
NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Meyrna Putri Nur Harsati¹, Sri Utaminingsih², dan Siti Masfuah³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

Email: mevrmapnh@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

Keywords:

Nilai-Nilai Karakter, Permainan Tradisional Bentengan

Abstract

With the development of technology in the digital era, children increasingly play modern games, which can damage the nation's character. Traditional games are one way that can damage the nation's character. The purpose of this study is to describe the character values in traditional games, especially the Bentengan game played by elementary school-aged children in the Traditional Dolanan Studio, Pagerharjo Village, Wedarijaksa District, Pati Regency so that in the end they can preserve traditional games and grow children's character. The method used in this study is a descriptive qualitative method which will be carried out in the Traditional Dolanan Studio, Pagerharjo Village, Wedarijaksa District, Pati Regency. The subjects in this study were six elementary school-age children and the owner of the Traditional Dolanan Studio. Data collection techniques are in the form of observation, interviews, and documentation. The validity of the data technique uses source triangulation and technical triangulation. Analysis of data in the study using Miles and Huberman's interactive model analysis techniques, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The results of the study indicate that there are several character values contained in the traditional game of Bentengan, namely the value of honesty, discipline, hard work, social care, and responsibility. The advice that researchers give is that parents should participate in shaping the character of children from an early age. This can be done by teaching children to keep playing traditional games of Bentengan.

Abstrak

Adanya perkembangan teknologi di era digital, membuat permainan modern semakin marak dimainkan oleh anak-anak yang dapat merusak karakter bangsa. Permainan tradisional merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dalam membentuk karakter anak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional Bentengan yang dimainkan oleh anak usia sekolah dasar di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati sehingga pada akhirnya dapat melestarikan permainan tradisional dan menumbuhkan karakter anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yang akan dilaksanakan di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Subjek dalam penelitian ini yaitu enam anak usia sekolah dasar dan pemilik Sanggar Dolanan Tradisional. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data dalam penelitian menggunakan teknik analisis model interaktif Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penyimpulan. Hasil penelitian menunjukkan permainan tradisional Bentengan mengandung beberapa nilai-nilai karakter yaitu nilai jujur, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai peduli sosial dan nilai tanggung jawab. Saran yang peneliti berikan yaitu sebaiknya orang tua turut serta membentuk karakter anak sejak dini. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengajarkan anak agar tetap bermain permainan tradisional Bentengan.

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi di era digital mendorong segala perubahan aspek kehidupan manusia. Setiap individu dapat mengakses segala informasi di seluruh penjuru dunia dengan bermodalkan gadget dan internet. Adanya kemudahan ini dapat memunculkan lunturnya rasa solidaritas dan kebersamaan manusia. Mc Crindler memprediksi bahwa anak-anak yang tidak lepas dari gadget akan kurang bersosialisasi, kurang daya kreativitas dan bersikap individualis (Fadlurrohik dkk, 2019).

Kemajuan teknologi yang semakin pesat juga dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak (Nur, 2013). Perubahan aktivitas bermain dapat dilihat dari anak-anak pada zaman dahulu bermain permainan tradisional, tetapi sekarang beralih bermain permainan modern seperti *game online*. Permainan modern tidak serta merta berdampak positif bagi anak. Contoh kasus yang diberitakan di sebuah media *online* nasional Kompas (21/22/2019) yaitu seorang anak berusia 12 tahun membolos sekolah selama empat bulan karena kecanduan *game online*. Permasalahan ini menjadikan ancaman yang mampu mengikis karakter anak bangsa.

Sukmayadi (2016) mengungkapkan bahwa karakter merupakan salah satu ciri khas yang terdapat dalam diri manusia. Karakter yang baik tidak dapat muncul secara instan, tetapi perlu dilakukan pembiasaan sehari-hari agar tampak pada perilaku seseorang. Apabila pembiasaan tidak berjalan, akan memunculkan karakter yang buruk. Oleh karena itu, munculah penanaman nilai-nilai karakter yang termuat dalam pendidikan karakter. Pendidikan karakter penting untuk dilakukan sejak dini, baik oleh keluarga, sekolah maupun di masyarakat, sehingga anak bisa berkembang optimal dan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter (Utaminingsih, 2019).

Penanaman nilai-nilai karakter merupakan salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan karakter pada anak. Proses penanaman nilai karakter dapat dilakukan melalui permainan edukatif sederhana, mengingat usia anak Sekolah Dasar masih dalam tahap bermain (Abdullah dkk, 2016). Rukiyah (2019) juga mengemukakan bahwa penanaman nilai-nilai karakter dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang dapat memengaruhi perkembangan karakter anak.

Pendidikan karakter yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu sistem

penanaman nilai-nilai karakter kepada anak yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Hidayati, 2016). Adapun, indikator nilai-nilai pendidikan karakter yang dimaksudkan dalam penelitian ini sesuai Kemendiknas (Wibowo, 2012) diantaranya yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan atau nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Wijayanti (2014) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak yang berasal dari budaya Indonesia. Permainan tradisional sudah ada sejak zaman dahulu sebagai warisan untuk generasi penerus bangsa. *Traditional games are games that are relatively simple but provide extraordinary benefits if you explore the meaning of the game depth* (Masfuah dkk, 2018). Permainan tradisional tersebar di setiap daerah yang ada di Indonesia dengan penyebutan berbeda-beda.

Salah satu jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia yaitu *Bentengan*. Permainan tradisional *Bentengan* merupakan permainan yang memerlukan dua tim untuk bermain (Nurastuti dkk, 2015). Tujuan permainan ini adalah saling menyerang dan menyentuh benteng lawan dengan meneriakkan kata “Benteng!”. Permainan ini sangat menyenangkan karena termasuk permainan adu ketangkasan yang bersifat kompetisi serta ditentukan ada pihak pemenang dan kalah (Sururiyah, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara awal yang telah peneliti lakukan kepada salah satu anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional, Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati bahwa anak-anak masih sering bermain permainan tradisional. Hampir setiap sore anak-anak bermain gasing, petak umpet, sepak bola, lompat tali, engklek, bentengan dan kelereng. Anak juga mengetahui permainan tradisional *Bentengan*, cara bermainnya dan alat yang dibutuhkan saat bermain permainan tersebut. Namun, anak belum mengetahui bahwa permainan tradisional *Bentengan* mengandung nilai-nilai karakter.

Beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini Zulaeni, dkk (2019) yaitu mengungkap bahwa dalam permainan tradisional *Boin-Boin* terinternalisasi tujuh karakter

diantaranya nilai religius, nilai rasa ingin tahu, nilai jujur, nilai tanggung jawab, nilai kerja keras, nilai peduli sosial dan cinta damai. Hasil penelitian Rejeki, dkk (2018) mengemukakan bahwa terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional *Kadende Sorong* diantaranya yaitu nilai kedisiplinan, nilai ketangkasan, nilai sosial, nilai kesehatan, nilai Kerjasama, nilai kerukunan, nilai kreatifitas dan nilai pengaturan strategi. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sriyahani, dkk., (2022) mengungkap permainan tradisional yang dimainkan oleh anak di desa Sitimulyo terdapat nilai pendidikan karakter religius, sportivitas, kecermatan, keterampilan, gotong royong, mandiri, kerja keras, disiplin, sabar, cinta tanah air, demokratis dan bersahabat/komunikatif.

Fokus penelitian ini yaitu merujuk pada nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Bentengan*. Hal ini dikarenakan permainan tradisional *Bentengan* masih dimainkan oleh anak-anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional, Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati. Namun, anak-anak usia Sekolah Dasar belum mengetahui apa saja nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Bentengan* dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *Bentengan* yang dimainkan oleh anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan analisis data secara deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah dimana peneliti sebagai instrument kunci dan hasil penelitiannya lebih menekankan makna daripada generalisasinya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini mendeskripsikan mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *Bentengan*.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan sumber data

sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau dokumen. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu enam anak usia Sekolah Dasar dan pemilik Sanggar Dolanan Tradisional, Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa buku-buku, jurnal-jurnal yang relevan, dokumen dan pencatatan saat penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu terhadap permainan tradisional *Bentengan* yang dimainkan oleh anak-anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional, Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang muncul dalam permainan tradisional *Bentengan* pada anak-anak usia Sekolah Dasar, sehingga dapat memperkuat data observasi. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto saat anak-anak bermain permainan tradisional *Bentengan* dan dokumentasi lain.

Teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah 1) Triangulasi sumber, dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder; 2) Triangulasi teknik, dilakukan dengan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda yaitu dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Triangulasi dalam penelitian ini untuk melakukan pengecekan derajat kepercayaan data agar dapat dikatakan valid.

Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini model Miles dan Huberman yaitu (1) Pengumpulan data merupakan kegiatan yang paling utama dalam setiap penelitian; (2) Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok; memfokuskan pada hal-hal penting serta mencari tema dan polanya; (3) Penyajian data merupakan tahapan penelitian yang menyajikan data berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan teks bersifat naratif, dan (4) Penyimpulan merupakan tahapan yang masih bersifat sementara. Jika didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten, maka data yang disimpulkan merupakan kesimpulan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara terhadap anak usia Sekolah Dasar dan pemilik Sanggar Dolanan Tradisional, Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati. Hasil wawancara pada bulan Mei 2022 dengan pemilik Sanggar Dolanan Tradisional, Bapak MT menjelaskan bahwa setiap sore hari, anak-anak bermain permainan tradisional di halaman sanggar. Permainan yang dimainkan tidak selalu *Bentengan*, tetapi juga bermain gangsing, egrang dan petak umpet. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada bulan Juni 2022 bahwa anak-anak terlihat sedang bermain permainan tradisional salah satunya *Bentengan* di halaman sanggar.



Gambar 1. Anak-anak bermain *Bentengan*

Berdasarkan hasil observasi, berikut ini proses bermain permainan tradisional *Bentengan* yang dimainkan oleh anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati yaitu, *Pertama*, membagi pemain menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari empat pemain. Pembagian kelompok dengan cara *hompimpah*. Hal ini sama dengan langkah awal bermain *Bentengan* yaitu membagi pemain menjadi dua tim dengan masing-masing tim berjumlah empat sampai delapan pemain (Sururiyah, 2019:22).



Gambar 2. Pembagian kelompok dengan *hompimpah*

Kedua, menentukan benteng masing-masing kelompok. Benteng dapat berbentuk tonggak kayu, bambu, maupun pohon. Benteng kelompok pertama berupa tonggak bambu, sedangkan benteng kelompok kedua berupa pohon. *Ketiga*, pemain berusaha menyentuh benteng lawan dan menghindari sentuhan dari pemain lawan agar tidak tertangkap menjadi tahanan. Hal ini sejalan dengan aturan dan cara bermain *Bentengan* yaitu pemain dari tim lawan mengejar untuk menyentuh pemain tersebut. Untuk menghindari sentuhan dari tim lawan, pemain harus sering kembali dan menyentuh bentengnya (Sururiyah, 2019:22).

Keempat, apabila salah satu pemain yang tersentuh, maka pemain tersebut harus ditempatkan di penjara tahanan, hingga ada pemain lain yang satu kelompok dengannya datang menyelamatkan. *Terakhir*, suatu kelompok dinyatakan menang jika salah satu pemainnya dapat menyentuh benteng lawan. Hal ini sama dengan langkah pemenang pada tim yang pemainnya dapat menyentuh tiang, pohon atau pilar tim lawan dan meneriakan kata “*Benteng!*” (Sururiyah, 2019).



Gambar 3. Salah satu pemain menjadi tahanan kelompok lawan



Gambar 4. Salah satu pemain menyentuh benteng lawan

Berdasarkan dokumentasi dapat dilihat bahwa permainan tradisional *Bentengan* memiliki nilai-nilai karakter yang baik dan perannya sangat besar dalam kehidupan anak sehari-hari. Saat bermain permainan tradisional *Bentengan*, banyak sekali nilai-nilai karakter yang ditanamkan. Anak-anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan dan teman sebayanya. Bermain permainan tradisional *Bentengan* membantu anak-anak usia Sekolah Dasar menunjukkan sikap yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, nilai-nilai karakter yang muncul saat anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional, Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati bermain permainan tradisional *Bentengan* pada bulan Juni 2022 sebagai berikut.

Pertama, nilai jujur. Nilai jujur dalam permainan tradisional *Bentengan* terjadi melalui penghayatan bermain dan tidak hanya muncul satu kali. Hal ini dapat dilihat sebelum anak-anak bermain *Bentengan*, mereka melakukan *hompimpah* terlebih dahulu, untuk menentukan kelompok. Saat *hompimpah*, pemain membolak-balikkan telapak tangan beberapa kali hingga mendapatkan dua pemain terakhir untuk *suit*. Pemain terlihat tidak berbuat curang demi ingin satu kelompok dengan teman dekatnya. Selain itu, saat permainan berlangsung kedua kelompok bersikap jujur. Anak-anak bisa saja tidak jujur saat tersentuh pemain dari kelompok lawan agar tidak menjadi tahanan. Namun, sikap jujur ditunjukkan oleh para pemain dari kedua kelompok, sehingga permainan berlangsung tanpa adanya kecurangan.

Kedua, nilai disiplin. Nilai disiplin dalam permainan tradisional *Bentengan* yang dimainkan oleh anak-anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional muncul ketika pembiasaan pemain mengikuti semua proses dan aturan permainan secara tertib dan patuh. Pertama, saat proses *hompimpah*, ketentuannya masing-masing kelompok terdiri dari empat atau enam pemain harus seimbang. Kedua, ketentuan daerah aman dan tempat tahanan letaknya di sekitar benteng masing-masing. Ketiga, ketentuan setiap pemain menyentuh pemain dari kelompok lawan, menghindari sentuhan lawan agar tidak menjadi tahanan dan menyentuh benteng milik kelompok lawan. Keempat, ketentuan apabila seorang pemain tersentuh,

maka harus menjadi tahanan kelompok lawan. Kelima, pemenang ditentukan apabila pemain menyentuh benteng lawan dan meneriakan kata “Benteng!”. Anak-anak bisa saja tidak mengikuti aturan bermain *Bentengan*. Namun, secara keseluruhan saat bermain anak-anak menunjukkan sikap patuh dan tertib mengikuti aturan.

Ketiga, nilai kerja keras. Nilai kerja keras dalam permainan tradisional *Bentengan* muncul saat pemain mulai keluar dari bentengnya dan menyerbu benteng lawan. Nilai ini muncul berkali-kali. Pemain berusaha saling menyentuh benteng milik kelompok lawan untuk memenangkan permainan. Setiap pemain bekerja keras sesuai tugasnya yaitu mengejar pemain lawan, menyelamatkan kawan yang menjadi tahanan dan menjaga benteng. Anak-anak bisa saja hanya diam tanpa berusaha untuk memenangkan permainan. Namun, selama permainan *Bentengan* berlangsung, anak-anak menunjukkan sikap kerja keras agar kelompoknya menang.

Keempat, nilai peduli sosial. Nilai peduli sosial dalam permainan tradisional *Bentengan* muncul saat salah satu pemain menjadi tahanan. Nilai ini muncul berulang kali. Pemain lain yang masih dalam satu kelompok dengannya membantu menyelamatkan kawannya, agar terbebas dari tahanan. Anak-anak bisa saja hanya diam dan tidak peduli dengan teman satu kelompoknya yang menjadi tahanan lawan. Namun, anak-anak selama bermain terlihat membantu teman satu kelompoknya, sehingga permainan berjalan dengan lancar.

Kelima, nilai tanggung jawab. Nilai tanggung jawab dalam permainan tradisional *Bentengan* yang dimainkan oleh anak-anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional muncul berulang kali. Nilai ini muncul melalui pembiasaan melaksanakan tugas dan kewajiban dalam permainan *Bentengan*. Pertama, pemain melaksanakan tugas yang telah disepakati dalam kelompoknya. Satu orang menjaga benteng, satu orang menyentuh pemain lawan untuk dijadikan tahanan dan dua orang lainnya menyerbu benteng musuh. Selama permainan, anak-anak melaksanakan tugas secara baik tanpa ada cekcok dengan pemain lain dalam satu kelompok. Bisa saja anak-anak tidak mau melaksanakan sesuai tugasnya saat bermain, tetapi anak-anak tetap menunjukkan tanggung jawabnya untuk menyelesaikan permainan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian penelitian di atas, permainan tradisional *Bentengan* mengandung nilai-nilai karakter diantaranya yaitu nilai jujur, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai peduli sosial dan nilai tanggung jawab. Mengingat bahwa penanaman nilai karakter pada anak usia Sekolah Dasar sangat dibutuhkan, karena arus kemajuan teknologi semakin cepat. Salah satunya penanaman nilai karakter melalui permainan tradisional. Oleh karena itu, peran orang tua sebagai pendamping anak-anak sangat penting.

Penelitian ini hanya mengambil satu permainan tradisional *Bentengan* untuk dianalisis nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Meskipun dalam penelitian disebutkan bahwa di Sanggar Dolanan Tradisional, Desa Pagerharjo, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati telah menyediakan wadah untuk bermain anak-anak, seperti gasing, *egrang*, petak umpet dan sebagainya. Berdasarkan penemuan penelitian, bahwa permainan tradisional *Bentengan* mengandung nilai-nilai karakter yang baik. Semoga penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian berikutnya. Saran yang dapat diberikan yaitu sebaiknya orang tua turut serta membentuk karakter anak sejak dini. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mendukung anak agar tetap bermain permainan tradisional *Bentengan*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Hastuti, W., & Karmila, A. 2016. *Lego (Puzzle Bingo) Games : Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas. Jurnal PENA*, 2(1), 296-307.
- Fadlurrohim, I. Husein A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. 2019. Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178-186.
- Hidayati, Abna. 2016. *Desain Kurikulum Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.
- Nurastuti, M. F., Karini, S.M., & Yuliadi, I. 2015. Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuk di Panti Yatim Hajjah Maryam Kalibeber Wonosobo. *Wacana*, 7(2).
- Nur, H. 2013. Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 87-94.
- Rejeki, H. S., & Ardiansyah, A. 2018. Permainan Tradisional Kadende Sorong dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar. *Tadaluko Journal Sport Sciences and Physical Education*, 6(1), 7-14.
- Rukiyah, R. 2019. Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(1), 65-70.
- Sriyahani, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416-4423. <https://doi.org/10.54371/JlIP.V5I10.946>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmayadi, T. 2016. Penguatan Pendidikan Karakter di SD Melalui Permainan Tradisional. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)*, 123-130. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Prodi Bimbingan dan Konseling.
- Sukoco. 2019. Siswa SD Kecanduan *Game Online* hingga 4 Bulan Bolos Sekolah, [online], (regional.kompas.com/read/2019/11/21/09431731/siswa-sd-kecanduan-game-online-hingga-4-bulan-bolos-sekolah-nenek-bangunnya), diakses tanggal 3 November 2020).
- Sururiyah. 2019. *Ayo Lestarikan Permainan Tradisional*. Jakarta: Mediantara Semesta.
- Utaminingsih, S., & Zuliana, E. 2019. Efektivitas Manajemen Pembelajaran Karakter Berbasis Finacial Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 33-38.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter, Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, Rina. 2014. Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Zulaeni, S. 2019. Analisis Nilai Karakter Disiplin Melalui Permainan Tradisional Boin-Boin di TK Kartini Dempet Kelas

Meyrna Putri Nur Harsati, Sri Utaminingsih, Siti Masfuah
Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Bentengan pada Anak Usia Sekolah Dasar

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 102-108

A Tahun Ajaran 2018/2019. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 1-9.