Berdasarkan surat dari Universitas Negeri Semarang nomor 7772/UN37.2/I.T/2018 tanggal 1 Agustus 2018 perihal izin penelitian, kami sampaikan bahwa yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	: Toni Suryo Febrianto
NIM	: 0602515043
Program Studi	: Pendidikan Olahraga, S2
Tahun Akademik	: 2017/2018
Judul	: Peran Permainan Tradisional Betengan dan Gobak Sodor dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa Kelas VII SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang

Diizinkan melakukan penelitian di SMPIT Ihsanul Fikri Kota Magelang dengan alokasi waktu tanggal 5 Agustus - 8 September 2018. Dengan ini kami sampaikan pula bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan penelitian tersebut.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 4



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PASCASARJANA

Gedung A Kampus Pascasarjana Kelud Utara III, Semarang 50237
Telepon : (024) 8440516, (024) 8449017, Faximile : (024) 8449969.
Laman: <http://pps.unnes.ac.id>, email: pps@unnes.ac.id

Nomor : 3573/UN37.2/LT/2019

27 Maret 2019

Lampiran : -

Hal : **Permohonan Validasi Ahli Penelitian**Yth. **Waluyo S.Pd., M.Pd**

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Magelang

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Semarang :

N a m a : Toni Suryo Febrianto

N I M : 0602515043

Prog. Studi : Pendidikan Olahraga S2

akan mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian penulisan Tesis dengan judul:

“Peran Permainan Tradisional Betengan dan Gobak Sodor dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa Kelas VII SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang”.

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon Saudara berkenan sebagai **Validator Ahli** kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

Atas bantuan dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Direktur,

Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan



Prof. Dr. Totok Sumaryanto F., M.Pd.
NIP. 196401871991021001

Tembusan:

1. Direktur
 2. Koordinator Prodi Pendidikan Olahraga S2
 3. Kabag. Tata Usaha
- Pascasarjana Universitas Negeri Semarang



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PASCASARJANA

Gedung A Kampus Pascasarjana Kelud Utara III, Semarang 50237
Telepon : (024) 8440516, (024) 8449017, Faximile : (024) 8449969.
Laman: <http://pps.unnes.ac.id>, email: pps@unnes.ac.id

Nomor : 3573/UN37.2/LT/2019

27 Maret 2019

Lampiran : -

H a l : **Permohonan Validasi Ahli Penelitian**

Yth. **Christin Wibhowo , S.Psi, M.Si., Psikologi**
UNIKA Soegijapranata Semarang

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Semarang :

N a m a : Toni Suryo Febrianto

N I M : 0602515043

Prog. Studi : Pendidikan Olahraga S2

akan mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian penulisan Tesis dengan judul:

“Peran Permainan Tradisional Betengan dan Gobak Sodor dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa Kelas VII SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang”.

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon Saudara berkenan sebagai **Validator Ahli** kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

Atas bantuan dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.



a.n. Direktur,

Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Totok Sumaryanto F., M.Pd.
NIP. 196401271991021001

Tembusan:

1. Direktur
2. Koordinator Prodi Pendidikan Olahraga S2
3. Kabag. Tata Usaha
Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
 Kelas / Semester : VII / Satu
 Materi Pokok : Permainan Tradisional *Betengan*
 Alokasi Waktu : 3 x (3 x 40 menit) / 9 JP

A. Kompetensi Inti

3.	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4.	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.1	Memahami konsep gerak spesifik dalam permainan tradisional <i>betengan</i>	3.1.1	Menjelaskan bentuk lapangan dan ukuran lapangan permainan tradisional <i>betengan</i> .
		3.1.2	Menjelaskan peraturan dasar permainan tradisional <i>betengan</i> .
		3.1.3	Menjelaskan aktivitas bermain <i>betengan</i> secara sederhana.

4.1	Mempraktikkan gerak spesifik dalam permainan tradisional <i>betengan</i>	4.1.1	Melakukan gerak berlari ketika menyerang, bertahan, dan menghindari tangkapan lawan dalam pembelajaran permainan tradisional <i>betengan</i> .
		4.1.2	Melakukan gerak meraih ketika menyentuh lawan dalam pembelajaran permainan tradisional <i>betengan</i> .
		4.1.3	Melakukan gerak melompat ketika menghindari kejaran lawan dan ketika mengejar lawan dalam pembelajaran permainan tradisional <i>betengan</i> .

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan bentuk lapangan dan ukuran lapangan permainan tradisional *betengan*.
2. Menjelaskan peraturan dasar permainan tradisional *betengan*.
3. Menjelaskan aktivitas bermain *betengan* secara sederhana.
4. Mempraktikkan gerak berlari ketika menyerang, bertahan dan menghindari kejaran lawan.
5. Mempraktikkan gerak meraih ketika menyentuh lawan.
6. Mempraktikkan gerak melompat ketika mengejar dan menghindari kejaran lawan.

D. Materi Pembelajaran

Tema : Permainan tradisional

Sub Tema : Permainan tradisional menggunakan permainan *betengan*

1. Materi Pembelajaran Reguler

- 1) Pembekalan mengenai konsep-konsep dasar permainan tradisional *betengan*.

- 2) Bermain *betengan* menggunakan peraturan yang disepakati.
2. Materi Pembelajaran Pengayaan
Bermain *betengan* dengan area lapangan permainan yang dimodifikasi menjadi lebih kecil.
3. Materi Pembelajaran Remedial
Bagi peserta didik yang mengalami kesulitan diberikan remedial dalam bentuk pengulangan permainan tradisional *betengan*.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Saintifik

Metode / Model Pembelajaran: Pendekatan *Problem Based Learning*

F. Media, Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Media
 - 1) Tanah lapang
 - 2) Gambar peraga bentuk lapangan
 - 3) Laptop dan LCD , Video Permainan *betengan*
2. Alat dan Bahan
 - 1) 2 beteng (tongkat, *cone*, ember, batu, dll.)
 - 2) Peluit
 - 3) Penanda batas lapangan (*cone*, tali, kapur, dll.)
3. Sumber Belajar
 - 1) Video-video permainan tradisional *betengan*
 - 2) Artikel-artikel permainan tradisional *betengan*

G. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran (Pembelajaran Berbasis

Masalah / *Problem Based Learning*)

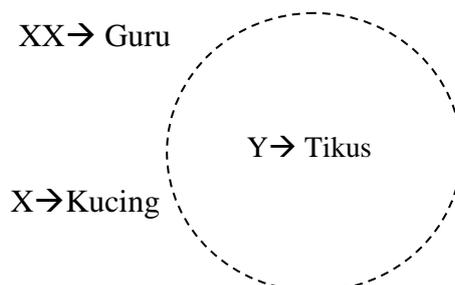
KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
I.Pendahuluan	<p style="text-align: center;">PERTEMUAN KE – 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu siswa, dan absensi. 2. Guru menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa 	10 menit

	<p>bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi menyesuaikan dengan kondisi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memotivasi siswa untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain <i>betengan</i>: misalnya bahwa bermain <i>betengan</i> adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan bersifat rekreasi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. 5. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. 6. Guru menyampaikan teknik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai, yaitu kompetensi sikap dengan metode observasi. 	
<p>II.Kegiatan Inti</p>	<p>Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemanasan agar siswa terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan senang. Pemanasan dalam bentuk <i>game</i>. Nama permainannya adalah Kucing dan tikus, caranya adalah ;</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Guru menugaskan siswa baris dalam bentuk lingkaran dengan area permainan berdiameter sekitar 10 meter. b) Guru menunjuk salah satu siswa sebagai kucing dan satu siswa yang lain sebagai tikus. c) Siswa yang berdiri melingkar saling berpegangan 	<p>100 menit</p>

tangan sebagai dinding atau batas pagar. Kucing berada diluar lingkaran sedangkan tikus berada di dalam lingkaran.

- d) Cara permainan: Setelah guru membunyikan peluit, permainan dimulai, siswa yang berdiri membentuk lingkaran, sambil saling berpegangan tangan melakukan lari ke arah samping kanan, sedangkan kucing berlari berusaha mengejar tikus untuk ditangkap. Tikus berusaha lari menghindari dari kejaran kucing. Bila kucing akan masuk lingkaran, siswa yang berada dilingkarannya berusaha menghalangi, sedangkan bila tikus yang akan lewat diberi jalan.
- e) Permainan dihentikan apabila tikus dapat tertangkap oleh kucing. Dan selanjutnya untuk melanjutkan permainan, yang menjadi kucing dan yang menjadi tikus diganti oleh siswa yang lain. Sampai beberapa siswa mengalami menjadi kucing maupun tikus.

Gambar lapangan sebagai berikut :



Pendekatan dengan *Problem Based Learning*

- Guru menyajikan materi pembelajaran pada siswa tentang permainan tradisional *betengan*, dan menayangkan video tentang permainan tradisional *betengan*.
- Siswa **mengamati** dengan cara melihat tayangan

video permainan tradisional *betengan* dan **mencari permasalahan** atau **bentuk permainan** pada materi yang disajikan oleh guru.

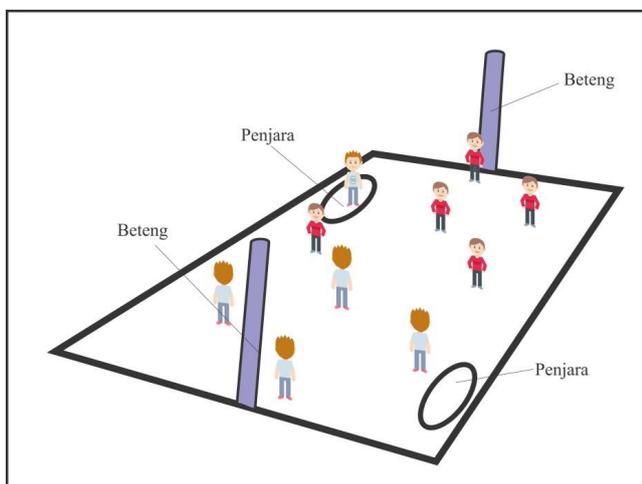
Organisasi belajar

Penggunaan metode *Problem based learning*

- Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok, pada kelompoknya;
- Siswa **mengidentifikasi bentuk permainan tradisional *betengan***.
- Siswa dapat **bertanya** kepada teman ataupun guru tentang materi.
- Guru menugaskan siswa untuk melakukan permainan tradisional *betengan*.

Penugasan kelompok

- ✓ Seluruh siswa **mencoba** melakukan aktivitas permainan tradisional *betengan*.



Gambar permainan tradisional *betengan*

- ✓ Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan aktivitas tersebut.

Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah

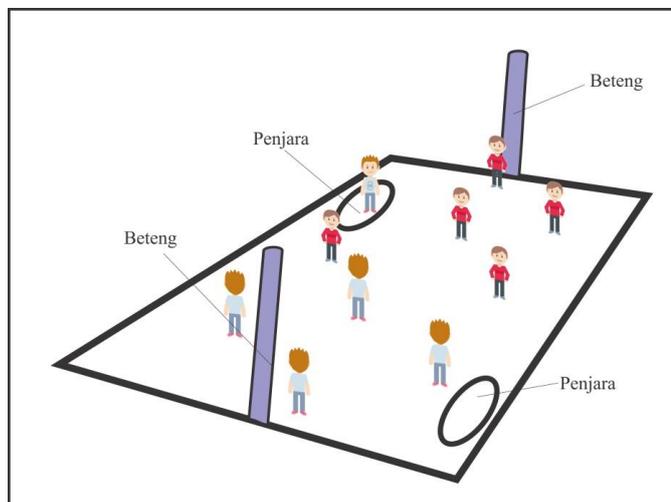
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa menulis data atau informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil mencoba permainan tradisional <i>betengan</i>. ✓ Siswa mengasosiasi atau menghubungkan data tentang permainan tradisional <i>betengan</i> yang telah diperoleh untuk menarik kesimpulan ✓ Guru membimbing dan memfasilitasi siswa untuk memecahkan masalah bagi kelompok yang mengalami kesulitan pada saat mencoba permainan tradisional <i>betengan</i> kemudian mencoba kembali permainan tersebut secara benar. <p>Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Secara bergantian tiap kelompok memaparkan/mengkomunikasikan permainan yang telah dilakukan, sedangkan kelompok yang lain melakukan pengamatan dan mengevaluasi jika ada pemaparan yang kurang tepat. ✓ Setelah semua kelompok memaparkan, guru mengevaluasi pemaparan yang dilakukan siswa kemudian bersama-sama siswa menyimpulkan masalah dari permainan tradisional <i>betengan</i>. <p>Sebagai penutup aktivitas pembelajaran siswa melaksanakan pelepasan dan <i>cooling down</i>.</p>	
III. Penutup	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan dari seluruh materi 2) Refleksi dari guru dan siswa Guru dan siswa melakukan refleksi apa yang 	10 menit

	<p>telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.</p> <p>3) Penilaian Guru membuat penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran secara transparan</p> <p>4) Guru memberitahukan pembelajaran remedi, menjelaskan kembali mengenai permainan tradisional <i>betengan</i> bagi siswa yang belum menguasai</p> <p>5) Guru memberitahukan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, yaitu masih melakukan permainan tradisional <i>betengan</i>.</p> <p>6) Guru memberikan tugas kepada peserta didik yaitu peserta didik diminta untuk mengamati video di <i>YouTube</i> atau media lainnya mengenai cara permainan permainan tradisional <i>betengan</i>.</p> <p>7) Berdoa Guru menugaskan salah satu siswa untuk memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>8) Kembali ke kelas dengan tertib dan tepat waktu. Siswa kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, bagi siswa yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula, lalu berganti pakaian.</p>	
I.Pendahuluan	<p>PERTEMUAN KE – 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu siswa, dan absensi. 2. Guru menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa 	10 menit

	<p>bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi menyesuaikan dengan kondisi.</p> <p>3. Guru memotivasi siswa untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain <i>betengan</i>: misalnya bahwa bermain <i>betengan</i> adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan bersifat rekreasi.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.</p> <p>5. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan diberikan kepada peserta didik.</p> <p>Guru menyampaikan teknik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai, yaitu kompetensi sikap dengan metode observasi.</p>	
<p>II.Kegiatan Inti</p>	<p>Pendekatan dengan <i>Problem Based Learning</i></p> <p>Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemanasan agar siswa terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan senang.</p> <p>Pemanasan dalam bentuk <i>game</i>.</p> <p>Nama permainannya Hitam – Hijau,,,,</p> <p>Caranya sebagai berikut :</p> <p>Siswa membentuk lingkaran dengan satu orang berada ditegah lingkaran. Siswa yang berada di keliling lingkaran berhitung secara berurutan ke kanan, mulai dari awal / yang pertama</p>	<p>100 menit</p>

	<p>Hitam, yang ke dua Hijau, tiga Hitam, empat Hijau dan seterusnya „Hitam, Hijau, Hitam, Hijau.....</p> <p>Saat anak yang di tengah menyebut Hitam ,maka anak yang di tepi / keliling lingkaran keluar dari lingkaran dan lari ke arah kanan sampai ke tempat semula, setelah kembali ke tempat semula langsung lari ke tengah untuk menyentuh siswa yang berada di tengah lingkaran. Siswa yang pertama kali menyentuh yang di tengah dapat giliran menggantikan posisi di tengah untuk menjadi pemberi perintah yang akan lari / yang di sebutkan harus lari,,, demikian seterusnya dilakukan beberapa kali lari keliling lingkaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyajikan materi pembelajaran pada siswa tentang permainan tradisional <i>betengan</i> kepada siswa. ➤ Siswa mengamati dengan cara melihat kembali video permainan tradisional <i>betengan</i> dan mencari permasalahan pada materi yang disajikan oleh guru. <p>Penggunaan metode <i>Problem based learning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok, pada kelompoknya, siswa mengidentifikasi permainan tradisional <i>betengan</i>. ➤ Siswa dapat bertanya kepada teman ataupun guru tentang materi. ➤ Guru menugaskan siswa untuk melakukan permainan tradisional <i>betengan</i>. <p>Penugasan kelompok</p>	
--	--	--

- ✓ Seluruh siswa **mencoba** melakukan aktivitas permainan tradisional *betengan*.



Gambar permainan tradisional *betengan*

- ✓ Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan aktivitas tersebut.

Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah

- ✓ Siswa menuliskan data atau informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil mencoba permainan tradisional *betengan*.
- ✓ Siswa **mengasosiasi** atau menghubungkan data tentang permainan tradisional *betengan* yang telah diperoleh untuk menarik kesimpulan
- ✓ Guru membimbing dan memfasilitasi siswa untuk memecahkan masalah bagi kelompok yang mengalami kesulitan pada saat **mencoba** permainan tradisional *betengan* kemudian mencoba kembali permainan tersebut secara benar

Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Secara bergantian tiap kelompok memaparkan/mengomunikasikan permainan yang telah dilakukan, sedangkan kelompok yang lain melakukan pengamatan dan memberi masukan apabila ada pemaparan yang kurang tepat ✓ Setelah semua kelompok memaparkan, guru mengevaluasi pernyataan yang dipaparkan oleh siswa kemudian bersama-sama siswa menyimpulkan masalah dari permainan tradisional <i>betengan</i>. ✓ Untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran siswa melakukan pelepasan dan <i>cooling down</i>. 	
III.Penutup	<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan dari seluruh materi 2) Refleksi dari guru dan siswa Guru dan siswa melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. 3) Penilaian Guru membuat penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran 4) Guru memberitahukan pembelajaran remedial, yaitu menjelaskan kembali tentang permainan tradisional <i>betengan</i> bagi siswa yang belum menguasai 5) Guru memberitahukan pembelajaran program pengayaan, yaitu bermain permainan tradisional <i>betengan</i>. 6) Guru memberitahukan rencana pembelajaran 	10 menit

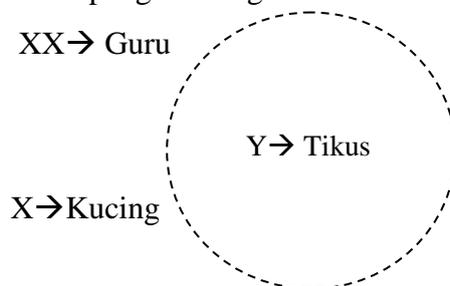
	<p>pada pertemuan berikutnya, yaitu Permainan tradisional <i>gobak sodor</i>.</p> <p>7) Guru memberikan tugas kepada peserta didik yaitu peserta didik diminta untuk mengamati video di <i>YouTube</i> atau media lainnya mengenai peraturan permainan tradisional <i>betengan</i>.</p> <p>8) Berdoa Guru menugaskan salah satu siswa untuk memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>9) Kembali ke kelas dengan tertib dan tepat waktu. Siswa kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, bagi siswa yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula, kemudian berganti pakaian.</p>	
I.Pendahuluan	<p style="text-align: center;">PERTEMUAN KE – 3 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu siswa, dan absensi. 2. Guru menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi menyesuaikan dengan kondisi. 3. Guru memotivasi siswa untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain <i>betengan</i>: misalnya bahwa bermain <i>betengan</i> adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran 	10 menit

	<p>jasmani dan bersifat rekreasi.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.</p> <p>5. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan diberikan kepada peserta didik.</p> <p>6. Guru menyampaikan teknik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai, yaitu kompetensi sikap dengan metode observasi.</p>	
<p>II.Kegiatan Inti</p>	<p>Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemanasan agar siswa terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan senang. Pemanasan dalam bentuk <i>game</i>. Nama permainannya adalah Kucing dan tikus, caranya adalah ;</p> <p>a) Guru menugaskan siswa baris dalam bentuk lingkaran dengan area permainan berdiameter sekitar 10 meter.</p> <p>b) Guru menunjuk salah satu siswa sebagai kucing dan satu siswa yang lain sebagai tikus.</p> <p>c) Siswa yang berdiri melingkar saling berpegangan tangan sebagai dinding atau batas pagar. Kucing berada diluar lingkaran sedangkan tikus berada di dalam lingkaran.</p> <p>d) Cara permainan: Setelah guru membunyikan peluit, permainan dimulai, siswa yang berdiri membentuk lingkaran, sambil saling berpegangan tangan melakukan lari ke arah samping kanan, sedangkan kucing berlari berusaha mengejar tikus untuk ditangkap. Tikus berusaha lari menghindar dari kejaran kucing. Bila kucing akan masuk lingkaran, siswa yang berada</p>	100 menit

dilingkarkan berusaha menghalangi, sedangkan bila tikus yang akan lewat diberi jalan.

- e) Permainan dihentikan apabila tikus dapat tertangkap oleh kucing. Dan selanjutnya untuk melanjutkan permainan, yang menjadi kucing dan yang menjadi tikus diganti oleh siswa yang lain. Sampai beberapa siswa mengalami menjadi kucing maupun tikus.

Gambar lapangan sebagai berikut :



Pendekatan dengan *Problem Based Learning*

- Guru menyajikan materi pembelajaran pada siswa tentang permainan tradisional *betengan*, dan menayangkan video tentang permainan tradisional *betengan*.
- Siswa **mengamati** dengan cara melihat tayangan video permainan tradisional *betengan* dan **mencari permasalahan** atau **bentuk permainan** pada materi yang disajikan oleh guru.

Organisasi belajar

Penggunaan metode *Problem based learning*

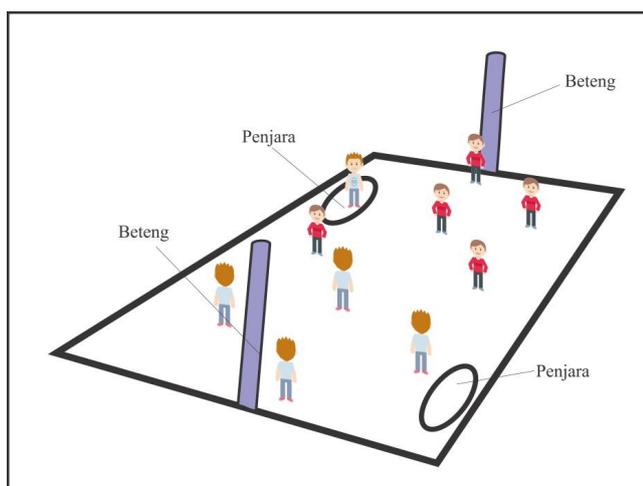
- Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok, pada kelompoknya;
- Siswa **mengidentifikasi bentuk permainan tradisional *betengan***.
- Siswa dapat **bertanya** kepada teman ataupun

guru tentang materi.

- Guru menugaskan siswa untuk melakukan permainan tradisional *betengan*.

Penugasan kelompok

- ✓ Seluruh siswa **mencoba** melakukan aktivitas permainan tradisional *betengan*.



Gambar permainan tradisional *betengan*

- ✓ Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan aktivitas tersebut.

Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah

- ✓ Siswa menulis data atau informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil mencoba permainan tradisional *betengan*.
- ✓ Siswa **mengasosiasi** atau menghubungkan data tentang permainan tradisional *betengan* yang telah diperoleh untuk menarik kesimpulan
- ✓ Guru membimbing dan memfasilitasi siswa untuk memecahkan masalah bagi kelompok yang mengalami kesulitan pada saat **mencoba** permainan tradisional *betengan* kemudian mencoba kembali permainan tersebut secara

	<p>benar.</p> <p>Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Secara bergantian tiap kelompok memaparkan/mengkomunikasikan permainan yang telah dilakukan, sedangkan kelompok yang lain melakukan pengamatan dan mengevaluasi jika ada pemaparan yang kurang tepat. ✓ Setelah semua kelompok memaparkan, guru mengevaluasi pemaparan yang dilakukan siswa kemudian bersama-sama siswa menyimpulkan masalah dari permainan tradisional <i>betengan</i>. <p>Sebagai penutup aktivitas pembelajaran siswa melaksanakan pelepasan dan <i>cooling down</i>.</p>	
III. Penutup	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan dari seluruh materi 2) Refleksi dari guru dan siswa Guru dan siswa melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. 3) Penilaian Guru membuat penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran secara transparan 4) Guru memberitahukan pembelajaran remedi, menjelaskan kembali mengenai permainan tradisional <i>betengan</i> bagi siswa yang belum menguasai 5) Guru memberitahukan rencana pembelajaran 	10 menit

	<p>pada pertemuan berikutnya, yaitu melakukan permainan tradisional <i>gobak sodor</i>.</p> <p>6) Guru memberikan tugas kepada peserta didik yaitu peserta didik diminta untuk mengamati video di <i>YouTube</i> atau media lainnya mengenai strategi dalam permainan tradisional <i>betengan</i>.</p> <p>7) Berdoa Guru menugaskan salah satu siswa untuk memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>8) Kembali ke kelas dengan tertib dan tepat waktu. Siswa kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, bagi siswa yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula, lalu berganti pakaian.</p>	
--	--	--

Magelang,

2018

Mengetahui,
Validator Ahli

Peneliti



Waluyo, S.Pd., M.Pd.

Toni Suryo Febrianto, S.Pd.

NIP.

Materi Bahan Ajar Permainan Tradisional *Betengan*

Betengan atau *bentengan* berasal dari kata benteng yang artinya pertahanan. *Betengan* merupakan permainan untuk saling mempertahankan bentengnya masing-masing dari serangan lawan. Untuk memainkan permainan *betengan* ada beberapa hal yang harus disiapkan diantaranya:

1. Alat permainan

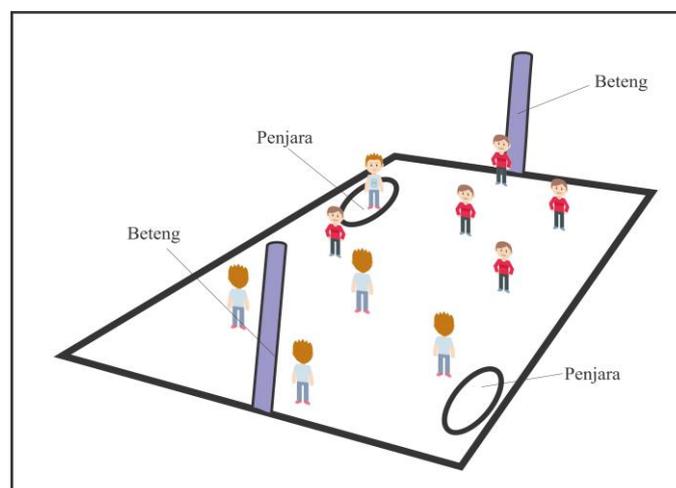
Permainan ini dapat menggunakan berbagai macam alat yang digunakan sebagai benteng seperti gelas plastik, tongkat kayu, batu bata, batang pohon, tiang, atau pilar.

2. Tempat bermain dan lama permainan

Betengan dapat dilakukan dimana saja, baik di luar ruangan seperti: pantai, tanah lapangan, halaman, dan berbagai tempat terbuka lainnya. Bahkan di dalam ruangan *betengan* dapat dilakukan, hanya ruangan harus luas. Apabila kita akan menentukan tempat bermain dapat ditentukan di lapangan berukuran 8 x 8 meter dan waktu bermain selama 20 - 25 menit.

3. Jumlah pemain

Permainan *betengan* dapat dilakukan oleh siapa saja baik laki-laki maupun perempuan, baik anak-anak atau orang dewasa. Di lapangan dapat ditentukan jumlah pemainnya sesuai dengan keinginan. Yang penting jumlah kedua kelompok harus seimbang. Jika kelompok A berjumlah 8 orang, maka kelompok B juga harus berjumlah 8 orang.



Bentuk lapangan permainan *betengan*

4. Pelaksanaan permainan

- 1) Saat permainan dimulai, setiap kelompok dapat melakukan serangan pertama ke kelompok lawan secara individu atau bersama-sama. Upayakan agar benteng selalu ada yang menjaga.
- 2) Dalam permainan ini menggunakan sistem *power*, yaitu pemain yang lebih dulu keluar dari sarang maka *power* yang dia miliki lebih kecil dari pemain yang keluar dari sarang sesudahnya (Agus Mahendra, 2009), contohnya apabila salah seorang anggota kelompok A terlebih dahulu menyerang tetapi dapat dimatikan oleh anggota dari kelompok B dengan menyetuhnya, maka anggota kelompok A harus ditawan di wilayah kelompok B dan teman kelompok A harus berusaha untuk membebaskannya, demikian pula sebaliknya.
- 3) Permainan ini akan berakhir apabila benteng telah dikuasai oleh salah satu kelompok dengan berteriak "benteng" dan kelompok tersebut memperoleh skor 1 dan permainan dapat dimulai kembali.

Lampiran 6

RUBRIK PENILAIAN KARAKTER PERMAINAN *BETENGAN*

Nama Siswa :

Jenis Kelamin :

Kelas :

NO	KARAKTER	1	2	3	4
1	JUJUR 1. Mengakui dengan suka rela jika tersentuh pemain lawan 2. Berbicara apa adanya 3. Berkata/membuat laporan berdasarkan fakta dan informasi apa adanya 4. Mengakui jika lawan memberitahukan kebenaran				
2	DISIPLIN 1. Mengikuti peraturan permainan dengan bersungguh-sungguh 2. Menyerang sesuai dengan bagian dan tugasnya 3. Menjaga daerah pertahanan (benteng) dengan sungguh-sungguh 4. Menunggu dalam batas daerah tawanan yang sudah ditentukan (bagi pemain yang tertangkap oleh lawan)				
3	KERJA KERAS 1. Menyerang benteng lawan dengan sungguh-sungguh 2. Mempertahankan benteng dengan sungguh-sungguh 3. Mengejar dan berusaha menangkap lawan supaya menjadi tawanan 4. Berusaha menghindari kejaran dan tangkapan lawan				
4	SPORTIF 1. Menerima dengan ikhlas jika mengalami kekalahan 2. Mengakui kemenangan lawan 3. Bermain dengan semangat tanpa berbuat kasar terhadap lawan 4. Tidak berlak curang dalam permainan				
5	KOMUNIKATIF 1. Memberikan dukungan dengan teman satu kelompok 2. Menerima kritikan dari orang lain secara bijak 3. Berbicara dengan teman secara sopan dan santun 4. Berbicara dengan lawan secara sopan dan santun				

6	KERJASAMA 1. Membantu dalam menyerang 2. Membantu dalam bertahan 3. Membantu dalam menyelamatkan teman yang ditahan oleh lawan 4. Mengatur strategi bersama-sama untuk meraih kemenangan				
7	TANGGUNGJAWAB 1. Menjalankan permainan sesuai dengan tugasnya 2. Menjaga daerah pertahanan (benteng) dengan sungguh-sungguh 3. Tidak menyalahkan orang atas sebuah kesalahan (kambing hitam) 4. Berani mengakui kesalahan yang telah dilakukan				

Semarang,

2018

Mengetahui,

Validator Ahli



Christine Wibhowo, S.Psi., M.Si.

Peneliti

Toni Suryo Febrianto, S.Pd.

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP IT Ihsanul Fikri Kota Magelang

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : VII / Satu

Materi Pokok : Permainan Tradisional *Gobak sodor*

Alokasi Waktu : 3 x (3 x 40 menit) / 9 JP

A. Kompetensi Inti

3.	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4.	Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.1	Memahami konsep gerak spesifik dalam permainan tradisional <i>gobak sodor</i>	3.1.1	Menjelaskan bentuk lapangan dan ukuran lapangan permainan tradisional <i>gobak sodor</i> .
		3.1.2	Menjelaskan peraturan dasar permainan tradisional <i>gobak sodor</i> .
		3.1.3	Menjelaskan aktivitas bermain <i>gobak sodor</i> secara sederhana.
4.1	Mempraktikkan gerak spesifik dalam permainan tradisional <i>gobak sodor</i>	4.1.1	Melakukan gerak berlari ketika menyerang, bertahan, dan menghindari tangkapan lawan dalam pembelajaran permainan tradisional <i>gobak sodor</i> .
		4.1.2	Melakukan gerak meraih ketika

		4.1.3	menyentuh lawan dalam pembelajaran permainan tradisional <i>gobak sodor</i> . Melakukan gerak melompat ketika menghindari sentuhan lawan dan ketika menghadang gerakan lawan dalam pembelajaran permainan tradisional <i>gobak sodor</i> .
--	--	-------	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan bentuk lapangan dan ukuran lapangan permainan tradisional *gobak sodor*.
2. Menjelaskan peraturan dasar permainan tradisional *gobak sodor*.
3. Menjelaskan aktivitas bermain *gobak sodor* secara sederhana.
4. Mempraktikkan gerak berlari ketika menyerang, bertahan dan menghindari kejaran lawan.
5. Mempraktikkan gerak meraih ketika menyentuh lawan.
6. Mempraktikkan gerak melompat ketika mengejar dan menghindari kejaran lawan.

D. Materi Pembelajaran

Tema : Permainan tradisional

Sub Tema : Permainan tradisional menggunakan permainan *gobak sodor*

1. Materi Pembelajaran Reguler
 - 1) Pembekalan mengenai konsep-konsep dasar permainan tradisional *gobak sodor*.
 - 2) Bermain *gobak sodor* menggunakan peraturan yang disepakati.
2. Materi Pembelajaran Pengayaan

Bermain *gobak sodor* dengan area permainan yang dimodifikasi menjadi lebih kecil.

3. Materi Pembelajaran Remedial

Bagi peserta didik yang mengalami kesulitan diberikan remedial dalam bentuk pengulangan permainan tradisional *gobak sodor*.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Saintifik

Metode / model Pembelajaran: Pendekatan *Problem Based Learning*

F. Media, Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Media

- 1) Tanah lapang
- 2) Gambar peraga bentuk lapangan
- 3) Laptop dan LCD , Video Permainan *gobak sodor*

2. Alat dan Bahan

- 1) Peluit
- 2) Penanda batas lapangan (cone, tali, kapur, dll.)

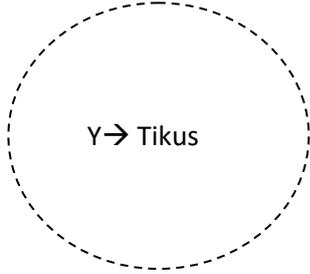
3. Sumber Belajar

- 1) Video-video permainan tradisional *gobak sodor*
- 2) Artikel-artikel permainan tradisional *gobak sodor*

G. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran (menggunakan pendekatan saintifik)

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
I.Pendahuluan	<p style="text-align: center;">PERTEMUAN KE – 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu siswa, dan absensi. 2. Guru menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi menyesuaikan dengan kondisi. 3. Guru memotivasi siswa untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan menjelaskan 	10 menit

	<p>kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain <i>betengan</i>: misalnya bahwa bermain <i>betengan</i> adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan bersifat rekreasi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. 5. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. 6. Guru menyampaikan teknik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai, yaitu kompetensi sikap dengan metode observasi. 	
<p>II.Kegiatan Inti</p>	<p>Menggunakan pendekatan saintifik</p> <p>Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemanasan agar siswa terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan senang. Pemanasan dalam bentuk <i>game</i>. Nama permainannya adalah Kucing dan tikus, caranya adalah ;</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Guru menugaskan siswa baris dalam bentuk lingkaran dengan area permainan berdiameter sekitar 10 meter. b) Guru menunjuk salah satu siswa sebagai kucing dan satu siswa yang lain sebagai tikus. c) Siswa yang berdiri melingkar saling berpegangan tangan sebagai dinding atau batas pagar. Kucing berada diluar lingkaran sedangkan tikus berada di dalam lingkaran. 	<p>100 menit</p>

	<p>Cara permainan: Setelah guru membunyikan peluit, permainan dimulai, siswa yang berdiri membentuk lingkaran, sambil saling berpegangan tangan melakukan lari ke arah samping kanan, sedangkan kucing berlari berusaha mengejar tikus untuk ditangkap. Tikus berusaha lari menghindari dari kejaran kucing.</p> <p>Bila kucing akan masuk lingkaran, siswa yang berada dilingkarannya berusaha menghalangi, sedangkan bila tikus yang akan lewat diberi jalan.</p> <p>d) Permainan dihentikan apabila tikus dapat tertangkap oleh kucing. Dan selanjutnya untuk melanjutkan permainan, yang menjadi kucing dan yang menjadi tikus diganti oleh siswa yang lain. Sampai beberapa siswa mengalami menjadi kucing maupun tikus.</p> <p>Gambar lapangan sebagai berikut :</p> <p>XX → Guru</p> <p>X → kucing</p>  <p>Y → Tikus</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyajikan materi pembelajaran pada siswa tentang permainan tradisional <i>gobak sodor</i>, dan menayangkan video tentang permainan tradisional <i>gobak sodor</i>. ➤ Siswa mengamati dengan cara melihat tayangan video permainan tradisional <i>gobak sodor</i> dan mencari permasalahan atau bentuk permainan pada materi yang disajikan 	
--	--	--

oleh guru.

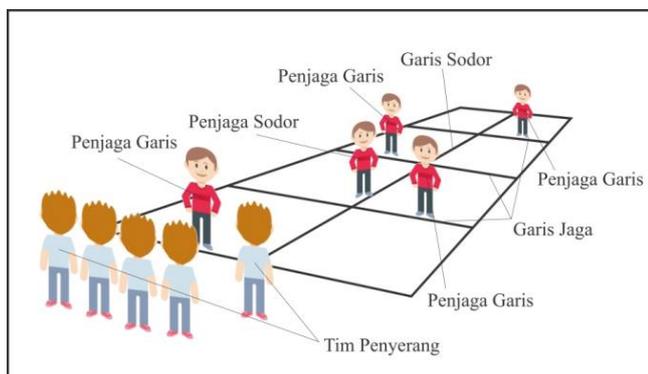
Organisasi belajar

Penggunaan metode Problem base learning

- Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok, pada kelompoknya;
- Siswa **mengidentifikasi bentuk permainan tradisional *gobak sodor***.
- Siswa dapat **bertanya** kepada teman ataupun guru tentang materi.
- Guru menugaskan siswa untuk melakukan permainan tradisional *gobak sodor*.

Penugasan kelompok

- ✓ Seluruh siswa **mencoba** melakukan aktivitas permainan tradisional *gobak sodor*.



Gambar permainan tradisional *gobak sodor*

- ✓ Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan aktivitas tersebut.

Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah

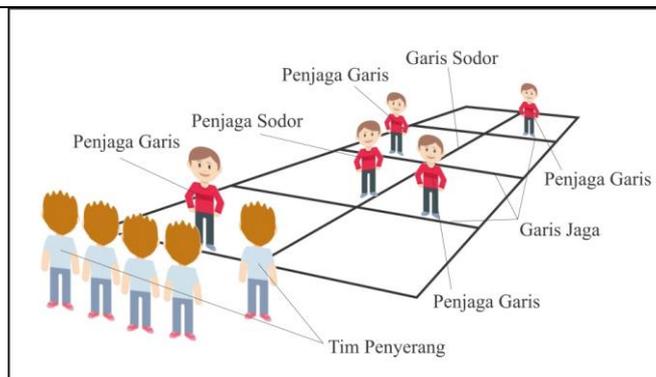
- ✓ Siswa menuliskan data atau informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil mencoba permainan tradisional *gobak sodor*.
- ✓ Siswa **mengasosiasi** atau menghubungkan data tentang permainan tradisional *gobak sodor*

	<p>yang telah diperoleh untuk menarik kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membimbing dan memfasilitasi siswa untuk memecahkan masalah bagi kelompok yang mengalami kesulitan pada saat mencoba permainan tradisional <i>gobak sodor</i> kemudian mencoba kembali permainan tersebut secara benar <p>Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Secara bergantian tiap kelompok memaparkan/mengomunikasikan permainan yang telah dilakukan, sedangkan kelompok yang lain melakukan pengamatan dan mengevaluasi jika ada pemeparan yang kurang tepat. ✓ Setelah semua kelompok memaparkan, guru mengevaluasi pemaparan yang dilakukan siswa kemudian bersama-sama siswa menyimpulkan masalah dari permainan tradisional <i>gobak sodor</i>. <p>Aktivitas pembelajaran diakhiri dengan siswa melakukan pelepasan dan <i>cooling down</i>.</p>	
III. Penutup	<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan dari seluruh materi 2) Refleksi dari guru dan siswa Guru dan siswa melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. 	10 menit

	<p>3) Penilaian Guru membuat penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran secara transparan</p> <p>4) Guru memberitahukan pembelajaran remedi, menjelaskan kembali mengenai permainan tradisional <i>gobak sodor</i> bagi siswa yang belum menguasai</p> <p>5) Guru memberitahukan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, yaitu masih melakukan permainan tradisional <i>gobak sodor</i>.</p> <p>6) Guru memberikan tugas kepada peserta didik yaitu peserta didik diminta untuk mengamati video di <i>YouTube</i> atau media lainnya mengenai cara permainan tradisional <i>gobak sodor</i>.</p> <p>7) Berdoa Guru menugaskan salah satu siswa untuk memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>8) Kembali ke kelas dengan tertib dan tepat waktu. Siswa kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, bagi siswa yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula, lalu berganti pakaian.</p>	
I.Pendahuluan	<p>PERTEMUAN KE – 2 :</p> <p>1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu siswa, dan absensi.</p> <p>2. Guru menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi menyesuaikan dengan kondisi.</p>	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memotivasi siswa untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain <i>betengan</i>: misalnya bahwa bermain <i>betengan</i> adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan bersifat rekreasi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. 5. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. 6. Guru menyampaikan teknik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai, yaitu kompetensi sikap dengan metode observasi. 	
<p>II.Kegiatan Inti</p>	<p>Menggunakan pendekatan saintifik</p> <p>Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemanasan agar siswa terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan senang.</p> <p>➤ Pemanasan dalam bentuk <i>game</i>. Nama permainannya Hitam – Hijau,,,, Caranya sebagai berikut :</p> <p>Siswa membentuk lingkaran dengan satu orang berada ditegah lingkaran. Siswa yang berada di keliling lingkaran berhitung secara berurutan ke kanan, mulai dari awal / yang pertama Hitam, yang ke dua Hijau, tiga Hitam, empat Hijau dan seterusnya „Hitam, Hijau, Hitam,</p>	100 menit

	<p>Hijau.....</p> <p>Saat anak yang di tengah menyebut Hitam, maka anak yang di tepi / keliling lingkaran keluar dari lingkaran dan lari ke arah kanan sampai ke tempat semula, setelah kembali ke tempat semula langsung lari ke tengah untuk menyentuh siswa yang berada di tengah lingkaran. Siswa yang pertama kali menyentuh yang di tengah dapat giliran menggantikan posisi di tengah untuk menjadi pemberi perintah yang akan lari / yang di sebutkan harus lari,, demikian seterusnya dilakukan beberapa kali lari keliling lingkaran.</p> <p>Guru menyajikan materi pembelajaran pada siswa tentang permainan tradisional <i>gobak sodor</i> kepada siswa.</p> <p>Siswa mengamati dengan cara melihat kembali video permainan tradisional <i>gobak sodor</i> dan mencari permasalahan pada materi yang disajikan oleh guru.</p> <p>Pengorganisasian</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok, pada kelompoknya; ➤ Siswa mengidentifikasi permainan tradisional <i>gobak sodor</i>. ➤ Siswa dapat bertanya kepada teman ataupun guru tentang materi. ➤ Guru menugaskan siswa untuk melakukan permainan tradisional <i>gobak sodor</i>. <p>Penugasan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seluruh siswa mencoba melakukan aktivitas permainan tradisional <i>gobak sodor</i>. 	
--	--	--



Gambar permainan tradisional *gobak sodor*

- ✓ Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan aktivitas tersebut.

Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah

- ✓ Siswa menuliskan data atau informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil mencoba permainan tradisional *gobak sodor*.
- ✓ Siswa **mengasosiasi** atau menghubungkan data tentang permainan tradisional *gobak sodor* yang telah diperoleh untuk menarik kesimpulan
- ✓ Guru membimbing dan memfasilitasi siswa untuk memecahkan masalah bagi kelompok yang mengalami kesulitan pada saat **mencoba** permainan tradisional *gobak sodor* kemudian mencoba kembali permainan tersebut secara benar

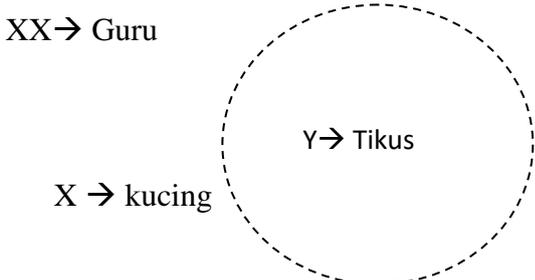
Analisis dan evaluasi

- ✓ Secara bergantian tiap kelompok **memaparkan/ mengomunikasikan** permainan yang telah dilakukan, sedangkan kelompok yang lain melakukan pengamatan

	<p>dan memberi masukan apabila ada pemaparan yang kurang tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Setelah semua kelompok memaparkan, guru mengevaluasi pernyataan yang dipaparkan oleh siswa kemudian bersama-sama siswa menyimpulkan masalah dari permainan tradisional <i>gobak sodor</i>. ✓ Siswa melakukan permainan tradisional <i>gobak sodor</i> antar kelompok dengan memperhatikan hasil kesimpulan mengenai peraturan permainan pada permainan tradisional <i>gobak sodor</i>. 	
III.Penutup	<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan dari seluruh materi 2) Refleksi dari guru dan siswa Guru dan siswa melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. 3) Penilaian Guru membuat penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran secara transparan 4) Guru memberitahukan pembelajaran remedi, yaitu menjelaskan kembali tentang permainan tradisional <i>gobak sodor</i> bagi siswa yang belum menguasai 5) Guru memberitahukan pembelajaran program pengayaan, yaitu bermain permainan tradisional <i>gobak sodor</i>. 6) Guru memberitahukan rencana pembelajaran 	10 menit

	<p>pada pertemuan berikutnya, yaitu Permainan tradisional <i>gobak sodor</i>.</p> <p>7) Guru memberikan tugas kepada peserta didik yaitu peserta didik diminta untuk mengamati video di <i>YouTube</i> atau media lainnya mengenai peraturan permainan tradisional <i>gobak sodor</i>.</p> <p>8) Berdoa Guru menugaskan salah satu siswa untuk memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>9) Kembali ke kelas dengan tertib dan tepat waktu. Siswa kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, bagi siswa yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula, kemudian berganti pakaian.</p>	
I.Pendahuluan	<p style="text-align: center;">PERTEMUAN KE – 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu siswa, dan absensi. 2. Guru menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi menyesuaikan dengan kondisi. 3. Guru memotivasi siswa untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain <i>betengan</i>: misalnya bahwa bermain <i>betengan</i> adalah 	10 menit

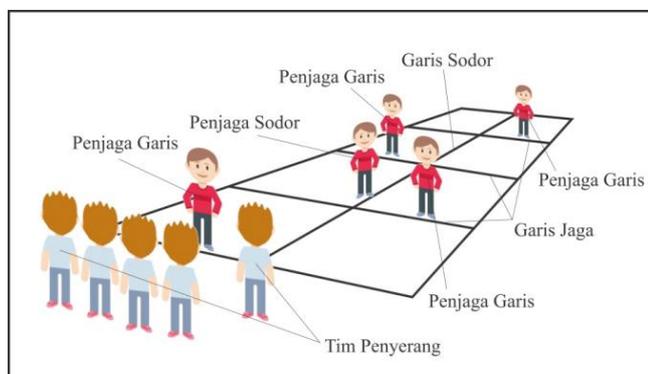
	<p>salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan bersifat rekreasi.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.</p> <p>5. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan diberikan kepada peserta didik.</p> <p>6. Guru menyampaikan teknik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai, yaitu kompetensi sikap dengan metode observasi.</p>	
<p>II.Kegiatan Inti</p>	<p>Menggunakan pendekatan saintifik</p> <p>Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemanasan agar siswa terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan senang. Pemanasan dalam bentuk <i>game</i>. Nama permainannya adalah Kucing dan tikus, caranya adalah ;</p> <p>a) Guru menugaskan siswa baris dalam bentuk lingkaran dengan area permainan berdiameter sekitar 10 meter.</p> <p>b) Guru menunjuk salah satu siswa sebagai kucing dan satu siswa yang lain sebagai tikus.</p> <p>c) Siswa yang berdiri melingkar saling berpegangan tangan sebagai dinding atau batas pagar. Kucing berada diluar lingkaran sedangkan tikus berada di dalam lingkaran.</p> <p>Cara permainan: Setelah guru membunyikan peluit, permainan dimulai, siswa yang berdiri membentuk lingkaran, sambil saling berpegangan tangan melakukan lari ke arah samping kanan, sedangkan kucing berlari</p>	100 menit

	<p>berusaha mengejar tikus untuk ditangkap. Tikus berusaha lari menghindar dari kejaran kucing.</p> <p>Bila kucing akan masuk lingkaran, siswa yang berada dilingkarannya berusaha menghalangi, sedangkan bila tikus yang akan lewat diberi jalan.</p> <p>d) Permainan dihentikan apabila tikus dapat tertangkap oleh kucing. Dan selanjutnya untuk melanjutkan permainan, yang menjadi kucing dan yang menjadi tikus diganti oleh siswa yang lain. Sampai beberapa siswa mengalami menjadi kucing maupun tikus.</p> <p>Gambar lapangan sebagai berikut :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyajikan materi pembelajaran pada siswa tentang permainan tradisional <i>gobak sodor</i>, dan menayangkan video tentang permainan tradisional <i>gobak sodor</i>. ➤ Siswa mengamati dengan cara melihat tayangan video permainan tradisional <i>gobak sodor</i> dan mencari permasalahan atau bentuk permainan pada materi yang disajikan oleh guru. <p>Organisasi belajar</p> <p>Penggunaan metode Problem base learning</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok, pada kelompoknya; 	
--	---	--

- Siswa **mengidentifikasi bentuk permainan tradisional gobak sodor.**
- Siswa dapat **bertanya** kepada teman ataupun guru tentang materi.
- Guru menugaskan siswa untuk melakukan permainan tradisional *gobak sodor*.

Penugasan kelompok

- ✓ Seluruh siswa **mencoba** melakukan aktivitas permainan tradisional *gobak sodor*.



Gambar permainan tradisional gobak sodor

- ✓ Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan aktivitas tersebut.

Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah

- ✓ Siswa menuliskan data atau informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil mencoba permainan tradisional *gobak sodor*.
- ✓ Siswa **mengasosiasi** atau menghubungkan data tentang permainan tradisional *gobak sodor* yang telah diperoleh untuk menarik kesimpulan
- ✓ Guru membimbing dan memfasilitasi siswa untuk memecahkan masalah bagi kelompok yang mengalami kesulitan pada saat **mencoba**

	<p>permainan tradisional <i>gobak sodor</i> kemudian mencoba kembali permainan tersebut secara benar</p> <p>Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah</p> <p>✓ Secara bergantian tiap kelompok memaparkan/mengomunikasikan permainan yang telah dilakukan, sedangkan kelompok yang lain melakukan pengamatan dan mengevaluasi jika ada pemeparan yang kurang tepat.</p> <p>✓ Setelah semua kelompok memaparkan, guru mengevaluasi pemaparan yang dilakukan siswa kemudian bersama-sama siswa menyimpulkan masalah dari permainan tradisional <i>gobak sodor</i>.</p> <p>Aktivitas pembelajaran diakhiri dengan siswa melakukan pelepasan dan <i>cooling down</i>.</p>	
III. Penutup	<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <p>1) Kesimpulan Guru dan siswa membuat kesimpulan dari seluruh materi</p> <p>2) Refleksi dari guru dan siswa Guru dan siswa melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.</p> <p>3) Penilaian Guru membuat penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran secara transparan</p> <p>4) Guru memberitahukan pembelajaran remedi, menjelaskan kembali mengenai permainan</p>	10 menit

	<p>tradisional <i>gobak sodor</i> bagi siswa yang belum menguasai</p> <p>5) Guru memberitahukan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, yaitu masih melakukan permainan tradisional <i>gobak sodor</i>.</p> <p>6) Guru memberikan tugas kepada peserta didik yaitu peserta didik diminta untuk mengamati video di <i>YouTube</i> atau media lainnya mengenai strategi dalam permainan tradisional <i>gobak sodor</i>.</p> <p>7) Berdoa Guru menugaskan salah satu siswa untuk memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>8) Kembali ke kelas dengan tertib dan tepat waktu. Siswa kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, bagi siswa yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula, lalu berganti pakaian.</p>	
--	---	--

Magelang,

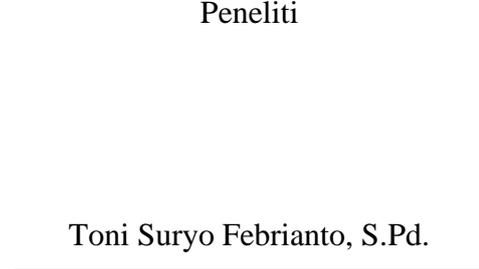
2018

Mengetahui,

Validator Ahli

Peneliti


 Waluyo, S.Pd., M.Pd.


 Toni Suryo Febrianto, S.Pd.

 NIP.

Materi Bahan Ajar Permainan Tradisional *Gobak sodor*

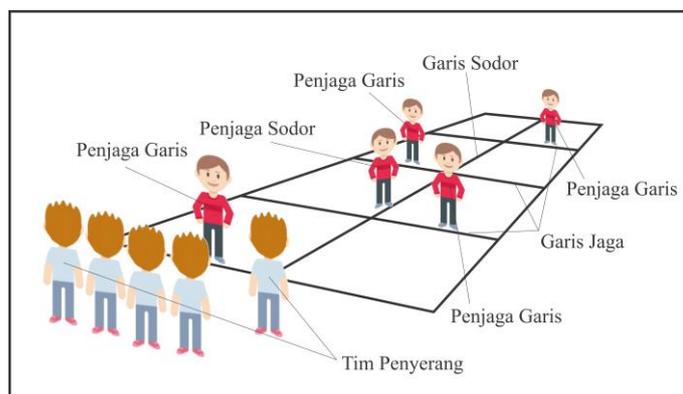
permainan *gobak sodor* adalah permainan tradisional yang merupakan permainan kelompok/grup yang terdiri dari dua kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari sedikitnya 3 pemain, tidak ada pembatasan maksimal jumlah pemain dalam permainan *gobak sodor*, namun yang pasti jumlah pemain dari kedua kelompok harus sama.

1. Alat permainan

Peralatan yang dibutuhkan untuk memainkan permainan *gobak sodor* hanyalah alat yang digunakan untuk membuat garis pada lapangan permainan. Alat yang digunakan dapat bermacam-macam, disesuaikan dengan permukaan lapangan atau lantai yang digunakan sebagai area permainan. Kita dapat menggunakan kapur, pita selotip, tali plastik, pita karet, bahkan kita dapat menggunakan pecahan-pecahan bata atau genting untuk menggambar garis.

2. Tempat bermain

Permainan *gobak sodor* dapat dilakukan di dalam ruangan (*indoor*), maupun luar ruangan (*outdoor*). Besarnya area permainan sangat tergantung dari banyaknya pemain yang ikut dalam permainan *betengan*, semakin banyak pemainnya, maka akan membutuhkan area permainan yang lebih luas pula. Untuk membuat lapangan permainan *gobak sodor*, pemain hanya perlu membuat sebuah bentuk persegi panjang, kemudian antar garis panjang ditarik beberapa garis melintang sehingga membentuk beberapa persegi panjang yang lebih kecil. Setelah itu tarik garis tengah yang tegak lurus sejajar dengan panjang garis batas lapangan permainan sehingga membentuk banyak petak yang sama besar, garis tengah ini disebut garis sodor.



Gambar 2. Bentuk lapangan permainan gobak sodor

3. Jumlah pemain

Gobak sodor adalah permainan tradisional yang merupakan permainan kelompok/grup yang terdiri dari dua kelompok yang saling berhadapan atau melawan satu dengan lainnya. Dalam memainkan permainan *gobak sodor* tidak ada pembatasan yang baku, baik dalam menentukan jumlah, jenis kelamin, maupun usia pemain. Tidak ada pembatasan maksimal jumlah pemain dalam permainan *gobak sodor*, namun yang pasti jumlah pemain dari kelompok penjaga garis dan kelompok penyerang harus sama dan sesuai dengan jumlah garis melintang pada area lapangan (Ariani, 1997 : 105).

4. Pelaksanaan permainan

Untuk memulai permainan *gobak sodor*, kedua pemimpin kelompok melakukan “suit” untuk menentukan kelompok yang menang dan kalah. Kelompok yang kalah disebut sebagai kelompok penjaga garis sedangkan kelompok yang menang disebut kelompok penyerang.

Permainan *gobak sodor* memiliki beberapa peraturan, yaitu:

- 1) Masing-masing pemain dari kelompok penjaga garis hanya diperbolehkan bergerak di sepanjang garis melintang yang telah ditentukan sebagai garis jalur penjagaannya, jadi kedua kakinya harus selalu menginjak garis tersebut.
- 2) Yang diperbolehkan melalui garis sodor hanyalah penjaga garis melintang pertama yang juga berperan sebagai sodor.
- 3) Masing-masing pemain dari kelompok penyerang, dari pangkalan atau area awal harus berusaha melewati semua garis melintang. Dan jika salah satu

pemain saja bisa kembali ke pangkalan atau area awal tanpa tersentuh kelompok penjaga garis, maka kelompok penyerang mendapatkan satu poin dan memenangkan putaran permainan tersebut.

- 4) Bila pemain kelompok penjaga garis dapat menyentuh salah satu pemain kelompok penyerang, maka kelompok penjaga garis dianggap memenangkan putaran permainan tersebut, kemudian permainan dapat dimulai kembali dengan saling bertukar tugas antara kelompok penyerang dan kelompok penjaga garis, begitu seterusnya.
- 5) Jika satu petak terisi 2 atau lebih pemain penyerang, maka kelompok penyerang dianggap kalah dalam putaran permainan tersebut, kemudian permainan dapat dimulai kembali dengan saling bertukar tugas antara kelompok penyerang dan kelompok penjaga garis, begitu seterusnya.

Lampiran 8

RUBRIK PENILAIAN KARAKTER PERMAINAN *GOBAK SODOR*

NAMA SISWA :

JENIS KELAMIN :

KELAS :

NO	KARAKTER	1	2	3	4
1	JUJUR 1. Mengakui dengan suka rela jika tersentuh pemain lawan 2. Berbicara apa adanya 3. Berkata/membuat laporan berdasarkan fakta dan informasi apa adanya 4. Mengakui jika lawan memberitahukan kebenaran				
2	DISIPLIN 1. Mengikuti peraturan permainan dengan bersungguh-sungguh 2. Menyerang/menyeberang dengan memperhitungkan posisi pemain bertahan 3. Menjaga garis penjagaan dengan sungguh-sungguh 4. Tidak keluar dari garis batas permainan yang telah ditentukan				
3	KERJA KERAS 1. Berlari untuk menyerang/menyeberang dengan sungguh-sungguh 2. Mempertahankan garis penjagaan dengan sungguh-sungguh 3. Mengejar dan berusaha menyentuh untuk lawan 4. Berusaha menghindari kejaran dan tangkapan lawan				
4	SPORTIF 1. Menerima dengan ikhlas jika mengalami kekalahan 2. Mengakui kemenangan lawan 3. Bermain dengan semangat tanpa berbuat kasar terhadap kawan maupun lawan 4. Tidak berlaku curang dalam permainan				
5	KOMUNIKATIF 1. Memberikan dukungan dengan teman satu kelompok 2. Menerima kritikan dari orang lain secara bijak 3. Berbicara dengan teman secara sopan dan santun 4. Berbicara dengan lawan secara sopan dan santun				
6	KERJASAMA				

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu dalam menyerang 2. Membantu dalam bertahan 3. Mengatur strategi bersama-sama untuk meraih kemenangan 4. Bekerjasama dengan teman dalam melakukan strategi yang telah disepakati 				
7	<p>TANGGUNGJAWAB</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjalankan permainan sesuai dengan tugasnya 2. Menjaga daerah penjagaan dengan sungguh-sungguh 3. Tidak menyalahkan orang atas sebuah kesalahan (kambing hitam) 4. Berani mengakui kesalahan yang telah dilakukan 				

Magelang,

2018

Mengetahui,

Validator Ahli



Christine Wibhowo, S.Psi., M.Si.

Peneliti

Toni Suryo Febrianto, S.Pd.

Lampiran 9

DAFTAR HADIR SAMPEL PENELITIAN

NO	NAMA	NO. DADA	KEHADIRAN																			
			I	II	III	IV	V	VI														
1	M. Rafi Ilham Nugroho	L1A	1 RFF	2 DRR	1 RFF																	
2	Rafi Ridho Shiddiqi	L2A	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	
3	M. Rizky Agung W.S.	L3A	5 VNS	6 DRR	5 VNS	6 DRR	5 VNS	6 DRR	5 VNS	6 DRR	5 VNS	6 DRR	5 VNS	6 DRR	5 VNS	6 DRR	5 VNS	6 DRR	5 VNS	6 DRR	5 VNS	
4	M. Satria Mukti	L4A	7 ZH	8 DRR	7 ZH	8 DRR	7 ZH	8 DRR	7 ZH	8 DRR	7 ZH	8 DRR	7 ZH	8 DRR	7 ZH	8 DRR	7 ZH	8 DRR	7 ZH	8 DRR	7 ZH	
5	Wahar Sava R.	L5A	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	
6	Handar Dwan Syalbreza	L1B	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	
7	Zulhan Mahursi K.	L2B	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	
8	Almation Reka M.	L3B	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	
9	Radhya Fadhri Airlambang	L4B	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	
10	Elian Alinat Shan	L5B	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	
11	Thaiba Nabira Fauziyati	P1A	1 DRR	2 DRR	1 DRR	2 DRR	1 DRR	2 DRR	1 DRR	2 DRR	1 DRR	2 DRR	1 DRR	2 DRR	1 DRR	2 DRR	1 DRR	2 DRR	1 DRR	2 DRR	1 DRR	
12	Isnaini Salma Audriya	P2A	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	4 DRR	3 DRR	
13	Asbriah Rizqianis Meuthia	P3A	5 DRR	6 DRR	5 DRR	6 DRR	5 DRR	6 DRR	5 DRR	6 DRR	5 DRR	6 DRR	5 DRR	6 DRR	5 DRR	6 DRR	5 DRR	6 DRR	5 DRR	6 DRR	5 DRR	
14	Nasywa Salma Naimi	P4A	7 DRR	8 DRR	7 DRR	8 DRR	7 DRR	8 DRR	7 DRR	8 DRR	7 DRR	8 DRR	7 DRR	8 DRR	7 DRR	8 DRR	7 DRR	8 DRR	7 DRR	8 DRR	7 DRR	
15	Laras Satryani Jaimiko	P5A	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	10 DRR	9 DRR	
16	Harizah Khoirunnisaa	P1B	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	12 DRR	11 DRR	
17	Eva Della Sari	P2B	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	14 DRR	13 DRR	
18	Aulia Sismi Zaeruki	P3B	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	16 DRR	15 DRR	
19	Ardhia Ayu P.E.P.	P4B	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	18 DRR	17 DRR	
20	Aulia Zharfan Nurillah	P5B	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	20 DRR	19 DRR	


Toni Suryo F.

Lampiran 10

PERMAINAN		DATA ANALISIS VIDEO																																
: Betengan																																		
NO	NAMA	NO. DADA	KARAKTER																															
			I.1			I.2			I.3			I.4			%			2.1			2.2			2.3			2.4			Σ			%	
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	Σ	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	Σ			
1	M. Raffi Ilham Nugroho	L1A	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	3	25.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
2	Rafi Ridho Shidqi	L2A	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	7	58.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
3	M. Rizky Agung W.S.	L3A	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	9	75.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
4	M. Satria Mukti	L4A	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	4	33.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
5	Vharel Sava R.	L5A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9	75.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
6	Haidar Doan Syahreza	L1B	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9	75.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00
7	Zulhan Maharsa K.	L2B	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	4	33.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
8	Almatin Reka M.	L3B	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	9	75.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
9	Radhitya Fathir Airlambang	L4B	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	4	33.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
10	Elian, Almaf Shan	L5B	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	58.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
11	Thalita Tahira Fauziyati	P1A	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	58.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
12	Isnaini Salma Auditiva	P2A	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	58.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
13	Ashrifia Rizqianis Meuthia	P3A	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6	50.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	91.67	
14	Nasywa Salma Najmi	P4A	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3	25.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10	83.33	
15	Laras Satriyani Jatmuko	P5A	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	4	33.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	83.33	
16	Hannifah Khoirunnisaa	P1B	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	7	58.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
17	Eva Delia Sari	P2B	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	66.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	83.33	
18	Aulia Salmi Zaeruki	P3B	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	75.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	83.33	
19	Ardhia Ayu P.E.P.	P4B	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	25.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10	83.33	
20	Aulia Zharfan Nurillah	P5B	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	7	58.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	

DATA ANALISIS VIDEO

KARAKTER																								
6.1		6.2			6.3			6.4			7.1		7.2			7.3			7.4			%		
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	Σ
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11		
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	91.67		
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11		
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	91.67		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	83.33		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	83.33		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100.00		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	83.33		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	83.33		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100.00		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	83.33		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	83.33		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100.00		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	75.00		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	91.67		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100.00		

Semarang, Januari 2019

Peneliti
Pendamping I

Pendamping II

Toni Suryo Febrianto

Hasan

Jenni Aleksander

Lampiran 11

DATA ANALISIS VIDEO

PERMAINAN : Gobak Sodor

NO	NAMA	NO. DADA	KARAKTER																												
			1.1			1.2			1.3			1.4			Σ	%	2.1			2.2			2.3			2.4			Σ	%	
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1	M. Raffi Ilham Nugroho	L1A	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	8	66.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00
2	Rafi Ridho Shidqi	L2A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	91.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	91.67	
3	M. Rizky Agung W.S.	L3A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	91.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
4	M. Satria Mukti	L4A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10	83.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
5	Vharel Sava R.	L5A	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	9	75.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	10	83.33	
6	Haidar Doan Syahreza	L1B	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	6	50.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	10	83.33	
7	Zulhan Maharsa K.	L2B	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	8	66.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
8	Almatin Reka M.	L3B	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	83.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
9	Radhitya Fathir Airlambang	L4B	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	6	50.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	91.67		
10	Elian Ahmaf Shan	L5B	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	8	66.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00		
11	Thalifa Tahira Fauziyati	P1A	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	8	66.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	10	83.33	
12	Isnaini Salma Auditiva	P2A	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	7	58.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
13	Ashrafa Rizqianis Meuthia	P3A	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10	83.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	91.67		
14	Nasywa Salma Najmi	P4A	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	8	66.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	91.67		
15	Laras Satriyani Jatmiko	P5A	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9	75.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	91.67		
16	Hanifah Khoirunnisaa	P1B	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	8	66.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
17	Eva Delia Sari	P2B	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83.33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	91.67		
18	Aulia Salmi Zaeruki	P3B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
19	Ardhia Ayu P.E.P.	P4B	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	4	33.33	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	58.33		
20	Aulia Zharfan Niurillah	P5B	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	9	75.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	

Lampiran 12

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Pertemuan awal dan penjelasan tujuan penelitian pada siswi perempuan.



Gambar 2. Pertemuan awal dan penjelasan tujuan penelitian pada siswa laki-laki.



Gambar 3. Bimbingan dan pembuatan instrumen pembelajaran bersama Ahli Pendidikan Bp. Waluyo, S.Pd., M.Pd. di Magelang.



Gambar 4. Bimbingan dan pembuatan instrumen penilaian karakter sosial bersama Ahli Psikologi Ibu Christine Wibhowo, S.Psi., M.Si. di Semarang.



Gambar 5. Pembuatan lapangan permainan *betengan* dan *gobak sodor*.



Gambar 6. *Briefing* dan persiapan siswa laki-laki sebelum memulai pembelajaran permainan *betengan*.



Gambar 7. Pembelajaran permainan *betengan* siswa laki-laki.



Gambar 8. *Briefing* dan persiapan siswi perempuan sebelum memulai pembelajaran permainan *betengan*.



Gambar 9. Pembelajaran permainan *betengan* siswi perempuan.



Gambar 10. *Briefing* dan persiapan siswa laki-laki sebelum memulai pembelajaran permainan *gobak sodor*.



Gambar 11. Pembelajaran permainan *gobak sodor* siswa laki-laki.



Gambar 12. *Briefing* dan persiapan siswi perempuan sebelum memulai pembelajaran permainan *gobak sodor*.



Gambar 13. Pembelajaran permainan *gobak sodor* siswi perempuan.



Gambar 14. Peneliti bersama seluruh subjek penelitian