

Permainan Tradisional Ma'benteng sebagai Media Penguatan Nilai Budaya di Madrasah Ibtidaiyah Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah

Andika Marsuki^{1*}

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: andika.marzuki@unm.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Kata kunci: Ma'benteng, Permainan Tradisional, Nilai Budaya, Pelestarian Budaya, PJOK	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) pelaksanaan permainan tradisional Ma'benteng pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di MI Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah; (2) nilai-nilai budaya yang dikembangkan melalui permainan tersebut; dan (3) peran guru dalam pelestarian permainan tradisional sebagai media penguatan nilai budaya siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek terdiri atas guru PJOK dan siswa sekolah dasar yang terlibat dalam kegiatan permainan Ma'benteng. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara tematik, sedangkan keabsahan data diuji dengan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan Ma'benteng diintegrasikan ke dalam pembelajaran PJOK dan kegiatan ekstrakurikuler dengan tahapan yang sistematis, mulai dari penjelasan aturan, pembagian kelompok, pelaksanaan permainan, hingga refleksi nilai. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, permainan ini mengembangkan sejumlah nilai budaya, antara lain kerja sama, sportivitas, kepemimpinan, kedisiplinan, keberanian, dan rasa tanggung jawab. Guru berperan sebagai perencana, fasilitator, sekaligus teladan nilai budaya dengan cara mengaitkan pengalaman bermain dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa dan menegaskan makna nilai setelah kegiatan. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional Ma'benteng tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media efektif untuk pelestarian budaya lokal dan penguatan karakter siswa di sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu wujud nyata warisan budaya bangsa yang lahir dari kearifan lokal dan berkembang secara turun-temurun di tengah masyarakat. Di dalamnya terkandung aturan, simbol, dan pola interaksi yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai-nilai edukatif, sosial, dan moral. Melalui permainan tradisional, anak belajar menghargai giliran, mematuhi kesepakatan, menahan emosi, dan menjalin kerja sama dengan teman sebaya [1], [2]. Dengan demikian, permainan tradisional sebenarnya memiliki potensi besar sebagai media pendidikan karakter yang dekat dengan dunia anak dan sesuai dengan konteks budaya setempat.

Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang lahir dari kebiasaan, kebutuhan, dan kreativitas masyarakat setempat, kemudian dipertahankan dan diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini biasanya tidak memerlukan fasilitas modern, tetapi memanfaatkan lingkungan sekitar dan memuat aturan yang disepakati bersama. Dalam perspektif pendidikan, permainan tradisional tidak sekadar menjadi sarana rekreasi, tetapi juga

wahana pembelajaran yang alami karena berlangsung dalam suasana menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak. Anak terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental, sehingga proses internalisasi nilai berlangsung lebih halus dan tidak terasa menggurui [3]

Dalam konteks pendidikan karakter, permainan tradisional dipandang sebagai medium yang efektif untuk mengembangkan berbagai dimensi perkembangan anak, meliputi aspek fisik, sosial, emosional, dan moral. Melalui aturan yang diterapkan, anak belajar mematuhi kesepakatan bersama dan memahami konsekuensi bila melanggar aturan tersebut. Interaksi antarpemain mendorong anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan perbedaan pendapat [4]. Dinamika menang-kalah melatih kemampuan mengelola emosi, menerima kekalahan, dan menghargai keberhasilan orang lain. Di sisi lain, tuntutan untuk bermain secara jujur dan tidak curang menjadi dasar pembentukan sikap integritas [5].

Sejalan dengan arah kebijakan pendidikan yang menekankan penguatan karakter, permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler sebagai strategi pedagogis yang kontekstual. Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional untuk menanamkan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, gotong royong, dan sportivitas tanpa harus meninggalkan tuntutan capaian belajar. Dengan demikian, permainan tradisional menjadi jembatan antara tujuan akademik, pengembangan karakter, dan pelestarian budaya lokal dalam satu kegiatan yang utuh. Budaya lokal mengandung nilai-nilai yang tercermin dalam simbol, praktik, dan tradisi masyarakat, termasuk permainan tradisional. Dalam permainan, nilai budaya tidak hanya hadir pada nama dan bentuk permainan, tetapi juga pada pola interaksi, aturan, dan cara penyelesaian konflik. Nilai kerja sama, sportivitas, keberanian, dan tanggung jawab merupakan contoh nilai budaya yang sering muncul dalam permainan kelompok seperti Ma'benteng [6]

Namun, dalam perkembangan zaman yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital, pola bermain anak mengalami pergeseran yang cukup signifikan. Anak-anak kini lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan modern berbasis gawai yang bersifat individual, visual, dan instan. Meskipun memiliki sisi positif tertentu, dominasi permainan digital cenderung mengurangi kesempatan anak untuk terlibat dalam interaksi sosial langsung, permainan fisik, dan pengalaman kebersamaan di ruang terbuka. Akibatnya, permainan tradisional semakin jarang dimainkan, bahkan sebagian mulai dilupakan, sehingga nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, dan gotong royong yang dulu secara alami tumbuh melalui permainan tradisional menjadi kian memudar [7]

Kondisi tersebut menempatkan lembaga pendidikan, khususnya sekolah dasar, pada posisi yang sangat strategis dalam upaya pelestarian permainan tradisional. Sekolah bukan hanya bertugas mentransfer pengetahuan akademik, tetapi juga bertanggung jawab membentuk karakter dan memperkenalkan budaya bangsa kepada generasi muda [8], [9]. Melalui kebijakan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, sekolah dapat menghadirkan kembali ruang bermain yang sehat, bermakna, dan kaya nilai budaya. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum yang menekankan penguatan profil pelajar Pancasila, termasuk dimensi berakhhlak mulia, gotong royong, dan berkebhinekaan global, yang semuanya dapat ditumbuhkan melalui pengalaman bermain yang tepat [10]

Ma'benteng merupakan salah satu permainan yang memiliki nilai edukatif tinggi dan masih relevan untuk dimainkan oleh anak usia sekolah dasar. Permainan ini menuntut ketangkasan gerak, kecepatan, strategi penyerangan dan pertahanan, serta koordinasi antar anggota tim. Dalam praktiknya, Ma'benteng mengajarkan anak untuk menyusun strategi,

mematuhi aturan yang disepakati, bekerja sama dengan teman satu tim, dan menerima konsekuensi permainan dengan sportivitas. Karakteristik tersebut menjadikan Ma'benteng bukan hanya sekadar aktivitas fisik, tetapi juga wahana pembelajaran nilai kerja sama, keberanian, tanggung jawab, dan disiplin dalam suasana yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak [4]

MI Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang memberi perhatian besar terhadap upaya pelestarian budaya lokal, termasuk permainan tradisional Ma'benteng. Melalui pembelajaran PJOK dan kegiatan sekolah, permainan ini diintegrasikan sebagai bagian dari aktivitas siswa sehingga mereka dapat merasakan manfaat fisik sekaligus nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana permainan Ma'benteng dilaksanakan di sekolah tersebut, nilai budaya apa saja yang dapat dipelajari dari permainan ini, serta bagaimana peran guru dalam memastikan permainan tradisional dapat terus dilestarikan di lingkungan sekolah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan (1) Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional Ma'benteng pada pembelajaran PJOK di MI Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah? (2) Nilai-nilai budaya apa saja yang dikembangkan melalui permainan Ma'benteng? (3) Bagaimana peran guru dalam pelestarian permainan tradisional sebagai media penguatan nilai budaya siswa?".

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah memahami secara mendalam dan kontekstual bagaimana pelaksanaan permainan tradisional Ma'benteng dimanfaatkan sebagai media penguatan nilai budaya di MI Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah. Rumusan masalah yang diajukan bersifat "bagaimana" dan "apa", bukan menguji pengaruh secara kuantitatif, sehingga membutuhkan data berupa pengalaman, makna, dan pandangan subjek penelitian, bukan angka atau skor. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, peneliti dapat menggambarkan proses pelaksanaan permainan, bentuk-bentuk nilai budaya yang muncul, serta peran guru secara utuh sesuai konteks alamiah di lapangan tanpa manipulasi variabel [11]

Lokasi penelitian dipusatkan di MI Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah karena sekolah ini secara nyata mengimplementasikan permainan tradisional Ma'benteng dalam pembelajaran PJOK dan kegiatan sekolah, sehingga menjadi konteks yang kaya data untuk mengkaji pelestarian permainan tradisional dan nilai budaya. Subjek penelitian meliputi guru PJOK dan siswa yang terlibat aktif dalam permainan Ma'benteng. Guru PJOK dipilih karena merupakan perencana, pelaksana, dan pengelola utama pembelajaran berbasis permainan tradisional, sedangkan siswa adalah pelaku langsung yang mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai budaya melalui permainan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive agar peneliti berinteraksi dengan informan yang benar-benar memahami dan mengalami fenomena yang diteliti, sehingga informasi yang diperoleh lebih mendalam dan relevan dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi dipilih untuk saling melengkapi satu sama lain. Observasi partisipatif digunakan karena fenomena yang dikaji berupa aktivitas bermain, interaksi sosial, dan perilaku siswa serta guru yang hanya dapat ditangkap secara utuh melalui pengamatan langsung di lapangan. Wawancara semi-terstruktur dipilih agar peneliti memiliki panduan pertanyaan yang jelas namun tetap fleksibel dalam menggali pandangan, pengalaman, dan makna yang dirasakan guru dan siswa terhadap permainan Ma'benteng dan nilai budaya yang

terkandung di dalamnya. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh bukti pendukung berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta perangkat pembelajaran yang menunjukkan bahwa permainan Ma'benteng benar-benar diintegrasikan dalam pembelajaran dan program sekolah. Kombinasi ketiga teknik ini membuat data yang diperoleh lebih kaya, mendalam, dan dapat saling memverifikasi [12]

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman karena model tersebut memberikan kerangka kerja yang sistematis dan sesuai dengan karakter data kualitatif. Tahap reduksi data diperlukan untuk memilah, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga hanya informasi yang relevan dengan pelaksanaan permainan Ma'benteng, nilai budaya, dan peran guru yang dipertahankan. Tahap penyajian data memungkinkan peneliti menata data yang telah direduksi ke dalam bentuk narasi tematik dan kutipan sehingga pola-pola yang muncul dapat dibaca dengan jelas. Tahap penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan terus diverifikasi dengan data yang ada, sehingga kesimpulan yang dihasilkan tidak bersifat spekulatif, tetapi benar-benar bersandar pada temuan empirik di lapangan. Model analisis ini bersifat interaktif dan siklis, sejalan dengan proses pengumpulan data kualitatif yang juga berlangsung [12]

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check karena ketiganya dianggap relevan untuk meningkatkan kredibilitas temuan dalam penelitian kualitatif. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, siswa, dan dokumen pendukung sehingga satu fenomena tidak hanya dipandang dari satu sudut pandang saja. Triangulasi teknik dilakukan dengan mengkaji fenomena yang sama melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga kelemahan salah satu teknik dapat ditutupi oleh teknik lainnya. Selain itu, member check dilakukan kepada guru PJOK dengan cara mengonfirmasi ringkasan hasil dan interpretasi peneliti agar sesuai dengan realitas yang mereka alami. Langkah-langkah ini diaplikasikan untuk meminimalkan bias peneliti dan memastikan bahwa hasil penelitian benar-benar merefleksikan kondisi di lapangan

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara dengan guru PJOK dan siswa, serta dokumentasi kegiatan permainan Ma'benteng di MI Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah. Data dianalisis secara tematik sehingga diperoleh tiga fokus utama, yaitu: (1) pelaksanaan permainan Ma'benteng di sekolah, (2) nilai-nilai budaya yang muncul selama permainan, dan (3) peran guru dalam pelestarian permainan tradisional sebagai media penguatan nilai budaya.

3.1 Pelaksanaan Permainan Ma'benteng di MI Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah

Pelaksanaan permainan Ma'benteng diamati dalam beberapa kali pertemuan PJOK dan didukung oleh kegiatan sekolah yang sejenis. Kegiatan melibatkan siswa pada jenjang kelas atas dengan komposisi laki-laki dan perempuan yang bervariasi sesuai kondisi kelas. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan permainan Ma'benteng mengikuti pola yang relatif konsisten. Kegiatan diawali dengan pemanasan singkat, kemudian guru memberikan penjelasan ulang mengenai aturan permainan dan membagi siswa ke dalam beberapa regu. Guru menekankan bahwa sebelum bermain, siswa harus menyepakati batas lapangan dan aturan sentuhan (tag) untuk menghindari konflik selama permainan. Pada pengamatan awal, sebagian siswa masih

tampak ragu dan beberapa kali melanggar batas lapangan. Guru kemudian menghentikan permainan dan mengajak siswa mengulang kembali aturan. Dalam catatan lapangan tertulis: "Beberapa siswa berlari melewati batas lapangan dan mengabaikan aba-aba guru. Guru menghentikan permainan dan meminta semua siswa berdiri di garis tengah, lalu menjelaskan kembali batas dan aturan dengan contoh langsung." (Catatan Observasi)

Pada pertemuan-pertemuan berikutnya, kepatuhan terhadap aturan semakin meningkat. Siswa mulai terbiasa menunggu aba-aba, menghormati keputusan guru sebagai wasit, dan menunjukkan koordinasi yang lebih baik dalam tim. Hal ini menunjukkan adanya proses pembiasaan yang terjadi seiring berulangnya permainan. Wawancara dengan guru PJOK menguatkan hasil observasi tersebut. Guru menjelaskan bahwa permainan Ma'benteng sengaja diulang agar siswa bukan hanya mahir dalam teknik bermain, tetapi juga terbiasa menerapkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

3.2 Nilai-Nilai Budaya yang Muncul dalam Permainan Ma'benteng

Dari hasil analisis data, ditemukan beberapa nilai budaya yang konsisten muncul selama permainan Ma'benteng, yaitu kerja sama, sportivitas, kedisiplinan, tanggung jawab, dan keberanian. Nilai-nilai ini tidak hanya muncul pada tataran wacana yang disampaikan guru, tetapi benar-benar tampak dalam perilaku konkret siswa di lapangan selama kegiatan berlangsung [4]. Melalui pengamatan berulang dan penggalian data melalui wawancara, tampak bahwa permainan Ma'benteng menjadi ruang belajar yang alami bagi siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam situasi nyata, bukan sekadar menghafal definisi nilai secara teoritis.

Nilai kerja sama terlihat jelas ketika siswa merencanakan strategi sebelum permainan dimulai dan saat mereka berkoordinasi selama permainan berlangsung. Sebelum peluit dibunyikan, beberapa kelompok tampak berkumpul membentuk lingkaran kecil untuk membahas pembagian tugas, siapa yang bertugas menjaga "benteng", siapa yang maju menyerang, dan bagaimana cara saling memberi isyarat jika situasi berubah. Dalam salah satu catatan observasi, tercatat seorang siswa yang secara spontan mengatur teman-temannya: ia meminta dua temannya tetap di belakang sebagai penjaga, sementara yang lain bertugas mengalihkan perhatian lawan. Saat permainan berlangsung, kerja sama juga tampak ketika siswa saling memberi peringatan, misalnya meneriakkan "awas di belakang!" atau "gantian jaga!" ketika melihat temannya mulai kelelahan. Dari wawancara, beberapa siswa mengakui bahwa tim yang kompak dan saling membantu biasanya lebih mudah menang dibandingkan tim yang bermain sendiri-sendiri.

Nilai sportivitas dan kejujuran muncul terutama dalam situasi yang berpotensi menimbulkan konflik, seperti ketika terjadi sentuhan yang menentukan apakah seorang pemain "tertangkap" atau tidak [7]. Pada awal pengamatan, masih ditemukan siswa yang menyangkal telah tersentuh atau memprotes keputusan guru. Namun setelah guru menjelaskan kembali tujuan permainan dan pentingnya bersikap jujur, pada pertemuan berikutnya mulai tampak perubahan. Beberapa siswa yang jelas-jelas tersentuh langsung mengangkat tangan dan keluar dari lapangan tanpa menunggu ditegur. Dalam wawancara, guru menyampaikan bahwa perubahan ini terjadi karena pemain terus-menerus diingatkan bahwa inti permainan bukan hanya menang, tetapi juga belajar bersikap jujur dan menghargai lawan. Penerimaan terhadap keputusan guru sebagai wasit dalam permainan juga menjadi indikator bahwa nilai sportivitas mulai tertanam [13].

Nilai kedisiplinan dan tanggung jawab tercermin dalam kepatuhan siswa terhadap aturan waktu, batas lapangan, dan kesediaan menjalankan peran masing-masing dalam tim. Pada pengamatan awal, masih ada siswa yang memulai gerakan sebelum aba-aba, melampaui garis

batas lapangan, atau meninggalkan posisi penjaga karena ingin ikut menyerang. Setelah beberapa kali permainan, pelanggaran seperti ini semakin jarang muncul. Siswa tampak lebih menunggu aba-aba guru sebelum bergerak, kembali ke garis ketika diperingatkan, dan tetap berada di posisi yang telah disepakati meskipun ingin ikut maju. Dalam wawancara, seorang siswa mengakui bahwa jika penjaga benteng ikut menyerang, tim menjadi lemah dan mudah kalah, sehingga ia merasa bertanggung jawab untuk tetap berada di posnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami bahwa disiplin terhadap aturan dan komitmen pada peran masing-masing merupakan bagian dari tanggung jawab mereka terhadap keberhasilan tim [14]

Nilai keberanian dan pengendalian emosi juga muncul cukup kuat selama permainan Ma'benteng [7]. Keberanian tampak ketika siswa memutuskan untuk memasuki wilayah lawan, berlari mendekati benteng musuh, atau mencoba menyentuh lawan meskipun berisiko "tertangkap". Beberapa siswa yang pada awalnya tampak ragu-ragu dan cenderung berdiam di dekat benteng, pada permainan berikutnya mulai berani maju setelah didorong oleh teman satu tim dan mendapat dukungan guru. Di sisi lain, dinamika menang-kalah, tertangkap-berhasil lolos, memunculkan berbagai reaksi emosional seperti kecewa, kesal, atau terlalu bersemangat. Guru memanfaatkan momen ini untuk melatih pengendalian emosi, misalnya dengan meminta tim yang kalah tetap memberikan ucapan selamat kepada pemenang dan mengajak mereka merefleksikan apa yang bisa diperbaiki di permainan berikutnya. Dari sini tampak bahwa keberanian yang dibangun melalui permainan bukan hanya berani bergerak dan menyerang, tetapi juga berani menerima kekalahan dengan lapang dada dan tidak melampiaskan kekecewaan kepada teman.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai budaya yang muncul selama permainan Ma'benteng tidak berdiri sendiri, tetapi saling terkait membentuk satu kesatuan pengalaman belajar. Kerja sama tidak mungkin tercapai tanpa kedisiplinan dan tanggung jawab; sportivitas sulit diwujudkan tanpa kejujuran dan pengendalian emosi; keberanian yang sehat muncul ketika siswa merasa didukung oleh timnya dan memahami aturan permainan dengan baik. Melalui proses bermain yang berlangsung berulang dan didampingi oleh guru, nilai-nilai tersebut perlahan-lahan terinternalisasi menjadi kebiasaan dan sikap nyata siswa di lapangan. Hal ini memperkuat pemahaman bahwa permainan tradisional Ma'benteng tidak hanya bermanfaat untuk kebugaran fisik, tetapi juga efektif sebagai media pendidikan budaya dan karakter di lingkungan sekolah dasar.

3.3 Peran Guru dalam Pelestarian Permainan Ma'benteng dan Penguatan Nilai Budaya

Dari hasil wawancara dan observasi, peran guru dalam pelestarian permainan tradisional Ma'benteng di MI Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah dapat dikelompokkan ke dalam tiga bentuk utama, yaitu: perencana, fasilitator, dan penafsir nilai budaya. Sebagai perencana, guru memasukkan permainan Ma'benteng ke dalam perencanaan pembelajaran PJOK. Sebagai fasilitator, guru mengelola jalannya permainan dan dinamika interaksi siswa, menghentikan permainan ketika terjadi perilaku yang kurang sesuai, serta mengarahkannya menjadi momen pembelajaran. Sebagai penafsir nilai, guru membantu siswa menafsirkan pengalaman bermain ke dalam bahasa nilai budaya dan karakter yang dapat diterapkan di rumah maupun di kelas [15].

Budaya lokal pada hakikatnya adalah kumpulan nilai, norma, dan cara hidup yang dianut oleh suatu masyarakat dan tercermin dalam berbagai praktik sosial, termasuk dalam permainan tradisional [6]. Permainan tidak hanya memuat aspek teknis berupa aturan dan cara bermain, tetapi juga sarat dengan pesan-pesan simbolik yang merefleksikan pandangan hidup masyarakat pendukungnya. Nama permainan, bentuk ruang bermain, pembagian peran, hingga cara

menentukan pemenang sering kali berkaitan dengan pengalaman historis, lingkungan alam, maupun sistem sosial yang berkembang di daerah tersebut.

Dalam permainan tradisional kelompok seperti Ma'benteng, nilai kerja sama tampak ketika pemain harus mengatur strategi bersama, saling melindungi, dan mengutamakan kepentingan tim di atas kepentingan pribadi. Sportivitas muncul dalam kesediaan menerima kekalahan, mengakui pelanggaran, dan menghargai lawan. Keberanian diinternalisasikan melalui keberanian mengambil risiko untuk maju menyerang atau mempertahankan wilayah, sedangkan tanggung jawab tercermin dalam kesediaan menjalankan peran yang telah disepakati dan tidak meninggalkan posisi hanya demi keinginan pribadi. Cara menyelesaikan konflik dalam permainan apakah melalui musyawarah, keputusan wasit, atau kesepakatan ulang juga mencerminkan cara masyarakat setempat mengelola perbedaan pendapat.

Dengan demikian, permainan tradisional dapat dipandang sebagai "teks budaya" yang hidup, yang di dalamnya tertanam nilai-nilai yang relevan untuk dipelajari oleh peserta didik. Ketika permainan ini dihadirkan di sekolah, guru sebenarnya tidak hanya mengajarkan teknik bermain, tetapi juga memfasilitasi proses pengenalan dan internalisasi nilai budaya lokal. Hal ini penting agar peserta didik tidak terputus dari akar budayanya di tengah arus globalisasi dan penetrasi budaya populer global

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional Ma'benteng di MI Asyyafi'iyyah An-Nahdliyah telah dimanfaatkan secara sadar sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas fisik, penguatan nilai budaya, dan pelestarian budaya lokal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan permainan dirancang secara sistematis dalam pembelajaran PJOK melalui tahapan penjelasan aturan, pelaksanaan permainan, dan refleksi nilai. Melalui permainan Ma'benteng, siswa mengembangkan berbagai nilai budaya, antara lain kerja sama, sportivitas, kedisiplinan, kepemimpinan, tanggung jawab, dan keberanian. Nilai-nilai tersebut muncul dalam interaksi antar siswa, proses pengambilan keputusan, dan cara mereka menyikapi kemenangan maupun kekalahan. Guru berperan penting sebagai perencana, fasilitator, teladan, dan mediator nilai budaya dalam setiap sesi permainan

REFERENSI

- [1] A. Utami, "Analisis isi penanaman nilai pendidikan karakter Pelajar Pancasila pada permainan tradisional sebagai literasi budaya," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 3, 2025.
- [2] S. Suyitno, "Penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional," *J. Edukasi*, vol. 9, no. 2, 2021.
- [3] Y. Sriyahani, "Pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Desa Sitimulyo," *J. Ilm. Ilmu Pendidik. JIIP*, vol. 5, no. 2, 2022.
- [4] N. Nisya, "Pengembangan permainan tradisional Ma'benteng untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B," Skripsi, IAIN Parepare, 2025.

- [5] M. Mukhlisina, S. N. Putri, S. Permatasari, Z. N. Oktaviani, and M. Salimi, "Traditional games in character education strengthening programs in elementary schools," in *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2023, pp. 130–138.
- [6] N. Atikah, "Permainan tradisional, nilai-nilai kehidupan, anak," *Wiyata Dharma J. Penelit. Dan Eval. Pendidik.*, vol. 13, no. 1, 2025.
- [7] R. Khodari and S. Nurhidayah, "Permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya Nusantara serta sarana interaksi sosial masyarakat," *BA J. Pengabdi. Masy.*, vol. 5, no. 2, 2025.
- [8] R. G. Asra, I. G. Yudarta, and I. Mudra, "Makna nilai hidup manusia pada Gurindam Dua Belas dalam seni pertunjukan karya tari Seri Petua," *Imaji Yogyak.*, vol. 22, no. 2, pp. 120–133, 2024, doi: 10.21831/imaji.v22i2.70316.
- [9] N. Djafar and N. Djafri, "Penanaman Literasi Budaya dan Kreativitas Melalui Pembelajaran Tari Tradisional Di SMP 1 Kabilia Bone Sebagai Bentuk Objek Pemajuan Kebudayaan Daerah Kawasan Teluk Tomini," *prosemnasipi*, vol. 1, no. 2, pp. 8–22, 2024, doi: 10.62951/prosemnasipi.v1i2.27.
- [10] Y. S. Astuti, "Strengthening character education in elementary school students through local wisdom-based games," *Indones. J. Character Educ. Stud.*, vol. 2, no. 2, 2025.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [12] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE, 2014.
- [13] N. Nuryanti, N. Fitri, L. Rini, and M. Mardiyah, "Permainan tradisional sebagai ruang belajar sosial: Refleksi siswa terhadap pembentukan karakter," *JUPEIS J. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 4, no. 3, 2025.
- [14] M. Miratunnisa, "Study of literature: The role of traditional games as a learning media to instill character education in elementary school students," *MANDALIKA J. Educ.*, 2024.
- [15] S. A. Mutmainnah, "Pappaseng To Matoa dalam Masyarakat Bugis: Karakter Pendukung Bagi Manusia," Nov. 07, 2018. doi: 10.31227/osf.io/cwuxg.