



## **Inovasi pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional di SDN inti tomoli**

### ***Traditional game-based physical education learning innovation AT Inti Tomoli Elementary School***

Bayu Angreza<sup>1</sup>, Didik Purwanto<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Universitas Tadulako, Indonesia  
Email: strongyubs1305@gmail.com

#### **ABSTRAK**

Permainan tradisional telah lama menjadi bagian integral dari budaya dan sejarah masyarakat di seluruh dunia. Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan pendidikan, perhatian terhadap penggunaan permainan tradisional sebagai alat pembelajaran semakin meningkat. Inovasi pembelajaran berbasis permainan tradisional telah menjadi area penelitian yang menarik dan menjanjikan. Ini menggambarkan konsep dan manfaat inovasi pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam konteks pendidikan. Pertama, inovasi ini melibatkan penggunaan permainan tradisional sebagai sarana interaktif untuk mengajarkan konsep-konsep akademik, keterampilan sosial, dan nilai-nilai budaya kepada siswa. Melalui pengalaman bermain, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik yang kompleks, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kedua, inovasi ini memanfaatkan teknologi modern untuk memperkaya pengalaman permainan tradisional. Misalnya, penggunaan perangkat lunak komputer atau aplikasi ponsel cerdas dapat menggabungkan elemen permainan dengan konten pendidikan yang disesuaikan. Dengan demikian, dari hasil penelitian di lakukan di SDN INTI TOMOLI dapat berkembang dengan baik, sambil memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Ketiga, inovasi pembelajaran berbasis permainan tradisional juga mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan inklusif. Dalam permainan tradisional, harus berinteraksi dan bekerja sama dengan rekan-rekan mereka untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini membantu membangun keterampilan pengerjaan, komunikasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, permainan tradisional sering melibatkan unsur fisik, yang dapat membantu mengurangi kecenderungan penat pada siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Inovasi; pembelajaran; permainan tradisional

*Traditional games have long been an integral part of the culture and history of peoples around the world. Along with advances in technology and development of education, attention to the use of traditional games as a learning tool is increasing. Traditional game-based learning innovations have become an interesting and promising research area. This paper describes the concepts and benefits of traditional game-based learning innovations in the educational context. First, this innovation involves using traditional games as interactive tools to teach students academic concepts, social skills, and cultural values. Through play experiences, students can gain a better understanding of complex topics, develop critical thinking skills, and increase their involvement in the learning process. Second, these innovations take advantage of modern technology to enrich traditional game experiences. For example, use of computer software or smartphone applications may combine game elements with customized educational content. Thus, students can learn in a fun and interesting way, while taking advantage of existing technological advances. Third, traditional game-based learning innovations also support collaborative and inclusive learning. In traditional games, must interact and cooperate with their peers to achieve common goals. This helps build workmanship, communication, and problem-solving skills. In addition, traditional games often involve physical elements, which can help reduce the tendency for students to become bored and increase their involvement in learning.*

**Keywords:** Innovation; learning; traditional games

#### **INFO ARTIKEL**

##### **Riwayat Artikel:**

Diterima : 07 Juni 2023  
Disetujui : 04 Juli 2023

##### **Alamat Korespondensi:**

Bayu Angreza

Copyright © 2023, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)



Tersedia secara Online Juli 2023  
Doi: <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16577>

Program Studi Magister Pendidikan  
Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Pascasarjana Universitas  
Tadulako, Indonesia  
Email: strongyubs1305@gmail.com

## PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang ada di dunia termasuk di Indonesia menyebabkan segala sesuatu yang bersifat tradisional cenderung ditinggalkan bahkan dilupakan masyarakat. Permainan olahraga tradisional seperti bentengan, lompat tali, gobak sodor, dan lain sebagainya kini semakin tersisihkan dengan adanya game modern seperti *play station* dan *game online*. Permainan digital seperti *video games* dan *games online*, lebih banyak dimainkan secara statis, anak bermain dalam keadaan pasif. Mereka duduk dan diam, yang bekerja hanya jemarinya saja. Hal ini menyebabkan anak menjadi tidak peduli pada lingkungan yang akan mempengaruhi interaksi sosial anak, akibatnya, anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu, penyendiri, dan individualistis. Di samping itu, permainan ini juga menciptakan suasana tegang dan menimbulkan agresi yang kuat, yang membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang dan akan sangat kecewa bahkan tidak bias menerima kekalahan (Nur, 2013) (Gunawan et al., 2019). Kurangnya interaksi sosial menyebabkan pembinaan karakter pada anak menjadi sangat kurang. Masalah ini bisa berlanjut sampai anak menjadi dewasa sehingga karakter yang tidak baik akan terus berkembang untuk memotivasi anak agar mengenal

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani untuk membentuk karakter siswa SD melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Selain itu permainan tradisional adalah hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan, sehingga dapat digunakan untuk pendidikan karakter pada anak (Andriyani, 2012). Pengintegrasian pendidikan nilai (karakter) pada setiap mata pelajaran, menjadi sangat penting demi kesiapan siswa dalam menghadapi setiap permasalahan dalam kehidupannya. Beberapa kasus kriminal yang melibatkan anak usia sekolah menjadi bukti empirik betapa pentingnya penanaman karakter dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah (Qodriyah, 2015). Salah satu cara mengintegrasikan nilai karakter dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui permainan yang ada dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Suarka dalam Parmini (2015), ada manfaat ganda yang bisa diperoleh dengan menggunakan cerita rakyat sebagai sarana untuk pendidikan karakter bangsa. Selain sebagai penerusan nilai dan spirit kearifan lokal, pemanfaatan cerita rakyat untuk

pendidikan karakter juga untuk melestarikan eksistensi cerita rakyat itu sendiri. Hal yang sama juga berlaku untuk permainan anak-anak, yang pemakaiannya untuk pembentukan karakter bangsa juga berarti pelestarian permainan anak-anak itu sendiri (Suarka 2011). Penelitian yang dilakukan Wahyudi (2013) menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan nilai karakter siswa. Penanaman nilai karakter perlu diprogramkan secara nyata oleh guru dalam suatu rancangan pelaksanaan pembelajaran agar terarah jenis nilai karakter yang akan dicapai. Penanaman nilai karakter dapat diintegrasikan dalam semua mata pelajaran.

Megawangi (2010) ada sembilan karakter yang penting untuk ditanamkan dalam pembentukan karakter anak. Berbagai karakter tersebut sejalan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang mengandung nilai-nilai luhur universal, meliputi: (1) Cinta kepada Tuhan dan alam semesta beserta isinya; (2) Tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian; (3) Kejujuran; (4) Hormat dan sopan santun; (5) Kasih sayang, kepedulian, dan kerja sama; (6) Percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah; (7) Keadilan dan kepemimpinan; (8) Baik dan rendah hati; (9) Toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Berdasarkan uraian yang disampaikan di atas, bahwa revitalisasi atau membangkitkan kembali lagu dolanan anak sangat penting bagi generasi penerus bangsa dan perlu untuk diaktualisasikan dalam kehidupan generasi muda. Terlebih jika dikaitkan dengan pendidikan karakter bangsa yang saat ini sedang digalakkan oleh seluruh komponen bangsa. Tim Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional mendefinisikan karakter sebagai yang mencerminkan keselarasan dan keharmonisan dari olah hati (jujur, bertanggung jawab), pikir (cerdas), raga (sehat dan bersih), serta rasa dan karsa (peduli dan sosialisasi anak dengan lingkungannya). Melalui lagu dolanan, anak dapat bermain sekaligus belajar bernyanyi, melakukan gerakan secara fisik, bersenang-senang dan bergembira serta bersosialisasi dengan teman-teman sebaya. Ditambah lagi lirik lagu dolanan yang mengandung pesan pendidikan moral dan nasihat yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Nilai-nilai kearifan lokal dalam lagu dolanan Jawa ini pada masa sekarang sudah banyak mengalami pergeseran akibat adanya arus globalisasi. Masyarakat khususnya generasi muda banyak yang menilai bahwa lagu dolanan Jawa dinilai sudah kuno dan tidak *modern*.

Cahyono (2011) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut; (a) Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. (b) Kedua, permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Sebab, permainan ini mempunyai maksud lebih pada pendalaman

kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). (c) Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Sekolah sebagai institusi formal yang memiliki tugas penting bukan hanya meningkatkan penguasaan informasi dan teknologi peserta didik tetapi juga bertugas dalam pembentukan kapasitas bertanggung jawab dan kapasitas pengambilan keputusan yang bijak dalam kehidupan. Sebab, seseorang tidak secara otomatis memiliki karakter moral yang baik sehingga perlu upaya untuk mendidik karakter secara efektif. (Noor, 2012). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan pendidikan dengan aktualisasi yang dapat menanamkan karakter kepada siswa di SDN INTI TOMOLI.

## **PEMBAHASAN**

Pendidikan karakter bukan merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri seperti mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia dan lainnya, akan tetapi nilai-nilai karakter yang diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran. Pendidikan karakter sangat penting dilakukan sejak dini, yaitu untuk membentuk karakter anak. Karakter anak sebaiknya dibentuk dan dikembangkan sejak dini, baik dari keluarga, kelompok bermain, taman kanak-kanak maupun sekolah dasar. Pembangunan karakter dan Pendidikan karakter menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi cerdas, juga mempunyai budi pekerti dan sopan santun, sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya maupun orang lain. Pembinaan karakter yang termudah dilakukan adalah ketika anak-anak masih duduk di bangku SD (Judiani, 2010).

Jujur adalah mengakui, berkata atau memberikan suatu informasi yang sesuai dengan kenyataan dan kebenaran. Berkata tidak sesuai dengan kebenaran dan kenyataan atau tidak mengakui suatu hal sesuai dengan apa adanya, maka orang tersebut dapat dianggap atau dinilai tidak jujur, menipu, berbohong, munafik dan sebagainya (Herawan, 2017). Curvin & Mindler dalam Wurdayani (2014) mengemukakan bahwa ada tiga dimensi disiplin, yaitu (1) disiplin untuk mencegah masalah; (2) disiplin untuk memecahkan masalah agar tidak semakin buruk; dan (3) disiplin untuk mengatasi siswa yang berperilaku di luar kontrol. Pembentukan karakter jujur dan disiplin dalam penelitian ini dilakukan melalui permainan tradisional yang telah dimodifikasi yaitu permainan dengan nama mladok, gompot, dan si boi.

Pengintegrasian nilai karakter jujur dan disiplin pada permainan mladok, gompot, dan sib oi terletak pada peraturan permainannya. Dalam permainan mladok, peraturan yang menanamkan karakter jujur yaitu: (1) siswa yang keluar dari pos regu satu terlebih dahulu dapat disentuh oleh siswa yang keluar

setelahnya dan berasal dari pos dua (lawannya). Siswa yang tidak jujur bias saja mengaku bahwa dia keluar setelah siswa regu lawan yang akan mengkapnya. (2) sebelum ditangkap oleh siswa dari regu lawan, siswa yang akan ditangkap dapat menyelamatkan diri dengan cara jongkok ditempat dan harus menunggu teman dari timnya untuk menyentuh agar bisa berdiri dan berlari kembali. Siswa yang tidak jujur bias saja berdiri dan berlari kembali sebelum teman dari timnya menyentuhnya. Sementara itu peraturan yang menanamkan karakter disiplin yaitu masing-masing tim wajib menjaga pos masing-masing agar tidak direbut atau diduduki oleh tim lawan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa harus bekerja sama dan disiplin dalam hal menyerang dan mempertahankan posnya agar tidak direbut atau diduduki lawan

Pengintegrasian nilai karakter jujur pada peraturan permainan gomet yaitu pada saat bermain gobak sodor, siswa yang pertama tersentuh akan menjadi penjaga pada saat permainan lanjutan yaitu petak umpet. Siswa yang tidak jujur bias saja mengaku tidak tersentuh karena takut atau tidak mau menjadi penjaga sedangkan siswa lainnya bersembunyi. Bisa juga terjadi sebaliknya, yaitu siswa yang jaga pada saat bermain gobak sodor berbohong telah menyentuh siswa lain yang sedang tidak jaga agar bisa bersembunyi pada saat permainan lanjutan yaitu petak umpet. Sementara itu peraturan yang menanamkan karakter disiplin yaitu saat siswa menjadi penjaga pada permainan gobak sodor, harus menjaga siswa lain yang tidak jaga agar tidak lolos melewati semua penjaga sampai pada finis atau kotak terakhir. Apabila siswa yang jaga tidak disiplin, maka dengan mudah siswa yang tidak jaga melewatinya, sehingga tim yang jaga akan diundi untuk menentukan siswa yang menjadi penjaga pada permainan lanjutan yaitu petak umpet.

Pengintegrasian nilai karakter jujur pada peraturan permainan si boi yaitu bagi tim pelempar bola berformasi harus dalam bentuk melingkar, segitiga, kotak ataupun yang lainnya menyesuaikan jumlah pemainnya dan masing-masing siswa melakukan lemparan ke tumpukan benda (genteng, sandal, batu, ataupun yang lainnya) dengan jumlah yang merata. Begitu pula bagi tim penyusun benda (genteng, sandal, batu, ataupun yang lainnya) juga harus melakukan kegiatan menumpuk benda dengan kesempatan yang merata. Bagi siswa atau tim yang tidak jujur, maka akan lebih banyak mengandalkan siswa yang mempunyai akurasi lemparan baik dan tidak melakukan secara merata. Begitu pula bagi siswa atau tim yang tidak jujur pada saat menumpuk benda, tim tersebut akan banyak mengandalkan siswa yang mempunyai kecepatan menumpuk bola dengan baik atau cepat. Sementara itu peraturan yang menanamkan karakter disiplin yaitu pada tim pelempar bola harus disiplin menangkap bola yang dilempar oleh temannya sendiri agar terlepas dan jauh dari area formasi lingkaran ataupun yang lainnya sehingga menyebabkan tim

penumpuk benda dengan mudah menumpuk semua benda dan memenangkan permainan.

Ketiga permainan tersebut dinyatakan dapat membentuk karakter jujur dan disiplin pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian karakter dalam permainan oleh guru pada saat uji coba lapangan menunjukkan bahwa 0% tidak memenuhi, 35% memenuhi, dan 65% sangat memenuhi. Selain itu, juga telah dilakukan uji efektifitas model untuk membuktikan bahwa permainan tradisional yang dikembangkan efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar. Hasil perhitungan uji efektivitas dari siswa berdasarkan tabel indeks gain menunjukkan bahwa pengembangan nilai karakter pada permainan tradisional yang dikembangkan mendapatkan nilai 0,517 terletak pada interval  $0,30 \hat{=} 0,70$  dengan klasifikasi sedang, sehingga dapat disimpulkan efektif

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan di atas serta menjawab rumusan masalah yang ada, maka hasil penelitian di SDN INTI TOMOLI dilakukan menunjukkan telah tersusunnya tiga jenis permainan tradisional yang dimodifikasi dan terintegrasi perilaku karakter. Karakter yang diintegrasikan dalam permainan tersebut adalah karakter jujur dan disiplin. Permainan tradisional yang dikembangkan adalah: Mladok, Gompot, dan Si Boi. Pengkajian dari masing-masing permainan yang dikembangkan terdiri dari: nama permainan, tujuan permainan, alat yang digunakan, fasilitas pendukung, cara bermain, dan perilaku karakter yang dibentuk.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di SDN INTI TOMOLI telah dilakukan yaitu mengembangkan permainan tradisional yang terintegrasi karakter jujur dan disiplin, maka peneliti memberikan saran kepada: (1) Peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan lebih banyak lagi permainan tradisional untuk membentuk karakter maupun bidang lainnya sehingga budaya Indonesia tidak luntur dan bermanfaat bagi dunia Pendidikan. (2) Guru Pendidikan jasmani di sekolah dasar agar lebih banyak memasukkan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, sehingga budaya negara Indonesia tetap lestari. (3) Siswa sekolah dasar pada khususnya agar tidak malu dan mau melestarikan budaya bangsa, yaitu tidak hanya gemar permainan modern seperti play station atau game online, akan tetapi juga gemar bermain permainan tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya* Vol. 9, No. 1, hlm. 112-136.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. 2007. *Education research*, (ed.). New York: Longman Inc.
- Cahyono, N. 2013. Transformasi Permainan Anak Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III, Nomor 1.
- Megawangi, Ratna. 2010. Membangun Karakter Anak melalui Brain-based Parenty (Pola Asuh)
- Ramah Otak Indonesia. Heritage Foundation. Noor, 2012. Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif Disekolah dan Dirumah. Yogyakarta: PT Pustaka
- Insan Madani. Wardani, D. 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Bandung: Edukasia.
- Gunawan, Dlis, F., & Widiastuti. (2019). Effect of Interactive Multimedia Learning To Learn. *Journal of Education, Health and Sport*, 9(9), 263–270. <http://ojs.ukw.edu.pl/index.php/johs/article/download/7407/9065>
- Herawan, K.D. 2017. Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Geguritan Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Penjamin Mutu*, Vol. 3, No. 2, hlm. 223-236.
- Judiani, Sri. 2010. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, Edisi Khusus III, hlm. 280-289.
- Maksum, Ali. 2009. Konstruksi Nilai melalui Pendidikan Olahraga. *Cakrawala Pendidikan*. Tahun. XXVIII, No. 1, hlm. 25-34.
- Nur, Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun III, No 1, hlm. 87-94.
- Parmini, N.P. 2015. Eksistensi Cerita Rakyat Dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud. *Jurnal Kajian Bali*, Vol. 05, No. 02, hlm. 441-460. 2 No. 1. hlm. 8-16. ISSN 2252-637.
- Qodriyah H.S. dan Wangid, M.N. 2015. Pengembangan SSP Tematik Integratif Untuk Membangun Karakter Kejujuran dan Kepedulian Siswa SD Kelas II. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 3, No. 2, hlm. 177-189. ISSN: 2338-4743

- Wahyudi, A.B.E. dan Suardimaniti, S.P. 2013. Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 1, No. 2, hlm. 113-123.
- Waluyo, Bambang. 2014. Optimalisasi Pemberantasan Korupsi di Indonesia. *Jurnal Yuridis* Vol. 1 No. 2, hlm. 169-182. ISSN: 1693448.
- Wuryandani, Wuri. 2014. Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*. Vol. XXXIII, No. 2, hlm. 286-295. Dokumen resmi Kemendiknas. 2010. *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta.