

ANALISIS NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DI SEKOLAH DASAR

Uray Cempaka Regina¹, Abd. Basith², Evinna Cinda Hendriana³

^{1,2,3}Pendidikan guru Sekolah Dasar, STKIP Singkawang

uraycempakaregina@gmail.com, abdullahalbasith@gmail.com,

evinnacinda@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe the traditional gobak sodor game at SDN 27 Singkawang; (2) to analyze what characters can be formed from the traditional gobak sodor game. This study uses a type of qualitative research with a case study research design. The subjects of this study were 8 people who were divided into 2 groups in the traditional gobak sodor game. data collection instrument in this research is interview. The data analysis technique uses the analysis technique by Miles and Huberman which consists of the following data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that, 1) The traditional game of gobak sodor can be carried out at SDN 27 Singkawang because the school has facilities that support the game of gobak sodor such as having a large enough field and playing gobak sodor gives happiness to children who participate in playing the game because This game can be done during sports lessons and breaks. The gobak sodor game can also attract children's attention so as to generate motivation, enthusiasm and participation in children so that children can train themselves more in working together and develop a mindset in setting strategies. 2) Several characters that can be formed in the gobak sodor game such as honesty, sportsmanship, cooperation, strategy setting, and leadership.

Keyword: *character values, traditional game of gobak sodor*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan permainan tradisional gobak sodor di SDN 27 Singkawang; (2) untuk menganalisis karakter apa saja yang dapat dibentuk dari permainan tradisional gobak sodor. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Subjek penelitian ini adalah 8 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok pada permainan tradisional gobak sodor. instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara. Teknik analisis data yang menggunakan teknik analisis oleh Miles dan Huberman yang terdiri sebagai berikut pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) Permainan tradisional gobak sodor dapat dilakukan di SDN 27 Singkawang karena sekolah tersebut memiliki fasilitas yang mendukung permainan gobak sodor seperti memiliki lapangan yang cukup luas dan permainan gobak sodor memberikan kebahagiaan pada anak-anak yang turut serta melakukan permainan karena permainan ini dapat dilakukan pada saat jam pelajaran olahraga dan jam istirahat. Pada permainan gobak sodor ini juga dapat menarik perhatian anak-anak sehingga menimbulkan motivasi, semangat dan partisipasi dalam diri anak-anak sehingga anak dapat lebih melatih diri dalam

bekerja sama dan mengembangkan pola pikir dalam pengaturan strategi. 2) Beberapa karakter yang dapat terbentuk dalam permainan gobak sodor seperti kejujuran, sportivitas, kerjasama, pengaturan strategi, dan kepemimpinan.

Kata kunci: nilai karakter, permainan tradisional gobak sodor

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di zaman modern ini membuat anak-anak, remaja, dan orang dewasa di Indonesia memiliki perilaku negatif yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Sehingga tingkah laku anak-anak di Indonesia menjadi sulit untuk dikendalikan supaya dapat mengarah kepada hal-hal yang positif. Karakter merupakan suatu perilaku yang dimiliki oleh seorang manusia yang berlandaskan dengan nilai-nilai agama, sikap, dan tingkah laku seseorang yang menjadi pembeda antara dirinya dengan orang lain. Karakter seseorang akan dapat terus berkembang dengan seiring berjalannya waktu, karena karakter dapat dipengaruhi oleh bakat atau pendidikan yang dilakukan. Karakter dapat menjadi watak insan yang bersifat permanen, sebagai akibatnya karakter dapat menjadi petunjuk yang khusus dalam membedakan seseorang (Dewantara, 2013). Selain di rumah karakter anak juga dapat dibentuk mulai dari lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Karakter

yang alami berasal dari jiwa diri akan menjadi ciri spesial seseorang dalam bertindak dan berinteraksi di lingkungan sekitar (Wibowo, 2013). Pendidikan karakter penting dilakukan untuk kemajuan pendidikan moral di SD (Sekolah Dasar). Sekolah menjadi landasan utama dalam membentuk karakter anak, sekolah juga dapat menjadi wadah anak- dalam menumbuhkan nilai-nilai moral dan tingkah laku yang berhubungan dengan nilai-nilai keagamaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa serta sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

Pendidikan karakter harus menjadi tempat dalam mewujudkan tujuan pembangunan nasional oleh karena itu, pendidikan karakter harus di diimplementasikan mulai dari peserta didik berada di sekolah dasar, sampai pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang merupakan pondasi bagi pendidikan berikutnya. Jika peserta didik memiliki pondasi karakter yang kuat maka akan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak pada fase selanjutnya. Pentingnya karakter juga tertuang

dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sidiknas) Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang 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 bertanggung jawab. Salah satu cara untuk menanamkan nilai karakter pada peserta didik adalah melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah satu kebudayaan yang menjadi hiburan bagi setiap daerah yang terdapat di Indonesia yang wajib di dijaga dan dilestarikan. Permainan tradisional merupakan kegiatan permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sesuai dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016). Indonesia mempunyai

bermacam-macam adat dan budaya yang harus di lestarikan. Ini ditunjukkan dengan beragamnya ciri khas yang ditampilkan di setiap daerah dengan berbagai macam permainan tradisional. Keberagaman ini membuat setiap warga negara Indonesia harus mempertahankan semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*, yang kemudian menjadi suatu upaya untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional di era globalisasi ini. Permainan tradisional menjadi salah satu bentuk budaya yang dapat membina karakter anak sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Permainan tradisional juga dapat menjadi salah satu kekayaan budaya bangsa Indonesia yang memiliki nilai-nilai leluhur yang dapat ditinggalkan kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa (Hanief, 2017).

Permainan tradisional di era globalisasi ini biasanya hanya dilaksanakan pada acara-acara tertentu saja seperti memperingati hari kemerdekaan bangsa Indonesia. Permainan tradisional ini wajib dikembangkan supaya dapat menjaga erat tali silaturahmi antar individu. Permainan tradisional biasa di kenal dengan permainan rakyat yang menjadi sebuah kegiatan rekreatif

yang tidak hanya berfungsi untuk menghibur diri, akan tetapi juga dapat digunakan sebagai senjata untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial (Mulyana, 2019). Permainan tradisional ini juga dapat mengajarkan anak tentang nilai budaya dan nilai sosial sebagai acuan dalam berinteraksi sosial di era globalisasi ini yang dilakukan sesuai dengan tingkat sosial di lingkungan sekitar. Untuk itu permainan tradisional selain menjadi hiburan juga dapat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak sekolah dasar. Permainan tradisional dapat menjadi bentuk permainan anak-anak yang memiliki ciri tersendiri dari daerah asli yang sesuai dengan aspek-aspek budaya di lingkungan masyarakat sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Chasanah, 2015).

Melalui permainan tradisional anak akan lebih aktif dalam berinteraksi sosial yang akan mempermudah anak untuk tumbuh dan berkembang serta menjaga hubungan sosialnya. Dengan bersosialisasi anak dapat berorientasi pada pembentukan karakter yang baik, dengan melakukan interaksi bersama masyarakat daerah anak akan menjadi lebih mudah menyerap

berbagai informasi budaya melalui interaksi sosial yang dapat dilakukan seperti memainkan permainan tradisional gobak sodor yang menjadi salah satu permainan tradisional yang melatih kebugaran jasmani anak.

Permainan tradisional gobak sodor adalah salah satu kebudayaan daerah yang ada Indonesia dalam bentuk permainan tradisional yang membantu tumbuh kembang serta kebugaran jasmani pada anak (Susena, 2021). Permainan tradisional gobak sodor ini dapat membantu perkembangan ranah kognitif dan motorik pada anak sekolah dasar, karena anak-anak diajarkan untuk dapat bekerja sama serta berfikir dalam menentukan strategi permainan agar dapat mencapai garis finish atau melewati permainan.

Berdasarkan informasi yang di dapat dari guru SDN 27 Singkawang Barat bahwa permainan tradisional gobak sodor pernah dimainkan oleh peserta didik pada saat jam olahraga, saat bermain permainan tradisional peserta didik terlihat sangat sportif dan antusias saat melakukan permainan tradisional tersebut. Dalam permainan gobak sodor Peserta didik terlihat melakukan kerja sama kelompok pada saat mereka ingin melewati setiap garis, hal ini menjadikan interaksi

sosial antara peserta didik kelas tinggi dan peserta didik kelas rendah dapat terjalin sangat erat.

Permainan tradisional menjadi penting dalam pembentukan karakter peserta didik, terutama di era globalisasi ini. Pada era globalisasi saat ini perkembangan IPTEK sangat pesat sehingga membuat anak-anak sekolah dasar cenderung senang bermain game online di bandingkan bermain permainan tradisional. Adapun kemajuan teknologi di Indonesia yang berkembang sangat pesat dapat mempengaruhi kegiatan bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih senang bermain permainan

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain Studi Kasus. Studi kasus penelitian ini mengeksplorasi lebih dalam sistem-sistem yang terikat berdasarkan pengumpulan data yang luas (Fitrah, 2018). Penelitian ini akan berkurang kedalamannya apabila hanya terpusat pada fase tertentu saja sebelum mendapatkan gambaran umum terkait kasus tersebut. Pemilihan desain penelitian kualitatif bersifat studi kasus yang dilakukan ditujukan untuk

digital seperti video *games*, *PlayStation* (PS), dan *games online* (Nur, 2013). Untuk itu penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pelaksanaan permainan gobak sodor sebagai pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar di era globalisasi.

Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan permainan tradisional gobak sodor di SDN 27 Singkawang Barat; 2) untuk mendeskripsikan karakter apa yang dapat di bentuk dari permainan tradisional gobak sodor di SDN 27 Singkawang Barat.

mengetahui kondisi objek dengan interaksi melalui keadaan sosial agar kondisi tersebut dapat ditemukan secara jelas. Sehingga penelitian kualitatif ini cocok untuk analisis nilai karakter dalam permainan gobak sodor. Penelitian ini dilaksanakan dilakukan di SDN 27 Singkawang yang beralamat di Jl. Aliyang No. 56 Kelurahan Pasiran, Kecamatan Singkawang Barat, dilaksanakan pada semester genap ajaran 2023 Pengambilan subjek pada penelitian ini adalah dengan cara purposive sampling. Purposive sampling merupakan jenis subjek penelitian yang didasarkan pada tujuan atau

masalah penelitian, yang menggunakan pertimbangan-pertimbangan dari peneliti itu sendiri (Wijaya, 2018). Subjek penelitian merupakan sesuatu yang di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian (Mukhtazar, 2020). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 27 Singkawang Barat.

Adapun lokasi dalam penelitian ini adalah SDN 27 Singkawang Barat dengan kondisi lapangan yang memadai untuk melakukan permainan tradisional gobak sodor. Untuk pemilihan sampel yang menggunakan *purposive sampling* dengan memilih kriteria sampel adalah Peserta didik SDN 27 Singkawang Barat kelas IV dan peserta didik yang pernah bermain gobak sodor. Informan utama dalam penelitian ini adalah Peserta didik yang bermain permainan gobak sodor dengan jumlah 8 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok penjaga dan kelompok penyerang. Penentuan subjek penelitian ini ditentukan pada peserta didik yang sudah terbiasa bermain gobak sodor, minimal peserta didik yang pernah melakukan permainan gobak sodor.

Informan pendukung dalam penelitian ini yaitu peserta didik yang jumlah siswa ada 4 orang, informan pendukung selanjutnya yaitu, guru kelas IV dan guru PJOK SDN 27 Singkawang Barat. Pengambilan informan pendukung tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa guru kelas IV dan guru PJOK SDN 27 Singkawang Barat memiliki hubungan sosial yang intensif selama subjek penelitian berada disekolah. dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik komunikasi langsung.

Teknik komunikasi langsung menjelaskan wawancara sebagai komunikasi langsung yang dilakukan antara yang mewawancarai dengan yang diwawancarai dengan maksud supaya dapat memudahkan pelaksanaannya, untuk itu disediakan pedoman wawancara dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan (Sudjana, 2013). Untuk itu teknik komunikasi langsung dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara ini dilakukan kepada informan utama peserta didik kelas IV di SDN 27 Singkawang Barat yang memainkan permainan

tradisional gobak sodor dan informan pendukung dari wawancara ini adalah guru kelas IV dan guru PJOK SDN 27 Singkawang Barat. Wawancara dalam penelitian ini adalah tanya jawab terkait karakter pada permainan tradisional gobak sodor di SDN 27 Singkawang Barat. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan peneliti yaitu Lembar wawancara (interview).

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2019). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara semi-struktur. Wawancara semi-struktur adalah wawancara yang dalam pelaksanaannya lebih leluasa sehingga permasalahan dapat ditemukan secara terbuka, sehingga pihak yang diwawancarai dapat memberikan pendapat dan peneliti dapat mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Wawancara ini dilakukan kepada informan utama dan informan pendukung. Adapun indikator yang

digunakan dalam wawancara ini yaitu kejujuran, sportivitas, kerja sama, pengaturan strategi dan kepemimpinan, instrumen penelitian diadopsi dari Sigiawati (2007). Keabsahan data pada penelitian dilakukan agar dapat mengatasi kesalahan data yang sudah terakumulasi. Untuk itu dalam menentukan kebenaran data maka pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi/gabungan. Teknik triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Untuk itu pada penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah triangulasi menggunakan satu teknik untuk mendapatkan data dari berbagai sumber data yang berbeda-beda (Sugiyono, 2019).

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas pada suatu data yang dilaksanakan dengan cara memvalidasi data yang terakumulasi dari berbagai sumber data. Seperti data yang diperoleh dari peserta didik, guru kelas dan guru PJOK. Dari ketiga informan tersebut peneliti

menemukan sumber yang berbeda-beda tetapi dapat diuraikan, dikelompokkan sesuai dengan pemahaman yang berbeda. Sehingga kesimpulan dapat terbentuk dari data yang telah dikaji. Kemudian Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu yaitu dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan Hasil

Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permainan tradisional gobak sodor di SDN 27 Singkawang Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Permainan tradisional gobak sodor dapat dilaksanakan di SDN 27 Singkawang Barat karena lapangan yang cukup luas dan terbuka memungkinkan anak-anak untuk melakukan permainan tradisional gobak sodor. permainan gobak sodor ini juga merupakan permainan tradisional yang jarang dimainkan oleh anak-anak pada jaman sekarang oleh karena itu, SDN 27 Singkawang Barat memberikan fasilitas kepada peserta

didik SDN 27 Singkawang Barat dengan fasilitas lapangan yang memadai membuat anak-anak dapat melakukan permainan tradisional pada jam istirahat atau pada saat pelajaran PJOK. Permainan gobak sodor ini juga memberikan kebahagiaan pada anak-anak selesai mengikuti jam pelajaran. Permainan ini juga sangat menarik karena dalam permainan ini anak-anak dapat melakukan aktivitas sosial, aktivitas fisik, sehingga dapat menimbulkan motivasi, semangat serta partisipasi dalam diri peserta didik yang membuat peserta didik lebih dapat melatih diri dalam bekerja sama dan mengembangkan pemikiran dalam pengaturan strategi.

Tujuan kedua dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakter apa yang dapat di bentuk dari permainan tradisional gobak sodor di SDN 27 Singkawang Barat. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Adapun beberapa nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional gobak sodor ini sebagai berikut: 1) Kejujuran. Siswa mampu mengakui kesalahan ketika tersentuh tangan penjaga atau keluar garis penjagaan artinya siswa telah melakukan perbuatan jujur

dalam permainan dengan mengakui kesalahan dalam permainan. Adapun jika ada pemain yang terbukti melakukan kecurangan, maka pemain tersebut akan didiskualifikasi dari permainan. Untuk itu, kejujuran sangat penting dalam permainan gobak sodor. Dengan adanya permainan ini siswa dapat belajar untuk menghargai kejujuran, baik dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa nilai-nilai kejujuran sudah tertanam dalam diri siswa melalui permainan gobak sodor tersebut. 2) Sportivitas Siswa mengetahui aturan dalam bermain gobak sodor serta mengikuti aturan dalam bermain, yang menjadikan siswa dapat bermain secara sportif artinya siswa dapat bermain tanpa harus berbuat curang dan tetap membantu lawan bermain ketika mengalami cedera ketika bermain gobak sodor. dari permainan ini siswa dapat belajar menghargai keberhasilan serta kegagalan, selain itu siswa juga dapat menghormati lawan bermain. Hal inilah yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan sikap positif dan toleransi dalam melakukan interaksi terhadap orang lain. Ini menunjukkan bahwa nilai-nilai sportivitas sudah

tertanam dalam diri siswa melalui permainan gobak sodor tersebut. 3) Kerja sama. Siswa memahami aturan bermain dengan melakukan diskusi pembagian tugas, siswa dapat menjalankan tugas sebagai tim penyerang artinya siswa memahami aturan bermain sehingga jika siswa ditugaskan untuk menjadi tim penyerang atau tim penjaga siswa dapat menjalankan tugas dengan baik karena mereka sudah memahami aturan permainan gobak sodor. karena kerja sama sangat penting dalam mencapai tujuan bersama, dengan adanya permainan ini siswa dapat belajar untuk bekerja sama dalam tim dan menghargai posisi masing-masing, serta dapat membangun hubungan solidaritas terhadap satu sama lain. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa nilai-nilai kerja sama sudah tertanam dalam diri siswa melalui permainan gobak sodor tersebut. 4) Pengaturan Strategi. Siswa melakukan diskusi sebelum melakukan permainan sehingga permainan dilaksanakan sesuai dengan hasil diskusi atau arahan

ketua tim. Ini artinya siswa dapat mengatur strategi dengan diskusi bersama sehingga pengaturan strategi dalam permainan gobak sodor dapat ditentukan dengan baik oleh tim. Dengan adanya permainan gobak sodor ini siswa dapat belajar untuk mengatur strategi dan berpikir taktis, serta dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menghadapi tantangan. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir strategi dan mengambil keputusan yang tepat dalam situasi yang sulit. Ini menunjukkan bahwa nilai-nilai pengaturan strategi sudah tertanam dalam diri siswa melalui permainan gobak sodor tersebut. 5) Kepemimpinan. Siswa melakukan pemilihan ketua tim secara adil dengan melakukan voting atau hitungan suara dan siswa dapat bermain sesuai dengan arahan ketua tim sehingga permainan dapat berlangsung dengan baik, artinya siswa dapat melakukan musyawarah dalam pemilihan ketua tim sehingga pemilihan pemimpin dapat berlangsung secara adil. Dengan adanya permainan gobak sodor ini siswa dapat belajar dalam memimpin tim dan mengambil keputusan yang

tepat, serta dapat menjadi contoh bagi rekan tim. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kepemimpinan yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa nilai-nilai kepemimpinan sudah tertanam dalam diri siswa melalui permainan gobak sodor tersebut.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini termasuk ke dalam jawaban penelitian yang terdiri dari beberapa pertanyaan penelitian, untuk itu menguraikan tentang pelaksanaan permainan tradisional gobak sodor di SDN 27 Singkawang. Tujuan pertama dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional gobak sodor di SDN 27 Singkawang Barat. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa permainan gobak sodor ini dapat meningkatkan aktivitas fisik antar peserta didik selain itu, permainan gobak sodor juga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga aktivitas sosial antar peserta didik dapat meningkat. Hal ini sependapat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Susanti (2020) menyatakan bahwa permainan gobak

sodor dapat menarik minat siswa dalam kegiatan mereka yang dapat dilakukan pada waktu sekolah maupun pulang sekolah sehingga tanpa mereka sadari permainan ini terdapat banyak nilai-nilai karakter. Untuk itu, permainan ini dilakukan dengan persaingan sehat sehingga dapat menimbulkan semangat, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam belajar tentang kerja sama tim sehingga peserta didik juga dapat mengembangkan pikiran masing-masing terkait pengaturan strategi permainan gobak sodor yang dilakukan. Hal ini sependapat dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan gobak sodor adalah permainan olahraga beregu sehingga membutuhkan kerja sama dalam sebuah tim. Selain itu permainan ini juga membutuhkan keterlibatan kerja sama antar individu dalam sebuah tim, karena permainan gobak sodor ini merupakan salah satu cabang olahraga yang di dalamnya memiliki unsur gerak yang kompleks (Anggraini, 2020).

Permainan gobak sodor juga dapat mempermudah anak-anak dalam berinteraksi dan bergerak dengan bebas. Karena permainan ini dapat dilakukan setelah aktivitas

belajar atau pada saat pelajaran PJOK berlangsung, dengan bermain anak-anak dapat melepas tekanan atau dorongan yang ada pada dirinya sehingga dengan melakukan kegiatan bermain ini anak-anak menjadi bahagia dapat mengembangkan kemampuan fisik dan motorik pada anak. SDN 27 Singkawang Barat juga melengkapi fasilitas pada permainan gobak sodor ini berupa menyediakan lapangan yang cukup luas serta kapur atau tali rafia yang sudah di sediakan oleh sekolah. Hal ini juga sependapat dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan tradisional gobak sodor memerlukan tempat yang cukup luas dan fasilitas yang lengkap sangat diperlukan pada permainan tradisional gobak sodor ini seperti tali rafia, kapur, dan lapangan yang cukup luas (Nugrahastuti, 2016).

Tujuan kedua dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakter yang terbentuk dari permainan tradisional gobak sodor. hasil penelitian yang menunjukkan bahwa permainan gobak sodor mengandung nilai-nilai seperti nilai kejujuran, sportivitas, kerja sama, pengaturan strategi, dan kepemimpinan. Nilai-nilai inilah yang secara otomatis dapat diterapkan

pada saat pelaksanaan permainan gobak sodor ini.

Adapun beberapa nilai karakter yang mungkin terbentuk dalam permainan tradisional gobak sodor yaitu a) Kejujuran. Permainan tradisional gobak sodor sangat penting bagi setiap pemain untuk menghormati aturan permainan yang sudah ditetapkan. Seperti ketika melewati garis penjagaan dan tangan penjaga tersentuh pemain. Hal ini sejalan dengan pernyataan menurut (Nadziroh, dkk, 2019) yang menjelaskan bahwa nilai kejujuran dalam permainan gobak sodor ini biasanya akan terjadi jika melakukan permainan itu sendiri atau pengalaman secara langsung sehingga anak dapat memiliki nilai kejujuran karena mereka ingin bermain secara jujur karena jika anak berada pada situasi bermain dalam kelompok yang dapat mengakui kesalahan ketika tersentuh lawan bermain atau melewati garis penjaga. Dengan mematuhi aturan permainan, maka pemain sudah menunjukkan terkait integritas dan kejujuran dalam bermain.

Adapun dalam sebuah permainan tidak akan selalu untuk

menang, pada saat menghadapi kekalahan pemain di berikan kesempatan untuk menunjukkan kejujuran dan mengakui kekalahan mereka dengan sportivitas. Hal ini seperti mengucapkan selamat kepada tim lawan dan menerima dengan lapang dada terkait hasil permainan secara jujur tanpa menyalahkan atau membuat kecurangan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Chairah (2020) yang menyatakan bahwa kejujuran adalah sikap yang berpikir jujur, berkata jujur, dan bersikap jujur yang memiliki arti bahwa semua hal yang dilakukan tidak berbohong, tidak berbuat curang, tulus dan ikhlas. Sehingga nilai karakter dalam permainan tradisional gobak sodor ini dapat membentuk karakter pemain dengan cara interaksi, perilaku, dan sikap jujur. Dengan bermain secara jujur pemain dapat menginternalisasi, menerapkan, dan mempraktikkan nilai-nilai kejujuran baik pada saat permainan maupun di luar permainan.

Sportivitas. Permainan tradisional gobak sodor merupakan salah satu permainan yang kompetitif, yang penting dalam menjaga sportivitas dalam bermain. Nilai-nilai sportivitas seperti menghargai lawan, mengikuti aturan, menerima

kekalahan dengan baik, dan memberikan apresiasi kepada lawan yang baik sehingga dapat terbentuk melalui permainan ini. Hal ini sejalan dengan (Herpandika, dkk, 2018) yang menyatakan bahwa nilai sportivitas yang paling utama adalah dapat menerima kekalahan dan tidak sombong jika menang. Dengan mengikuti aturan pada saat permainan juga merupakan salah satu sikap sportif hal ini sejalan dengan pendapat menurut (Nugrahastuti, 2016) yang menyatakan bahwa nilai dapat diperoleh melalui pembiasaan anak ketika mengikuti aturan dalam permainan gobak sodor maka anak akan terbiasa bermain dengan sportivitas sehingga tanpa disadari nilai sportivitas sudah muncul pada dirinya.

Kerja sama. Permainan gobak sodor ini dimainkan dalam bentuk tim, di mana anggota tim dapat bekerja sama untuk menangkap lawan bermain dan menghindari tim penjaga. Untuk berhasil dalam memainkan permainan ini setiap tim/pemain harus dapat berkoordinasi dengan baik dan saling bekerja sama. komunikasi yang efektif dalam permainan sangat penting bagi para pemain terutama dalam permainan

gobak sodor. pemain harus menyampaikan setiap informasi terkait posisi lawan, selain itu para pemain juga dapat memberikan instruksi kepada rekan satu tim, serta dapat membentuk atau merencanakan strategi dengan tepat. Selain itu, dalam permainan gobak sodor pemain harus saling membantu dan saling melindungi antar satu sama lain dalam menghadapi serangan dari tim lawan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Prasetio, dkk (2020) yang menyatakan bahwa nilai karakter yang muncul dalam permainan yaitu salah satunya kerja sama yang dimana setiap tim saling membantu dalam mempertahankan bentengnya agar tidak tersentuh oleh tim lawan dan jika sampai salah satu tim tersentuh oleh tim lawan maka tim yang lain harus bersiap untuk mempertahankan bentengnya agar tidak mudah tersentuh lagi. Untuk itu melalui permainan tradisional gobak sodor, anak-anak dapat belajar dan menginternalisasikan nilai-nilai karakter kerja sama sehingga menjadikan komunikasi yang efektif, saling membantu, menghargai peran masing-masing, dan dapat menerima keputusan bersama. Hal ini sejalan

dengan pendapat menurut Suyeni, dkk (2016) menjelaskan bahwa kerja sama merupakan proses sosial yang didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama sehingga dapat saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Adapun menurut Putri, Sasundari & Eliza (2019) menyatakan bahwa kerja sama merupakan sebuah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam beberapa kelompok tertentu dalam mencapai tujuan bersama yang dimana pada prinsipnya anak-anak diharapkan untuk dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan bermain.

Pengaturan Strategi. Permainan tradisional gobak sodor dapat membantu mengembangkan nilai karakter pengaturan strategi. Melalui permainan ini anak-anak dapat mengembangkan strategi yang efektif untuk menghindari dan menangkap lawan bermain sehingga sebelum memulai permainan para pemain dapat merencanakan atau melakukan diskusi terkait strategi yang akan digunakan dalam permainan. Hal ini melibatkan peran masing-masing anggota pemain dalam merumuskan

rencana dan memilih pendekatan yang tepat untuk memenangkan permainan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa permainan gobak sodor adalah permainan yang tradisional yang dapat digunakan sebagai intervensi yang mana permainan gobak sodor ini mengandung beberapa nilai didalamnya salah satunya seperti mengajarkan tentang perencanaan strategi untuk memenangkan permainan (Tim, Playplus Indonesia, 2016).

Selama permainan para anggota tim harus dapat menganalisis situasi yang akan selalu berubah. Hal ini termasuk kedalam memperhatikan gerak lawan, mengevaluasi peluang tim lawan untuk menyerang, dan menjelaskan setiap peluang yang harus dimanfaatkan. Sehingga nilai karakter pengaturan strategi ini akan timbul ketika para pemain secara aktif mengamati dan menganalisis situasi sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Melalui permainan tradisional gobak sodor, anak-anak dapat mengasah nilai karakter pengaturan strategi dengan berbagai perencanaan, mengamati situasi, berpikir lebih maju, melakukan evaluasi, dan pembelajaran. Sehingga

nilai-nilai ini dapat membantu pemain dalam situasi kehidupan yang nyata, sehingga dapat mencapai tujuan yang efektif atau yang diinginkan. Hal ini sependapat dengan penelitian yang menyatakan bahwa nilai pengaturan strategi bisa didapatkan dalam sebuah permainan gobak sodor karena permainan gobak sodor merupakan permainan yang membutuhkan pola berpikir, merencanakan, dan menentukan strategi sehingga dapat memasuki garis yang dijaga oleh tim lawan karena dengan mengetahui situasi dan kondisi lawan maka anggota tim dapat mengambil kesempatan serta memikirkan tentang cara untuk meraih kemenangan tanpa tersentuh oleh tim penjaga sehingga jika pengaturan strategi yang tepat maka akan mendapatkan kemenangan dalam permainan gobak sodor tersebut (Hidayah, 2020).

Kepemimpinan. Permainan tradisional gobak sodor sikap pemimpin sangat diperlukan guna untuk mengambil inisiatif dalam memulai suatu permainan, dalam memimpin tim, atau mengambil keputusan. Dalam permainan ini seseorang harus mampu berkomunikasi dengan baik terhadap

anggota tim karena sebagai pemimpin seseorang harus dapat berkomunikasi dengan jelas dan efektif, dapat menyampaikan instruksi dengan baik, dapat merencanakan strategi dengan menarik, dan dapat memberikan motivasi kepada anggota tim.

Hal ini sependapat dengan Qonitatin dan Zulfa (2021) yang menjelaskan bahwa nilai kepemimpinan bisa didapatkan dalam sebuah permainan yang mana ketika seorang ketua yang memimpin timnya harus bisa bersikap bijaksana dan mampu dalam mengatur strategi bermain serta dapat mempertahankan timnya. Untuk itu dalam pemilihan pemimpin diperlukan diskusi atau musyawarah sesama anggota tim untuk mengambil keputusan bersama dalam memilih seorang pemimpin.

Dalam kepemimpinan ketua tim memiliki kemampuan dalam membuat kolaborasi dan kerja sama antar tim. Ketua tim juga harus dapat memahami dan mengetahui aturan permainan gobak sodor supaya ketua tim dapat mengarahkan anggota tim supaya dapat bekerja sama agar dapat mencapai tujuan dalam permainan. Sebagai seorang pemimpin anak-anak harus dapat

melakukan komunikasi dengan baik dan dapat mengarahkan anggota tim pada saat bermain. Hal ini di buktikan oleh Helvana & Hidayat (2020) yang menyatakan bahwa nilai kepemimpinan dalam permainan gobak sodor sangat di perlukan karena dengan adanya pemimpin maka akan dapat mengarahkan dan mengatur anggota timnya ketika melakukan permainan supaya dapat sesuai dengan pengaturan strategi yang sudah di tentukan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dikemukakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa nilai karakter dalam permainan tradisional gobak sodor di SDN 27 Singkawang Barat terfasilitasi dengan baik seperti sekolah menyediakan lapangan yang cukup luas dan terbuka sehingga memungkinkan siswa dalam bermain gobak sodor dengan baik.

Adapun karakter yang muncul sebagai efek dari permainan gobak sodor yaitu sportivitas, seperti dapat mengembangkan sikap positif dengan membantu teman yang mengalami cedera dan belajar menghargai suatu keberhasilan serta kegagalan. Selanjutnya kejujuran, seperti

mengakui kesalahan dalam melakukan sesuatu. Adapun dalam kerjasama, seperti menghargai orang lain dengan menerima porsi masing-masing ketika melakukan diskusi dengan orang lain. Selanjutnya pengaturan strategi, seperti dapat menghadapi situasi yang sulit dengan mengembangkan kreativitas siswa dalam memecahkan suatu masalah ketika berada di dalam maupun luar kelas. Dan kepemimpinan, seperti dapat menjadi ketua kelas yang bertanggung jawab dan adil. Nilai-nilai ini secara spontan diimplementasikan ketika permainan tradisional berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini, R. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3471-3481.
- [2] Chairah, H. (2020). Menanamkan Nilai Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada Kelompok B Raudhatul Athfal Al Usmani Sumber Wringin- Sukowono-Jember (*Doctoral dissertation*, IAIN Jember)

- [3] Chasanah, C. (2015). Pengembangan permainan tradisional gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2), 87-94.
- [4] Dewantara, K. H. (2013). *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka I (Pendidikan)*. Yogyakarta: UST Press & Majelis Luhur Persatuan Taman siswa.
- [5] Fitrah, M. (2018). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- [6] Hanief, Y. N. (2017). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Journal Of Sportif*, 1(1), 60-73.
- [7] Herpandika, R. P., & Yuliawan, D. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Pemecahan Masalah Karakter Bangsa. 1-5. *Prosiding Seminar Nasional Iptek Olahraga*
- [8] Hidayah, K. K. (2021). Analisis Nilai-Nilai Permainan Tradisional Gobak Sodor dengan Teori Pengambilan Keputusan Karier Krumboltz. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 5(2), 72-76.
- [9] Helvana, N., & Hidayat, S. 2020. Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260.
- [10] Kemdiknas. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- [11] Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Kencana. Buku edisi 1*. Jakarta: Prenadamedia
- [12] Mukhtazar, M. P. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- [13] Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- [14] Nadziroh, dkk. (2019). Jurnal Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 5(3). Hal 662.
- [15] Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016, August). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional. *In*

- Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. Surakarta: Agustus 2016. Hal 267-269.
- [16] Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*, 4(1), 1854-1859.
- [17] Prasetyo, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak sodor dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7 (1), 19-28.
- [18] Putri, Sasurandi Eka dan Eliza Delfi (2019), Peningkatan kerjasama anak melalui cerita Minangkabau ditaman kanak-Kanak nurulhaq Sasak. *Journal Inovtech*, 01,(02)
- [19] Qonitatin, D., & Zulfa, I. K. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Siswa Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *In Semai: Seminar Nasional Pgm*, 1(1), 638-656.
- [20] Sigiawati, M. (2007). Nilai-nilai yang Terkandung dalam Gobak Sodor. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [21] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [22] Susanti, S., Sugiarno, S., & Sahib, A. (2020). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor di MIS Guppi 12 Rejang Lebong (*Doctoral dissertation*, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- [23] Susena, Y. B., Santoso, D. A., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450-462.
- [24] Suyeni, Putu Winda, dkk. (2016). Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Magoak-Goakan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 4. No. 2 -Tahun 2016.
- [25] Tim Playplus Indonesia. (2016). *Ensiklopedia Permainan Tradisional anak Indonesia*. In Jakarta: Erlangga.

- [26] Wibowo, A., & Purnama, S.
(2013). *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi: Membangun Karakter Ideal Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [27] Wijaya, H. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Makasar: STJJ Sekolah Tinggi Theologia Jaffray