



Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan  
<http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>

## Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar

Dixon E.M. Taek Bete<sup>a</sup>, Marsen Kaleb Saidjuna<sup>b</sup>

<sup>ab</sup> Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, [dixontaek45@gmail.com](mailto:dixontaek45@gmail.com)

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima: 11 April 2022

Direvisi: 09 Juni 2022

Disetujui: 16 Juli 2022

#### Keywords:

permainan tradisional,  
benteng, perilaku sosial

### Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana Implementasi Permainan Benteng dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa kelas VI pada SD GMT Kolhua. Untuk memperoleh data, penulis menggunakan beberapa metode yakni observasi, dokumentasi dan wawancara, sedangkan menganalisa data penulis menggunakan teknik kualitatif dengan penelitian kualitatif penulis dapat menemukan data secara alamiah berdasarkan kenyataan yang ada di tempat penelitian. Hasil yang diperoleh berdasarkan kenyataan di tempat penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional benteng dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa kelas VI DI SD GMT Kolhua telah meningkatkan perilaku peserta didik dalam hidup bersosial serta kerja sama peserta dalam menyelesaikan permainan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik. Beberapa kendala yang peneliti dapatkan adalah ketidak teraturan peserta didik dalam permainan tradisional namun peserta didik telah menemukan kerja sama adanya kekompakan dalam permainan ini. Saran dari peneliti agar pihak sekolah sesering mungkin untuk mengadakan permainan yang memerlukan kerja sama antar peserta didik dalam menyelesaikan permainan tersebut.

### Abstract

*The purpose of the study was to find out and describe how the Implementation of the Fortress Game in physical education learning to the formation of social behavior of grade VI students at SD GMT Kolhua. To obtain data, the author uses several methods, namely observation, documentation and interviews, while analyzing the author's data using qualitative techniques with qualitative research, the author can find data naturally based on the reality in the research site. The results obtained based on reality in the place of research show that the implementation of traditional games in physical education learning to the formation of social behavior of grade VI students at GMT Kolhua Elementary School has improved the behavior of students in social life as well as participant cooperation in completing games and fostering self-confidence in students. Some of the obstacles that researchers get are the irregularity of learners in traditional games but learners have found cooperation with cohesiveness in these games. The advice from researchers is for the school to hold games that require cooperation between students in completing the game as often as possible.*

✉ Alamat korespondensi:  
Kampus FKIP, Jl. Perintis Kemerdekaan III/40, Kota Kupang  
E-mail: [fkp.j3p@gmail.com](mailto:fkp.j3p@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sangat penting bagi suatu bangsa, karena keberhasilan dan kemajuan bangsa sangat bergantung kepada pendidikan yang ditekankan kepada penduduknya, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individual secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional, dimana pendidikan jasmani mengandung unsur game dan fun, melalui pendidikan jasmani guru bisa mengajarkan banyak hal kepada siswa, Salah satu hal terpenting yang harus dicapai dari pembelajaran pendidikan jasmani ialah siswa mampu melakukan kerampilan gerak dasar dan mampu membentuk karakter anak yaitu nilai-nilai sosial, Menurut Bucher (dalam Rahayu, 2013), bahwa: Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani bisa dengan melakukan berbagai aktivitas jasmani yang mencakup ruang lingkup pendidikan, demi mencapai tujuan yang diinginkan. Implikasinya diharapkan dalam jangka waktu yang ditetapkan, paling tidak pendidikan jasmani dapat diarahkan agar siswa memiliki kebugaran tubuh, kesenangan melakukan aktivitas fisik dan olahraga (gaya hidup yang

aktif dan sehat), memiliki prestasi yang sesuai dengan tahapan, dan memperoleh nilai-nilai pendidikan sosial yang diperlukan siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka masing-masing.

Sekolah yang baik adalah sekolah yang mampu menghadirkan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa dan menumbuhkan kenyamanan seolah-olah sedang bermain padahal sebenarnya sedang belajar. Menurut Arikunto (dalam Ariani 1997), menjelaskan bahwa: Eratnya anak dengan dunia bermain maka secara tidak langsung permainan anak dapat digunakan sebagai penentu jalan hidupnya serta membentuk kepribadianya'.

Menurut Budhi santoso dalam Dharma mulya (1992), mengatakan bahwa: Permainan anak-anak merupakan salah satu sarana kegiatan pendidikan diluar sekolah yang sangat penting artinya dalam proses sosialisasi. Anak-anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan. Permainan tradisional adalah Permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat maka ia bisa ikut bermain. Permainan tradisional sebenarnya banyak memiliki manfaat bagi siswa, selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga menyehatkan badan. Permainan sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirancang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan dan perilaku sosialnya. Salah satu permainan yang cocok untuk pembelajaran penjas dalam meningkatkan pendidikan sosial adalah dengan permainan tradisional bentengan

Permainan bentengan adalah permainan yang terdiri dari dua kelompok, inti dari permainan ini adalah banyak-banyakan siapa yang berhasil menduduki benteng lawan (dengan simbol meyentuh benteng lawan).

Setiap tim akan menjaga bentengnya (bentuk dan bendanya terserah, biasanya tiang listrik, tiang gawang, pohon atau pun bisa dimodifikasi oleh guru) sekaligus menyerang benteng lawan, setiap penyerang yang sudah jauh meninggalkan bentengnya, akan bisa ditangka oleh penjaga atau lawannya, dan jika tertangkap penyerangan menjadi tawanan dan harus diselamatkan oleh temanya sendiri untuk bermain kembali, kelompok yang berhasil banyak menduduki benteng lawan itulah yang jadi pemenangnya, Dalam permainan ini benteng berfungsi sebagai area kekuatan pemainnya. Orang yang berada diluar benteng, area kekuatannya akan berkurang karena ia menjauhi bentengnya sehingga dapat ditangkap oleh musuh yang baru keluar dari bentengnya. Untuk itu, setiap pemain harus memperbaharui kekuatannya dengan menyentuh tiang benteng agar bisa menagkap musuh yang berada lebih lama di luar bentengnya.

Permainan bentengan banyak mengandung perilaku kerjasama dan fair play, dengan modifikasi sesuai pembelajaran pasti dapat dengan cepat dalam mencapai nilai-nilai sosial. Tanpa kerjasama dan fairplay permainan ini tidak dapat dimainkan dengan baik, dimana kalau siswa hanya bermain sendirian (individu) tanpa ada bantuan dari temanya mungkin permainan tidak akan menyenangkan karena terlalu berfokus secara individu saja, melalui permainan bentengan siswa dapat mengembangkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor siswa sehingga bisa menumbuhkan perilaku kerjasama, empati, simpati dan toleransi terhadap teman ataupun lawan, adanya proses belajar mengajar dalam permainan ini dan saling membutuhkan satu sama lain, siswa akan mampu berpikir dan belajar dalam kelompok kecil maupun besar, serta mendapatkan pengalaman dalam aktivitas permainan ini dan dari segi aspek sosialnya bisa membentuk. Apabila siswa telah

memahami nilai yang terkandung dalam aktivitas permainan bentengan seperti kerja sama dan *fair play*, di dalam lingkungannya siswa sudah terbiasa menerapkan perilaku yang baik, jadi siswa mampu berinteraksi dalam lingkungannya baik disekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Implementasi Permainan Bebenangan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa kelas VI di SD GMT Kolhua.

Dalam penulisan ini, rumusan masalah yang penulis angkat yaitu bagaimana implementasi permainan bebenangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa kelas VI pada di SD GMT Kolhua?

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendiskripsikan bagaimana implementasi permainan bebenangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa kelas VI di SD GMT Kolhua.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006 Depdiknas (2006), diuraikan tentang pengertian Pendidikan Jasmani (Penjas) sebagai berikut: Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesegaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran,

stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang direncanakan sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

### **Permainan Tradisional**

Permainan tradisional saat ini semakin dilupakan, khususnya bagi anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan. Salah satu penyebabnya adalah semakin berkembangnya teknologi gadget yang lebih menyenangkan untuk dimainkan dibandingkan dengan permainan tradisional. Anak-anak lebih terfokus pada perkembangan teknologi permainan dibandingkan dengan permainan tradisional. Selain itu, disekolah permainan tradisional anak juga sudah jarang dimainkan. Sehingga semakin lama permainan tradisional anak semakin tidak dikenal oleh generasi-generasi muda.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Kurniati (2011), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta dapat menghargai orang lain. Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010), mengemukakan nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak yaitu: meningkatkan kemampuan problem solving pada anak, menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, mengembangkan keterampilan sosial, dan merupakan wadah pengekspresian emosi yang baik bagi anak. Dalam pengembangan karakter, permainan tradisional juga telah terbukti dapat meningkatkan karakter yang positif.

Cahyono (2011), mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang mampu membentuk karakter positif yaitu: permainan tradisional cenderung menggunakan fasilitas di lingkungan tanpa membelinya sehingga anak perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi untuk membuat alat permainan, permainan tradisional anak melibatkan pemain yang banyak sehingga menuntut kemampuan interaksi antar pemain di dalamnya, permainan tradisional memiliki pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan untuk berprestasi, dan taat pada peraturan.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2009). Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniati (2011), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta dapat menghargai orang lain.

## Permainan Bebentengan

Permainan bebentengan adalah permainan yang terdiri dari dua kelompok, inti dari permainan ini adalah banyak-banyakan siapa yang berhasil menduduki benteng lawan (dengan simbol meyentuh benteng lawan). Setiap tim akan menjaga bentengnya (bentuk dan bendanya terserah, biasanya tiang listrik, tiang gawang, pohon ataupun bisa dimodifikasi oleh guru) sekaligus menyerang benteng lawan, setiap penyerang yang sudah jauh meninggalkan bentengnya, akan bisa ditangkap oleh penjaga atau lawannya, dan jika tertangkap penyerang akan menjadi tawanan dan harus diselamatkan oleh temanya sendiri untuk bermain kembali, kelompok yang berhasil banyak menduduki benteng lawan itulah yang jadi pemenangnya. Dalam permainan ini benteng berfungsi sebagai area kekuatan pemainnya. Orang yang berada diluar benteng, area kekuatannya akan berkurang karena ia menjauhi bentengnya sehingga dapat ditangkap oleh musuh yang baru keluar dari bentengnya. Untuk itu, setiap pemain harus memperbaharui kekuatannya dengan menyentuh tiang benteng agar bisa menangkap musuh yang berada lebih lama di luar bentengnya.

Permainan bebentengan banyak mengandung perilaku kerjasama dan *fair play*, dengan modifikasi sesuai pembelajaran pasti dapat dengan cepat dalam mencapai nilai-nilai sosial. Tanpa kerjasama dan *fair play* permainan ini tidak dapat dimainkan dengan baik, dimana kalau siswa hanya bermain sendirian (individu) tanpa ada bantuan dari temanya mungkin permainan tidak akan menyenangkan karena terlalu berfokus secara individu saja, melalui permainan bebentengan siswa dapat mengembangkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor siswa sehingga bisa menumbuhkan perilaku kerjasama, empati, simpati dan toleransi terhadap teman ataupun lawan, adanya proses belajar mengajar dalam permainan ini dan

saling membutuhkan satu sama lain, siswa akan mampu berpikir dan belajar dalam kelompok kecil maupun besar, serta mendapatkan pengalaman dalam aktivitas permainan ini dan dari segi aspek sosialnya bisa membentuk. Apabila siswa telah memahami nilai yang terkandung dalam aktivitas permainan bebentengan seperti kerjasama dan *fair play*, didalam lingkungannya siswa sudah terbiasa menerapkan perilaku yang baik, jadi siswa mampu berinteraksi dalam lingkungannya baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Permainan bentengan membuat siswa menjadi kaya akan bergerak serta memiliki kemampuan untuk bersosialisasi, berkerja sama serta menumbuhkan *fair play*. Sugono (dalam Hawadi 2006), menjelaskan bahwa: 'Kerjasama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan, oleh beberapa orang (menolong, membantu, menghargai dan mengajak) untuk mencapai tujuan bersama'. Memang kerja sama dalam satu permainan sangat dibutuhkan, permainan apapun pasti menerapkan sistem kerja sama yang baik antar individu dan kelompok.

## Perilaku Sosial

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari (2004), adalah "suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu". Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok lainnya. Menurut Krech et. Al (1962), yang dikutip oleh Didin Budiman (2012), Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu:

a. Kecenderungan Perilaku Peran: 1) Sifat pemberani dan pengecut secara social, Orang yang memiliki sifat pemberani, biasanya akan suka mempertahankan dan membela haknya, tidak malu-malu atau tidaksegan melakukan sesuatu perbuatan yang sesuai norma di masyarakat dalam mengedepankan kepentingan diri sendiri sekuat tenaga. Sedangkan sifat pengecut menunjukkan perilaku atau keadaan sebaliknya. 2) Sifat berkuasa dan sifat patuh, Orang yang memiliki sifat berkuasa dalam perilaku sosial, biasanya ditunjukkan oleh perilaku seperti bertindak tegas, berorientasi kepada kekuatan, percaya diri, berkemauan keras, suka member perintah dan memimpin langsung. Sedangkan sifat yang patuh atau penyerah menunjukkan perilaku sosial yang sebaliknya. 3) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif, Orang yang memiliki sifat inisiatif biasanya suka mengorganisasi kelompok, tidak suka mempersoalkan latar belakang, suka member masukan atau saran dalam berbagai pertemuan, dan biasanya suka mengambil alih kepemimpinan. Sedangkan sifat orang yang pasif secara sosial ditunjukkan oleh perilaku yang bertentangan dengan sifat orang yang aktif. 4) Sifat mandiri dan tergantung, Orang yang memiliki sifat mandiri biasanya membuat segala sesuatunya dilakukan oleh diri sendiri, seperti membuat rencana sendiri, melakukan sesuatu dengan cara sendiri, tidak suka berusaha mencari nasihat atau dukungan dari orang lain, dan secara emosional cukup stabil. Sedangkan sifat orang yang ketergantungan cenderung menunjukkan perilaku sosial sebaliknya.

b. Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial: 1) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain, Orang yang memiliki sifat dapat diterima oleh orang lain biasanya tidak berprasangka buruk terhadap orang lain, loyal, dipercaya, pemaaf dan tulus menghargai kelebihan orang lain. Sementara sifat orang yang ditolak biasanya suka mencari kesalahan

dan tidak mengakui kelebihan orang lain. 2) Suka bergaul dan tidak suka bergaul, Orang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan sosial yang baik, senang bersama dengan yang lain dan senang bepergian. Sedangkan orang yang tidak suka bergaul menunjukkan sifat dan perilaku sebaliknya. 3) Sifat ramah dan tidak ramah, Orang yang ramah biasanya periang, hangat, terbuka, mudah didekati orang, dan suka bersosialisasi. Sedang orang yang tidak ramah cenderung bersifat sebaliknya. 4) Simpatik dan tidak simpatik, Orang yang memiliki sifat simpatik biasanya peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain, murah hati dan suka membela orang tertindas. Sedangkan orang yang tidak simpatik menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

c. Kecenderungan Perilaku Ekspresif: 1) Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama), Orang yang suka bersaing biasanya menganggap hubungan sosial sebagai perlombaan, lawan adalah saingan yang harus dikalahkan, memperkaya diri sendiri. Sedangkan orang tidak suka bersain menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya. 2) Sifat agresif dan tidak agresif, Orang yang agresif biasanya suka menyerang orang lain baik langsung ataupun tidak langsung, pendendam, menentang atau tidak patuh pada penguasa, suka bertengkar dan suka menyangkal. Sifat orang yang tidak agresif menunjukkan perilaku sebaliknya. 3). Sifat kalem atau tenang secara social, Orang yang kalem biasanya tidak nyaman jika berbeda dengan orang lain, mengalami kegugupan, malu, ragu-ragu, dan merasa terganggu jika ditonton orang. 4). Sifat suka pamer atau menonjolkan diri, Orang yang suka pamer biasanya berperilaku berlebihan, suka mencari pengakuan, berperilaku aneh untuk mencari perhatian orang lain.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif naturalistik. Penelitian kualitatif yaitu berusaha menggambarkan atau melukiskan data yang ada kemudian menarik kesimpulan secara umum berdasarkan masalah yang ditetapkan. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VI di SD GMT Kolhua Kupang selama Satu Bulan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian yaitu: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Sumber data yang diambil menggunakan: 1). Data primer, Data primer dalam penelitian ini yaitu Siswa Kelas VI di SD GMT Kolhua Kupang yang akan dijadikan sampel dan yang akan diwawancara secara langsung oleh peneliti dan oleh siswa-siswi SDI kelas VI di SD GMT Kolhua Kupang. 2). Data sekunder, Data sekunder adalah data yang telah tersedia dan didapatkan oleh peneliti melalui berbagai macam media (buku, kora, radio dan televisi) dengan melihat, membaca dan mendengar.

Beranjak dari itu maka untuk menganalisa data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan demikian maka data yang telah di peroleh diurutkan dan diorganisir kemudian di klasifikasikan dengan menghubungkan fakta, mendeskripsikan atau menjelaskan fakta yang diperoleh guna mendapat kesimpulan akhir atau temuan penelitian. Untuk memahami bagaimana implementasi permainan bebentengan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa kelas VI pada SD GMT Kolhua dalam penelitian ini maka data dan keterangan yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi Permainan Bebentengan oleh Guru Penjaskes dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas VI di SD GMT Kolhua**

Yang peneliti dapatkan dari tempat penelitian selama penelitian berlangsung dan peneliti mengimplementasikan permainan benteng dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat antusias para peserta didik dalam menerima pelajaran penjas karena permainan ini tidaklah asing bagi peserta didik namun di dunia pendidikan, guru jarang memberikan permainan tradisional kepada anak didiknya sehingga permainan tradisional mulai memudar pada dunia anak.

Permainan tradisional dibiasakan diberikan kepada peserta didik sehingga tidak hilangnya budaya aslinya Indonesia, disamping itu secara tidak langsung guru melatih atau mengajarkan kepada peserta didik cara kerja sama tim dalam memainkan permainan benteng ini hal seperti itulah adanya perubahan sosial yang dirasakan oleh para peserta didik, karena dalam kepribadian para peserta didik yang berbeda-beda akan disatukan dalam permainan beregu dan permainan yang bersifat klasik.

### **Permainan Olahraga Tradisional Benteng Sebagai Azet Budaya di SD GMT Kolhua**

Guru dalam mengimplementasikan permainan bebentengan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa adalah sebuah hal yang mutlak yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik dalam merubah perilaku sosial yang kurang baik adanya permainan yang membuat para peserta didik mampu melupa akan segala kejadian yang terjadi pada diri mereka sendiri, baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah.

Dengan adanya permainan tradisional yang peneliti terapkan mampu mengugah setiap peserta didik dalam pembentukan karakter sosial yang lebih baik, adanya kepercayaan yang tinggi dalam diri peserta didik, untuk menerima setiap materi yang peneliti berikan. Hal ini menjadi sebuah hal positif yang harus dipertahankan dan terus dilestarikan dalam dunia pendidikan karena permainan ini akan

membangkitkan karena sama antar pelajar dalam memainkan permainan tradisional.

**Implementasi Permainan Bebentengan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas VI di SD GMIT Kolhua**

Hasil yang di dapat oleh peneliti dalam kancan penelitian membuktikan bahwa adanya perubahan besar yang terjadi dalam pribadi setiap peserta didik dalam memainkan permainan bentengan ini, dengan adanya hal ini membuktikan bahwa peserta didik harus terbiasakan diri dengan permainan yang sifatnya kelompok atau sering disebut beregu karena dengan penerapan yang peneliti lakukan yaitu permainan bentengan ini setidaknya adanya pembentukan perilaku sosial dalam pribadi masing – masing peserta didik adanya kerja sama tim adanya canda tawa yang selalu mengiringi setiap permainan bentengan saling kejar mengejar.

Hal yang paling penting dalam permainan ini adalah, bagaimana peserta didik yang

ditangkap akan dibebaskan peserta didik yang lain yang notabenehnya satu tim atau sering disebut membebaskan kawan. Sesuatu positif yang peneliti dapatkan adalah cara peserta didik memainkan permainan bentengan ini dengan kepolosan mereka dengan cara mereka sendiri dalam mengenal dan meningkatkan perilaku mereka sendiri.

Permainan bentangan ini tidak memerlukan sarana dan prasarana yang berlebihan karena permainan bentengan ini sifatnya tradisional sehingga sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan bentengan ini sifatnya muda ditemukan atau peralatan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari – hari sehingga tidak adanya hambatan yang berarti dalam peneliti mengimplementasikan permainan ini kepada peserta didik.

Berikut diuraikan hasil wawancara yang peneliti lakukan di lokasi penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2.

**Tabel 1.** Data Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Gmit Kolhua

No	Item pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah Bapak melihat adanya penerapan permainan bentengan yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik dalam mata pelajaran PJOK?	Ini adalah sebuah metode yang baik yang harus dilestarikan karena permainan seperti inilah yang akan meningkatkan kepercayaan peserta didik serta peningkatan perilaku sosial para siswa.
2.	Bagaimana pendapat Bapak tentang permainan bentengan ini dalam meningkatkan perilaku sosial peserta didik dalam mata pelajaran PJOK?	Jika yang dilakukan oleh peneliti dalam mengimplementasikan permainan bentengan ini dalam meningkatkan perilaku sosial peserta didik saya dukung selaku pimpinan di unit di SD GMIT Kolhua
3.	Apakah adanya perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam implementasikan permainan bentengan ini?	Perilaku seseorang dibentuk berbeda – beda ada yang cepat ada yg lamban oleh karena itu jika ditanya soal perubahan iya dan tidaknya bisa terjadi.



**Tabel 2.** Wawancara dengan Guru Penjas

No	Item pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana menurut bapak tentang permainan bentengan ini apakah mampu merubah perilaku sosial peserta didik?	Untuk pertanyaan ini cukup dilema iya karena setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda, untuk kerja samanya bisa tercipta karena permainan ini butuh kerja sama tim
2.	Sejauh pantuan bapak dalam peneliti mengimplementasikan permainan bentengan ini apakah yang menjadi kendala?	Dilihat dari kegiatannya sudah terdapat kerja samanya, adanya perubahan perilaku sosial pada peserta didik, dan kendalanya peserta didik belum mampu mendengar secara baik arahan dari peneliti

## SIMPULAN

Berdasarkan fakta dari data temuan di tempat penelitian dapat disimpulkan bahwa: Permainan bebentengan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial Siswa Kelas di SD GMT Kolhua telah meningkatkan perilaku peserta didik dalam hidup bersosial serta kerja sama peserta dalam menyelesaikan permainan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik.

## SARAN

Saran dari Peneliti agar sesering mungkin guru penjas menerapkan permainan yang sifatnya beregu atau kelompok baik permainan tradisional maupun permainan modern yang mewajibkan para peserta didik memainkan permainan tersebut dengan menjunjung tinggi kerja sama tim serta saling percaya kawan dalam memainkan permainan tersebut dan peneliti sarankan permainan tradisional banyak dimainkan agar adanya pembudayaan permainan sendiri dalam lingkup pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Akbar Hawadi Reni, 2001. *Psikologi Perkembangan Anak mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT Grasindo

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Arif Komarudin. (2007). *Permainan Tradisional*. Diakses dari pada tanggal 8 januari 2012, jam 23.00 WIB.

Azhari, Akyas. (2004). *Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta Selatan: Penerbit Teraju

Budiman, Didin. (2012). *Bahan Ajar Mata Kuliah Psikologi dalam Penjas PGSD*. Bandung: UPI.

Cahyono, N. (2011). Transformasi Permainan Anak Indonesia. *Artikel*. <http://permatanusantara.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 25 September 2012.

Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Child Development*. Jakarta: PT.Gelora Persada Pratama.

Iswinarti. (2010). Nilai-nilai Terapiutik Permainan Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Naskah Publikasi. [www.google.com](http://www.google.com). Diakses tanggal 24 September 2012

Kurniati, E. (2011). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: *Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta*

M. Furgon H. (2002). *Pembinaan Olahraga Usia Dini*. Surakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Keolahragaan (Puslitbang-OR). Universitas Sebelas Maret

Uno, H.B. (2009). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Rahayu, Ega Trisna. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.