



Implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter peserta didik sekolah dasar

Nevitaningrum^{1*}, Carolus Borromeus Mulyatno², Soni Nopembri³

^{1,3} Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

² Filsafat Keahlian, Fakultas Teologi, Universitas Sanata Dharma, Indonesia

*Corresponding Author. Email: nevitaningrum.2022@student.uny.ac.id

Received: 21 Mei 2024; Revised: 25 Juni 2024; Accepted: 16 Juli 2024

Abstrak: Permainan tradisional potensial untuk membentuk karakter peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode observasi. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik fase A di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan yang berjumlah 150 peserta didik. Sampel berjumlah 75 peserta didik yang diambil menggunakan teknik *proportional random sampling*. Teknik pengumpulan data untuk mengukur karakter siswa dengan menggunakan instrument lembar amatan [Validasi Aiken V: 0,9427, reliabilitas nilai Alpha Cronbach's 0.813]. Teknik analisis data menggunakan skala Gutmann. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan masing-masing indikator dijelaskan secara rinci sebagai berikut: (1) Indikator kerja sama menunjukkan skor rata-rata 8,5 (85%) pada kategori "cukup baik", (2) indikator percaya diri menunjukkan skor rata-rata 6,8 (63%) pada kategori "cukup baik". (3) indikator disiplin menunjukkan skor rata-rata 6,8 (56%) pada kategori "cukup baik". sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dapat membentuk karakter peserta didik sekolah dasar Eksperimental Mangunan dengan cukup baik.

Kata Kunci: Pendidikan jasmani, permainan tradisional, karakter

Abstract: Traditional games potential to shape a student's character. The aim of this research is to understand the implementation of physical education learning based on traditional games in forming the characters of cooperation, confidence, and discipline among students at Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan. This type of research is descriptive quantitative with an observation method. The population in this study consists of phase A students at Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan, totaling 150 students. A sample of 75 students was taken using proportional random sampling techniques. The data collection technique to measure student character used observation sheets [Aiken's V Validation: 0.9427, Cronbach's Alpha reliability: 0.813]. The data analysis technique used the Gutmann scale. Based on the data analysis results, it can be seen that the implementation of physical education learning based on traditional games in forming the characters of cooperation, confidence, and discipline among students at Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan is detailed as follows: the cooperation indicator shows an average score of 8.5 (85%) in the "fairly good" category, the confidence indicator shows an average score of 6.8 (63%) in the "fairly good" category, and the discipline indicator shows an average score of 6.8 (56%) in the "fairly good" category. Thus, it can be concluded that the implementation of physical education learning based on traditional games can fairly well shape the character of students at Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan.

Keywords: physical education, traditional games, character

How to Cite: Nevitaningrum, Mulyatno, C. B., & Nopembri, S. (2023). Implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(1), 22-33. <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i1.73492>



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya penting dalam pengembangan individu sebagai anggota masyarakat sehingga dapat menjadi manusia yang berkualitas. Sejalan oleh Saputra (2023, p.1)

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

 <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i1.73492>



pendidikan memegang peran sangat penting dalam proses perubahan sikap dan tingkah laku individu ataupun sekumpulan individu dalam upaya mendewasakan manusia dengan langkah pengajaran dan pelatihan. Pendapat lain oleh Santika (2020, p. 23) pendidikan merupakan usaha yang sadar terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, supaya peserta didik menjadi aktif mengembangkan potensi untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan pada diri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan mendapat perhatian pemerintah yang cukup besar, karena salah satu indikator kemajuan suatu bangsa adalah kualitas pendidikan yang baik. Maka dari itu Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk mengembangkan individu agar menjadi pribadi yang memiliki kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan pada diri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peran yang krusial dalam membentuk karakter anak-anak. Karakter sangat erat hubungannya dengan perilaku dan nilai-nilai sikap yang konsisten untuk merespon situasi melalui kebaikan hati, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama dan percaya diri. Olahraga dapat membangun karakter bangsa, bangsa yang sehat adalah bangsa yang kuat dan produktif (Cahyani & Marheni, 2018, p. 152). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya penting untuk mengembangkan individu menjadi pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, dan terampil. Pendidikan membentuk karakter dengan nilai-nilai positif seperti kejujuran dan tanggung jawab, serta mendukung kemajuan bangsa. Olahraga dalam pendidikan juga berperan dalam membangun karakter bangsa yang sehat dan produktif.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum sekolah dasar. Pendidikan Jasmani berperan penting dalam perkembangan kepribadian, kesehatan dan keterampilan peserta didik. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, kestabilan emosi, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan yang bersih melalui kegiatan fisik, olah raga dan kesehatan yang dipilih (Fadlan et al., 2023, p.251). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang memberikan efek positif dalam melakukan gerak kemampuan dasar dan teknik cabang olahraga, selain itu mampu meningkatkan dan mengembangkan ranah afektif, kognitif dan hubungan sosial (Mudjiono & Dimiyati, 2015, pp. 26-27). Sejalan dengan Fardhany (2016) Pendidikan jasmani olahraga kesehatan merupakan proses pembelajaran yang memberikan efek positif seperti terampil dalam melakukan gerak dasar dalam cabang olahraga, juga memberikan peningkatan dan perkembangan dari segi afektif, kognitif dan hubungan social. Pembangunan karakter di era millenium ini mendapat perhatian khusus dari pemerintah Indonesia (Masyhuri & Suherman, 2020, p.9). Selain itu, orang tua berharap agar generasi muda memiliki pemahaman akan nilai dan norma, kebijaksanaan dalam hidup bermasyarakat, memiliki sikap sportif, disiplin, serta ketaatan terhadap norma (Arifin, 2017, p. 87). Melalui olahraga anak-anak dapat belajar mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai aktivitas olahraga, selain itu anak juga dapat belajar bersosialisasi melalui permainan-permainan (Mahfud & Fahrizqi, 2020, p. 6). Maka dari itu peran Pendidikan Jasmani selain untuk mendapatkan kebugaran, juga menjadi sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan memiliki martabat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan mempersiapkan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat. Pendidikan jasmani identik dengan aktivitas fisik dalam bentuk permainan yang mampu membuat anak bergerak aktif. Pada dasarnya anak-anak terutama anak sekolah dasar senang apabila pembelajaran dengan bentuk permainan. Andriadi & Saputra (2021) berpendapat bahwa anak sekolah dasar merupakan usia dimana anak sangat suka dan senang dalam hal bermain, maka aktivitas pembelajaran bagi anak sekolah dasar dapat diberikan melalui aktivitas berbentuk permainan. Aktivitas permainan diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik sesuai tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Permainan dalam olahraga tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik serta gerak dasar saja, akan tetapi juga terdapat nilai-nilai karakter yang harus dipatuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari seperti kerjasama, percaya diri dan disiplin. Pembelajaran Pendidikan jasmani yang tercantum dalam capaian pembelajaran yaitu mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

Indonesia memiliki banyak permainan tradisional anak yang menjadi salah satu bentuk kekayaan di Indonesia. Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang diwariskan oleh nenek

moyang di dalamnya mengandung berbagai unsur nilai bermanfaat. permainan tradisional yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan bekerja sama dalam kelompok, dengan adanya sosialisasi tersebut serta masih banyak lagi nilai-nilai baik yang tercipta (Masyhuri & Suherman, 2020, p.10). Permainan tradisional tidak hanya permainan yang dimainkan tetapi juga memiliki nilai budaya yang dapat diambil (Ahmad, 2023, p. 126). Pendapat lain oleh Kurniati (2016, p. 2) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional Indonesia mempunyai peran dan fungsi yang menentukan dalam membentuk karakter anak bangsa (Basuki & Mu'in, 2020, p.131). Seiring berkembangnya teknologi menimbulkan banyaknya perubahan bagi kehidupan manusia tak terkecuali anak-anak. Anak-anak sering kali memainkan permainan modern yang identik dengan teknologi, seperti video game dan game online di *smartphone*. Munculnya permainan modern berbasis digital yang ditunjang kemajuan teknologi di tengah kehidupan generasi saat ini dapat dikatakan mampu mengalihkan permainan tradisional yang sudah membudaya perlahan menjadi hilang dalam kehidupan masyarakat (Naafi & Irawan, 2022, p. 130). Akibatnya permainan tradisional sudah jarang dan hampir tidak pernah dilakukan lagi oleh masyarakat zaman kini. Permainan tradisional anak mulai dilupakan dan asing di kalangan anak-anak (Ahmad, 2023, p. 126). Hal ini tentunya sangat berdampak pada diri anak, dikarenakan anak menjadi tidak tertarik dalam berinteraksi sosial yang mana nantinya dapat berdampak pada karakter anak. Hal ini sejalan dengan Naafi & Irawan (2022, p. 130) yang menyatakan bahwa permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan yang memiliki unsur budaya didalamnya, tetapi juga memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan sifat dan kehidupan sosial bagi anak. Oleh sebab itu keberadaan permainan tradisional senantiasa harus dijaga sebagai sarana belajar dan bermain anak.

Sejauh ini pembelajaran berbasis permainan tradisional sudah diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Eksperimental Mangunan, akan tetapi masih banyak peserta didik yang belum bisa memaknai bagaimana permainan tradisional dapat secara khusus memperkuat kerja sama, percaya diri, disiplin pada diri peserta didik. Perlunya eksplorasi terhadap jenis-jenis permainan tradisional tertentu yang lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas rendah fase A di SD Eksperimental Mangunan untuk membentuk karakter kerja sama, percaya diri, disiplin. Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada bulan Juli 2023 kepada peserta didik kelas rendah fase A di SD Eksperimental Mangunan Ketika melaksanakan pembelajaran olahraga mendapatkan kesimpulan bahwa: (1) Peserta didik banyak yang belum mengetahui macam-macam permainan tradisional di Indonesia, (2) Peserta didik merasa rendah diri dalam melakukan gerakan olahraga, (3) peserta didik masih fokus pada diri sendiri yang menyebabkan kerja sama dalam tim tidak tercapai, (4) masih banyak peserta didik yang berbohong ketika melanggar peraturan permainan, (5) banyak peserta didik yang berhenti bermain ketika sudah merasa kalah, (6) banyak peserta didik yang bertindak negatif ketika bermain, (7) rendahnya pengetahuan peserta didik terhadap norma-norma permainan. Hal ini mengindikasikan bahwa kerjasama, percaya diri dan disiplin peserta didik masih rendah.

Permainan tradisional sangat banyak ragam, jenis dan nilai yang terkandung dalam permainan. Nugrahastuti, et al (2016, p. 267) menyebutkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak jenis dan nilai yang terkandung yaitu : (1) gobak sodor memiliki nilai kejujuran, sportivitas, kerja sama, percaya diri. (2) cublak-cublak suweng memiliki nilai kerja sama, kerukunan dan kreatifitas. (3) engklek memiliki nilai kedisiplinan dan ketangkasan. Pendapat lain oleh Rohmansyah (2017, p. 721) menyebutkan permainan tradisional (1) Permainan kasti mengandung nilai karakter jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, dan tanggung jawab. (2) Permainan kelereng mengandung nilai karakter jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, dan cinta damai. (3) Permainan tarik tambang mengandung nilai karakter jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, cinta damai, dan bersahabat/komunikatif. (4) Permainan benteng-bentengan mengandung nilai karakter jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai dan tanggung jawab. (5) Permainan enggrang mengandung nilai karakter jujur, disiplin, kerja keras, mandiri, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli sosial dan tanggung jawab. Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi, maka

permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan bekerjasama dalam kelompok (Yudiwinata & Handoyo, 2014, p. 4). Sejalan dengan Susanto (2017) yang menyatakan bahwa pembentukan karakter jujur dan disiplin diterapkan melalui modifikasi permainan tradisional mladok, gompot dan si boi. Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya tiga permainan tradisional yang dimodifikasi yang terintegrasi perilaku karakter. Literatur lain oleh Rustamaji, et al (2022) bahwa permainan tradisional menjadi sarana bermain bagi peserta didik yang dapat bermanfaat bagi Kesehatan dan tumbuh kembang anak, juga terdapat nilai positif dalam permainan tradisional yaitu kejujuran, kerjasama, sportivitas, tolong menolong, tanggung jawab, dan disiplin.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dianggap dapat menjadi solusi karena anak dapat belajar mengenai nilai-nilai karakter seperti belajar bekerja sama, belajar disiplin, dan bertanggung jawab dll. Diperkuat oleh Anatasya, et al (2023, p. 6064) yang menyatakan bahwa salah satu cara yang bisa digunakan untuk mengefektifkan dalam meningkatkan karakter peserta didik adalah dengan penanaman nilai karakter yang dilakukan oleh guru di sekolah melalui pembelajaran, karena sekolah merupakan tempat anak belajar secara berkelompok terlebih lagi nilai karakter sebaiknya diajarkan sejak dini. Maka dari itu guru diharapkan mengajarkan pembelajaran yang memberi aspek internalisasi nilai-nilai karakter seperti implementasi pembelajaran berbasis permainan tradisional yang diharapkan dapat menjadi alternatif untuk membentuk karakter peserta didik dengan menjadikan proses pembelajaran lebih bermanfaat dan menyenangkan. Penelitian ini akan difokuskan pada implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter kerja sama, disiplin dan percaya diri peserta didik kelas rendah fase A di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan dengan menggunakan permainan tradisional egrang bathok, gobak sodor dan kelereng.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode observasi langsung dengan lembar amatan skala Guttman yang terdiri dari serangkaian pernyataan dengan jawaban ya/tidak.

Waktu Penelitian

Waktu Pengambilan data dilakukan pada tanggal 13 - 30 Agustus 2023 yang bertempat di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan.

Peserta

Populasi penelitian ini yaitu peserta didik fase A di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan yang berjumlah 150 peserta didik. Sampel berjumlah 75 peserta didik yang diambil menggunakan teknik *proportional random sampling*, yaitu peserta didik kelas 2 (40 laki-laki dan 35 perempuan).

Prosedur

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar pengamatan dengan skala *Guttman* yang terdiri dari serangkaian pernyataan dengan jawaban ya/tidak. Lembar amatan disesuaikan dengan indikator kerja sama, disiplin dan percaya diri. Lembar amatan yang terdiri dari 12 butir pernyataan mendapatkan nilai validitas aiken V sebesar 0,9427 dan reliabilitas nilai Alpha Cronbach's 0.813, artinya semua butir lembar pengamatan valid dan reliabel.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Karakter

No.	Item Penilaian	Σs	V	Deskripsi
Indikator	Kerja sama			
1.	Partisipasi	16	1	Sangat Tinggi
2.	Toleransi	15	0,9375	Sangat Tinggi
3.	Kepemimpinan	15	0,9375	Sangat Tinggi
Indikator	Percaya Diri			
4	Keyakinan diri	15	0,9375	Sangat Tinggi
5	Pantang menyerah	15	0,9375	Sangat Tinggi
6	Pandai mengendalikan diri	15	0,9375	Sangat Tinggi
7	Berani bertindak	15	0,9375	Sangat Tinggi
Indikator	Disiplin			
8	Taat peraturan	15	0,9375	Sangat Tinggi
9	Jujur	15	0,9375	Sangat Tinggi
10	Tanggung jawab	15	0,9375	Sangat Tinggi
11	Bersikap positif	15	0,9375	Sangat Tinggi
12	Sportif	15	0,9375	Sangat Tinggi
	Rata-rata		0,9427	Sangat Tinggi

Tabel 2. Reliabilitas Istrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
0.813	12

Tabel 3. Pedoman Penilaian

No.	Interval	Kategori
1.	$(M + 1,5 S) \leq X$	Sangat Baik
2.	$(M + 0,5 S) < X \leq (M + 1,5 S)$	Baik
3.	$(M - 0,5 S) < X \leq (M + 0,5 S)$	Cukup
4	$(M - 1,5 S) < X \leq (M - 0,5 S)$	Kurang
5	$X \leq (M - 1,5 S)$	Sangat Kurang

Sumber: Azwar (2017, p.163)

Keterangan:

M : nilai rata-rata (mean)

X : skor

S : standar deviasi

Berdasarkan Tabel 3 pada pedoman penilaian digunakan untuk menentukan kategori nilai berdasarkan item penilaian dari setiap indikator. Tabel 4, 5, dan 6 pada kategori penilaian digunakan sebagai acuan dalam menentukan kategori hasil penilaian.

Tabel 4. Kategori Nilai Indikator Kerja sama

No.	Interval	Kategori
1.	$10 \leq X$	Sangat Baik
2.	$9 < X \leq 10$	Baik
3.	$8 < X \leq 9$	Cukup Baik
4	$7 < X \leq 8$	Kurang
5	$X \leq 7$	Sangat Kurang

Tabel 5. Kategori Nilai Indikator Percaya diri

No.	Interval	Kategori
1.	$9,35 \leq X$	Sangat Baik
2.	$7,65 < X \leq 9,35$	Baik
3.	$5,95 < X \leq 7,65$	Cukup Baik
4	$4,25 < X \leq 5,95$	Kurang
5	$X \leq 4,25$	Sangat Kurang

Tabel 6. Kategori Nilai Indikator Disiplin

No.	Interval	Kategori
1.	$8,3 \leq X$	Sangat Baik
2.	$7,3 < X \leq 8,3$	Baik
3.	$6,3 < X \leq 7,3$	Cukup Baik
4.	$5,3 < X \leq 6,3$	Kurang
5.	$X \leq 5,3$	Sangat Kurang

Pengumpulan dan Analisis Data

Proses pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 13- 30 Agustus 2023 dengan melakukan pengamatan dan pengisian lembar pengamatan secara langsung pada peserta didik ketika permainan *egrang bathok*, *gobak sodor* dan *kelereng* berlangsung. Proses ini mencakup observasi terhadap perilaku peserta didik terkait dengan indikator yang diukur, yaitu kerja sama, percaya diri dan disiplin ketika mempraktikkan permainan tradisional *egrang bathok*, *gobak sodor* dan *kelereng*. Lembar pengamatan ini berisi pengembangan dari indikator kerja sama, percaya diri dan disiplin. Kemudian setelah data terkumpul maka dikonversikan dan dianalisis. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

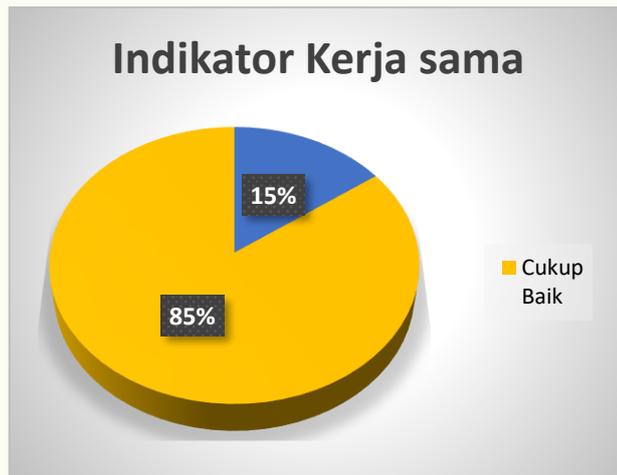
Hasil

Hasil penelitian implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik kelas rendah fase A di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan dengan jumlah 75 peserta didik disajikan dalam bentuk tabel. Dalam penelitian ini peserta didik diminta melakukan permainan tradisional *egrang bathok*, *gobak sodor* dan permainan *kelereng* dengan guru olahraga sebagai wasit dan peneliti sebagai pengamat. Hasil penelitian disajikan pada tabel 7 dan gambar diagram 1,2, dan 3. Hasil penelitian, yang secara rinci dijabarkan pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Penelitian

No.	Indikator	Rata-Rata	Persentase	Kategori
1.	Kerja sama	8,5	85%	Cukup Baik
2.	Percaya diri	6,8	63%	Cukup Baik
3.	Disiplin	6,8	56%	Cukup Baik

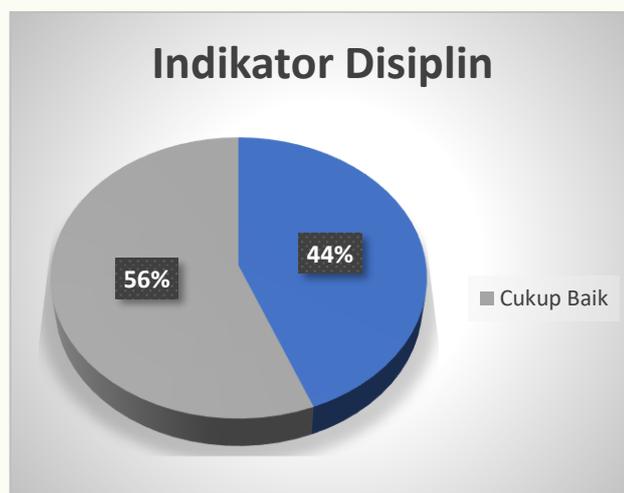
Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional (*egrang bathok*, *gobak sodor* dan *kelereng*) dalam membentuk karakter kerja sama, disiplin dan percaya diri peserta didik kelas rendah fase A di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan mendapatkan hasil pada masing-masing indikator dijelaskan secara rinci sebagai berikut: (1) Indikator kerja sama menunjukkan skor rata-rata 8,5 pada kategori “Cukup Baik”, (2) Indikator percaya diri menunjukkan skor rata-rata 6,8 pada kategori “Cukup Baik”. (3) Indikator disiplin menunjukkan skor rata-rata 6,8 pada kategori “Cukup Baik”.



Gambar 1. Diagram Indikator Kerja sama



Gambar 2. Diagram Indikator Percaya diri



Gambar 3. Diagram Indikator Disiplin

Hasil penelitian juga dapat dilihat dari gambar diagram 1, 2 dan 3 yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut, implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional (*egrang bathok*, *gobak sodor* dan *kelereng*) dalam membentuk karakter kerja sama, disiplin dan percaya diri peserta didik kelas rendah fase A di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan mendapatkan nilai persentase: (1) Indikator kerja sama menunjukkan ketercapaian dengan persentase 85% pada kategori “Cukup Baik”, (2) Indikator percaya diri menunjukkan ketercapaian dengan persentase 63% pada kategori “Cukup Baik”. (3) Indikator disiplin menunjukkan ketercapaian dengan persentase 56% pada kategori “Cukup Baik”.

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam table dan diagram dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dapat membentuk karakter peserta didik sekolah dasar Eksperimental Mangunan dengan kategori Cukup Baik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter kerja sama, disiplin dan percaya diri peserta didik kelas rendah fase A di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan yang dinilai menggunakan lembar pengamatan yang mengacu pada indikator kerja sama, disiplin dan percaya diri. Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu *egrang bathok*, *gobak sodor* dan permainan *kelereng*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional (*egrang bathok*, *gobak sodor* dan *kelereng*) dalam membentuk karakter kerja sama, disiplin dan percaya diri peserta didik di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan dengan rata-rata keseluruhan pada kategori “Cukup Baik”. Maka implementasi pembelajaran ini dapat menjadi alternatif dalam mencapai tujuan pembentukan karakter. Secara keseluruhan hasil penelitian mendapatkan hasil yang positif, akan tetapi masih belum maksimal karena mendapat kategori “Cukup Baik”, yang artinya implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional pada karakter kerja sama, percaya diri dan disiplin masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan penelitian Prastiwi, et al (2021, p. 2) guru merupakan seseorang yang berhadapan dengan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga guru memiliki pengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Guru dituntut dapat mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Anatasya, et al (2023, p.6064) menyatakan bahwa salah satu cara yang bisa digunakan untuk mengefektifkan dalam meningkatkan karakter peserta didik adalah dengan penanaman nilai karakter yang dilakukan oleh guru di sekolah melalui pembelajaran. Selaras dengan Rustamaji, et al (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang dapat digunakan yaitu permainan tradisional yang menjadi sarana bermain bagi peserta didik yang terdapat nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportivitas, tolong menolong, tanggung jawab, dan disiplin. Penelitian ini difokuskan untuk membentuk karakter kerja sama, percaya diri dan disiplin sehingga peneliti menggunakan permainan *egrang bathok*, *gobak sodor* dan *kelereng*. Pemilihan permainan ini dipilih berdasarkan literatur Nugrahastuti, et al (2016, p.267) yang menyatakan bahwa permainan tradisional gobak sodor memiliki nilai karakter kejujuran, sportivitas, kerja sama, percaya diri. Pendapat lain oleh Rohmansyah (2017, p.721) menyatakan permainan tradisional kelereng mengandung nilai karakter jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, dan cinta damai, selanjutnya permainan tradisional enggrang mengandung nilai karakter jujur, disiplin, kerja keras, mandiri.

Implementasi pembelajaran implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional (*egrang bathok*, *gobak sodor* dan *kelereng*) dalam membentuk karakter kerja sama menunjukkan peran positif permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dalam tim. Sejalan dengan literatur Mujinem (2010, p. 1) permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai kehidupan sosial. Permainan tradisional dapat digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai kerjasama, menghargai orang lain, kejujuran, keceriaan, dan sportifitas pada anak (Basuki & Mu'in, 2020, p.131). Pendapat lain oleh Mariani (2017) permainan tradisional yang sifatnya beregu ataupun tunggal dapat melatih peserta didik memiliki rasa sosial yang tinggi sehingga sifat egois peserta didik sedikitnya dapat dihindarkan. Mulyani (2016) menyatakan bahwa karakter kerja sama anak dapat dipupuk dan dibentuk melalui permainan tradisional. Hal ini dikarenakan permainan tradisional dapat dilakukan secara berkelompok, khususnya pada penelitian ini yang menggunakan permainan *gobak sodor*, *kelereng* dan *egrang bathok* yang dilakukan secara estafet. Diperkuat oleh penelitian Ardian et,

al (2020) bahwa Permainan tradisional dimainkan oleh banyak orang sehingga muncul kebersamaan dalam permainan tradisional, saling bertanya, bercanda dan mengenal satu sama lainnya. Selain itu peserta didik yang berinisiatif untuk langsung melakukan komunikasi di timnya bagaimana cara untuk memenangkan permainan tradisional tersebut. Kerja sama sangat diperlukan peserta didik dalam kehidupan di sekolah maupun di masyarakat. Susanto (2015, p. 183) kerja sama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Pada peserta didik, kerja sama akan sangat membantu dalam sekolah dikarenakan banyak guru yang memberikan permainan atau tugas secara kelompok, apabila peserta didik memiliki sikap yang egois maka akan merugikan dirinya sendiri. Sejalan Ardian et, al (2017, p. 423) menyatakan bahwa guru sering mengajak peserta didik untuk bermain kelompok atau memberi tugas kelompok sehingga peserta didik belajar bersosialisasi dengan teman-temannya. Oleh karena itu kerja sama harus dibiasakan dari sedini mungkin di dalam kehidupan keluarga, masyarakat dan sekolah.

Implementasi pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan percaya diri peserta didik. Sejalan dengan literatur Manik et, al (2022, p.733) dalam meningkatkan karakter kepercayaan diri dapat dipelajari dan dibentuk dalam setting permainan tradisional olahraga untuk peserta didik anak sekolah dasar. Penggunaan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan percaya diri melalui partisipasi aktif dalam kegiatan fisik, hal ini juga karena permainan tradisional memiliki peraturan dan gerakan yang mudah dipahami peserta didik, khususnya peserta didik SD fase A. Percaya diri, karakter percaya diri sangat perlu dibiasakan, karena tanpa rasa percaya diri anak menjadi penakut dan pemalu dalam mengerjakan segala hal, pembiasaan karakter ini sangat penting untuk anak dimasa depan. Diperkuat oleh Manik et, al (2022, p.733) bahwa rasa percaya diri merupakan suatu aspek yang penting dalam kehidupan manusia, karena percaya diri sangat membantu manusia dalam proses perkembangan kepribadiannya khususnya anak sekolah dasar yang masih kerap kali ditemukan keraguan dalam melakukan sesuatu dikarenakan tidak percaya diri. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk secara aktif membentuk sikap percaya diri peserta didik melalui upaya strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik

Implementasi pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional memberikan kontribusi positif dalam pembentukan karakter disiplin. Sejalan oleh Ridwan (2023, p.3) disiplin adalah suatu keadaan dimana sikap dan penampilan seseorang peserta didik sesuai dengan tatanan nilai norma dan ketentuan-ketentuan yang berlaku. Penting bagi guru dalam mengajarkan peserta didik mengenai perilaku disiplin sampai peserta didik memiliki adanya kesadaran diri. Ridwan (2023, p.3) menyatakan bahwa disiplin dapat diketahui atas kemauan dan kemampuan untuk berperilaku sesuai aturan yang disetujui kelompok muncul dari dalam diri tanpa adanya paksaan, maka dari itu guru dalam mengajarkan disiplin sebaiknya tidak ada paksaan sehingga peserta didik akan berdisiplin karena adanya kesadaran dari dalam diri anak itu sendiri, bukan paksaan. Oleh karena itu, tantangan dalam mencapai tingkat disiplin yang optimal memerlukan penyesuaian dalam strategi pembelajaran atau dalam pemilihan permainan. Penanaman disiplin menjadi penting karena akan memudahkan hidup anak, seperti disiplin terhadap waktu maka hidup anak dapat menjadi teratur dan memiliki pola dalam kesehariannya (Ridwan, 2023, p. 5). Harapannya apabila tingkat disiplin anak dapat terbentuk dengan optimal maka akan memberikan manfaat yang sangat baik untuk kehidupan di masa mendatang, terutama karena berhubungan dengan keterampilan sosial atau konsep diri anak.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional (*egrang bathok, gobak sodor, dan kelereng*) dapat membentuk karakter peserta didik sekolah dasar Eksperimental Mangunan dengan hasil rata-rata keseluruhan pada kategori "cukup baik". Penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru untuk memberikan perhatian khusus terhadap pengembangan karakter kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional. Harapannya, pendidikan karakter peserta didik dapat lebih ditingkatkan dengan menerapkan tahapan pembelajaran yang lebih mendalam atau menekankan pada aspek-aspek tertentu yang dapat meningkatkan kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik melalui pemilihan permainan tradisional. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk menumbuhkan berbagai aspek

karakter peserta didik, seperti kerjasama, kejujuran, tanggung jawab, dan kepemimpinan, yang dapat dicapai melalui kegiatan yang menyenangkan dan relevan dengan budaya lokal. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya yang penting bagi perkembangan pribadi peserta didik.

Hasil penelitian ini menekankan perlunya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru agar mereka dapat mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif dan kreatif. Dengan memahami dan mengadopsi strategi-strategi baru yang telah terbukti efektif, guru dapat lebih baik dalam membentuk karakter peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inspiratif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan upaya guru dan pengembangan penerapan pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan olahraga berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, kualitas pendidikan dan pengembangan karakter peserta didik sekolah dasar harus lebih ditingkatkan lagi melalui pendekatan yang holistik dan berkelanjutan, sehingga peserta didik tidak hanya berkembang secara fisik tetapi juga secara emosional, sosial, dan moral.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmatnya sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik. Kami mengucapkan terima kasih kepada Ketua Umum Yayasan Dinamika Edukasi Dasar Romo CB Mulyatno, Pr., dosen pembimbing akademik penulis yaitu Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D dan partisipasi berbagai pihak yang turut membantu atas kelancaran penelitian ini. Harapannya, hasil temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dan bernilai bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan khususnya dalam pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Guru Sekolah Dasar Dalam Memanfaatkan Permainan Tradisional Pada Proses Pembelajaran Di Sdn 03 Bukit Kemuning Tahun 2022. *PRIMER: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 125–136. <https://doi.org/10.55681/primer.v1i2.60>
- Anatasya, E., Rafifah, T., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 6063–6072. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1372>
- Andriadi, A., & Saputra, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 41–47. <https://doi.org/10.21831/jppi.v17i1.35422>
- Ardian, R., Mareza, L., & Yowono, P. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama peserta didik di SD alam Baturraden. *Jurnal Mahapeserta didikBK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 6(1), 26–31. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Azlan, A., Ismail, N., Mohamad Fauzi, N. F., & Talib, R. A. (2020). Incorporating traditional games in physical education lesson to increase physical activity among secondary school students: A preliminary study. In *Enhancing Health and Sports Performance by Design: Proceedings of the 2019 Movement, Health & Exercise (MoHE) and International Sports Science Conference (ISSC)* (pp. 235-247). Springer Singapore.
- Azwar, Saifuddin. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basuki, S., & Mu'in, F. (2020). The Role of Physical Education Supervisor in Maintaining Traditional Games in South Kalimantan. *International Journal of Educational Policy Research and Review* Vol.7, 7(4), 131–140. <https://www.journalissues.org/IJEPRR/>

- Cahyani, F. I., & Marheni, E. (2018). Karakter dan Motivasi Terhadap Prestasi Atlet Usia Muda PASI. *Jurnal Patriot*, 152-159.
- Culajara, C. J. (2022). Integrating game-based approach in students learning experiences in physical education: A phenomenological study. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 3(3), 242-254.
- Dewanti, G., Yudanto, Y., Hartanto, A., Yacshie, B. T. P. W. B., & Arianto, A. C. (2021). Implementasi pembelajaran permainan bola besar berorientasi high order thinking skill (HOTS) di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 77–85. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i2.44991>
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fadlan, M. N., Dwi, D. F., Anshor, A. S., & Landong, A. (2023). Improving Basic Locomotor Movement Skills in Elementary School Students Through an Active Learning Approach Based on Traditional Games. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 6(2), 229–238. <https://doi.org/10.24256/pijies.v6i2.4319>
- Fizi, R. M., Winarni, S., & Hartanto, A. (2023). A game model in physical education to improve motor skills, cooperation, and discipline of primary school learners. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 27(6), 448-455.
- Hernawan, H., Sukarya, Y., & Solahuddin, S. (2019, October). Locomotor basic motion learning model based on traditional game for basic school students. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1318, No. 1, p. 012047). IOP Publishing.
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Kurniati. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan sosial Anak*. Jakarta: Kencana
- Lusiana Manik, D., Yunitaningrum, W., Fachrurrozi Bafadal, M., Haetami, M., & Triansyah, A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Boi-Boian Terhadap Karakter Percayadiri Peserta didik Usia 10 – 12 Tahun Sd Salomo Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 731. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.58361>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1)
- Mariani, N. N. (2019). Membangun Sikap Sosial anak Melalui Permainan Tradisional. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.25078/pw.v2i2.1018>
- Masyhuri, S. F., & Suherman, W. S. (2020). The Traditional Game Learning Model for the Elementary School Student Character Building. 21(Icsshpe 2019), 9–13. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.003>
- Masyhuri, S. F., & Suherman, W. S. (2020, February). The traditional game learning model for the elementary school student character building. In *4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019)* (pp. 9-13). Atlantis Press.
- Mujinem, M. (2010). Nilai-Nilai Kehidupan Sosial Dalam Permainan Tradisional Anak Di Daerah Istimewa Yogyakarta Pada Era Globalisasi. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 10(1).
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Muslihin, H. Y., Respati, R., & Susanti, P. I. (2022). The Development Of Marble Traditional Game Based-Prototype Curriculum. *Jurnal Tatsqif*, 20(2), 125-140.

- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pda Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Novasari, Rustamaji, E. A., & Setyawan, A. (2022). Penanaman Karakter Peserta didik Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 139–146.
- Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*
- Nurhikmah, N., Syam, H., & Saman, A. (2021). Needs Analysis Of Traditional Game-Based Physical Education, Sports And Health Learning Models: Is It Important To Use?. *Webology*, 18(6), 6384-6396.
- Oktavia, S., & Sutapa, P. (2020). Traditional Game based Learning Model to Improve Elementary School Students' Motor Abilities. In *Proceedings of the 3rd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science in conjunction with the 2nd Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (YISHPESS and CoIS 2019)* (pp. 405-411).
- Pradipta, G. D. (2015). Sportifitas Dalam Keolahragaan Sebagai Bagian Pembentukan Generasi Muda Dan Nasionalisme. *Civis*, 5(1).
- Prastiwi, H., Sari, K. P., & Nugroho, I. (2021). Tingkat Pemahaman Guru Terhadap Karakteristik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Tematik di MI. *Borobudur Islamic Education Review*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.31603/bier.6162>
- Raharjo, H. P., Kusuma, D. W. Y., Putra, R. B. A., & Irsyada, R. (2023). Physical education with the TPSR model: Building characters and basic manipulative movements in elementary school students. *Journal Sport Area*, 8(2), 239-250.
- Rejeki, H. S., Suharjana, W. S., Ardiansyah, A., & Ahdhianto, E. (2020). Baku Baku Raja Traditional Game Model to Enhance Basic Movement Skills on Elementary Students in Indonesia. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5158-5166.
- Ridwan, S. W. (2022). Penanaman nilai - nilai kedisiplinan pada anak melalui permainan tradisional (kelereng) di kelompok b tk pertiwi x belalang. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 1(1), 1–12.
- Rohmansyah, N. A. (2018, August). Analisis Nilai Karakter Pada Matakuliah Permainan Sederhana Dan Tradisional. In *Seminar Nasional PGSD 2017*.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19.
- Suryobroto, A. S., & Jiménez, J. V. G. (2022). Pendidikan karakter kemandirian peserta didik sekolah dasar melalui bermain sepakbola empat gawang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 155–169. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.53076>
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.
- Yan, J., Jones, B., Smith, J. J., Morgan, P., & Eather, N. (2022). A systematic review investigating the effects of implementing game-based approaches in school-based physical education among primary school children. *Journal of Teaching in Physical Education*, 42(3), 573-586.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.