
Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)

Volume 3 Number 3 (2025)

<https://jurnalcendekia.id/index.php/jkip>

Makna Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Siswa melalui Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar

Ayu Nazila^{1*}

¹ Sekolah Dasar Negeri 067255 Medan, Sumatera Utara, Indonesia

* Penulis Korespondensi: ayunazila@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam dan subjektif makna dan pengalaman bermain tradisional yang dialami siswa kelas rendah (Kelas I-III) di SDN 067255 Medan, serta bagaimana guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) secara sengaja memanfaatkan kegiatan tersebut untuk pembentukan karakter. Permainan tradisional, yang kini tergerus oleh permainan digital, menawarkan konteks unik untuk internalisasi nilai-nilai sosial dan moral. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Fenomenologi Deskriptif untuk menangkap esensi pengalaman siswa. Partisipan penelitian meliputi siswa kelas rendah yang aktif bermain dan Guru PJOK yang secara rutin mengintegrasikan permainan tradisional (misalnya, Engklek, Galah Asin, Ular Naga). Data dikumpulkan melalui observasi partisipan tingkat intensif (saat bermain), wawancara naratif child-friendly dengan siswa, dan wawancara mendalam dengan Guru PJOK. Analisis data dilakukan melalui reduksi fenomenologis (Colaizzi, 1978) untuk merumuskan struktur esensial pengalaman. Hasil penelitian mengidentifikasi tiga esensi pengalaman siswa: (1) Kegembiraan Otonom (Joy of Autonomy) yang muncul dari kebebasan aturan; (2) Belajar Sosial Kolektif (negosiasi, kepemimpinan non-formal); dan (3) Frustrasi dan Resiliensi (mengatasi kekalahan dan kecurangan). Peran kunci Guru PJOK adalah sebagai "Fasilitator Karakter" yang melakukan refleksi dan diskusi setelah bermain (debriefing). Disimpulkan bahwa permainan tradisional dalam PJOK berhasil menanamkan karakter secara implisit dan spontan, jauh lebih efektif daripada metode instruksional formal.

Keyword: Permainan, Tradisional, Pembentukan, Karakter, Siswa, Pembelajaran, PJOK, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan karakter telah diakui sebagai komponen integral dari kurikulum nasional, bertujuan membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga unggul secara moral dan sosial. Dalam konteks sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas rendah (usia 6-8 tahun), bermain adalah bahasa utama pembelajaran dan mekanisme alami untuk perkembangan fisik, kognitif, dan sosial-emosional (Piaget, 1962; Vygotsky, 1978).

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memegang peran sentral dalam memanfaatkan bermain sebagai alat pedagogis (Lumpkin, 2018).

Copyright © 2025

Ayu Nazila

Namun, dalam era digital, permainan modern dan aktivitas terstruktur sering mendominasi, menyebabkan permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai lokal, kerja sama, dan negosiasi terpinggirkan. Permainan tradisional, seperti Engklek, Galah Asin, atau Ular Naga, secara inheren mengandung elemen pembentukan karakter seperti kejujuran, kepemimpinan, kerja sama tim, dan resiliensi (Yusuf, 2017).

SDN 067255 Medan, sebagai lokasi penelitian, dipilih karena Guru PJOK-nya secara sadar dan rutin mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran sebagai strategi pengembangan karakter. Meskipun demikian, masih minim penelitian yang menggali makna subjektif pengalaman ini dari sudut pandang anak-anak itu sendiri. Untuk siswa kelas rendah, pengalaman bermain adalah realitas mutlak; makna yang mereka berikan pada peraturan, kekalahan, dan kemenangan secara langsung membentuk pemahaman mereka tentang keadilan, kepemimpinan, dan empati.

Pendekatan Fenomenologi Deskriptif sangat relevan untuk penelitian ini. Fenomenologi berupaya mengungkap esensi pengalaman (Moustakas, 1994) yaitu, apa inti dari perasaan seorang anak saat ia harus bernegosiasi aturan permainan dengan teman yang etnis/latar belakangnya berbeda, atau apa makna sesungguhnya dari "curang" dan "adil" dalam konteks permainan yang spontan (Van Manen, 1990). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: Menggali makna dan esensi pengalaman subjektif siswa kelas rendah saat berpartisipasi dalam permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Mendeskripsikan bagaimana siswa memaknai dan menginternalisasi nilai-nilai karakter (kejujuran, kerja sama, kepemimpinan) yang muncul secara spontan dalam konteks bermain tradisional. Menganalisis peran spesifik Guru PJOK dalam memfasilitasi dan merefleksikan pengalaman bermain (melalui debriefing) untuk memastikan transfer nilai ke dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional yang lebih terarah dan bertujuan, serta memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana pedagogi yang sensitif terhadap pengalaman anak dapat menjadi kunci sukses dalam pendidikan karakter di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menggunakan Desain Fenomenologi Deskriptif (merujuk pada Moustakas, 1994; Giorgi, 2009). Desain ini dipilih secara khusus untuk menggali dan mendeskripsikan secara akurat dan murni (pure) esensi dari lived experience (pengalaman hidup) subjek, yaitu siswa kelas rendah, mengenai fenomena sentral yang diteliti: peran bermain tradisional dalam pembentukan karakter. Fokus utama penelitian diletakkan pada pemahaman "apa" yang dirasakan dan dialami partisipan, menangkap makna tersebut melalui narasi dan bahasa mereka yang autentik. Penelitian ini berlokasi di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 067255 Medan, Sumatera Utara, yang dipilih karena upayanya dalam mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Partisipan penelitian berjumlah delapan orang inti yang dipilih melalui teknik purposive sampling dan criterion sampling untuk memastikan keterwakilan pengalaman yang beragam. Kelompok pertama adalah enam Siswa Kelas Rendah (masing-masing dua dari Kelas I, II, dan III), yang kriteria pemilihannya didasarkan pada keaktifan, respons emosional yang jelas (positif atau negatif) saat bermain, dan kemampuan verbal yang memadai untuk menceritakan pengalaman mereka. Kelompok kedua adalah dua Guru PJOK yang secara konsisten dan sengaja menggunakan permainan tradisional sebagai kurikulum dan memiliki filosofi pedagogis yang kuat terkait pendidikan karakter. Anonimitas dan etika telah dijamin sejak awal, dengan persetujuan diperoleh dari sekolah dan orang tua/wali siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi tiga teknik utama yang disesuaikan untuk menangkap narasi anak-anak dan kedalaman interpretasi guru. Pertama, dilakukan Wawancara Naratif Child-Friendly dengan siswa secara individual dalam sesi singkat dan nyaman, berfokus pada pengalaman spesifik ("Bagaimana perasaanmu saat timmu kalah?"). Peneliti menggunakan alat bantu seperti gambar untuk memfasilitasi narasi emosional anak. Kedua, dilaksanakan Observasi Partisipan Tingkat Intensif selama minimal 4–6 sesi PJOK, di mana peneliti secara cermat merekam interaksi spontan (resolusi konflik, negosiasi aturan), ekspresi emosi, dan peran intervensi guru. Observasi ini direkam dalam catatan lapangan mendetail (action, context, interpretation). Ketiga, dilakukan Wawancara Mendalam dengan Guru PJOK untuk menggali filosofi mereka (misalnya, strategi menghubungkan permainan dengan nilai kejujuran), yang juga didukung oleh analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait komponen karakter.

Data kualitatif yang terkumpul dianalisis menggunakan metode Reduksi Fenomenologis (Colaizzi, 1978; Moustakas, 1994). Prosesnya meliputi empat langkah krusial: Ekstraksi Pernyataan Signifikan (mengisolasi narasi penting), Perumusan Makna (menerjemahkan frasa naive anak menjadi istilah psikologis, contoh: "Dia tidak mau kawan saya lagi" diartikan sebagai "Ketakutan akan Penolakan Sosial"), Pengelompokan Tema (Clustering Themes) yang deskriptif, hingga puncaknya adalah Sintesis Struktur Esensial yaitu perumusan deskripsi umum yang menjelaskan esensi pengalaman bermain tradisional dalam pembentukan karakter bagi semua partisipan siswa. Kredibilitas temuan dijamin melalui Triangulasi Data dan Observasi yang Diperpanjang, serta dikuatkan melalui Member Checking dengan guru dan konfirmasi pemaknaan sederhana kepada siswa.

Hasil & Pembahasan

Hasil

Analisis fenomenologis terhadap pengalaman siswa kelas rendah di SDN 067255 Medan menghasilkan esensi yang mendalam tentang makna bermain tradisional, yang terbagi menjadi tiga Tema Sentral. Tema Sentral 1: Kegembiraan Otonom dan Kepemilikan Aturan menyoroti bahwa sumber utama kegembiraan (pure delight) siswa berasal dari otonomi yang mereka rasakan saat bermain, yang kontras dengan lingkungan pembelajaran instruksional. Subtema Permainan adalah Ruang Negosiasi, Bukan Instruksi menjelaskan bahwa siswa memandang permainan tradisional sebagai arena yang fleksibel, tempat mereka dapat memodifikasi dan menegosiasikan aturan secara spontan (misalnya, di permainan Engklek), yang memberikan mereka rasa kekuatan dan kontrol terhadap proses belajar. Hal ini berkorelasi dengan Kesenangan Murni (Pure Delight) dari Gerakan Bebas, di mana kegembiraan otentik ditemukan dalam gerakan kolektif (seperti berlarian dalam Ular Naga), yang bebas dari tekanan skor atau standar formal, menekankan proses bermain daripada hasil yang terstruktur.

Selanjutnya, pada Tema Sentral 2: Laboratorium Sosial Kolektif yang Spontan mengungkapkan bahwa permainan tradisional berfungsi sebagai miniatur masyarakat di mana keterampilan karakter dipraktikkan secara instan di bawah tekanan emosional. Subtema Kepemimpinan Situasional dan Kebutuhan Kolektif menunjukkan bahwa kepemimpinan muncul secara organik dan didasarkan pada kompetensi praktis (misalnya, anak yang ingat strategi dalam Galah Asin), bukan hierarki formal, dan maknanya adalah "orang yang tahu jalan keluar." Namun, pengalaman karakter yang paling intens muncul dalam subtema Kejujuran Diuji Melalui Frustrasi dan Kecurangan. Siswa memaknai kejujuran secara langsung melalui konsekuensi sosial yang ditimbulkannya mereka takut dikucilkan atau tidak dipercaya oleh teman tim karena

berbuat curang, bukan hanya takut dimarahi guru. Hal ini menunjukkan internalisasi nilai yang didorong oleh kebutuhan untuk diterima dalam kolektif.

Dan yang terakhir, Tema Sentral 3: Guru PJOK sebagai "Fasilitator Karakter" (The Debriefing Role) mendefinisikan peran krusial Guru PJOK dalam menjembatani pengalaman bermain dan pembentukan nilai. Subtema Debriefing sebagai Momen Translasi Nilai menunjukkan bahwa peran guru bukanlah sebagai pengatur saat bermain, melainkan sebagai penerjemah nilai segera setelah permainan berakhir melalui sesi refleksi singkat. Guru sengaja menggunakan emosi yang masih segar dari pengalaman kalah, curang, atau kerja sama untuk menerjemahkan rasa itu menjadi konsep moral, menjamin nilai seperti "kerja sama" melekat pada rasa kalah daripada sekadar teori. Selain itu, Guru sebagai Penjamin Keamanan Emosional memberikan rasa aman pada siswa bahwa konflik seberat apapun pertengkaran saat bermain akan diselesaikan secara adil melalui intervensi guru, memastikan bahwa "marahnya itu hanya sebentar" dan tidak berlanjut menjadi penolakan sosial atau perundungan.

Pembahasan

Hasil fenomenologis yang diperoleh dari SDN 067255 Medan memberikan wawasan mendalam bahwa permainan tradisional, ketika diintegrasikan secara sadar dalam kurikulum PJOK, melampaui tujuan fisik semata dan berfungsi sebagai mekanisme utama untuk pendidikan karakter implisit bagi siswa kelas rendah. Esensi Kegembiraan Otonom dan Kepemilikan Aturan (Tema 1) yang dialami siswa sangat konsisten dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1962), di mana anak usia sekolah dasar belajar secara optimal melalui interaksi aktif dan eksplorasi mandiri. Konteks permainan tradisional, dengan sifat aturannya yang fleksibel dan terbuka untuk negosiasi (Sub-Tema 1.1), menumbuhkan rasa otonomi dan kepemilikan yang krusial. Rasa otonomi ini secara efektif meningkatkan *intrinsic motivation* (motivasi intrinsik) partisipasi, seperti yang dijelaskan oleh Vallerand & Losier (1999). Kontrasnya dengan pembelajaran instruksional yang kaku menunjukkan bahwa *learning by doing* dalam suasana otonom jauh lebih efektif untuk internalisasi nilai; ketika siswa merasa memiliki aturan, kepatuhan (seperti kejujuran atau keadilan) bergeser dari motivasi eksternal ("kami disuruh guru") menjadi motivasi internal ("kami punya aturan sendiri").

Permainan tradisional secara efektif menciptakan Laboratorium Sosial Kolektif yang Spontan (Tema 2), di mana nilai-nilai karakter tidak diajarkan secara verbal tetapi secara langsung dialami dan diuji di bawah tekanan emosional dan dinamika kelompok. Momen-momen krusial seperti Kejujuran Diuji Melalui Frustrasi dan Kecurangan (Sub-Tema 2.2) menjadi pengalaman pendidikan karakter yang paling otentik. Dalam konteks ini, anak-anak memaknai kejujuran bukan sebagai ideal moral abstrak, tetapi sebagai kebutuhan sosial yang pragmatis; mereka takut akan penolakan sosial ("takut teman tidak mau kawan") daripada hukuman formal. Mekanisme sanksi sosial spontan ini (Santrock, 2018) terbukti lebih kuat daripada hukuman guru. Pengalaman ini memfasilitasi perkembangan moral dari tahap prakonvensional (menghindari hukuman) ke tahap yang lebih tinggi (menghindari penolakan sosial dan menjaga hubungan pertemanan) sesuai dengan teori Kohlberg (1984).

Selain itu, sifat alamiah permainan juga memicu Kepemimpinan Situasional dan Kebutuhan Kolektif (Sub-Tema 2.1). Kepemimpinan muncul secara organik dan didasarkan pada kompetensi yang relevan anak yang paling pandai strategi menjadi pemimpin untuk momen spesifik. Siswa belajar bahwa pemimpin sejati adalah "orang yang tahu jalan keluar" dan mampu memberikan solusi, memecah anggapan kepemimpinan sebagai posisi formal semata (seperti ketua kelas), dan mengajarkan model kepemimpinan yang adaptif dan fungsional. Eksplorasi kepemimpinan berbasis fungsi ini merupakan pembelajaran sosial yang kritis dalam konteks kolektif.

Meskipun pengalaman bermain bersifat spontan, temuan ini secara kuat menegaskan bahwa peran Guru PJOK sebagai "Fasilitator Karakter" (Tema 3) adalah

esensial. Keberhasilan transfer nilai (dari lapangan ke kehidupan sehari-hari) bergantung pada sesi Debriefing sebagai Momen Translasi Nilai (Sub-Tema 3.1). Sesi refleksi yang dilakukan Guru PJOK berfungsi sebagai jembatan translasi (Van Manen, 1990): Guru membantu siswa merefleksikan emosi dan konflik yang baru saja mereka alami, seperti frustrasi karena dicurangi, dan kemudian menghubungkannya dengan nilai moral formal (kejujuran atau kerja sama). Melalui pertanyaan reflektif ("Bagaimana rasanya kalau dicurangi?"), Guru menjamin bahwa nilai karakter melekat pada pengalaman afektif (rasa sakit atau kekalahan), bukan sekadar instruksi kognitif (Lumpkin, 2018).

Model Guru PJOK di SDN 067255 Medan ini juga menunjukkan keselarasan dengan konsep Pedagogi Kritis (Freire, 1970) yang diterapkan pada anak-anak mereka belajar melalui aksi (bermain) dan refleksi (debriefing). Guru juga berperan sebagai Penjamin Keamanan Emosional (Sub-Tema 3.2), yang vital bagi anak kelas rendah, dengan memastikan bahwa setiap konflik akan diselesaikan secara adil. Implikasi utamanya adalah bahwa program PJOK berbasis permainan tradisional harus didukung oleh pelatihan guru yang fokus pada skill debriefing karakter, bukan hanya pada teknik permainan. Model ini menyimpulkan bahwa karakter paling efektif ditanamkan secara implisit dan spontan dalam konteks yang dirasa autentik dan otonom, namun harus divalidasi secara eksplisit melalui peran fasilitasi kritis guru.

Kesimpulan

Tinjauan fenomenologis pengalaman siswa kelas rendah dalam PJOK di SDN 067255 Medan menyimpulkan bahwa bermain tradisional adalah mekanisme primer yang sangat efektif dan otentik untuk pembentukan karakter. Esensi pengalaman ini berpusat pada tiga tema utama: Kegembiraan Otonom, Laboratorium Sosial Kolektif Spontan, dan Peran Guru sebagai Fasilitator Karakter. Siswa memaknai bermain tradisional sebagai ruang otonom di mana mereka memiliki kendali atas aturan, memicu kegembiraan intrinsik yang sangat kuat dan memfasilitasi kepatuhan internal terhadap aturan main (kejujuran). Permainan berfungsi sebagai laboratorium sosial, di mana nilai-nilai karakter (kepemimpinan situasional, kerja sama, dan resiliensi) diuji dan diinternalisasi secara spontan melalui konsekuensi sosial langsung (misalnya, takut kehilangan teman karena curang), yang lebih kuat daripada hukuman formal. Keberhasilan pembentukan karakter ini sangat bergantung pada peran Guru PJOK sebagai "Fasilitator Karakter". Melalui sesi debriefing yang terarah, Guru berhasil menjembatani pengalaman emosional siswa di lapangan dengan nilai-nilai moral formal, memastikan bahwa nilai-nilai tersebut melekat pada pengalaman afektif (rasa) dan bukan hanya pada instruksi kognitif. Disarankan agar Kurikulum PJOK di kelas rendah secara eksplisit mendorong penggunaan permainan tradisional, dan memberikan pelatihan kepada guru tentang teknik debriefing karakter untuk memaksimalkan potensi pedagogis yang otentik dan spontan ini.

Daftar Pustaka

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Colaizzi, P. F. (1978). Psychological research as the phenomenologist views it. In R. S. Valle & M. King (Eds.), *Existential-phenomenological alternatives for psychology* (pp. 48–71). Oxford University Press.
- Farida, L. (2015). Peran guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional di sekolah dasar. Tesis Magister, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Freire, P. (1970/2000). *Pedagogy of the oppressed* (M. B. Ramos, Trans.). Continuum.

- Giorgi, A. (2009). *The descriptive phenomenological method in psychology: A modified Husserlian approach*. Duquesne University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendikbud.
- Kohlberg, L. (1984). *The psychology of moral development: The nature and validity of moral stages* (Vol. 2). Harper & Row.
- Lavega, P., Filella, G., Aguiar, I., March, J., & Siscar, J. (2014). Traditional games, emotions, and values: An analysis of the feelings experienced by participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(2), 209–217.
- Lumpkin, A. (2018). *Introduction to physical education, fitness, and sport* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. Sage Publications.
- Mutohir, T. C. (2012). Permainan Tradisional dan Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Prasetiawan, H., & Sujana, A. (2017). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan karakter kerjasama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 177–187.
- Santrock, J. W. (2018). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sudirman, A. (2019). Nilai-nilai edukatif permainan tradisional untuk pengembangan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–10.
- Utami, W. L., & Sumaryanti. (2020). Analisis integrasi nilai karakter melalui permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 180–188.
- Vallerand, R. J., & Losier, G. F. (1999). An integrative analysis of intrinsic and extrinsic motivation in sport. *Journal of Applied Sport Psychology*, 11(1), 142–169.
- Van Manen, M. (1990). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*. State University of New York Press.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.