

**NILAI NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN
TRADISIONAL GOBAK SODOR
DI MIS GUPPI 12 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**Di ajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S. 1)
dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH :

SUSANTI

NIM. 16592013

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2020**

Hal: **Pengajuan Skripsi**

Kepada
Yth. Bapak Rektor IAIN Curup
Di
Curup

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah di adakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara :

Nama : Susanti
NIM : 16592013
Judul : Manfaat Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Membentuk Nilai-nilai Karakter Siswa MIS GUPPI 12 Rejang Lebong

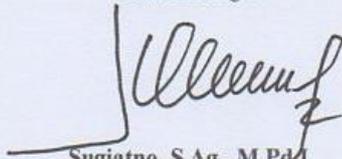
Sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

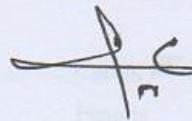
Curup, Agustus 2020

Pembimbing I



Sugiatno, S.Ag., M.Pd
NIP. 19711017 199903 1 002

Pembimbing II



Abdul Sahib, M.Pd
NIP. 19720520 200312 1 001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Susanti
Nim : 16592013
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : "Manfaat Permainan Gobak Sodor Dalam Mmbentuk Nilai-nilai Karakter Siswa MIS GUPPI 12 Rejang Lebong".

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini sepanjang pengetahuan penulis belum pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu Perguruan Tinggi, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah dan disebutkan sebagai referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 25 Agustus 2020

Penulis



Susanti

Nim: 16592013



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 987 /In.34/FT/PP.00.9/09/2020

Nama : Susanti
NIM : 16592013
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Nilai-nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor di
MIS GUPPI 12 Rejang Lebong

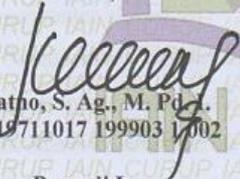
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 31 Agustus 2020
Pukul : 10.31- 12.00 WIB
Tempat : Ruang Ujian 01 Fakultas Tarbiyah

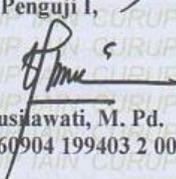
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,


Sugiatho, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19711017 199903 1 002

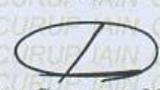
Penguji I,


Dra. Susiawati, M. Pd.
NIP. 19660904 199403 2 001

Sekretaris,


Abdul Sahib, S. Pd., M. Pd.
NIP. 19720520 200312 1 001

Penguji II,


Guntur Gunawan, M. Kom.
NIP. 19800703 200901 1 007

Mengetahui,
Dekan


Dr. H. Hattali, M.Pd.
NIP 196506272000031002



MOTTO

“Di mulakan dengan bismillah di sudahi dengan
Alhamdulillah”

Begitulah sehari dalam hidup kita moga-moga di berkahi
Allah

Jalanilah Hidup Ini Seperti Air Yang Mengalir Pantang
Menyerah dan Pantang Berputus Asa

PERSEMBAHAN

Sesungguhnya keberhasilan yang ku dapat ini bukanlah milik ku sendiri, tapi di balik keberhasilan ku terdapat banyak do'a dan semangat yang mengiringi setiap langkah ku, hingga ku mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang ku sayangi

- ✚ Ayanda (Ahmad Masturo) dan Ibunda tercinta (Susilawati) yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang. Yang selalu memberi motivasi dan penyemangat ku. Do'a dan motivasi darimu membuat aku kuat, tegar dan semangat.
- ✚ Tete (Yanti) dan adik-adikku sekalian (Doni, Ojik, Asih dan Bunga) yang selalu mendukung dan memberi semangat untukku. Serta para keponakan ku tercinta (Putri) yang selalu membuat aku tertawa di balik kesusahanku.
- ✚ Suami tercinta (Achmad Zainuri) yang selalu mendukung dari segi apapun, dengan Do'a yang tulus dan membimbing, serta sabar dalam mendampingi saat senang ataupun susah. Yang selalu memberi motivasi hingga akhir perjuangan ini.
- ✚ Anak tercinta (Assyifa Nur Syahidah) yang selalu sabar mendampingi dan menjadi penyemangat dalam perjuangan akhir ini.
- ✚ Bapak Mertua (Suraji) Adik ipar (Zuni, Nisa, Anggo, Bambang) yang selalu memberi dukungan semangat, dan do'a kepadaku.
- ✚ Sanak saudara dan sepupu (Dila) dari pihak Ibu ku keluarga besar Haji Salam yang memberi dukungan dan do'a kepadaku.
- ✚ Teman-teman seperjuangan ku anak Prodi PGMI kelas RK, serta teman-teman Prodi PGMI semuanya. Terimakasih telah banyak membantu sampai akhir perjuangan ini.
- ✚ Teruntuk semua orang yang selalu menyemangati dan mendo'akan ku.
- ✚ Untuk bangsa, Negara dan almamaterku.

NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DI MIS GUPPI 12 REJANG LEBONG

Abstrak: Masalah utama dalam penelitian ini adalah Permainan tradisional saat ini sangat jarang di mainkan oleh siswa usia sekolah dasar di era modern ini Padahal, permainan tradisional ini bukan sekedar permainan, melainkan juga bisa mengajarkan anak-anak bersikap sportif, saling menghargai, ketelitian, kerja sama, serta bertanggung jawab dan ada banyak lagi nilai-nilai karakter yang positif di dalamnya. Hal ini sangat di sayangkan mengingat pendidikan karakter bagi mereka sangatlah penting dalam membentuk pribadi anak ketika anak sudah berkembang menjadi dewasa, dimana ia sebagai generasi penerus bangsa yang berkewajiban dalam menjaga budaya bangsa Seperti pada permainan gobak sodor, permainan tradisional gobak sodor ini memiliki nilai-nilai karakter yang luhur. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagai mana implementasi permainan gobak sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong , kemudian apa saja nilai-nilai karakter yang ada pada permainan gobak sodor dan apa saja yang menjadi kendala dalam permainan gobak sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong.

Penelitian ini merupakan penelitian Lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu uraian naratif tentang suatu proses tingkah laku subjek yang sesuai dengan masalah yang di teliti serta temuan-temuan penelitian berupa data maupun dari informan. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa, terutama siswa kelas atas (IV, V, dan VI) di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong. Tehnik pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Tehnik analisis data menggunakan analisis data kualitatif yang di tuangkan dalam bentuk deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Pada saat proses permainan tradisional gobak sodor ini berlangsung di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong, maka secara otomatis siswa terlihat menjalani nilai-nilai karakter yang ada pada permainan gobak sodor ini. (2) Nilai-nilai karakter yang di munculkan pada saat proses permainan gobak sodor ini yakni: nilai religius, kecerdasan, pantang menyerah, bertanggungjawab, kejujuran, sportivitas, kerjasama, pengaturan strategi, kedisiplinan, kerja keras, kepemimpinan, percaya diri, berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, serta nilai olah raga. (3) Kendala yang di alami siswa dalam memainkan permainan ini yaitu keadaan lapangan di sekolah yang rusak sehingga dapat membahayakan siswa pada saat bermain gobak sodor.

Kata Kunci: Nilai-nilai Karakter, Permainan Gobak Sodor

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah.....	
C. Pertanyaan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian Karakter	9
B. Hakikat Nilai-nilai karakter	11
C. Nilai-nilai Karakter.....	18
D. Pengertian Bermain	19
E. Pengertian Permainan Tradisional	21
F. Sejarah Permainan Gobak Sodor	22
G. Nilai-nilai Karakter yang ada pada Permainan Gobak Sodor.....	24
H. Penelitian Relevan	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian	30
B. Data Analisis Tema	31
C. Data Subjek Penelitian.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31

E. Teknik Analisis Data.....	33
F. Kredibilitas Penelitian	36

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Setting Penelitian.....	37
B. Temuan Penelitian	44
C. Pembahasan Penelitian	51

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	54
B. Saran	55
Daftar Pustaka	57
Lampiran-Lampiran	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kompetensi Inti	5
Tabel 4.1 Data Siswa/I MIS GUPPI 12 Rejang Lebong	38
Tabel 4.2 Keadaan Guru MIS GUPPI 12 Rejang Lebong	42
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana MIS GUPPI 12 Rejang Lebong	43
Tabel 4.4 nilai-nilai Karakter Pada Permainan Gobak Sodor	52

Daftar Lampiran

1. SK Pembimbing
2. Surat Permohonan Izin Penelitian
3. Surat Izin Penelitian
4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
5. Kisi-kisi Wawancara
6. Hasil Wawancara
7. Surat Keterangan Telah Wawancara
8. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan tradisional yang telah dikembangkan dari beberapa daerah yang ada di Indonesia, seperti egrang, congklak, lompat tali, bentengan, gobak sodor dan masih banyak lagi. Permainan Gobak sodor merupakan salah satu permainan yang sudah dikenal di daerah Jawa. Menurut Dony¹ permainan gobak sodor ini merupakan olahraga tim yang terdiri atas 2 orang lebih di dalam satu kelompok. Pada permainan gobak sodor tidak hanya sekedar mengandalkan kekompakan tim namun juga merupakan cabang olahraga yang mencakup unsur-unsur gerak yang kompleks yang tentunya sangat penting bagi perkembangan motorik anak. Terdapat beberapa unsur dalam pelaksanaan permainan gobak sodor di antaranya penguasaan keterampilan teknik, keterampilan taktik, keterampilan fisik, serta mental. Seperti diketahui bahwa dalam permainan olahraga terlibat beberapa aspek keterampilan seperti jalan, lari, dan lompat dengan begitu dalam pelaksanaan permainan gobak sodor ini memuat penguasaan keterampilan fisik, yang salah satunya dapat dilihat atau diamati ialah aspek gerak. Gerak dasar dalam permainan ini memiliki fungsi, yaitu sebagai faktor yang berguna dalam mempermudah keterampilan fisik dalam aktivitas berolahraga. Jadi, bahwa dengan adanya unsur gerak dasar dalam gobak

¹ Dony, Maekal, *Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Motorik Ability* (SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayang. Pontianak: FKIP UNTAN. 2013), hal 4.

sodor seperti lari, jalan, dan lompat akan menciptakan keterampilan pada siswa dalam penguasaan keterampilan fisik. Selain penguasaan keterampilan fisik, permainan tradisional seperti gobak sodor ini juga dapat mencerminkan wujud sikap generasi muda yang sadar akan rasa memiliki budaya bangsa dan mau melestarikannya. Memainkan dan melestarikan permainan tradisional dapat membangun karakter yang positif khususnya pada generasi muda ataupun anak-anak untuk sadar akan betapa kayanya Indonesia akan keanekaragaman budaya.

Aristoteles (dalam Lickona)² mendefinisikan bahwa karakter yang baik dalam kehidupan yaitu dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seseorang dan orang lain. Sedangkan menurut Michael Novak (dalam Lickona)³ bahwa campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan berakal sehat yang ada dalam sejarah merupakan bentuk dari karakter. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah cara berpikir serta tindakan seseorang dalam bersikap yang dilakukan secara berkelanjutan kemudian menjadi sebuah kebiasaan yang berasal dari tradisi lingkungan.

Pada era 1970-1990-an, anak-anak pada masa itu belum mengenal permainan modern seperti Playstation, online game, internet, dan komputer. Anak-anak juga belum mengenal ponsel, apalagi smart phone. Televisi juga masih hitam putih. Anak-anak bisa bermain bebas di luar bersama teman-

² Lickona, Thomas. *Character Matters (Persoalan Karakter)*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2013), hlm 81.

³ *Ibid*

teman, mereka bisa berinteraksi satu sama lain. Anak-anak saat itu hanya mengenal beberapa permainan tradisional di daerah tempat mereka tinggal. Namun, anak-anak merasa bahagia. Indonesia memiliki beragam budaya yang mesti kita banggakan. Hal ini bisa kita lihat dari beragam permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah yang ada di Indonesia. Sebagai warga negara Indonesia, sepatutnya kita bangga dengan beragam budaya yang kita miliki dan harus kita lestarikan, karena nenek moyang kita serius menciptakan permainan yang ada. Begitu banyak nilai-nilai karakter yang ada dalam permainan tradisional Indonesia. Misalnya permainan gobak sodor.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Permainan tradisional saat ini sangat jarang di mainkan oleh siswa di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini. Padahal, permainan tradisional ini bukan sekadar permainan, melainkan juga bisa mengajarkan anak-anak saling menghargai, kerja sama, berbuat jujur, serta bertanggung jawab dan ada banyak lagi nilai-nilai karakter yang positif di dalamnya. Hal ini sangat di sayangkan mengingat pendidikan karakter bagi mereka sangatlah penting dalam membentuk pribadi anak ketika anak sudah berkembang menjadi dewasa, dimana ia sebagai generasi penerus bangsa yang berkewajiban dalam menjaga budaya bangsa Seperti pada permainan gobak sodor, permainan tradisional gobak sodor ini memiliki nilai-nilai karakter yang luhur. Di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong, tidak terlihat permainan yang berarti bagi siswa. Siswa terlihat ada memanjat ranting-ranting pohon yang terdapat di dekat tembok sekolah, ada siswa yang tetap bermain di kelas dan mengganggu temannya dan ada yang memicu

perkelahian. Terlihat tidak ada permainan-permainan yang menerapkan nilai-nilai karakter siswa di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong tersebut.

Berbicara tentang pendidikan karakter, perangkat hukum yang ada di Indonesia jelas menginginkan adanya hasil pendidikan yang berkarakter dan itu di kuatkan dengan perangkat hukumnya, mulai dari UU no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, PP no 19 tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional, Permendiknas No 39 Tahun 2008 tentang pembinaan kesiswaan, Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan, Rencana Pemerintah Jangka Menengah Nasional 2010-2014, Renstra Kemendiknas Tahun 201-2014, Renstra Direktorat Pembinaan SMP Tahun 2010 – 2014.

Lalu apa yang salah dalam sistem pendidikan kita, sehingga begitu banyak nilai-nilai karakter luhur bangsa ini yang sudah di lupakan. Berbagai perilaku siswa, seperti: mencontek; tawuran atau pergaulan bebas terjadi di berbagai kalangan di Indonesia. Misalnya, data menunjukkan bahwa sebanyak 4,7 % dari total pelajar dan mahasiswa di Indonesia adalah pengguna narkoba, dan Badan Narkotika Nasional memperkirakan tahun 2015 akan meningkat sebanyak 2,8 % Belum lagi data mengenai kekerasan di lingkungan sekolah yang menduduki peringkat kedua dalam penanganan kasus kekerasan pada anak.

Dari hasil pengamatan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong, setiap mata pelajaran terdapat nilai-nilai

karakter yang harus diterapkan kepada siswa melalui Kompetensi Inti (KI 2) yaitu sebagai berikut :

KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Namun membentuk nilai-nilai karakter siswa yang luhur tersebut terlihat belum maksimal terlaksana di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong tersebut.

Jadi dari hasil pengamatan tersebut maka permainan tradisional gobak sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini sangat menarik perhatian siswa. Selain menarik perhatian siswa, di dalam permainan tradisional gobak sodor juga terdapat nilai-nilai karakter yang luhur.

B. Fokus Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti menentukan fokus masalah dalam penelitian ini yaitu Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional “Gobak Sodor” di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, selanjutnya dibuat pertanyaan penelitian pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Permainan Tradisional Gobak Sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong?
2. Nilai-nilai karakter apa saja yang ada pada permainan gobak sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong?
3. Apa kendala-kendala yang ada pada permainan gobak sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bahwa permainan tradisional gobak sodor memiliki nilai-nilai karakter di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong,
2. Untuk mengetahui nilai-nilai karakter apa saja yang ada pada permainan Tradisional “Gobak Sodor” di MISS GUPPI Rejang Lebong,
3. Mendeskripsikan kendala-kendala yang ada pada permainan Tradisional Gobak Sodor di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yakni terdapat manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukkan dalam pengembangan permainan tradisional di sekolah khususnya permainan yang dapat membantu membentuk nilai-nilai karakter pada siswa MIS GUPPI 12 Rejang Lebong,

- b. Di harapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya,
- c. Penelitian ini di harapkan dapat membantu siswa memahami tentang nilai-nilai karakter yang ada pada pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Membantu mengenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa,
2. Membantu Membentuk karakter siswa yang luhur lewat permainan gobak sodor,
3. Agar siswa berinteraksi langsung dengan temannya, dan juga tidak menjadi pemilih dalam berkelompok,
4. Dalam permainan tradisional gobak sodor siswa diajarkan tentang arti kerjasama dalam berkelompok.

b. Bagi Guru

1. Memotivasi guru dalam Membentuk Nilai-Nilai Karakter Siswa,
2. Permainan tradisional bisa ditetapkan sebagai kurikulum dalam muatan lokal,
3. Sebagai media pembelajaran di sekolah,
4. Guru tidak hanya mengandalkan teks (bahan ajar).

c. Bagi Sekolah

1. Nilai-nilai karakter yang ada pada permainan gobak sodor ini terdapat di dalam Kompetensi Inti pada silabus dan RPP MIS GUPPI 12 Rejang Lebong.
2. Permainan tradisional bisa juga ditetapkan sebagai kurikulum dalam muatan lokal,
3. Menghasilkan lulusan yang memiliki nilai-nilai karakter yang luhur.

d. Bagi Pembaca

1. Mengetahui bahwa permainan tradisional gobak sodor memiliki nilai-nilai karakter yang luhur,,
2. Mengetahui nilai-nilai karakter apa saja yang di munculkan dari permainan tradisional gobak sodor,
3. Dapat menggunakan media permainan tradisional dalam membentuk karakter yang positif dalam dunia pendidikan baik di sekolah maupun di masyarakat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Karakter

Karakter identik dengan kepribadian karena kepribadian merupakan ciri, karakteristik, atau sifat khas pada diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan seperti lingkungan keluarga pada masa kecil dan bawaan sejak lahir⁴. Menurut Lickona⁵ dengan mendidik orang agar memiliki rasa saling menghormati dan bertanggung jawab, yaitu dengan membuat siswa mengimplementasikan nilai-nilai dalam hidupnya berarti guru telah mendidik karakter siswanya.

Karakter terdiri dari :

- a. Pengetahuan moral (kesadaran moral, mengetahui nilai-nilai moral, memilikiperspektif, memiliki alasan moral, membuat keputusan dan pengetahuan).
- b. Perasa (berhati nurani, percaya diri, menyukai kebaikan, dapat mengontrol diri, dan rendah hati).
- c. Tindakan bermoral (berkemampuan, memiliki kemauan, dan memiliki kebiasaan baik)

⁴ Najib M, dkk, *Manajemen Strategik Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*. (Yogyakarta. Gava Media, 2016), hlm 59.

⁵ Lickona, Thomas, *Mendidik untuk membentuk Karakter : Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*, Penerjemah Juma Abdu, (Jakarta : Bumi Aksara, 2015), hlm, 97.

Karakter mengalami pertumbuhan yang membuat suatu nilai menjadi budi pekerti, sebuah watak batin yang dapat diandalkan dan digunakan untuk merespons berbagai situasi dengan cara bermoral⁶.

Kemudian Mu'in⁷ mengungkapkan bahwa setidaknya ada 6 ciri karakter, antara lain:

- a. Karakter adalah “siapakah dan apakah kamu pada saat orang lain melihat kamu” (character is what you are when nobody is looking)
- b. Karakter merupakan hasil nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan (character is the result of values and beliefs)
- c. Karakter adalah kebiasaan yang menjadi sifat alamiah kedua (character is a habit that becomes second nature)
- d. Karakter bukanlah reputasi atau apa yang dipikirkan oleh orang lain terhadapmu (character is not reputation or what others think about you)
- e. Karakter bukanlah seberapa baik kamu daripada oranglain (character is not how much better you are then others)
- f. Karakter tidak relatif (character is not relative)

Berdasarkan Siswanto⁸ karaktersitik anak yakni senang bermain, anak selalu ingin mencoba, anak ingin diperhatikan, anak memiliki sifat polos, anak suka menantang, anak suka mengganggu, anak suka meniru, anak suka manja, anak yang berani dan anak suka berkhayal. Menurut

⁶ Lickona, Thomas, *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*, (Bandung : Penerbit Nusa Media, 2014), hlm 72.

⁷ Mu'in, Fatchul, *Pendidikan Karakter (Konstruksi Teoritik dan Praktik)*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2011).

⁸ Siswanto & Lestari, *Pembelajaran atraktif dan permainan edukatif untuk PAUD*. (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2012), hlm 16.

Mulyasa⁹ karakter dasar yang harus dimiliki yakni, jujur, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, visioner, adil dan peduli.

2. Hakikat Nilai-nilai Karakter

Setiap manusia mempunyai rambu-rambu mengenai baik atau buruknya sesuatu. Rambu-rambu tersebut muncul dan menjadi keyakinan untuk diamalkan dalam kehidupan. Keyakinan mengenai baik buruknya sesuatu yang ada dalam kehidupan disebut nilai.¹⁰ Setiap masyarakat memiliki nilai-nilai luhur tersendiri, yang berbeda antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lainnya. Segala sesuatu yang baik dalam suatu kelompok masyarakat, belum tentu baik bagi masyarakat lain. Baik buruknya sesuatu, ditentukan berdasarkan akal pemikiran manusia. Nilai sebagai segala sesuatu yang dianggap baik berdasarkan akal budi, sebagai wujud eksistensi manusia dalam bermasyarakat.¹¹ Nilai yang dimiliki oleh manusia itulah yang kemudian dapat membedakan antara manusia dengan makhluk lainnya. Oleh sebab itu, nilai menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Nilai akan menuntun manusia berbuat baik, terhadap sesamanya, lingkungan, maupun masyarakat. Nilai merupakan bagian yang tidak dapat terelakkan dalam pembentukan karakter. Nilai sebagai elemen penting dalam kehidupan manusia, bahkan menjadi dasar

⁹ Mulyasa, E.H, *Manajemen Pendidikan Karakter*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012).

¹⁰ Nurul Zuriah, *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan: Menggagas Platform pendidikan Budi Pekerti Secara Kontekstual dan Futuristik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), p. 19

¹¹ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Multidimensional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), p. 73

pembentukan perilaku yang khas.¹²ada banyak nilai, yang di kembangkan untuk membentuk karakter sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, berdasarkan beberapa definisi tersebut yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan bagian dari karakter yang diyakini kebenarannya dalam kehidupan bermasyarakat sebagai indikator terhadap baik buruknya sesuatu. Nilai-nilai yang melekat erat dalam diri manusia dan telah dilakukan sebagai kebiasaan dapat dikatakan sebagai karakter. Karakter adalah sikap pribadi yang stabil sebagai hasil proses konsolidasi secara progresif dan dinamis yang terintegrasi dalam pernyataan dan tindakan.¹³karakter yang melekat erat dalam diri manusia tidak semata-mata muncul dengan sendirinya, tetapi muncul karena proses yang telah dilakukan sebelumnya. Proses sebagai pengalaman seseorang dapat menghasilkan pernyataan atau tindakan sebagai perwujudan karakter dalam dirinya manusia. Karakter yang dimaksud sebagai kepribadian mengarah pada hal-hal yang baik. Oleh sebab itu, orang yang memiliki karakter baik akan bertindak baik pula sesuai dengan kaidah norma yang berlaku.

Pendidikan nilai dalam proses sesungguhnya berupaya membentuk nilai-nilai pada siswa yang tercermin dalam perilaku sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan luar sekolah. Dalam pelaksanaannya

¹² Dwiningrum. *Nation's character education based on the social capital theory Asian Social Science*, p. 144-155

¹³ Khan, *Pendidikan Karakter: Berbasis Potensi Diri*, (Yogyakarta: Pelangi Publishing, 2010), p. 1

dilakukan dengan bimbingan yang intensif dan konsisten agar diperoleh hasil yang maksimal.

Nilai-nilai karakter dapat di rumuskan berdasarkan banyak hal. Pemilihan rumusan nilai-nilai karakter yang akan di gunakan di dasarkan pada tujuan penggunaan. Mengingat buku yang di analisis dalam adalah buku yang di terbitkan langsung oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Maka nilai-nilai karakter yang akan di gunakan adalah nilai-nilai karakter yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 64 Tahun 2013, tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Nilai karakter tersebut, terdiri atas religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri.

Dalam Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025 di tegaskan bahwa karakter merupakan hasil keterpaduan empat bagian, yakni olah hati, olah pikir, olah raga, serta olah rasa dan karsa. Olah hati terkait dengan perasaan sikap dan keyakinan/keimanan, olah pikir berkenaan dengan proses nalar guna mencari dan menggunakan pengetahuan secara kritis, kreatif, dan inovatif, olah raga terkait dengan proses persepsi, kesiapan, peniruan, manipulasi, dan penciptaan aktivitas baru di sertai sportivitas, serta olah rasa dan karsa berhubungan dengan kemauan dan kreativitas yang tercermin dalam kepedulian, pencitraan, dan penciptaan kebaruan.¹⁴

¹⁴ Pemerintah RI, 2010 : 21.

Nilai-nilai karakter yang di jiwai oleh sila-sila Pancasila¹⁵ pada masing-masing bagian tersebut, dapat di kemukakan sebagai berikut:

- a. Karakter yang bersumber dari olah hati antara lain beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, tertib, taat aturan, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik,
- b. Karakter yang bersumber dari olah pikir antara lain cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, produktif, berorientasi ipteks, dan reflektif,
- c. Karakter yang bersumber dari olah raga/kinestetika antara lain bersih, dan sehat, sportif, tangguh, andal, bedaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria, dan gigih,
- d. Karakter yang bersumber dari olah rasa dan karsa antara lain kemanusiaan, saling menghargai, gotong royong, kebersamaan, ramah, hormat, toleran, nasionalis, peduli, kosmopolit (mendunia), mengutamakan kepentingan umum, cinta tanah air (patriotis), bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja.

Dari nilai-nilai karakter di atas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan empat nilai karakter utama yang menjadi ujung tombak penerapan karakter di kalangan peserta didik di sekolah, yakni jujur (dari olah hati), cerdas (dari olah pikir), tangguh (dari olah raga), dan peduli (dari olah rasa dan karsa). Dengan demikian, ada

¹⁵ Rianawati, *Implementasi Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran*, Pontianak: IAIN Pontianak Press, h, 25.

banyak nilai karakter yang dapat dikembangkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah. Menanamkan semua butir nilai tersebut merupakan tugas yang sangat berat. Oleh karena itu, perlu di pilih nilai-nilai tertentu yang di prioritaskan penanamannya pada peserta didik.

Direktorat pembinaan SMP Kemendiknas RI mengembangkan nilai-nilai utama yang di sarikan dari butir-butir standar kompetensi lulusan¹⁶ dan dari nilai-nilai utama yang d kembangkan oleh Pusat Kurikulum Depdiknas RI Pusat Kurikulum Kemendiknas¹⁷, dari kedua sumber tersebut nilai-nilai utama yang harus di capai dalam pembelajaran di sekolah di antaranya adalah:

- a. Kereligiusan, yakni pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang di upayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan atau ajaran agamanya,
- b. Kejujuran, yakni perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain,
- c. Kecerdasan, yakni kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu tugas secara cermat, tepat, dan cepat,
- d. Ketangguhan, yakni sikap dan perilaku pantang menyerah atau tidak pernah putus asa ketika menghadapi berbagai kesulitan dalam melaksanakan kegiatan atau tugas sehingga mampu mengatasi kesulitan tersebut dalam mencapai tujuan,

¹⁶ Permendiknas, 2006, No. 23.

¹⁷ Kemendiknas, 2009, No.9-10.

- e. Kedemokemokratisan, yakni cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain,
- f. Kepedulian, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah dan memperbaiki penyimpangan dan kerusakan (manusia, alam, dan tatanan) di sekitar dirinya,
- g. Kemandirian, yakni sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas,
- h. Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, yakni berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termuktakhir dari apa yang telah dimiliki,
- i. Keberanian mengambil risiko, yakni kesiapan menerima risiko/ akibat yang mungkin timbul dari tindakan nyata. Berorientasi pada tindakan, yakni kemampuan untuk mewujudkan gagasan menjadi tindakan nyata,
- j. Berjiwa kepemimpinan, yakni kemampuan mengarahkan dan mengajak individu atau kelompok untuk mencapai tujuan dengan berpegang pada asas-asas kepemimpinan berbasis budaya bangsa,
- k. Kerjakeras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya,
- l. Tanggung jawab, yakni sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang

- seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan YME,
- m. Gaya hidup sehat, yakni segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindari kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan,
 - n. Kedisiplinan, yakni tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan,
 - o. Percaya diri, yakni sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya,
 - p. Keingintahuan, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang di pelajarnya, di lihat, dan di dengar,
 - q. Cinta ilmu, yakni cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan,
 - r. Kesadaran akan hak dan kewajiban diri dan orang lain, yakni sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi milik/hak diri sendiri dan orang lain,
 - s. Kepatuhan terhadap aturan-aturan sosial, yakni sikap menurut dan taat terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum,
 - t. Menghargai karya dan prestasi orang lain, yakni sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna

- bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain,
- u. Kesantunan, yakni sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya kesemua orang,
 - v. Nasionalisme, yakni cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya,
 - w. Menghargai keberagaman, yakni sikap memberikan respek/hormat terhadap berbagai macam hal baik yang berbentuk fisik, sifat, adat, budaya, suku, dan agama¹⁸.

Ada banyak nilai yang perlu di tanamkan pada peserta didik. Apabila semua nilai tersebut harus di tanamkan dengan intensitas yang sama pada semua mata pelajaran, penanaman nilai menjadi sangat berat. Oleh karena itu perlu di pilihkan sejumlah nilai utama sebagai pangkal tolak bagi penanaman nilai-nilai utama tersebut perlu di pilah pilah atau di kelompokkan kemudian di integrasikan pada mata pelajaran yang cocok.

3. Nilai-nilai Karakter

Karakter terdiri atas nilai-nilai kebajikan yang digunakan sebagai pedoman dan berperilaku.¹⁹ karakter sebagai kepribadian yang terbentuk dari kebajikan di gunakan sebagai landasan dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Apabila kebajikan digunakan dalam segala hal, maka tindakan

¹⁸ Dit, PSMP Kemdiknas, 2010.

¹⁹ Lickona, *Character Matters: How to Help Our Children Develop Good Judgement, Integrity, and Other Essential Virtues*, (New York: Touchstone, 2004). P. 5

tidak akan melanggar norma atau aturan. Sebaliknya, penyimpangan kebajikan akan memunculkan tindakan yang cenderung melanggar aturan, sehingga mengantarkan pada kehidupan yang tidak tertib dan tidak terkendali.

Karakter dalam Islam di istilahkan dengan akhlak. Akhlak yang dimaksud adalah akhlak dengan mengikuti akhlak Allah Swt.²⁰ Berakhlak mengikuti akhlak Allah adalah mengadopsi serta mengadaptasi sifat-sifat Allah ke dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Memang tidak mungkin akhlak manusia dapat seutuhnya menyamai Sang Penciptanya. Paling tidak sifat-sifat Allah yang tercermin dalam Al-Asmaul Husna menjadi alasan manusia dalam berakhlak. Karakter merupakan jiwanya manusia yang dapat dibentuk dengan pembiasaan sehari-hari. Karakter sebagai kondisi rohaniah yang masih dapat di ubah dan di kembangkan mutunya, tetapi dapat pula di terlantarkan sehingga tidak ada peningkatan mutu bahkan semakin terpuruk.²¹ Karakter yang tertelantarkan akan memunculkan karakter yang buruk. Sedangkan karakter yang dikembangkan mutunya akan memunculkan karakter yang baik. Karakter yang baik mengarah pada nilai-nilai kebaikan, seperti jujur, disiplin, dan tanggung jawab. Oleh sebab itu, nilai-nilai yang mengandung kebajikan dan telah menjadi kebiasaan hidup sehari-hari dapat dikatakan sebagai karakter atau kepribadian seseorang.

²⁰ Thohir, *Karakter Al-Asmaul Husna: Menjadi Cermin Kecil Allah*, (Tangerang: Lentera Hati, 2015), p. 15

²¹ Suptono. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter: Wawancara, Strategi, dan Langkah Praktis*, (Jakarta: Erlangga, 2011), p. 18

4. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak.²² Montessori, seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus di rancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Tokoh pendidikan prasekolah Frobel, menyatakan bahwa imajinasi merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi si anak. Dalam proses perkembangan anak melalui bermain, kita akan menemukan 2 (dua) istilah yang berbeda yaitu sumber belajar dan alat permainan. Alat bermain maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi.²³

Sejak tahun 1870, penelitian tentang bermain sebagian besar berkembang pada tiga arah yaitu bermuatan nilai kognitif, nilai emosional, dan nilai sosial dari bermain. Para ahli psikoanalisis menyatakan bahwa bermain merupakan bagian dari terapi terapeutik dan hal tersebut telah banyak di lakukan dengan cukup baik. Selain itu bermain dapat membantu

²² Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: PT Grasindo, April 2006), hlm. I

²³ *Ibid*, hlm. 3

dalam proses pengasuhan anak karena melalui bermain di bangun pondasi kehidupan anak untuk jangka panjang.²⁴

5. Pengertian Permainan Tradisional

Mendengar kata permainan tradisional dalam era modern yang serba di warnai teknologi, seperti mengundang kenangan masa kanak-kanak kita. Pikran kita akan langsung membayangkan berbagai jenis permainan anak-anak yang dulu pernah kita mainkan. Ada petak umpet, yoyo, gasing, engklek dan masih banyak lagi. Dewasa ini sangat jarang menemui anak-anak yang memainkannya di daerah pedesaan, atau pinggiran kota. Anak-anak di kota cenderung lebih memilih memainkan permainan moderen yang serba elektronik, dan bahkan sama sekali tidak mengenal permainan tradisional, apalagi memainkannya. Permainan tradisional umumnya berasal dari suatu budaya masyarakat yang secara tradisi menjadikan aktivitas itu sebagai media berkomunikasi antara individu yang satu dengan individu lainnya.²⁵

Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung wisdom, memberikan manfaat untuk perkembangan anak. Merupakan kekayaan budaya bangsa, dan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak. Permainan tradisional juga merupakan permainan yang di dalamnya mengandung nilai-nilai budaya yang dapat menjadi pemberi identitas bagi

²⁴ Dewi Retno Suminar, *Psikologi Bermain, Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2019), hlm.1

²⁵Yusep Maulana dan Anggi Setia Lengkana, *Permainan Tradisional*, (Bandung: Salam Lisan Mulia, t. Th), hllm. 5

sebuah budaya lokal sehingga dapat menjadi *local wisdom* bagi suatu budaya.²⁶

²⁶ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, (Malang :UMM Pres, Desember 2017), Cet. I, hlm. 7

6. Sejarah Permainan Tradisional Gobak Sorong

Gobak sodor adalah suatu permainan rakyat/ permainan tradisional, yang memiliki berbagai macam nama diberbagai daerah. Permainan gobak sodor memiliki nama yang berbeda seperti di Jakarta permainan ini dinamakan galasin. Di Jawa Tengah permainan ini dikenal dengan nama gobak sodor, Sulawesi Tengah nokaluri dan Sulawesi Selatan massalo/ assalo²⁷. Di Kepulauan Natuna di kenal dengan nama Galah, sementara di Riau Daratan di kenal dengan nama Cak Bur atau Main Belon, di Makasar di sebut Asing dan di daerah Batak Toba di sebut Margala.

Banyak yang mengatakan bahwa permainan ini berasal dari Yogyakarta. Nama gobak sodor artinya tombak. Dahulu para prajurit mempunyai permainan yang bernama sodoran sebagai latihan keterampilan dalam berperang.sodor ialah tombak dengan panjang kira-kira 2 meter, tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya.²⁸

Permainan ini biasanya di mainkan oleh dua tim yang masing terdiri atas tiga sampai lima anak. Biasanya permainan ini di lakukan di lapangan kosong di kampung tersebut. Sebuah garis untuk menetapkan batas pertahanan di buat dalam bentuk kotak-kotak di atas tanah dengan menggunakan kapur.²⁹

²⁷ Erni Ratna Wulan, *Mengenal Lebih Dekat Permainan Daerah*, (Jakarta: Pacu Minat Baca, 2008), hlm, 17.

²⁸ Irwan p. Ratu Bangsawan, *Op. Cit*, hlm.39

²⁹ Franciska Ria Susanti,Kristin, *Saya Sujatmi, Ibunda Jokowi*, (t.k:Gramedia Pustaka Utama, 17 April 2014), hlm, 15

a. Cara membuat Garis Lapangan:

1. Garis lapangan yang berukuran 6 x 4 meter di bagi menjadi 6 bagian/ bentuk kotak,
2. Setiap garis batas di tandai dengan kapur tulis/ cat putih

b. Cara bermain

Cara bermain gobak sodor diawali dengan membagi peserta dalam dua tim, yaitu tim penjaga dan pemain. Setiap orang di tim penjaga membuat pejagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang, sambil merentangkan tangan agar tidak bisa dilalui oleh tim pemain atau lawan. Satu orang tim penjaga bertugas di garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya. Jarak antara satu penjaga dengan penjaga yang lain kurang lebih sejauh lima langkah, sedangkan jarak rentangan ke samping sejauh empat kali rentangan tangan. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai oleh kapur.

Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap digaris jaga, ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi pemain lawan melaluinya, Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur. Kemenangan akan diperoleh tim penjaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan. Atau lebih jelasnya sebagai berikut:

1. Pemain di bagi menjadi dua kelompok/ tim, kelompok bermain dan kelompok yang berjaga.

2. Kelompok yang menjaga di bagi menjadi dua, pemain yang menjaga garis vertikal dan pemain yang menjaga garis horizontal.
3. Pemain yang menjaga garis horizontal berusaha semaksimal mungkin menghadang kelompok yang sedang bermain untuk tidak dapat melewati garis batas yang sudah di tentukan sampai di garis finish.
4. Tim baru dapat dikatakan menang jika semua anggota tim kembali dengan selamat ke garis start.
5. Tim di katakan kalah dan baru bisa terjadi pergantian posisi jika ada yang tersentuh oleh tim yang menjaga.³⁰

7. Nilai-nilai karakter yang ada pada saat proses permainan gobak sodor.

1. Nilai religius

Dalam permainan gobak sodor digambarkan dengan perilaku siswa yang berdoa sebelum bermain, tidak mengejek sesama dengan kata yang kasar. Selain itu, para siswa selalu melakukan permainan dengan selalu tersenyum dan bertegur sapa dengan kawan dan lawan.

2. Nilai kecerdasan

Masuk dalam nilai karakter gobak sodor, karena siswa dituntut untuk mengambil keputusan secara cepat saat dibutuhkan.

3. Pantang menyerah

³⁰ Redaksi Balai Pustaka, *Permainan Tradisional Anak Negeri*, (Jakarta: Balai Pustaka, Agustus 2019), hlm. 6-9

Permainan gobak sodor menuntut siswa untuk tidak mudah menyerah dan membentuk siswa untuk mampu mengatasi hadangan dari lawan atau mencoba menahan lawan yang mencoba untuk melewatinya.

4. Bertanggungjawab

Dengan melakukan tugas jaga garis dengan baik sesuai perannya masing-masing, sebagai anggota kelompok yang menjaga garis horizontal atau pun jaga garis vertikal.

5. Nilai kejujuran

Anak akan memiliki nilai kejujuran karena dalam bermain ia berusaha jujur. Jika tersentuh lawan atau melewati batas garis. Tidak berbuat curang harus menyentuh lawan di garis penjagaan. dalam permainan disimpulkan dari tindakan jujur siswa selama permainan, siswa selalu bertindak sesuai dengan peran yang ia dapatkan.

6. Nilai Sportivitas

Nilai ini diperoleh melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam permainan gobak sodor. Berlapang dada menerima kekalahan dan kemenangan tim.

7. Nilai kerjasama

Nilai kerjasama dapat diambil dari kerjasama anggota tim yang berjaga maupun tim yang bermain.

8. Nilai Pengaturan Strategi

Nilai pengaturan strategi yang dapat di ambil adalah merangsang aktivitas berfikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis.

9. Nilai kedisiplinan

Anak-anak mematuhi ketentuan dan peraturan dalam permainan gobak sodor. Kedisiplinan dalam permainan ini melatih anak kelak akan selalu disiplin dan mantaati peraturan.

10. Nilai kerja keras

Anak-anak berusaha keras menerobos garis-garis yang dijaga lawan untuk mendapatkan nilai dan kemenangan. Kerja keras ditunjukkan kelompok yang sedang jaga garis dengan berusaha mengejar anggota kelompok yang sedang melintas untuk menyentuhnya agar keadaan menjadi berbalik.

11. Nilai kepemimpinan

Dalam permainan gobak sodor di perlukan pemimpin untuk mengatur anggotanya. Nilai kepemimpinan di dapat dengan menirukan dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permaian sehingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai kepemimpinan.

12. Percaya diri

Ketika mulai bermain, anak-anak tidak pernah berpikir untuk kalah duluan. Mereka yakin terhadap kemampuannya untuk menang dan dengan berani menghadapi lawan dalam permainan Gobak Sodor itu.

13. Berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif

Gobak Sodor merangsang aktivitas berpikir, menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan. Melihat situasi dan kondisi, mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis saat melintas.

14. Nilai olah raga

. Sebagai anggota tim yang menjaga garis berlari mengejar lawan dan sebagai anggota kelompok yang melintas, harus menghindari sentuhan lawan merupakan kegiatan yang memerlukan tenaga sama seperti kegiatan berolahraga.

B. Penelitian Relevan

Beberapa persamaan dan perbedaan pada penelitian terdahulu yang terkait dengan implementasi permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran antara lain:

1. Penelitian yang pernah membahas tentang Permainan Tradisional Gobak Sodor adalah penelitian yang dilakukan Dwi Listyaningrum³¹ (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun; 2018),

³¹ Di akses 13 Juni 2020 dari : <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah>

dengan judul penelitian “Pengaruh pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun”. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo.

- a. Persamaan dari penelitian ini adalah bahwa penelitian sama-sama membahas dan mencari nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan gobak sodor.
2. Perbedaan dari penelitian ini adalah judul, jenis penelitian dan metode penelitiannya. Bahwa judul penelitian yang dilakukan Dwi Listyaningrum adalah “Pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun”. Penelitian yang dilakukannya hanya sebatas sikap sosial saja. Kemudian jenis penelitian yang dilakukan oleh Dwi Listyaningrum yaitu penelitian kuantitatif. Kemudian metode yang digunakan adalah True Experimental Design.³²
3. Penelitian yang pernah membahas tentang Permainan Tradisional Gobak Sodor adalah penelitian yang dilakukan oleh Solikhatun Izza dan kawan-kawan (Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Semarang, Semarang; 2018), dengan judul penelitian “Permainan Tradisional (Gobak Sodor) Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak”. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: bahwa permainan gobak sodor dapat membangun karakter cinta tanah air pada anak, karena di dalam

³² Di akses Juni 2020 dari : <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah>.

prosedur yang digunakan dimodifikasi dengan tujuan agar anak belajar untuk melestarikan aset budaya. Dengan begitu anak terbentuk jiwa nasionalisme melalui permainan gobak sodor.

- a. Persamaannya dari penelitian adalah bahwa penelitian yang dilakukan oleh Solikhatun Izza³³ dan kawan-kawan sama membahas dan mencari nilai-nilai karakter yang ada pada permainan gobak sodor.
- b. Perbedaan dari penelitian ini adalah Metode penelitian yang digunakan yaitu studi kepustakaan karena dalam hal ini penelitian didukung oleh studi kepustakaan yang bersumber dari literatur maupun referensi sebagai acuan sehingga hasilnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

³³ Di akses Agustus 2020, dari : JURNAL/12_Solikhatun_Izza_dkk_80-85.pdf

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Bentuk dan jenis penelitian ini adalah penelitian Lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu uraian naratif mengenai suatu proses tingkah laku subjek sesuai dengan masalah yang diteliti dan temuan-temuan penelitian berupa data maupun dari informan.³⁴ Jadi penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati atau dengan kata lain dari penelitian ini nantinya akan dilaporkan dalam bentuk narasi (pemaparan). Penelitian ini dilakukan dalam konteks langsung kenyataan dilapangan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu melalui pengamatan, wawancara, dan penelaah dokumen.

Metode merupakan cara yang tidak dapat diwujudkan dalam bentuk benda. Metode hanya bisa ditunjukkan pelaksanaannya. Penelitian adalah kegiatan mengumpulkan data untuk mencari jawaban dari masalah yang dirumuskan dalam problematika. Dengan demikian, penelitian merupakan sarana yang dipergunakan oleh manusia untuk memperkuat, membina, serta mengembangkan ilmu pengetahuan.³⁵

Dalam penelitian ini akan digambarkan keseluruhan subjek terhadap penelitian serta yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai pendidikan

³⁴ Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Pustaka Setia, 1998), hlm. 17

³⁵ *Ibid*, h. 92

karakter dan alasan penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif karena peneliti ingin menghasilkan data yang tidak berupa angka akan tetapi data yang nyata yang berupa kata-kata dan perilaku yang diamati oleh peneliti.

B. Data Analisis Tema

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan oleh *Miles* dan *Huberman*.

C. Data Subjek Penelitian

1. Subjek adalah sebagian objek yang akan diteliti. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek atau informan adalah bagian dari seluruh objek penelitian yang akan dianggap dapat mewakili yang diteliti. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong, terutama siswa kelas atas (IV, V DAN VI) MISS GUPPI Rejang Lebong.
2. Informasi adalah “Orang yang memberikan informasi (Responden)”. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Wakil Kurikulum, dan Guru di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong.

D. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah:

1. Observasi

Menurut Nawawi dan Martini, observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala, atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Menurut Patton, tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian yang dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.

Observasi adalah cara untuk menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sering dijadikan sasaran pengamatan.³⁶

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.³⁷

Menurut Patton dalam proses wawancara, interview dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliputi tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit.

³⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2005), hlm, 76.

³⁷ Dedi Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hlm,180.

Jadi dapat disimpulkan wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau dengan tanya jawab secara langsung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk lisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumen merupakan bahan tertulis atau benda mati yang berkaitan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu. Ia bisa berupa rekaman atau dokumentasi tertulis, seperti arsip data base, surat menyurat, rekaman gambar, dan benda-benda peninggalan yang berkaitan dengan suatu peristiwa.

E. Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan *Miles dan Huberman* yang dikutip dalam karangan Sugiyono mengemukakan bahwa, aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.³⁸ Ada tiga hal yang penting dalam analisis ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengumpulan data.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R& D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm, 9.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlah cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci, semakin lama peneliti kelapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya.

Pada tahap ini, yang mencakup kegiatan mengihtiarikan hasil pengumpulan data selengkap mungkin, dan memilah-milahnya kedalam satu konsep tertentu, kategori tertentu dan tema tertentu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.³⁹

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data-data itu terkumpul kemudian peneliti menyajikan data-data yang sudah dikelompokkan tadi dengan penyajian dalam bentuk narasi dengan tujuan atau harapan setiap data tidak lepas dari kondisi permasalahan yang ada dan peneliti bisa lebih muda melakukan pengambilan kesimpulan. Dalam hal ini *Miles* dan *Huberman* yang dikutip dalam karangan Sugiyono menyatakan bahwa, yang paling sering digunakan

³⁹ Ibid, h. 92

untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.⁴⁰

3. Menarik Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam hasil penelitian ini, maka analisis dan penarikan kesimpulan dilakukan dengan jalan membandingkan data yang telah diperoleh. Dalam penelitian ini, data-data yang sudah didapat sebelumnya kemudian penelitian dibandingkan dengan data-data hasil wawancara dengan subjek informan yang bertujuan untuk mengambil kesimpulan. Data yang diperoleh melalui wawancara diolah dengan teknik analisa kualitatif, yaitu suatu cara pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata dan bukan angka. Adapun caranya antara lain:

- a) Metode deduktif yaitu berpikir dari kesimpulan atau keputusan umum untuk memperoleh kesimpulan atau keputusan khusus. Jadi ini digunakan penulis apabila menemukan sejumlah data, dalil, teori maupun berbagai keterangan yang masih bersifat umum untuk ditarik kesimpulan yang bersifat khusus.
- b) Metode induktif yaitu berpikir dari kesimpulan atau keputusan khusus untuk mencari kesimpulan umum. Kesimpulan yang diambil dari sejumlah data, dalil, teori maupun berbagai keterangan, dari suatu hal yang bersifat khusus, kemudian dianalisa apabila menemukan teori

⁴⁰ Ibid, h. 95.

yang bersifat umum. Jadi ini digunakan apabila menemukan teori-teori yang bersifat khusus kemudian diuraikan dan diperluas.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali kelapangan pengumpulan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Penulis menyimpulkan data dengan menggunakan kalimat yang sistematis, singkat, dan jelas.

F. Kredibilitas Penelitian

Dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang reliabel yang diuji reliabilitasnya adalah datanya. Data yang dianggap valid yaitu apabila tidak ada perbedaan antara yang di laporkan dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang di teliti.

Dalam pengujian keabsahan data, peneliti akan melakukan uji kredibilitas dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang ada yaitu dengan referensi yang telah ada dalam penelitian ini, atau buku-buku yang ada dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Sejarah Singkat MIS GUPPI NO 12 Lubuk kembang

Sekolah ini lahir dari sejarah yang sangat panjang. Mulanya sekolah ini tanahnya di wakafkan oleh seorang warga Desa Lubuk Kembang yang bernama “H. Usuf bin H. Alim (Alm)” karena pada zaman dahulu sekitar tahun 1960-an di Desa Lubuk Kembang belum ada lembaga pendidikan, maka pada zaman dahulu sebagian masyarakat desa ini menyekolahkan anaknya di MI 01 Dusun Curup, sebagian warga kurang mampu menyekolahkan anaknya keluar maka mereka membuat system belajar yang sederhana dan tenaga pengajarnya diambil dari desa itu sendiri yang sudah selesai sekolah diluar dan ilmu pengetahuannya bisa diandalkan.

Singkat cerita sekitar tahun 1970-an sekolah ini berangsur-angsur dibangun dengan layak dengan fasilitas yang sudah cukup memadai seperti papan tulis, meja, bangku, dan perlengkapan yang lainnya, semua ini berupa bantuan dari pemerintah. Gagasan pendirian sekolah ini memperoleh sambutan hangat dan semangat dari seluruh warga desa Lubuk Kembang, dengan dukungan dari masyarakat sekolah ini bisa berdiri dengan baik walaupun masih menyandang status swasta, dan dari tahun ketahun sekolah ini menjadi lebih baik hingga saat sekarang ini.

2. Letak Geografis

Sekolah MIM ini terletak di Desa Lubuk Kembang yang tempatnya jauh dari pusat kota, tepatnya berada di kecamatan Curup Utara Kabupaten Rejang Lebong, berdasarkan letak geografisnya sekolah MIM ini mempunyai batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah utara berbatasan dengan Rumah Penduduk,
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan Rumah Penduduk,
- c. Sebelah barat berbatasan dengan sawah Penduduk,
- d. Sebelah timur berbatasan dengan sawah penduduk.

3. Demografis

Berdasarkan pencatatan jumlah murid di MI Muhammadiyah Desa Lubuk Kembang berjumlah 122 murid, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 4.1

Data Siswa/I MIS GUPPI NO 12 Lubuk Kembang

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
I	12	10	22
II	11	11	22
III	13	12	25
IV	12	3	15
V	7	10	17
VI	15	6	21
Jumlah	122		

Sumber: Dokumuntasi MIS GUPPI 12

Siswa MIS GUPPI semuanya berasal dari desa setempat yaitu Desa Lubuk Kembang yang penduduknya ada 2 suku yaitu suku Rejang dan suku Jawa.

4. Visi Dan Misi MIS GUPPI NO 12 Lubuk Kembang

a. Visi

Terwujudnya siswasiswi MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang berwawasan Iman dan Taqwa, IPTEK, Seni Budaya dan menghasilkan peserta didik yang cerdas sehat jasmani dan rohani, kreatif dan kompetitif.

b. Misi

1. Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Menerapkan pola pendidikan yang islami dalam seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar.
3. Mewujudkan lulusan yang berahlak mulia, cerdas, kreatif, dan kompetitif.
4. Mewujudkan pendidik yang Inovatif ,kreatif, disiplin, jujur dan bertanggung jawab.
5. Mewujudkan sarana dan prasarana pendidikan yang mendukung proses pembelajaran sesuai standar.
6. Mewujudkan manajemen sekolah yang efektif dan efisien.

c. Strategi

1. Tepat waktu masuk, istirahat dan keluar
2. Melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan dalam setiap kegiatan
3. Mewajibkan semua siswa memakai seragam yang menutup aurat

4. Siswa membuat jadwal kegiatan shalat dan diperiksa setiap hari sabtu
5. Menerapkan budaya islami dalam sikap
6. Memotivasi siswa untuk giat membaca
7. Mewajibkan siswa membaca
8. Menerapkan membaca pada tingkat pemahaman
9. Membuang sampah pada tempatnya
10. Mengefektifkan tugas piket
11. Berwawasan luas maju kedepan
12. Kekeluargaan yang mantap antara sekolah dengan orang tua siswa dan lingkungan sekolah, vertikal dan horizontal

d. Tujuan

1. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam membina sekolah sebagai wiyatamandala
2. Menumbuhkan daya tangkal pada siswa terhadap pengaruh negatif yang datang dari luar maupun dari dalam lingkungan sekolah.
3. Memantapkan kegiatan ekstrakurikuler dalam mencapai kurikulum.
4. Meningkatkan apresiasi seni dan penghayatan seni.
5. Menumbuhkan sikap berbangsa dan bernegara.
6. Menumbuhkembangkan semangat patriotisme.
7. Meningkatkan kesegaran jasmani dan rohani.
8. Mempersiapkan siswa untuk menjadi manusia yang berkemampuan.
9. Mempersiapkan siswa untuk menjadi manusia yang berkelakuan baik.

10. Mempersiapkan siswa untuk meningkatkan pengetahuannya.

STRUKTUR ORGANISASI

5. Keadaan Tenaga Guru dan Data Siswa MIS GUPPI NO 12 Lubuk Kembang

Tenaga guru dan pegawai merupakan salah satu komponen yang sangat penting dan menentukan bagi kelancaran proses pendidikan di sekolah MIS GUPPI NO 12 Lubuk Kembang adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang system organisasinya telah terkoordinir dengan baik. hal ini ditandai dengan adanya Kepala sekolah, wali kelas, tenaga guru, dan sebagainya

Tabel. 4.2

Keadaan Guru MIS GUPPI No.12

No	NAMA/NIP	L/P	GOL	IJAZA H	MENGAJAR/TUGAS
1	Jumadi, S.Pd.I NIP.197802122007101001	L	III/C	S1	KepSek
2	Ida Laila, M.Pd NIP.197610151999032005	P	IV/A	S2	Waka/Guru
3	Atin Sugiarti, S.Pd.I, M.Pd NIP. 196902101989022001	P	IV/A	S2	Guru
4	Sutini S.Pd.i NIP.19691206200501 2 001	P	II/b	S1	Guru
5	Gusriaty, S.Pd.I NIP. 196512062005012004	P	III/b	S1	Guru
6	Eva Balkis S.Pd.I	P	-	S1	Honoror
7	Pipin Kresnawati S.Pd.I	P	-	S1	GTT
8	Feri irawan S.Pd.i	L	-	S1	GTT
9	Rici Puspita Sari, S.Pd.I	P	-	S1	GTT
10	Wahyu pranata, S.Pd.I	L	-	S1	GTT
11	Adelia Wulan Meilinda, S.Pd.I	P	-	S1	Operator
12	Endah Kartikawati, S.Pd	P	-	S1	GTT

Sumber: Dokumentasi MIS GUPPI 12

6. Sarana / Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang ada di MIS GUPPI NO 12 dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel. 4.3

Sarana dan Prasarana MIS GUPPI NO 12 Lubuk Kembang

No	Nama Sarana/Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Gedung	1 unit	Baik
2	Lokal	6	Baik
3	MCK	1	Baik
4	Perpustakaan	-	Belum ada
5	Mesin Ketik	1	Baik
6	Lapangan umum	1	Rusak ringan
7	Masjid	1	Ada
8	Komputer	1	Baik
9	Printer	1	Baik
10	Labolatorium	-	Belum ada

7. Program yang ada disekolah

a. Program Intrasekolah

Di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong memiliki program intra sekolah yang menerapkan pola pendidikan yang Islami dalam seluruh kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa. adapun program intrasekolah yang di adakan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini antara lain sebagai berikut :

1. Sholat Dhuha
2. Sholat Dzbur
3. Hafalan Surat-surat Pendek
4. Hafalan Al-Asma Al-Husna

5. Salam dan sapa setiap pagi

b. Program Ekstrakurikuler

Setiap sekolah pasti memiliki program ekstra kulikuler yang menjadi ajang meningkatkan kemampuan bakat yang ada pada siswa bukan hanya itu tetapi dapat meningkatkan kedisiplinan siswa melalui program ini, ada beberapa kegiatan yang di adakan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini antara lain sebagai berikut :

1. Drumband
2. Pramuka
3. Hadro
4. Pildacil
5. Robana

B. Temuan-Temuan Penelitian

1. Nilai-nilai karakter Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong.

Peneliti menemukan bahwa Permainan Tradisional Gobak Sodor memiliki nilai-nilai karakter Di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong..

- a. Hasil wawancara dari siswa MIS GUPPI 12 Rejang Lebong, tentang cara pelaksanaan permainan gobak sodor ini.

Berikut hasil wawancara dengan beberapa siswa di kelas IV⁴¹, V⁴², dan VI⁴³ tentang permainan Gobak Sodor ini:

⁴¹ Melin dkk, wawancara pada tanggal 22 Juli 2020.

⁴² Elsa dkk, wawancara pada tanggal 22 Juli 2020.

⁴³ Redo dkk, wawancara pada tanggal 22 Juli 2020.

Kami sebenarnya sudah tidak asing lagi dengan permainan Gobak Sodor ini, permainan ini persis sekali dengan permainan yang kami kenal dengan nama “Main Cabur”. Dulu kami sering memainkannya tetapi diluar lingkungan sekolah, kami memainkannya pada saat pulang sekolah di sore hari. Sebelum memulai permainan ini kami bersuit untuk mendapatkan tim menang dan kalah. Bagi tim yang kalah itu yang menjaga garis penjagaan, sedangkan bagi tim yang menang itu harus dapat melewati garis yang ada penjaganya tersebut. Pada permainan ini kami menggunakan lapangan yang tidak begitu luas dan juga tidak begitu sempit. Yang penting kami dapat membuat bentuk persegi panjang dengan membentuk garis-garis tegah persegi dan memotong garis tengah tersebut dengan garis-garis lain sehingga membentuk 6 kotak pada persegi tersebut. Kotak tersebut tidak terlalu luas sehingga sulit untuk dijaga, dan juga tidak teralalu sempit sehingga lawan susah untuk melewati garis pada kotak tersebut. Kami biasa melakukan nya di tanah lapang yang hanya berlantai tanah. Kami senang dengan permainan ini. Permainan ini tidak boleh melakukan kecurangan karena para penonton akan melihat situasi pada permainan ini. Jika penjaga dapat menyentuh semua lawan tepat pada garis yang dijaganya, maka mereka akan tukar posisi sebagai lawan, begitu juga sebaliknya jika lawan dapat melewati setiap garis-garis penjagaan, maka lawan adalah pemenang pada permainan ini. Kemudian juga permainan ini memerlukan ketelitian harus dengan strategi tidak asal menjaga garis, kami harus memikirkan strategi bagaimana agar lawan kami tidak lolos ke garis berikutnya. Kami juga harus bekerja sama dengan baik agar tim kami menang. Dan salah seorang dari tim kami harus menjadi pemimpin untuk mengatur pemain atau pun penjaga, agar bertanggung jawab dengan garis penjagaannya masing-masing.

Dari hasil wawancara panjang lebar dengan siswa-siswi tersebut penulis menyimpulkan bahwasanya permainan Gobak Sodor ini sangat menarik minat siswa dalam kegiatan mereka pada saat di sekolah maupun pulang sekolah dan tanpa mereka sadari pada permainan ini terdapat banyak nilai-nilai karakter.

- b. Begitu juga hasil wawancara pada Waka Kurikulum⁴⁴ di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong, nilai-nilai karakter pada permainan tradisional Gobak Sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong. Berikut hasil wawancaranya:

Saya rasa permainan ini sangat cocok untuk seluruh siswa di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini. Selain siswa kelas tinggi seperti kelas IV, V, dan VI, siswa kelas rendah pun juga bisa melakukan permainan ini. Siswa kami akan lebih memahami nilai-nilai karakter melalui permainan gobak sodor ini. Permainan ini sangat menarik bagi siswa kami, dan mereka terlihat sangat bersemangat mengisi jam istirahat dengan permainan juga. Sehingga siswa terlihat aktif bergerak. Dan permainan ini juga dapat diterapkan pada pelajaran ekstrakurikuler Pramuka. Dan juga permainan Gobak Sodor ini dalam bahasa daerah disini dikenal dengan permainan “Cabur”. Beberapa siswa kami mungkin telah mengenal permainan ini dengan kata “Main Cabur”. Permainan ini sangat memerlukan kerjasama tim yang baik dan juga senantiasa mengikuti peraturan permainannya yang dirasa terdapat banyak sekali nilai-nilai karakter yang baik.

- c. Selanjutnya penulis juga melakukan wawancara tentang keadaan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini serta pendapatnya tentang permainan gobak sodor pada Bapak Kepala Sekolah⁴⁵ MIS GUPPI 12 Rejang Lebong. Berikut hasil wawancaranya:

Saya melihat di Mis Guppi 12 Rejang lebong setiap sebelum ataupun sesudah melaksanakan pembelajaran di kelas, kami selalu mengiringnya dengan menerapkan nilai-nilai karakter yang luhur kepada siswa, contoh nya pada nilai kedisiplinan dan tanggung jawab siswa maupun guru, kami selalu menghimbau kepada siswa untuk datang tepat waktu ke sekolah terutama pada hari senin untuk melaksanakan kegiatan upacara bendera rutin pada hari tersebut, dan bertanggung jawab untuk melaksanakan jadwal piket yang telah kami berikan. Begitu pula pada saat sebelum memulai pembelajaran para guru mengajak siswa untuk berdo’a terlebih dahulu agar ilmu yang mereka dapatkan berkah dan berguna bagi mereka di dunia dan di akhirat. Dan setiap wali kelas telah mengatur kelas mereka dengan sebaik-baiknya sehingga siswa merasa nyaman pada saat berada di dalam kelas. Tetapi kami merasa sangat kurang

⁴⁴ Ida Laila, wawancara pada tanggal 21 Juli 2020.

⁴⁵ Jumadi, wawancara pada tanggal 21 Juli 2020

dalam hal sarana dan prasarana di madrasah kami ini, karena ukuran ruangan kelas kami kurang efektif bagi siswa. Ruang yang seharusnya untuk satu kelas telah dibagi menjadi dua kelas. Kemudian keadaan lapangan di madrasah kami, kurang begitu luas dan sementara ini masih cukup untuk melaksanakan kegiatan upacara, senam, dan kegiatan olahraga yang sederhana. Dan juga keadaan lapangan di madrasah kami dalam keadaan rusak dan siswa perlu berhati-hati dalam menggunakannya. Menurut saya permainan Tradisional Gobak Sodor sangat mendukung atau memotivasi siswa kami untuk membentuk nilai-nilai karakter nya. Siswa kami sebenarnya sangat senang bermain. Bahkan pada saat jam istirahat mereka terlihat ada yang bermain dengan temannya didalam kelas jarang menggunakan fasilitas diluar kelas seperti bermain di lapangan sekolah. Siswa kami terlihat senang saat melakukan permainan Gobak Sodor ini, karena jarang sekali mereka melakukan permainan Tradisional di lapangan sekolah pada saat jam istirahat. Saya sangat tertarik dengan permainan ini karena pada permainan ini mengandung nilai-nilai karakter yang luhur yang bermanfaat dalam membentuk nilai-nilai karakter siswa-siswi kami di Mis Guppi 12 Rejang Lebong.⁴⁶

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengimplementasian nilai-nilai karakter sudah berjalan dengan baik. Guru merupakan teladan yang utama. Karena peran guru sangat penting dalam membentuk nilai-nilai karakter siswa. Selain guru disekolah, orang tua siswa juga menjadi teladan bagi siswa pada saat dirumah begitu pula dengan lingkungan dimasyarakat yang harmonis. Apa yang dilakukan siswa sebagian besar mencontohkan apa yang dicontohkan dan apa yang dijelaskan oleh guru. Namun pembentukan nilai-nilai karakter juga dapat dilakukan oleh jenis-jenis permainan yang mengandung nilai-nilai karakter tersebut. Seperti permainan Tradisional Gobak Sodor yang masih tetap menarik meski pada zaman moderen seperti saat ini. Permainan Tradisional tidak kalah menariknya dengan game online pada saat ini.

⁴⁶ Jumadi. Wawancara pada tanggal 23 Juli 2020.

Permainan tradisional gobak sodor memiliki peraturan yang mengandung nilai kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran dll.

2. Nilai-nilai karakter yang dapat dimunculkan dari permainan gobak sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong

Peneliti menemukan bahwa siswa sangat tertarik dan bersemangat untuk melakukan permainan gobak sodor yang sebelumnya mereka pun pernah mengenal permainan ini dan melakukan permainan di daerah mereka tinggal, tetapi dengan nama yang berbeda yaitu bermain cabur atau hadang hadangan. Dan mereka pun mengetahui peraturan yang ada pada permainan ini. seperti : mentaati peraturan permainan, jujur apabila penjaga berhasil menyentuhnya di garis penjagaannya, harus bekerjasama dengan baik pada tim nya masing-masing, tidak boleh curang dalam bermain, berjaga digaris hadang dengan teliti dan sebaik baiknya. Maka nilai-nilai yang dapat dimunculkan pada permainan ini telah terlihat.

Hasil wawancara dari wali kelas IV,⁴⁷ V⁴⁸, VI⁴⁹. tentang nilai-nilai karakter yang di munculkan pada permainan gobak sodor yang telah dilaksanakan DI MIS GUPPI 12 Rejang Lebong:

Setelah kami melihat pelaksanaan permainan gobak sodor pada siswa kami, kami telah melihat nilai-nilai karakter yang dapat dimunculkan dari permainan gobak sodor ini. Dan kami rasa permainan ini harus dikembangkan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong. Permainan ini tidak boleh melakukan kecurangan karena para penonton akan melihat situasi pada permainan ini. Jika penjaga dapat menyentuh semua lawan tepat pada garis yang dijaganya, maka mereka akan tukar posisi sebagai lawan, begitu juga sebaliknya jika lawan dapat melewati setiap garis-garis penjagaan, maka lawan adalah pemenang pada

⁴⁷ Pipin Kresnawati, wawancara pada tanggal 21 Juli 2020.

⁴⁸ Sutini, wawancara pada tanggal 21 Juli 2020.

⁴⁹ Ida laila, wawancara, pada tanggal 21 Juli 2020.

permainan ini. Kemudian juga permainan ini memerlukan ketelitian harus dengan strategi tidak asal menjaga garis, kami harus memikirkan strategi bagaimana agar lawan kami tidak lolos ke garis berikutnya. Kami juga harus bekerja sama dengan baik agar tim kami menang. Dan salah seorang dari tim kami harus menjadi pemimpin untuk mengatur pemain atau pun penjaga, agar bertanggung jawab dengan garis penjagaannya masing-masing. Permainan ini sangat memerlukan kerjasama tim yang baik dan juga senantiasa mengikuti peraturan permainannya yang dirasa terdapat banyak sekali nilai-nilai karakter yang baik.

Permainan Tradisional Gobak Sodor sangat menarik karena bukan hanya sekedar permainan tetapi didalam nya terdapat nilai-nilai karakter, seperti melatih kerjasama melalui tim masing-masing pemain dalam mencapai kemenangan. Berikut hasil wawancara dengan wali kelas V:

Saya sangat mendukung untuk permainan Tradisional Gobak Sodor ini diterapkan pada saat istirahat, untuk melatih siswa kami dalam hal bekerjasama dengan baik, sehingga pada pembelajaran yang memerlukan kerjasama kelompok senantiasa dapat diterapkan. karena pada saat pembelajaran, siswa kami terkadang terlihat kurang dalam hal bekerjasama terhadap kelompok yang telah dipilih untuk berdiskusi. Terkadang mereka terlihat ada yang suka mengganggu temannya saat belajar. Sehingga dalam kelompok mereka sering ditolak, karena dianggap tidak mau bekerja sama malah mengganggu dan memicu keributan di dalam kelas pada saat mengerjakan tugas kelompok tersebut.⁵⁰ Dan saya sangat mendukung bahwa permainan tradisional gobak sodor ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Sehingga siswa tidak merasa jenuh berada dikelas pada saat belajar, karena mereka senang belajar sambil bermain. Dengan media pembelajaran ini siswa terkesan lebih cerdas dengan strategi yang ada pada permainan ini.

Kemudian dari hasil wawancara dengan wali murid kelas VI, guru tersebut membentuk nilai-nilai karakter siswa seperti tanggung

⁵⁰Sutini, wawancara, pada tanggal 21 Juli 2020.

jawab, kejujuran, kedisiplinan dengan pemberian tugas dan ketaatan siswa nya pada peraturan di Mis Guppi 12 Rejang Lebong.

Saya telah mengajarkan siswa tentang tanggung jawab dan kedisiplinan, melalui pemberian tugas sekolah kepada siswa tersebut, jika mereka mengerjakan tugas mereka dengan sebaik-baiknya dan tepat pada waktunya berarti siswa memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin. Begitu pula sebaliknya jika siswa tersebut tidak mengerjakan tugasnya dengan baik dan menyerahkan tugas tersebut tidak tepat waktu berarti siswa terlihat kurang bertanggung jawab dan disiplin. Dan saya sangat mendukung permainan tradisional Gobak Sodor ini di kembangkan pada siswa kami mengingat banyak sekali nilai-nilai karakter yang ada pada permainan tradisional gobak sodor ini. Karena masing-masing tim pada permainan ini harus bertanggung jawab terhadap tugas nya masing-masing sebagai tim penjaga dan tim lawan⁵¹

3. Kendala-kendala pada permainan gobak sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong.

Dari hasil wawancara tentang keadaan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong pada Bapak Kepala Sekolah⁵² MIS GUPPI 12 Rejang Lebong. Peneliti menemukan kendala-kendala Berikut hasil wawancaranya:

kami merasa sangat kurang dalam hal sarana dan prasarana di madrasah kami ini, karena ukuran ruangan kelas kami kurang efektif bagi siswa. Ruangan yang seharusnya untuk satu kelas telah dibagi menjadi dua kelas. Kemudian keadaan lapangan di madrasah kami, kurang begitu luas dan sementara ini masih cukup untuk melaksanakan kegiatan upacara, senam, dan kegiatan olahraga yang sederhana. Dan juga keadaan lapangan di madrasah kami dalam keadaan rusak dan siswa perlu berhati-hati dalam menggunakannya.

Dari hasil observasi dan wawancara tentang keadaan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong tersebut, peneliti menemukan kendala-kendala pada pelaksanaan permainan gobak sodor ini. Peneliti menemukan kendala-

⁵¹ Ida Laila, wawancara, pada tanggal 22 Juli 2020.

⁵² Jumadi, wawancara pada tanggal 21 Juli 2020

kendala di lapangan pada saat permainan gobak sodor di lakukan di MIS GUPPI 12. Bahwa sekolah ini sebenarnya sangat kekurangan dalam hal fasilitas sarana maupun prasarana. Bahwa lapangan yang ada di sekolah tersebut terlihat sangat rusak. Pada saat siswa melakukan permainan ini di lapangan sekolah MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini, terlihat mereka susah membentuk garis-garis pada kotak-kotak permainan, dikarenakan lapangan tersebut terdapat pasir dan kerikil yang berserakan, sehingga sangat sulit untuk membentuk garis-garis penjagaan. Kemudian peneliti menemukan bahwa permainan gobak sodor sangat membahayakan siswa jika di lakukan pada lapangan yang keadaannya rusak tersebut. Siswa dapat tergelincir pada saat menjaga garis, begitu pula dengan pemainnya.

C. Pembahasan Penelitian

Pembahasan penelitian ini merupakan jawaban penelitian atas pertanyaan penelitian, maka dari itu peneliti menguraikan tentang:

1. Nilai-nilai karakter Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong.

Dari hasil penemuan penelitian, maka penulis menemukan jawaban bahwa pada saat proses permainan tradisional gobak sodor ini berlangsung di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong, maka secara otomatis terlihat adanya nilai-nilai karakter yang terbentuk pada permainan gobak sodor ini.

2. Nilai-nilai karakter yang dapat di munculkan dari permainan gobak sodor.

Dari hasil penemuan penelitian tentang pelaksanaan permainan gobak sodor ini, banyak sekali nilai-nilai yang di munculkan pada permainan gobak sodor ini. Seperti nilai religius, kecerdasan, pantang menyerah, bertanggungjawab, kejujuran, sportivitas, kerjasama, pengaturan strategi, kedisiplinan, kerja keras, kepemimpinan, percaya diri, berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, serta nilai olah raga. Nilai-nilai ini secara otomatis di terapkan pada saat pelaksanaan permainan gobak sodor ini.

Berikut penjelasan nilai-nilai karakter pada saat proses permainan gobak sodor berlangsung:

No	PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR	NILAI-NILAI KARAKTER
1	Sikap berdoa sebelum bermain, tidak mengejek sesama dengan kata yang kasar.	Nilai religius
2	Cerdas memilih bagai mana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis, mengecoh lawan di garis penjagaan agar bisa lolos.	Nilai kecerdasan
3	Sikap pada saat mengatasi hadangan dari lawan atau mencoba menahan lawan yang mencoba untuk melewatinya.	Pantang menyerah
4	Sikap pada saat melakukan tugas jaga garis dengan baik sesuai perannya masing-masing.	Bertanggungjawab
5	Dalam bermain ia berusaha jujur. Jika tersentuh lawan atau melewati batas garis. Tidak berbuat curang harus menyentuh lawan di garis penjagaan.	Nilai kejujuran
6	Sikap menerima kekalahan dan kemenangan tim, baik itu sebagai tim penjaga atau tim lawan.	Nilai Sportivitas

- | | | |
|----|---|--|
| 7 | Sikap kerjasama anggota tim yang berjaga maupun tim yang bermain. | Nilai kerjasama |
| 8 | Berfikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis. | Nilai Pengaturan Strategi |
| 9 | Mematuhi ketentuan dan peraturan dalam permainan gobak sodor. | Nilai kedisiplinan |
| 10 | Anak-anak berusaha keras menerobos garis-garis yang dijaga lawan untuk mendapatkan nilai dan kemenangan. | Nilai kerja keras |
| 11 | Dengan menirukan dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan sehingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai kepemimpinan. | Nilai kepemimpinan |
| 12 | Mereka yakin terhadap kemampuannya untuk menang dan dengan berani menghadapi lawan dalam permainan Gobak Sodor. | Percaya diri |
| 13 | Melihat situasi dan kondisi, mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis saat melintas. | Berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif |
| 14 | Anggota tim yang menjaga garis berlari mengejar lawan dan sebagai anggota kelompok yang melintas, harus menghindari sentuhan lawan merupakan kegiatan yang memerlukan tenaga sama. seperti kegiatan berolahraga. | Nilai olah raga |

3. Kendala yang terdapat pada permainan gobak sodor.

Dari hasil penemuan penelitian di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong, penulis menemukan kendala pada Permainan Gobak Sodor ini. Dapat kita ketahui bahwa fasilitas utama yang sangat diperlukan dalam permainan gobak sodor ini adalah sebuah lapangan. Pada prakteknya permainan ini

haruslah menggunakan fasilitas lahan atau lapangan yang tidak dalam keadaan rusak. Karena lapangan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini sangat rusak dan dalam keadaan penuh dengan bekas pasir dan batu kerikil bekas bangunan lama, maka siswa harus ekstra hati-hati dalam memainkan permainan Gobak Sodor ini. Karna pada saat siswa menjaga garis penjagaan atau tim serang sedang berlari untuk melewati garis penjagaan, ada kemungkinan terjadi kecelakaan, seperti tergeincir dan terpeleset.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Nilai-nilai karakter yang ada pada permainan tradisional Gobak Sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai-nilai karakter pada Permainan Tradisional Gobak Sodor di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong.

Dari hasil penelitian, maka peneliti menemukan jawaban bahwa pada saat proses permainan tradisional gobak sodor ini berlangsung di MISS GUPPI 12 Rejang Lebong, maka secara otomatis terlihat adanya nilai-nilai karakter yang terbentuk pada permainan gobak sodor ini.

2. Nilai-nilai karakter yang dapat di munculkan dari permainan gobak sodor.

Dari hasil penelitian pelaksanaan permainan gobak sodor ini, banyak sekali nilai-nilai yang di munculkan pada permainan gobak sodor ini. Seperti nilai religius, kecerdasan, pantang menyerah, bertanggungjawab, kejujuran, sportivitas, kerjasama, pengaturan strategi, kedisiplinan, kerja keras, kepemimpinan, percaya diri, berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, serta nilai olah raga. Nilai-nilai ini secara otomatis di terapkan pada saat pelaksanaan permainan gobak sodor ini.

3. Kendala yang terdapat pada permainan gobak sodor.

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap Bapak Kepala Sekolah Mis GUPPI 12 Rejang Lebong, penulis menemukan kendala pada Permainan Gobak Sodor ini. Dapat kita ketahui bahwa fasilitas utama yang sangat diperlukan dalam permainan gobak sodor ini adalah sebuah lapangan. Pada prakteknya permainan ini haruslah menggunakan fasilitas lahan atau lapangan yang tidak dalam keadaan rusak. Karena lapangan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini sangat rusak dan dalam keadaan penuh dengan bekas pasir dan batu kerikil bekas bangunan lama, maka siswa harus ekstra hati-hati dalam memainkan permainan Gobak Sodor ini. Karna pada saat siswa menjaga garis penjagaan atau tim serang sedang berlari untuk melewati garis penjagaan, ada kemungkinan terjadi kecelakaan, seperti tergeincir dan terpeleset.

A. SARAN

Dari hasil Penelitian dan pembahasan serta kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepala Madrasah hendaknya mengadakan monitoring baik kepada guru maupun kepada wali murid atau orang tua guna meningkatkan kemampuan dan kerjasama guru dan orang tua dalam membentuk nilai-nilai karakter siswa baik di sekolah maupun dirumah.
2. Guru hendaknya lebih meningkatkan kreatifitas dalam merancang proses pembelajaran yang dapat menciptakan ke bermaknaan bagi peserta didik sehingga peserta didik tetap bisa fokus dan tidak bosan dalam mengikuti

pelajaran. Kemudian guru juga dapat menerapkan media pembelajaran dengan permainan tradisional yang dimodifikasi sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat saat belajar.

3. Guru harus memberikan perhatian lebih kepada siswa yang kurang mendapatkan perhatian dari kedua orang tuanya yang meninggal. Agar anak tersebut merasa selalu diberikan perhatian.
4. Bagi peneliti selanjutnya, di harapkan dapat melakukan penelitian lebih mendalam terhadap masalah-masalah pendidikan terutama terhadap penerapan nilai-nilai karakter itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Nora, *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Ayuningsih Dwi, *Psikologi Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Pustaka Larasati, t.th.
- A Baihaqi, *Pengertian Nilai dan Karakteristik Nilai*. 2005.
- Achroni, Keen, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta : Javalitera, 2012
- Bangsawan Ratu P. Irwan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin*, Sumatera Selatan : Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin, 2019.
- Dwiningrum. Nation's character education based on the social capital theory Asian Social Science.
- E. H, Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, Jakarta : Bumi Aksara, 2012..
- Fatchul, Mu'in, *Pendidikan Karakter (Konstruksi Teoritik dan Praktik)*, Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2011.
- Hadi Amirul dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Pustaka Setia, 1998.
- Hasanuddin, *Biopsikologi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Dasussalam-Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017),
- Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, Malang :UMM Pres, Desember 2017.
- Jason, *PDBI Permainan Tradisional*, Retrieved from PDBI.
- Kristin, Susanti Ria Franciska, *Saya Sujiatmi, Ibunda Jokowi*, (t.k:Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- Khan, Pendidikan Karakter: Berbasis Potensi Diri, Yogyakarta: Pelangi Publishing, 2010.
- Lickona, Character Matters: How to Help Our Children Develop Good Judgement, Integrity, and Other Essential Virtues, New York: Touchstone, 2004.

- Muhammad Najib, dkk, *Manajemen Strategik Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2016.
- Maekal, Dony, *Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Motorik Ability* (SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayannng. Pontianak: FKIP UNTAN. 2013.
- M Najib, dkk, *Manajemen Strategik Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Gava Media, 2016.
- Mulyana Dedi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003.
- Muslich Masnur, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Multidimensional*. Jakarta:Bumi Aksara, 2011.
- Maulana Yusep dan Anggi Setia Lengkana , *Permainan Tradisional*, Bandung: Salam Lisan Mulia, t. Th.
- Nugroho, W, *Kompasiana Edukasi*, Retrieved from Kompasiana.
- Prastowo Andi, *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar, Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah*, Depok: Prenadamedia Group, Ed. I, Cet. I, Januari 2018.
- Rianawati, *Implementasi Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran*, Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Redaksi Balai Pustaka, *Permainan Tradisional Anak Negeri*, Jakarta: Balai Pustaka, Agustus 2019.
- Sudono Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: PT Grasindo, April 2006.
- Suminar Dewi Retno, *Psikologi Bermain, Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*, Surabaya: Airlangga University Press, 2019.
- Sudijono Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R& D*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sibaweh Imam, *Pendidikan Mental Menuju Karakter Bangsa Berdasarkan Ilmu Pengetahuan Dari Masa Ke Masa*, Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA) 2015.

- Saptono. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter: Wawancara, Strategi, dan Langkah Praktis*, Jakarta: Erlangga, 2011.
- Siswanto & Lestari, *Pembelajaran atraktif dan permainan edukatif untuk PAUD*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2012.
- Thomas, Lickona, *Educating For Character Mendidik Untuk Membentuk Karakter Bagaimana Sekolah Dapat Mengajrkan Sikap Hormat Dan Tanggung Jawab*. Jakarta : Bumi Aksara, 2015.
-, *Mendidik untuk membentuk Karakter : Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab, Penerjemah Juma Abdu, Jakarta : Bumi Aksara, 2015.*
-, *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*, Bandung : Penerbit Nusa Media, 2014.
- Trianingsih Rima, *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual yang sesuai Perkembangan Anak Usia Sekolah Dsar Abad 21*, Genteng Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy, 2018.
- Thohir, *Karakter Al-Asmaul Husna: Menjadi Cermin Kecil Allah*, Tangerang: Lentera Hati, 2015.
- Wulan Ratna Emi, *Mengenal Lebih Dekat Permainan Daerah*, Jakarta: Pacu Minat Baca, 2008.
- Wiwin, M, Siagawati, D. P. Purwati, *Mengungkap Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*, Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi, 2007.
- Zuriah Nurul, *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan: Menggagas Platform pendidikan Budi Pekerti Secara Kontekstual dan Futuristik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

L
A
M
P
I
R
A
N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.faincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 17 Tahun 2020

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan
Pertama : 1. Sugiatno, S.Ag., M.Pd.I / 19711017 199903 1 002
2. Abdul Sahib, M.Pd / 19720520 200312 1 001

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Susanti
N I M : 16592013

JUDUL SKRIPSI : Manfaat Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Membentuk Karakter Siswa MIS GUPPI 12 Rejang Lebong.

- Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keeempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal, 07 Januari 2020



- Tembusan :
1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 346 /In.34/FT/PP.00.9/06/2020 03.2/TT.00/07/2020 24 Juni 2020
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Susanti
NIM : 16592013
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Manfaat Permainan Tradisional "Gobak Sodor" dalam membentuk Nilai – Nilai Karakter Siswa MIS Guppi 12 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 24 Juni s.d 24 September 2020
Tempat Penelitian : MIS GUPPI 12 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,



H. Abdul Rahman, M.Pd.I

NIP. 19720704 200003 1 004

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 1156 /KK.07.03.2/TL.00/07/2020

Berdasarkan surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor: 348/In.34/FT/PP.00.9/06/2020 tanggal 24 Juni 2020 Perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan izin penelitian kepada :

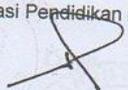
Nama : **Susanti**
NIM : 16592013
Pakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul skripsi : Manfaat Permainan Tradisional "Grobak Sodor" Dalam Membentuk Nilai-Nilai Karakter Siswa MIS GUPPI 12 Rejang Lebong
Waktu penelitian : 24 Juni s/d 24 September 2020
Tempat penelitian : MIS GUPPI 12 Rejang Lebong

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli : surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan Madrasah

Curup, 03 Juli 2020
An. Kepala
Kasi Pendidikan Madrasah


M. Aditiawarman Budi

Tembusan :

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Rejang Lebong
2. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Arsip



**GABUNGAN USAHA PEMBAHARUAN PENDIDIKAN ISLAM
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA GUPPI NO. 12 LUBUK KEMBANG**

Alamat .JlDesaLubukKembangKec.Curup Utara Kab. RejangLebong

KodePos 391124

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 26/ M 6 /12/PP.04/2020

Yang telah bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah MIS GUPPI 12 Rejang Lebong. Berdasarkan Surat Rekomendasi dari Institut Agama Islam Negeri Islam Curup Nomor : 348/ In. 34/FT/PP.00.0/06/2020 tanggal 24 Juni 2020 dan Surat dari Kantor Kementerian Agama Kab. Rejang Lebong Nomor : 1156/KK.07.03.2/TI.00/07/2020. Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Susanti
NIM : 16592013
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
Pekerjaan : Mahasiswa

Telah melaksanakan penelitian (Pengambilan Data) di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong, tepatnya di Desa Lubuk Kembang, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu Sejak Tanggal 24 Junis/d 24 September 2020.

Pengambilan data ini dilakukan dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Gobak Sodor Di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong".

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, September 2020

Kepala Sekolah MIS GUPPI 12
Rejang Lebong



Atin Sugiarti, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 196902101989022001

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Atin Sugiarti, S.Pd.I., M.Pd
NIP : 196902101989022001
Jabatan : Kepala Sekolah MIS GUPPI 12 Rejang Lebong

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Susanti
Nim : 16592013
Prodi : PGMI
Jurusan : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**“Manfaat Permainan Tradisional ‘Gobak Sodor’ Dalam Membentuk
Nilai-nilai Karakter Siswa MIS GUPPI 12 Rejang Lebong”.**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 20 September 2020

Mengetahui
Kepala Sekolah MIS GUPPI 12
Rejang Lebong

Atin Sugiarti, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 196902101989022001



SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jumadi, S.Pd.I
NIP : 197802122007101001
Jabatan : Kepala Sekolah MIS GUPPI 12 Rejang Lebong

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Susanti
Nim : 16592013
Prodi : PGMI
Jurusan : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**“Manfaat Permainan Tradisional ‘Gobak Sodor’ Dalam Membentuk
Nilai-nilai Karakter Siswa MIS GUPPI 12 Rejang Lebong”.**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 23 Juli 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah MIS GUPPI 12





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 346 /In.34/FT/PP.00.9/06/2020 03.2/TT.00/07/2020 24 Juni 2020
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Susanti
NIM : 16592013
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Manfaat Permainan Tradisional "Gobak Sodor" dalam membentuk Nilai – Nilai Karakter Siswa MIS Guppi 12 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 24 Juni s.d 24 September 2020
Tempat Penelitian : MIS GUPPI 12 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,



H. Abdul Rahman, M.Pd.I

NIP. 19720704 200003 1 004

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

KISI-KISI WAWANCARA

NO	Pertanyaan Wawancara
1	Apakah permainan Gobak Sodor ini bisa di terapkan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong?
2	Apakah fasilitas yang ada di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini dapat di gunakan pada permainan Gobak Sodor ?
3	Apakah permainan ini sebelumnya pernah di terapkan oleh siswa di sekolah ini?
4	Apakah permainan Gobak Sodor menarik bagi siswa?
5	Apa permainan Gobak Sodor ini memiliki nilai-nilai karakter?
6	Nilai-nilai karakter apa saja yang dapat di munculkan dari permainan Gobak Sodor ini ?
7	Apakah terdapat kendala pada proses permainan Gobak Sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong?
8	Apa yang anda ketahui tentang permainan gobak sodor?
9	Bagaimana cara bermain gobak sodor?
10	Bagaimana peraturan dalam bermain gobak sodor ini?

KISI-KISI WAWANCARA

NO	Pertanyaan Wawancara
1	Apakah permainan Gobak Sodor ini bisa di terapkan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong?
2	Apakah fasilitas yang ada di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini dapat di gunakan pada permainan Gobak Sodor ?
3	Apakah permainan ini sebelumnya pernah di terapkan oleh siswa di sekolah ini?
4	Apakah permainan Gobak Sodor menarik bagi siswa?
5	Apa permainan Gobak Sodor ini memiliki nilai-nilai karakter?
6	Nilai-nilai karakter apa saja yang dapat di munculkan dari permainan Gobak Sodor ini ?
7	Apakah terdapat kendala pada proses permainan Gobak Sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong?
8	Apa yang anda ketahui tentang permainan gobak sodor?
9	Bagaimana cara bermain gobak sodor?
10	Bagaimana peraturan dalam bermain gobak sodor ini?

HASIL WAWANCARA

NO	Variabel	Indikator	Informan	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	<p>Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Gobak Sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong.</p>	<p>Permainan tradisional Gobak Sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong</p> <p>Nilai karakter yang dapat di munculkan dari permainan Gobak Sodor</p>	<p>Wali kelas IV, V, VI</p>	<p>a. Apakah permainan Gobak Sodor ini bisa di terapkan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong?</p>	<p>Setelah kami melihat pelaksanaan permainan gobak sodor pada siswa kami, kami telah melihat nilai-nilai karakter yang dapat dimunculkan dari permainan gobak sodor ini. Dan kami rasa permainan ini harus dikembangkan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong.</p>
		<p>Kendala-kendala pada permainan Gobak Sodor</p>	<p>Kepala Sekolah MIS GUPPI 12 Rejang Lebong</p>	<p>b. Apakah fasilitas yang ada di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong ini dapat di gunakan pada permainan Gobak Sodor ?</p>	<p>Ya bisa, Pada saat jam istirahat mereka terlihat ada yang bermain dengan temannya didalam kelas jarang menggunakan fasilitas diluar kelas seperti bermain di lapangan sekolah. Siswa kami terlihat senang saat melakukan permainan Gobak Sodor ini, karena jarang sekali mereka melakukan permainan Tradisional di lapangan</p>

		Siswa kelas IV, V, VI.			sekolah pada saat jam istirahat.
			Waka Kurikulum MIS GUPPI 12 Rejang Lebong	c. Apakah permainan ini sebelumnya pernah di terapkan oleh siswa di sekolah ini?	<p>Belum, tapi siswa kami selama ini memainkannya di luar jam sekolah. Permainan Gobak Sodor ini dalam bahasa daerah disini dikenal dengan permainan “Cabur”. Beberapa siswa kami mungkin telah mengenal permainan ini dengan kata “Main Cabur”.</p> <p>Kami sebenarnya sudah tidak asing lagi dengan permainan Gobak Sodor ini, permainan ini persis sekali dengan permainan yang kami kenal dengan nama “Main Cabur”. Dulu kami sering memainkannya tetapi diluar lingkungan sekolah, kami memankannya pada saat pulang sekolah di sore hari</p>
			Waka Kurikulum MIS GUPPI 12	d. Apakah permainan Gobak Sodor menarik bagi siswa?	Permainan ini sangat menarik bagi siswa kami, dan mereka terlihat sangat

			Rejang Lebong		bersemangat mengisi jam istirahat dengan permainan juga. Sehingga siswa terlihat aktif bergerak. Dan permainan ini juga dapat diterapkan pada pelajaran ekstrakurikuler Pramuka.
			Waka Kurikulum MIS GUPPI 12 Rejang Lebong	e. Apa permainan Gobak Sodor ini memiliki nilai-nilai karakter?	Permainan ini sangat memerlukan kerjasama tim yang baik dan juga senantiasa mengikuti peraturan permainannya yang dirasa terdapat banyak sekali nilai-nilai karakter yang baik.
			Wali murid kelas VI,	f. Nilai-nilai karakter apa saja yang dapat di munculkan dari permainan Gobak Sodor ini ?	Saya sangat mendukung permainan tradisional Gobak Sodor ini di kembangkan pada siswa kami mengingat banyak sekali nilai-nilai karakter yang ada pada permainan tradisional gobak sodor ini. Karena masing-masing tim pada permainan ini harus bertanggung jawab terhadap tugas nya masing-masing sebagai tim penjaga

			Wali kelas V, Wali kelas IV, V, VI		dan tim lawan. Saya sangat mendukung untuk permainan Tradisional Gobak Sodor ini diterapkan pada saat istirahat, untuk melatih siswa kami dalam hal berkerjasama dengan baik. Setelah kami melihat pelaksanaan permainan gobak sodor pada siswa kami, kami telah melihat nilai-nilai karakter yang dapat dimunculkan dari permainan gobak sodor ini. Dan kami rasa permainan ini harus dikembangkan di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong. Permainan ini tidak boleh melakukan kecurangan karena para penonton akan melihat situasi pada permainan ini. Jika penjaga dapat menyentuh semua lawan tepat pada garis yang dijaganya, maka mereka akan tukar posisi sebagai
--	--	--	--	--	--

					lawan, begitu juga sebaliknya jika lawan dapat melewati setiap garis-garis penjagaan, maka lawan adalah pemenang pada permainan ini. Kemudian juga permainan ini memerlukan ketelitian harus dengan strategi tidak asal menjaga garis, harus memikirkan strategi bagaimana agar lawan tidak lolos ke garis berikutnya. Juga harus bekerja sama dengan baik agar tim menang. Dan salah seorang dari tim harus menjadi pemimpin untuk mengatur pemain atau pun penjaga, agar bertanggung jawab dengan garis penjagaannya masing-masing. Permainan ini sangat memerlukan kerjasama tim yang baik dan juga senantiasa mengikuti peraturan permainannya yang dirasa
--	--	--	--	--	--

					terdapat banyak sekali nilai-nilai karakter yang baik.
			Kepala Sekolah MIS GUPPI 12 Rejang Lebong	g. Apakah terdapat kendala pada proses permainan Gobak Sodor di MIS GUPPI 12 Rejang Lebong?	Kami merasa sangat kurang dalam hal sarana dan prasarana di madrasah kami ini, karena ukuran ruangan kelas kami kurang efektif bagi siswa. Ruangan yang seharusnya untuk satu kelas telah dibagi menjadi dua kelas. Kemudian keadaan lapangan di madrasah kami, kurang begitu luas dan sementara ini masih cukup untuk melaksanakan kegiatan upacara, senam, dan kegiatan olahraga yang sederhana. Dan juga keadaan lapangan di madrasah kami dalam keadaan rusak dan siswa perlu berhati-hati dalam menggunakannya.
			Siswa kelas IV, V, VI	h. Apa yang anda ketahui tentang permainan	Kami sebenarnya sudah tidak asing lagi dengan

				gobak sodor?	permainan Gobak Sodor ini, permainan ini persis sekali dengan permainan yang kami kenal dengan nama “Main Cabur”. Dulu kami sering memainkannya tetapi diluar lingkungan sekolah, kami memankannya pada saat pulang sekolah di sore hari.
			Siswa kelas IV, V, VI	i. Bagaimana cara bermain gobak sodor?	Sebelum memulai permainan ini kami bersuit untuk mendapatkan tim menang dan kalah. Bagi tim yang kalah itu yang menjaga garis penjagaan, sedangkan bagi tim yang menang itu harus dapat melewati garis yang ada penjaganya tersebut. Pada permainan ini kami menggunakan lapangan yang tidak begitu luas dan juga tidak begitu sempit. Yang penting kami dapat membuat bentuk persegi panjang dengan membentuk garis-garis

					<p>tegah persegi dan memotong garis tengah tersebut dengan garis-garis lain sehingga membentuk 6 kotak pada persegi tersebut. Kotak tersebut tidak terlalu luas sehingga sulit untuk dijaga, dan juga tidak teralalu sempit sehingga lawan susah untuk melewati garis pada kotak tersebut. Kami biasa melakukannya di tanah lapang yang hanya berlantai tanah.</p>
			<p>Siswa kelas IV, V, VI</p>	<p>j. Bagaimana peraturan dalam bermain gobak sodor ini?</p>	<p>Permainan ini tidak boleh melakukan kecurangan karena para penonton akan melihat situasi pada permainan ini. Jika penjaga dapat menyentuh semua lawan tepat pada garis yang dijaganya, maka mereka akan tukar posisi sebagai lawan, begitu juga sebaliknya jika lawan dapat melewati setiap garis-garis penjagaan, maka lawan</p>

					<p>adalah pemenang pada permainan ini. Kemudian juga permainan ini memerlukan ketelitian harus dengan strategi tidak asal menjaga garis, kami harus memikirkan strategi bagaimana agar lawan kami tidak lolos ke garis berikutnya. Kami juga harus bekerja sama dengan baik agar tim kami menang. Dan salah seorang dari tim kami harus menjadi pemimpin untuk mengatur pemain atau pun penjaga, agar bertanggung jawab dengan garis penjagaannya masing-masing</p>
--	--	--	--	--	---

DOKUMENTASI
KEADAAN SEKOLAH MIS GUPPI 12 REJANG LEBONG





DOKUMENTASI WAWANCARA





DOKUMENTASI SAAT BERMAIN GOBAK SODOR

