



## **Analisis Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Permainan Tradisional dalam Menginternalisasikan Nilai Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar**

**Sutarman<sup>1\*</sup>, Hendra Saputra<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Almuslim, Bireuen, Indonesia

\*Corresponding author email: [sutarmansukamulia@gmail.com](mailto:sutarmansukamulia@gmail.com)

### **Article Info**

#### **Article history:**

Received April 25, 2026

Approved May 24, 2026

#### **Keywords:**

Physical Education,  
Traditional Games,  
Character Values

#### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning through traditional games as a medium for integrating character values among elementary school students. The background of this research is rooted in the dominance of physical-oriented PJOK learning, the limited utilization of local wisdom as instructional media, and the insufficient understanding among teachers regarding the importance of character education in PJOK. This study employs a descriptive qualitative approach, with data collected through interviews, observations, and document analysis. The research was conducted at SD Negeri Jamur Labu, Aceh Tamiang, involving 25 fifth-grade students and three key informants consisting of the school principal, the PJOK teacher, and the fifth-grade homeroom teacher. Data were analyzed using NVivo software to identify themes related to planning, implementation, and learning impact. The findings indicate that PJOK learning that incorporates traditional games is systematically planned and directed toward character development. Teachers select age-appropriate, safe, simple, and meaningful traditional games that promote honesty, cooperation, discipline, and sportsmanship. During the implementation phase, teachers act as facilitators who guide students to practice character values, mediate conflicts, reinforce discipline, appreciate positive behavior, and conduct reflective learning through storytelling activities. Furthermore, the study reveals that traditional games significantly contribute to character development, as shown by improvements in students' honesty, discipline, confidence, cooperation, respect toward peers, and comfort in social interaction. Despite challenges related to limited space, weather conditions, and shy students, teachers successfully adapt their strategies to achieve learning objectives.*

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) melalui permainan tradisional dalam mengintegrasikan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian berangkat dari masih dominannya orientasi fisik dalam pembelajaran PJOK, belum optimalnya pemanfaatan kearifan lokal sebagai media pembelajaran, serta minimnya pemahaman guru dalam mengintegrasikan nilai karakter. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jamur Labu, Aceh Tamiang, dengan subjek 25 siswa kelas V serta tiga informan utama: kepala sekolah, guru PJOK, dan wali kelas V. Analisis data dilakukan dengan bantuan NVivo untuk mengidentifikasi tema perencanaan, pelaksanaan, dan dampak pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional dirancang secara terstruktur dan berorientasi pada pembentukan karakter. Guru memilih permainan yang sesuai usia, aman, mudah dipahami, dan relevan untuk menumbuhkan nilai kejujuran, sportivitas, kerja sama, serta disiplin. Pada tahap pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang aktif membimbing siswa menerapkan nilai karakter, menengahi konflik, memberi apresiasi pada perilaku positif, serta melakukan refleksi melalui kegiatan bercerita. Sementara itu, hasil pembelajaran menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan karakter siswa, ditandai dengan meningkatnya sikap jujur, disiplin, percaya diri, kompak, dan menghargai teman. Meskipun terdapat hambatan seperti keterbatasan ruang dan cuaca, guru mampu menyesuaikan strategi sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



**How to cite:** Sutarman, S., & Saputra, H. (2026). Analisis Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Permainan Tradisional dalam Menginternalisasikan Nilai Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(2), 2002–2024. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i2.5750>

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang tidak hanya berorientasi pada pengembangan kebugaran fisik, tetapi juga berperan strategis dalam pembentukan karakter, sosial, emosional, dan nilai moral peserta didik (Depdiknas, 2003; Siedentop, 2001). Pada fase sekolah dasar, pembelajaran PJOK menjadi wahana penting untuk menanamkan nilai-nilai seperti sportivitas, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama melalui aktivitas gerak yang terencana dan bermakna (Sujiono, 2019; Syafruddin, 2018). Sejalan dengan itu, kebijakan pendidikan nasional menegaskan bahwa proses pembelajaran PJOK harus dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan motorik, tetapi juga mendukung penguatan karakter peserta didik secara holistik (Permendikbud No. 22 Tahun 2016).

Namun demikian, tantangan pendidikan dasar saat ini tidak hanya terletak pada pencapaian kompetensi akademik, melainkan juga pada rendahnya internalisasi nilai karakter dalam praktik pembelajaran. Laporan Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek (2023) menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung bersifat eksklusif, kurang kontekstual, dan belum optimal mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sosial-budaya peserta didik. Kondisi ini bertolak belakang dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui enam dimensi utama, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbudristek, 2022; Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan dan kontekstual untuk menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal yang mengandung nilai budaya, sosial, dan moral yang diwariskan secara turun-temurun (Suyanto, 2015; Waldo et al., 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, dan egrang tidak hanya meningkatkan aktivitas fisik siswa, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab (Suherman, 2020; Rahmawati, 2021; Setyawan et al., 2025). Selain itu, Undang-Undang No. 5

Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan memberikan landasan yuridis yang kuat bagi integrasi unsur budaya lokal, termasuk permainan tradisional, ke dalam proses pendidikan formal.

Meskipun berbagai kajian telah menegaskan manfaat permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, hasil observasi awal di SD Negeri Jamur Labu menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran PJOK di kelas V masih berfokus pada aspek motorik semata dan belum secara sistematis mengintegrasikan nilai karakter maupun potensi budaya lokal. Pembelajaran cenderung monoton, didominasi oleh aktivitas lari, lempar tangkap, dan senam dasar, tanpa perencanaan khusus yang mengaitkan permainan tradisional dengan penguatan karakter siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Badriyah et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama pembelajaran PJOK di sekolah dasar adalah keterbatasan inovasi guru serta belum tersedianya model pembelajaran yang secara eksplisit mengintegrasikan nilai karakter dalam Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian antara kebijakan pendidikan yang mendorong pelestarian budaya dan penguatan karakter melalui pembelajaran kontekstual, dengan praktik pembelajaran PJOK di sekolah dasar yang masih belum optimal mengimplementasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya menyoroti efektivitas permainan tradisional terhadap aspek motivasi atau kebugaran siswa, namun belum banyak yang secara mendalam menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan dampak pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional dalam menginternalisasikan nilai karakter siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, novelty penelitian ini terletak pada analisis komprehensif terhadap praktik pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional sebagai strategi penguatan karakter yang kontekstual dan selaras dengan kebijakan Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini mengambil posisi untuk mendukung dan memperkuat temuan penelitian sebelumnya dengan memberikan bukti empiris yang lebih kontekstual pada tingkat sekolah dasar, khususnya dalam lingkungan sosial-budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional dalam menginternalisasikan nilai karakter pada siswa sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan model pembelajaran PJOK yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berakar pada budaya lokal.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, yang dipilih untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam proses implementasi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) melalui permainan tradisional serta dampaknya terhadap internalisasi nilai karakter siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menangkap fenomena pembelajaran secara alamiah dan kontekstual dari sudut pandang partisipan, sementara desain deskriptif digunakan untuk memaparkan fenomena sebagaimana adanya tanpa melakukan manipulasi variabel (Moleong, 2017). Pendekatan ini dinilai relevan karena fokus penelitian tidak terletak pada pengukuran kuantitatif, melainkan pada pemaknaan proses, interaksi, serta nilai-nilai yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jamur Labu, Kecamatan Rantau, Kabupaten Aceh Tamiang, yang dipilih secara purposif dengan pertimbangan sebagai sekolah unggulan yang

memiliki mutu akademik dan nonakademik yang baik serta minat masyarakat yang tinggi. Sebelum penelitian utama dilakukan, peneliti melaksanakan observasi pra-survei pada Februari 2025 untuk memperoleh gambaran awal mengenai praktik pembelajaran PJOK dan potensi pemanfaatan permainan tradisional. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yaitu dari Juli hingga Oktober 2025, sehingga peneliti memiliki waktu yang cukup untuk melakukan pengamatan secara intensif dan berkelanjutan.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan utama meliputi kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan, guru PJOK kelas V sebagai pelaksana pembelajaran, serta siswa kelas V sebagai peserta didik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus PJOK, serta dokumen kebijakan pendidikan yang relevan, termasuk Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah dan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama. Observasi langsung digunakan untuk mengamati secara nyata pelaksanaan pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional, pola interaksi guru dan siswa, serta kemunculan nilai-nilai karakter selama aktivitas berlangsung. Instrumen observasi berupa lembar pengamatan yang memuat indikator-indikator nilai karakter, seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas, serta jenis permainan tradisional yang digunakan. Wawancara mendalam dilakukan secara terstruktur namun fleksibel untuk menggali pandangan, pengalaman, dan persepsi guru, kepala sekolah, serta siswa terkait pembelajaran berbasis permainan tradisional dan dampaknya terhadap pembentukan karakter. Instrumen wawancara berupa panduan pertanyaan terbuka yang memungkinkan informan memberikan penjelasan secara luas dan mendalam. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara melalui pengumpulan foto kegiatan, video pembelajaran, catatan lapangan, serta dokumen perencanaan pembelajaran.

Keabsahan data dijamin melalui penerapan strategi *trustworthiness* dalam penelitian kualitatif. Triangulasi sumber dan teknik digunakan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi dan akurasi temuan. Kredibilitas data diperkuat melalui pengamatan yang dilakukan secara intensif selama proses pembelajaran serta *member checking*, yaitu meminta informan untuk memverifikasi hasil temuan dan interpretasi peneliti. Dependabilitas dijaga melalui pencatatan rinci seluruh proses penelitian, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, hingga analisis, sehingga proses penelitian dapat ditelusuri dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Analisis data dilakukan secara simultan sejak tahap pengumpulan data dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (1994), yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari lapangan sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan matriks untuk memudahkan pemahaman terhadap pola pembelajaran, jenis permainan tradisional yang digunakan, serta nilai karakter yang muncul. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dengan mengidentifikasi pola, hubungan, dan kecenderungan yang muncul dari data, serta diverifikasi secara berkelanjutan melalui triangulasi dan pengecekan ulang terhadap sumber data. Untuk mendukung pengelolaan dan visualisasi data

kualitatif, peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak NVivo, yang memfasilitasi proses pengodean, pengelompokan tema, dan analisis hubungan antarkategori data secara sistematis.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi pembelajaran, dan pengamatan pelaksanaan permainan tradisional pada pembelajaran PJOK kelas V di SDN Jamur Labu. Secara umum, temuan menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional mampu menginternalisasikan nilai-nilai karakter siswa secara terencana, kontekstual, dan bermakna.

### **Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui Permainan Tradisional dalam Upaya Menginternalisasikan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Informan 1, menjelaskan sebagai berikut:

"Perencanaan pembelajaran PJOK sudah mengintegrasikan nilai karakter sejak awal. Guru memilih permainan tradisional seperti gobak sodor dan engklek karena sesuai dengan usia siswa dan sangat mendukung pembentukan kerja sama, sportivitas, dan kejujuran."

Informan 1 dalam wawancaranya menyampaikan, sebagai berikut:

"Guru mengintegrasikan nilai kejujuran, disiplin, dan kerja sama untuk siswa dalam tujuan pembelajaran, lalu menyiapkan langkah kegiatan yang menekankan aturan dan peran secara berkelompok."/

Menurut Informan 1 dalam wawancaranya menjelaskan bahwa:

"Kami menggunakan permainan yang aman, nyaman dan mudah dipahami serta yang mengandung unsur kerja sama."

Lebih lanjut dalam wawancaranya, Informan 1 menjelaskan bahwa:

"Guru PJOK atau ibu sri murni menggunakan observasi sederhana, ceklis sikap yang sesuai dan tidak sesuai dengan catatan perilaku."

Kemudian Wawancara selanjutnya adalah dengan Informan 2. Dalam wawancaranya Informan 2 menjelaskan sebagai berikut:

"Sebagai Guru Mata Pelajaran PJOK, saya selalu merencanakan permainan tradisional yang sesuai dan mengintegrasikan nilai karakter dalam setiap kegiatan dengan siswa."

Informan 2 juga menyampaikan dalam wawancaranya, sebagai berikut:

"Misalnya dalam permainan tradisional gobak sodor saya tekankan kejujuran dan kerja sama."

Informan 2 dalam wawancaranya menyampaikan juga, sebagai berikut:

"Tidak ada kriteria khusus, yang penting aman, tidak rumit, dan bisa melatih interaksi antar siswa."

Tidak hanya itu, Informan 2 menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

"Alat yang digunakan oleh saya dalam menilai siswa, hanya menggunakan lembar pengamatan sederhana, meski demikian lembar pengamatan ini berguna untuk penilaian sikap dan karakter siswa."

Terakhir, wawancara dengan Informan 3. Berdasarkan hasil wawancaranya Informan 3 menjelaskan sebagai berikut:

"Saya sudah melihat tentang bagaimana rencana PJOK dalam pembelajaran, menurut saya sudah sangat baik dan jelas nilai karakter yang ingin ditanamkan."

Informan 3 juga dalam wawancaranya menyampaikan sebagai berikut:

"Pada saat saya melakukan pengamatan langsung, bahwa Guru PJOK selalu menjelaskan nilai-nilai tersebut terlebih dahulu."

Menurut Informan 3 dalam wawancaranya menyampaikan bahwa, sebagai berikut:

"Betul, alhamdulillah menurut saya bahwa permainan yang dipilih memang cocok untuk siswa Sekolah Dasar."

Informan 3 juga dalam wawancaranya menjelaskan sebagai berikut:

"Yang saya ketahu, bu sri murni atau guru PJOK, memakai catatan sikap harian untuk melihat perkembangan siswa."

### **Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan menggunakan Permainan Tradisional dalam Menginternalisasikan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Informan 1, menjelaskan bahwa:

"Pelaksanaannya berjalan sangat baik karena siswa antusias. Guru aktif mengarahkan interaksi agar anak belajar bekerja sama dan sportif."

Informan 1 juga menyampaikan dalam wawancaranya, sebagai berikut:

"Sebagai Guru yang berperan fasilitator, kami memastikan aturan jelas sehingga siswa berinteraksi tertib dan mendapatkan hasil yang diharapkan."

Informan 1 menjelaskan juga dalam wawancaranya sebagai berikut:

"Misalnya, dalam proses permainan siswa kalau ada yang curang atau berselisih, kami mengamati dan sebagai guru langsung menjadikan itu contoh pentingnya kejujuran."

Selain itu, Informan 1 dalam wawancaranya menjelaskan bahwa:

"Di akhir kegiatan, biasanya guru-guru melakukan refleksi kegiatan yang dilaksanakan dengan mengajak anak bercerita tentang pengalaman bermain dan nilai apa yang mereka dapatkan."

Selanjutnya hasil wawancara dengan Informan 2. Berdasarkan hasil wawancaranya menjelaskan sebagai berikut:

"Wah alhamdulillah, mayoritas siswa sangat antusias. Saya membimbing mereka agar tidak hanya bermain, tetapi juga belajar bersikap baik."

Menurut Informan 2 dalam wawancaranya menyampaikan sebagai berikut:

"Arahan yang saya berikan tidak menggunakan metode atau teknik khusus, namun saya selalu mengingatkan mereka untuk memberi kesempatan dan menghargai giliran."

Informan 2 dalam wawancaranya juga menjelaskan sebagai berikut:

"Untuk strategi konflik mengenai karakter kejujuran saya hanya menerapkan perilaku jujur yang sebenarnya, seperti pernah ada siswa yang melakukan sikap curang kemudian kawannya protes, maka saya menjadi penengah dan memberhentikan permainan terlebih dahulu untuk menyelesaikan konflik ini dengan memberikan pemahaman."

Kemudian Informan 2 dalam wawancaranya menyampaikan sebagai berikut:

"Mungkin dalam refleksi dalam pembelajaran, saya minta siswa berbagi pengalaman dan menyebutkan sikap baik yang mereka lakukan selama bermain."

Selanjutnya wawancara yang dilakukan dengan Informan 3. Berdasarkan hasil wawancaranya menyampaikan sebagai berikut:

"Pada saat pelaksanaannya membuat siswa aktif dan lebih saling menghargai."

Menurut wawancara dengan Informan 3, menjelaskan sebagai berikut:

"Alhamdulillah saya melihat sikap siswa ada perubahan yang positif, seperti siswa saling membantu dan tidak egois."

Menurut Informan 3 dalam wawancaranya menyampaikan sebagai berikut:

"Jika ada masalah, kami sebagai guru biasa meleraikan dengan pendekatan persuasif agar siswa merasa lebih dekat kemudian menjadikannya sebagai contoh pentingnya disiplin dan kejujuran."

Informan 3 dalam wawancaranya menjelaskan bahwa, sebagai berikut:

"ya betul, hal ini sangat penting mengingat refleksi dalam pembelajaran terkadang terlewatkan, dalam refleksi siswa selalu diajak menceritakan pengalaman bermain mereka."

### **Dampak Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui Permainan Tradisional terhadap Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Informan 1, menjelaskan sebagai berikut:

"Betul, ada dampak yang sangat terlihat perubahan. siswa saat ini jadi lebih jujur, lebih kompak saat bekerja sama, dan lebih menghargai teman, juga lega karena nilai karakter setidaknya tertanam dan berhasil diterapkan."

Informan 1 juga menambahkan dalam wawancaranya, sebagai berikut:

"Ohiya, saya melihat ada beberapa peningkatan seperti sportivitas dan kedisiplinan."

Informan 1 dalam wawancaranya menjelaskan juga, sebagai berikut:

"Beberapa siswa menyampaikan, bahwa ada permainan tradisional yang membuat mereka lebih mudah mengerti tentang apa itu kerja sama dan apa itu sportivitas."

Kemudian, sebagai penutup informan 1 menyampaikan bahwa, sebagai berikut:

"Mungkin sejauh ini hanya cuaca atau ruang yang terbatas, tapi tidak mengurangi hasil dalam pelaksanaan kegiatan."

Selanjutnya berdasarkan Wawancara dengan Informan 2, menyampaikan bahwa sebagai berikut:

"Menurut saya sangat berdampak sekali, mayoritas siswa jadi lebih jujur dan mau bekerja sama. Sikap ini sangat ditunjukkan oleh siswa, senang juga saya karena dapat menerapkan nilai karakter yang diharapkan."

Informan 2 juga dalam wawancaranya menyampaikan sebagai berikut:

"Ada dua yang menunjukkan perubahan, saya melihat perubahan dalam hal sportivitas dan kedisiplinan."

Selain itu, menurut Informan 2 dalam Wawancaranya menyampaikan, sebagai berikut:

"Siswa menyampaikan bahwa permainan tradisional lebih seru dan membuat mereka mudah memahami nilai-nilai."

Informan 2 dalam hasil wawancaranya juga menjelaskan sebagai berikut:

"Untuk hambatan, mungkin tidak terlalu terasa dan terlihat, hanya saja kadang ada beberapa siswa yang terlalu bersemangat, tapi masih bisa diarahkan."

Kemudian selanjutnya wawancaranya dengan Informan 3. Berdasarkan hasil wawancaranya menjelaskan sebagai berikut:

"Sangat terasa dampaknya. Siswa lebih kompak, lebih rileks, dan lebih sopan saat berinteraksi."

Informan 3 juga dalam wawancaranya menjelaskan, sebagai berikut:

"Ada beberapa peningkatan, diantaranya yang sangat terlihat adalah peningkatan empati dan kedisiplinan."

Menurut Informan 3 dalam wawancaranya menyampaikan sebagai berikut:

"Mayoritas siswa merasakan dan menyampaikan bahwa menurut mereka belajar sambil bermain lebih mudah dipahami."

Sebagai penutup wawancara, Informan 3 menyampaikan sebagai berikut:

"Hanya beberapa siswa yang pemalu, tetapi permainan membantu mereka lebih percaya diri."

### **Hasil Observasi Pembelajaran**

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran PJOK di kelas V SDN Jamur Labu, bahwa guru memulai kegiatan dengan suasana yang cukup hangat dan positif. Guru menyapa siswa, memastikan kesiapan mereka, serta mengaitkan materi dengan pengalaman sebelumnya terkait permainan tradisional. Meski sederhana, langkah ini membantu siswa lebih fokus dan memahami arah pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan gambaran awal mengenai tujuan pembelajaran sehingga siswa mengetahui keterampilan dan nilai apa yang diharapkan muncul selama kegiatan berlangsung.

Memasuki kegiatan inti, guru tampak aktif dalam menjelaskan aturan permainan tradisional sekaligus memberikan contoh agar siswa benar-benar memahami mekanismenya. Pembagian kelompok dilakukan secara proporsional sehingga setiap siswa mendapatkan kesempatan yang adil untuk terlibat. Selama permainan berlangsung, guru dengan sigap mengawasi jalannya aktivitas, menegur dengan cara mendidik apabila ada siswa yang melanggar aturan, dan memberikan penguatan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, disiplin, dan sportivitas. Siswa terlihat antusias mengikuti permainan, dan interaksi antarsiswa berjalan cukup baik tanpa menunjukkan adanya konflik berarti. Pada bagian penutup kegiatan, guru mengajak siswa melakukan refleksi singkat mengenai pengalaman bermain serta nilai karakter yang muncul dari permainan tersebut. Beberapa siswa mampu menyebutkan nilai-nilai yang mereka pelajari, seperti pentingnya bekerja sama dan bersikap jujur selama bermain.

Guru memberikan umpan balik positif dan menutup pembelajaran dengan rapi. Berdasarkan penilaian karakter, sebagian besar siswa menunjukkan kategori baik hingga sangat baik dalam aspek kerja sama, sportivitas, disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab. Catatan observer juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah memahami materi serta dapat terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung, sehingga permainan tradisional terbukti mampu mendorong pembentukan karakter secara menyenangkan dan efektif.

### **Hasil Observasi Permainan Tradisional**

Pelaksanaan permainan tradisional Gobak Sodor/Bentengan di kelas V SDN Jamur Labu menunjukkan bahwa kegiatan berlangsung dalam situasi yang cukup kondusif. Area permainan telah dipersiapkan dengan aman sehingga siswa dapat bergerak leluasa tanpa hambatan. Sebagian besar siswa terlihat memahami aturan permainan sejak awal, terutama setelah guru memberikan penjelasan singkat sebelum permainan dimulai.

Pembagian kelompok berlangsung adil, dan siswa terlihat bersemangat mengikuti permainan. Waktu permainan pun berjalan terstruktur sehingga proses bermain tidak tergesa-gesa, namun tetap memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi peran masing-masing dalam tim. Dari perilaku karakter, tampak bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan kerja sama yang baik. Banyak dari mereka dapat menyusun strategi sederhana bersama teman satu tim, saling membantu saat ada yang kesulitan, serta tidak menyalahkan teman ketika mengalami kekalahan.

Nilai sportivitas juga tampak menonjol, terutama pada siswa yang mampu menerima keputusan guru tanpa protes dan jujur mengakui ketika tersentuh atau keluar garis. Meski begitu, ada beberapa siswa yang masih menunjukkan respons emosional ketika kalah atau ditegur, namun jumlahnya tidak dominan. Aspek disiplin terlihat cukup stabil, dengan banyak siswa yang mematuhi aturan permainan dan tertib menunggu giliran. Kejujuran menjadi salah satu nilai yang terlihat kuat, terutama dari siswa yang dengan sukarela mengakui bila melakukan pelanggaran.

Sementara itu, tanggung jawab siswa tercermin dari kesediaan mereka menjalankan peran masing-masing serta menjaga keamanan diri maupun teman selama permainan berlangsung. Pada dinamika permainan, beberapa perilaku positif tampak muncul secara alami. Ada siswa-siswa yang menunjukkan sportivitas tinggi, baik dengan menghargai lawan maupun menerima kekalahan tanpa menyalahkan siapa pun. Kerja sama antartim juga terlihat kuat, terutama pada kelompok yang mampu mengatur strategi dan komunikasi dengan baik.

Meski demikian, terdapat pula beberapa siswa yang cenderung pasif dan mengikuti permainan dari belakang, serta segelintir siswa yang mendominasi jalannya permainan karena kemampuan fisiknya lebih menonjol. Pelanggaran kecil tetap terjadi, namun tidak bersifat berulang dan dapat diselesaikan dengan mudah melalui arahan guru. Secara keseluruhan, permainan tradisional ini memberi ruang yang luas bagi siswa untuk menunjukkan nilai-nilai karakter secara spontan, mulai dari kerja sama, kejujuran, hingga sportivitas, sehingga kegiatan ini tidak hanya menjadi aktivitas fisik, tetapi juga pengalaman pembelajaran karakter yang bermakna.

### **Hasil Studi Dokumentasi**

Berdasarkan hasil studi dokumentasi yang dikumpulkan selama proses penelitian, terlihat bahwa setiap dokumen memiliki peran penting dalam memperkuat temuan di lapangan. RPP PJOK yang digunakan guru memberikan gambaran jelas tentang tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, serta nilai karakter yang ingin dibangun melalui permainan tradisional. Catatan refleksi guru turut memperlihatkan bagaimana guru menilai jalannya pembelajaran, termasuk bagian-bagian yang dianggap berhasil maupun yang perlu diperbaiki. Selain itu, catatan observasi pembelajaran dan observasi permainan tradisional memberikan bukti nyata tentang perilaku siswa, dinamika kelompok, serta bagaimana nilai-nilai karakter muncul selama kegiatan berlangsung.

Dokumentasi berupa foto kegiatan semakin menguatkan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai rencana. Foto-foto tersebut tidak hanya menunjukkan aktivitas fisik siswa, tetapi juga memperlihatkan interaksi mereka baik saat berdiskusi, bekerja sama, maupun ketika mengikuti aturan permainan. Keseluruhan dokumen ini memberi gambaran lengkap bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional bukan hanya teori di atas kertas, tetapi benar-benar diterapkan di lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Dengan demikian, studi dokumentasi menjadi pendukung penting yang memvalidasi hasil observasi dan memperkaya analisis penelitian.

### **Keabsahan Data**

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan Triangulasi Teknik. Triangulasi teknik dalam penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan tiga jenis pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada tiga informan yang memiliki keterlibatan langsung dalam pembelajaran PJOK, yaitu guru PJOK, kepala sekolah, dan pihak yang mengamati pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan selama kegiatan

pembelajaran dan permainan tradisional berlangsung, sehingga peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana interaksi siswa, peran guru, serta munculnya nilai-nilai karakter. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung melalui RPP, catatan guru, lembar observasi, serta foto kegiatan yang memperlihatkan situasi nyata di lapangan. Ketiga teknik ini saling menguatkan sehingga data yang diperoleh tidak hanya bersifat pernyataan, tetapi juga terlihat dalam praktik di kelas.

Hasil analisis menunjukkan pola temuan yang konsisten. Dari wawancara, seluruh informan sepakat bahwa perencanaan PJOK memang telah memasukkan nilai-nilai karakter sejak awal, mulai dari kejujuran, kerja sama, disiplin, hingga sportivitas. Temuan ini terlihat kembali dalam observasi, di mana siswa tampak menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai tersebut, misalnya mengakui kesalahan ketika melanggar aturan, saling membantu selama permainan, serta menghargai keputusan guru. Dokumentasi memperkuat dua temuan sebelumnya, terutama melalui RPP yang mencantumkan tujuan pembelajaran berbasis karakter dan catatan guru yang menggambarkan sikap siswa selama kegiatan berlangsung. Foto-foto pembelajaran juga menjadi bukti visual bahwa aktivitas yang dijelaskan dalam wawancara dan observasi benar-benar terjadi di lapangan.

Dari hasil triangulasi teknik, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional benar-benar memberikan dampak positif terhadap pengembangan nilai karakter siswa. Kesamaan temuan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, disiplin, dan sportivitas bukan hanya direncanakan, tetapi muncul secara nyata dalam interaksi siswa selama pembelajaran. Konsistensi data dari tiga sumber ini menguatkan bahwa permainan tradisional menjadi media efektif untuk menginternalisasikan nilai karakter di sekolah dasar. Triangulasi teknik ini memastikan bahwa hasil penelitian bersifat valid, dapat dipertanggungjawabkan, dan mencerminkan kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

#### **Open Coding (Pemberian Kode Awal)**

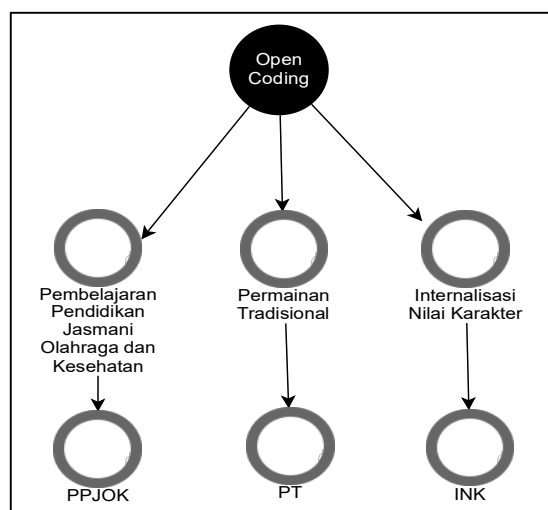
Pada tahap awal proses Coding dalam Nvivo, langkah pertama yang dilakukan adalah *Open Coding* atau Pemberian Kode Awal. Adapun Tabel *Open Coding* sebagai berikut:

**Tabel 1.** *Open Coding*

No	Kode	Keterangan
1	PPJOK	Pembelajaran PJOK
2	PT	Permainan Tradisional
3	INK	Internalisasi Nilai Karakter

Berdasarkan tabel *Open Coding*, Kode PPJOK merupakan singkatan dari Pembelajaran PJOK, Kodes PT merupakan singkatan dari Permainan Tradisional dan INK merupakan singkatan dari Internalisasi Nilai Karakter.

Adapun Hasil Coding Nvivo terkait *Open Coding*, sebagai berikut:



**Gambar 1.** *Open Coding*

*Open Coding* bertujuan untuk memudahkan peneliti karena dalam proses ini hasil penelitian di kelompokkan dan diberikan Kode berdasarkan Topik Penelitian.

***Axial Coding (Pengelompokan Kode Kedalam Kategori)***

Tahap selanjutnya dalam proses analisis Nvivo adalah *Axial Coding*. Berikut tabel analisis *Axial Coding*:

**Tabel 2.** *Axial Coding*

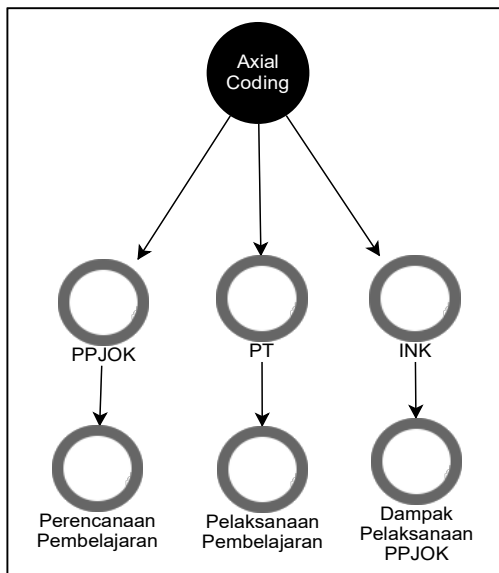
No.	Kode	Kategori Pertanyaan Wawancara	Keterkaitan Makna
1	PPJOK	1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui permainan tradisional dalam upaya menginternalisasikan nilai karakter pada siswa sekolah dasar? 2. Bagaimana guru mengintegrasikan nilai-nilai karakter spesifik (misalnya, kejujuran, sportivitas, atau kerja sama) ke dalam tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan setiap permainan tradisional yang dipilih? 3. Apa kriteria utama yang digunakan guru dalam memilih jenis permainan tradisional yang relevan dengan nilai karakter yang ingin diajarkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar? 4. Metode dan alat penilaian seperti apa yang dirancang guru untuk mengukur keberhasilan internalisasi nilai karakter siswa sejak tahap awal perencanaan pembelajaran?	Perencanaan Pembelajaran PPJOK melalui Permainan Tradisional
2	PT	1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani,	Pelaksanaan Pembelajaran

	<p>Olahraga, dan Kesehatan menggunakan permainan tradisional dalam menginternalisasikan nilai karakter pada siswa sekolah dasar?</p>	<p>Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional</p>
	<p>2. Bagaimana guru mengarahkan dan memfasilitasi jalannya permainan untuk memastikan interaksi sosial yang positif antar siswa, sehingga nilai-nilai karakter seperti kerja sama dan sportivitas dapat terbentuk secara alami?</p> <p>3. Apa strategi yang diterapkan guru untuk mengatasi konflik atau masalah yang muncul selama permainan (misalnya kecurangan atau perselisihan), dan bagaimana situasi tersebut digunakan sebagai momen untuk mengajarkan nilai karakter seperti kejujuran dan penyelesaian masalah?</p> <p>4. Bagaimana guru menggunakan dialog atau refleksi di akhir permainan untuk membantu siswa menghubungkan pengalaman mereka dalam bermain dengan nilai-nilai karakter yang dipelajari, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam?</p>	
<p>3</p>	<p>INK</p>	
	<p>1. Bagaimana hasil atau dampak pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui permainan tradisional terhadap nilai karakter siswa sekolah dasar?</p> <p>2. Berdasarkan observasi dan data kuantitatif (misalnya survei atau skala penilaian), sejauh mana pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional dapat meningkatkan nilai karakter spesifik (seperti sportivitas, kejujuran, atau empati) pada siswa?</p> <p>3. Bagaimana pendapat siswa mengenai pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional, dan apakah mereka merasa nilai karakter yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?</p> <p>4. Apa saja hambatan atau kendala yang ditemui guru dan siswa dalam merealisasikan hasil pembelajaran ini, dan bagaimana hal tersebut memengaruhi dampak akhir terhadap pembentukan karakter siswa?</p>	<p>Dampak Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui Permainan Tradisional</p>

Proses *Axial Coding* menunjukkan bahwa hubungan kesamaan makna berdasarkan 3 kategori topik utama yaitu PPJOK (Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) dengan Perencanaan Pembelajaran, PT (Permainan Tradisional) dengan Pelaksanaan Pembelajaran dan INK (Integrasi Nilai Karakter) dengan Dampak Pelaksanaan Pembelajaran PPJOK.

*Axial Coding* memiliki sejumlah karakteristik yang menjadikannya efektif dalam menganalisis dan mengkategorikan data hasil temuan wawancara dengan topik utama penelitian. Proses ini sangat membantu peneliti dalam mengidentifikasi hasil penelitian menjadi lebih mudah dipahami.

Adapun hasil proses *coding Axial Coding* menggunakan Nvivo, sebagai berikut:



**Gambar 2.** Axial Coding

Proses Axial Coding dilakukan bertujuan untuk mengelompokkan Kode hasil dari Open Coding ke dalam Kategori topik penelitian yang memiliki keterkaitan makna yang mirip atau serupa. Dengan dilakukannya Axial Coding diharapkan analisis data lebih mendalam dan terarah.

**Selective Coding (Penyusunan Tema Utama)**

Pada tahap selanjutnya adalah *Selective Coding*, yaitu proses pemilihan dan penentuan topik hasil axial coding kedalam tema utama inti dari pengumpulan data. *Selective coding* dilakukan dengan menyaring hasil dari proses *Open Coding* dan *Axial Coding*. Adapun tabel dari hasil *Selective Coding*, sebagai berikut:

**Tabel 3.** Selectioeve Coding

No.	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
1.	PPJOK	Perencanaan Pembelajaran PPJOK melalui Permainan Tradisional Pelaksanaan Pembelajaran	Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui Permainan Tradisional dalam Upaya Menginternalisasikan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar
2.	PT	Pembelajaran PJOK melalui Permainan	Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan menggunakan Permainan Tradisional dalam Menginternalisasikan Nilai Karakter pada Siswa

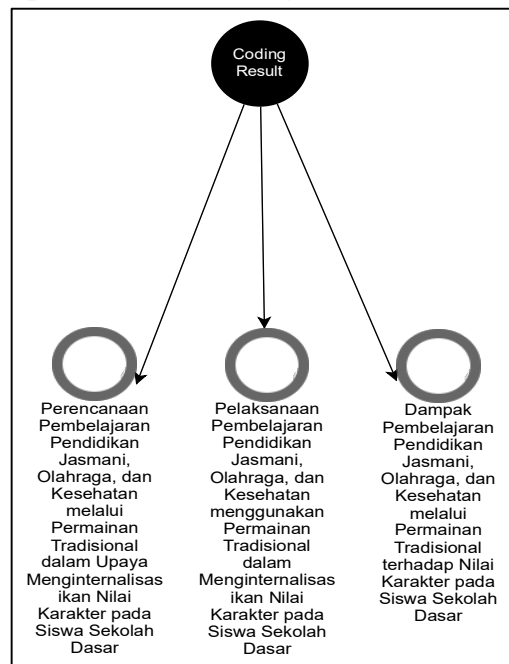
	Tradisional	Sekolah Dasar
	Dampak Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan melalui Permainan Tradisional	Dampak Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui Permainan Tradisional terhadap Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar
3.	INK	

Berdasarkan hasil proses *Selective Coding*, menunjukkan bahwa tema-tema utama yang muncul merupakan penyempurnaan dari temuan *Open Coding* dan *Axial Coding* yang telah disaring hingga menghasilkan tiga fokus inti penelitian.

Pertama, pada aspek perencanaan pembelajaran PJOK, data menunjukkan bahwa guru menyusun pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan tradisional sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk menanamkan nilai karakter sejak tahap perencanaan. Kedua, pada aspek pelaksanaan pembelajaran, permainan tradisional bukan hanya menjadi metode aktivitas fisik, tetapi juga sarana pembelajaran kontekstual yang membuat siswa terlibat secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga nilai-nilai karakter dapat muncul dalam interaksi nyata selama kegiatan bermain. Ketiga, pada aspek dampak pembelajaran, temuan memperlihatkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan nilai karakter siswa SD, seperti kejujuran, kerja sama, kedisiplinan, tanggung jawab, dan toleransi melalui pengalaman autentik yang dialami siswa saat bermain.

Dengan demikian, selective coding ini menegaskan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK memiliki peran penting dan terstruktur dalam menginternalisasikan nilai karakter secara konsisten mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga hasil pembelajaran.

### Hasil dan Penarikan Kesimpulan Analisis Coding



**Gambar 3.** Coding Result

Berdasarkan hasil *coding data* menggunakan bantuan perangkat lunak NVivo, diperoleh temuan penelitian yang terklasifikasi ke dalam tiga tema utama, yaitu perencanaan pembelajaran,

pelaksanaan pembelajaran, dan dampak pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) melalui permainan tradisional dalam upaya menginternalisasikan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Pengelompokan tema ini menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai karakter berlangsung secara sistematis sejak tahap perencanaan hingga tahap dampak yang dirasakan siswa.

Pada tema perencanaan pembelajaran, hasil analisis NVivo menunjukkan bahwa guru secara sadar memilih permainan tradisional berdasarkan kesesuaian usia siswa, tingkat keamanan, serta kemudahan pemahaman aturan permainan. Permainan yang dipilih tidak bersifat rumit, nyaman dimainkan, dan mampu melatih interaksi antarsiswa. Dalam tahap ini, guru juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, dan kerja sama ke dalam tujuan serta langkah pembelajaran. Selain itu, guru membuat catatan perilaku siswa sebagai bentuk evaluasi perkembangan karakter, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada aktivitas fisik, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai.

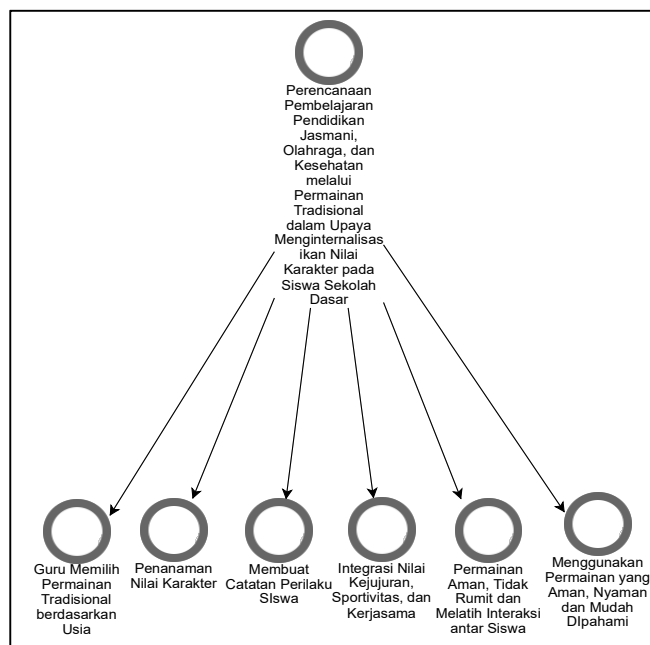
Pada tema pelaksanaan pembelajaran, hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional berlangsung dengan baik dan disambut antusias oleh siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang aktif mengarahkan jalannya permainan agar selaras dengan nilai karakter yang ditanamkan. Dalam pelaksanaan, guru membimbing siswa untuk bersikap baik, memberikan kesempatan bermain secara bergiliran, menegur siswa yang melanggar aturan, serta memberi apresiasi kepada siswa yang bermain secara sportif. Ketika terjadi konflik, guru bertindak sebagai mediator dengan menanamkan nilai kejujuran, khususnya dalam situasi kecurangan saat bermain. Refleksi pembelajaran dilakukan melalui metode bercerita dan berbagi pengalaman antarsiswa, sehingga siswa dapat memahami makna nilai karakter berdasarkan pengalaman nyata yang mereka alami selama permainan.

Pada tema dampak pembelajaran, hasil analisis NVivo mengungkapkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter siswa. Pembelajaran ini meningkatkan semangat belajar siswa serta mendorong munculnya sikap jujur, disiplin, sportif, percaya diri, kompak, sopan, dan lebih menghargai teman. Siswa juga terlihat lebih rileks dalam berinteraksi dan menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih seru dan menyenangkan, sehingga nilai karakter menjadi lebih mudah dipahami. Permainan tradisional terbukti membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, seperti keterbatasan ruang, kondisi cuaca, serta adanya beberapa siswa yang cenderung pemalu, namun kendala tersebut tidak mengurangi makna dan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil analisis data menggunakan NVivo menegaskan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK tidak hanya berfungsi sebagai sarana aktivitas fisik, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam menginternalisasikan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Melalui pengalaman bermain yang nyata dan menyenangkan, guru mampu menanamkan nilai kejujuran, disiplin, kerja sama, dan sportivitas secara kontekstual. Meskipun terdapat hambatan teknis, pembelajaran berbasis permainan tradisional tetap memberikan dampak positif yang kuat terhadap pembentukan karakter, peningkatan motivasi belajar, serta kualitas hubungan sosial siswa di kelas.

## **Pembahasan**

### **Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui Permainan Tradisional dalam Upaya Menginternalisasikan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar**



**Gambar 4.** Coding Pembahasan Perencanaan Pembelajaran

Guru PJOK memilih permainan tradisional berdasarkan pertimbangan usia siswa sebagai faktor utama dalam perencanaan pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi menunjukkan bahwa permainan seperti gobak sodor dan engklek dipilih bukan semata karena familiar bagi siswa, tetapi karena aman, mudah dipahami, serta sarat dengan nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, kedisiplinan, sportivitas, dan tanggung jawab. Guru mempertimbangkan kemudahan aturan dan tingkat keamanan agar siswa mampu mengikuti instruksi, memahami mekanisme permainan, dan terlibat aktif tanpa mengalami kesulitan berarti. Hal ini tercermin jelas dalam dokumen RPP dan catatan guru yang menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran berbasis karakter telah dirancang sejak tahap perencanaan. Temuan ini sejalan dengan Nuryati et al. (2025) yang menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai sosial, edukatif, dan moral penting bagi perkembangan anak, serta diperkuat oleh Asyura et al. (2023) dalam Waldo et al. (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional umumnya sesuai dimainkan oleh anak usia sekolah dasar, sehingga pemilihan permainan berdasarkan usia bersifat tepat secara pedagogis dan efektif dalam menanamkan nilai karakter.

Dalam merancang pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional, guru tidak hanya berfokus pada aktivitas fisik, tetapi secara sadar menanamkan nilai-nilai karakter sebagai tujuan utama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kejujuran, disiplin, kerja sama, dan sportivitas dirancang menjadi bagian inti dari tujuan pembelajaran, sebagaimana tercantum dalam RPP dan diperkuat melalui instruksi guru selama kegiatan berlangsung. Nilai karakter tersebut tidak diposisikan sebagai pelengkap, melainkan sebagai hasil belajar yang diharapkan muncul melalui pengalaman bermain siswa. Temuan ini selaras dengan pandangan Maknun et al. (2025) yang menyatakan bahwa penanaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pendekatan yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui permainan tradisional, guru mengarahkan siswa untuk belajar menghargai teman, mematuhi aturan, dan menyelesaikan masalah secara langsung dalam situasi nyata, sehingga pembentukan karakter berlangsung secara kontekstual dan bermakna.

Peran guru dalam pembelajaran PJOK juga tercermin melalui pembuatan catatan perilaku siswa secara sistematis selama kegiatan berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru secara aktif memantau perkembangan karakter siswa dengan mencatat perilaku yang muncul, seperti kejujuran saat bermain, kemampuan bekerja sama, kepatuhan terhadap aturan, serta perilaku yang memerlukan pembinaan lanjutan. Catatan ini berfungsi sebagai alat refleksi dan evaluasi untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran serta sebagai dasar dalam memberikan bimbingan yang lebih tepat sasaran kepada siswa. Praktik ini menunjukkan bahwa penanaman nilai karakter dilakukan secara berkelanjutan dan tidak berhenti pada tahap pelaksanaan semata. Hal ini sejalan dengan pandangan Mustafa (2022) yang memaknai PJOK sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mengembangkan peserta didik secara utuh, baik secara fisik, sosial, maupun moral.

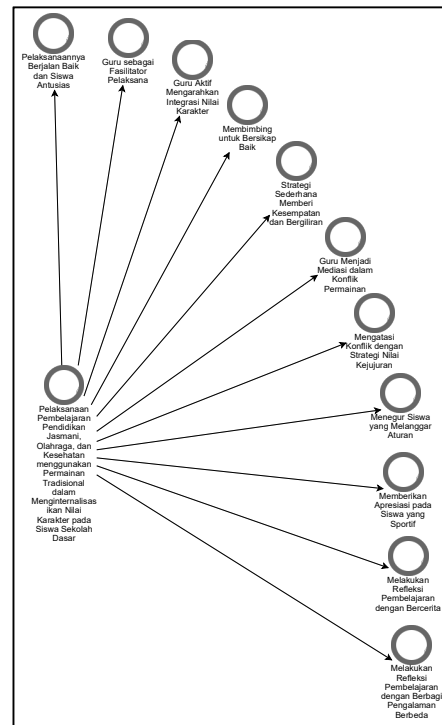
Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru mengintegrasikan nilai kejujuran, sportivitas, dan kerja sama secara konsisten dalam pelaksanaan permainan tradisional. Kejujuran ditanamkan melalui penekanan agar siswa mematuhi aturan permainan tanpa melakukan kecurangan, sementara sportivitas dibangun melalui pembiasaan menerima hasil permainan, baik menang maupun kalah, dengan sikap lapang dada. Kerja sama berkembang secara alami karena permainan tradisional menuntut interaksi intensif antarsiswa, seperti menyusun strategi bersama, saling membantu, dan memberikan dukungan kepada teman satu tim. Temuan ini sejalan dengan Waldo et al. (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional secara alami mengandung nilai-nilai luhur seperti kerja sama, sportivitas, keberanian, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian, guru memanfaatkan situasi nyata dalam permainan sebagai sarana efektif untuk membentuk karakter siswa secara kontekstual.

Selain itu, guru memilih permainan tradisional yang aman, tidak rumit, dan mampu melatih interaksi antarsiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mempertimbangkan keselamatan, kemudahan aturan, serta manfaat sosial dalam menentukan jenis permainan yang digunakan. Permainan disesuaikan dengan kemampuan fisik siswa dan dirancang agar aman dari risiko cedera serta mudah dipahami oleh seluruh siswa, termasuk mereka yang memiliki variasi kemampuan motorik. Guru juga secara sengaja memilih permainan yang mendorong interaksi sosial melalui kerja sama, komunikasi, dan saling membantu, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif dan menyenangkan. Pendekatan ini selaras dengan Butarbutar et al. (2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan aktivitas yang aman dan berkontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan motorik dasar sekaligus meningkatkan interaksi sosial siswa.

Guru juga menggunakan permainan tradisional yang aman, nyaman, dan mudah dipahami dengan menempatkan kebutuhan serta kondisi psikologis siswa sebagai pusat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memilih aktivitas yang sederhana namun menarik, sehingga siswa dapat memahami aturan permainan dengan cepat tanpa merasa bingung atau tertekan. Aspek keamanan diperhatikan melalui penggunaan alat yang tidak berbahaya dan penyediaan area bermain yang memadai, sementara kenyamanan diciptakan melalui pendekatan guru yang ramah dan instruksi yang jelas. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan Suyanto (2015) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki karakter multidisipliner karena mampu merangsang perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan budaya secara simultan. Dengan lingkungan belajar yang aman dan suportif, pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional menjadi lebih efektif dan menyenangkan, serta

memungkinkan siswa memusatkan perhatian pada proses belajar dan pembentukan karakter secara optimal.

### **Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan menggunakan Permainan Tradisional dalam Menginternalisasikan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar**



**Gambar 5.** Coding Hail Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional berlangsung dengan sangat baik dan mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa. Antusiasme siswa tampak jelas sejak tahap awal pembelajaran, mulai dari mendengarkan instruksi guru, menyiapkan area bermain, hingga keterlibatan aktif selama permainan berlangsung. Suasana pembelajaran menjadi hidup karena permainan tradisional menghadirkan rasa akrab dan dekat dengan pengalaman siswa, sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi secara aktif, bekerja sama, saling memberi semangat, dan menikmati proses belajar. Temuan ini menguatkan bahwa permainan tradisional tidak hanya efektif dalam mencapai tujuan motorik, tetapi juga mampu menumbuhkan energi positif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2021) yang menyatakan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan antusiasme belajar serta memperkuat interaksi sosial siswa sekolah dasar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar secara fleksibel dan suportif. Guru tidak lagi memosisikan diri sebagai pusat aktivitas, melainkan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, berinisiatif, dan berinteraksi selama permainan berlangsung. Peran fasilitator ini tampak melalui pemberian instruksi yang jelas di awal kegiatan, pengawasan aktif terhadap dinamika kelompok, serta intervensi yang tepat waktu untuk menjaga permainan tetap kondusif. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sardiman (2012) yang menegaskan bahwa permainan mendorong keterlibatan aktif dan kreatif siswa dalam pembelajaran. Dengan pergeseran peran ini, siswa

belajar melalui pengalaman langsung, menjadi lebih percaya diri, dan mengembangkan nilai karakter secara alami melalui interaksi sosial yang terjadi selama permainan.

Selain berperan sebagai fasilitator, guru juga aktif mengarahkan integrasi nilai-nilai karakter selama proses pembelajaran berlangsung. Guru secara konsisten menekankan nilai kejujuran, kerja sama, sportivitas, dan disiplin sejak tahap pra-permainan hingga penguatan selama kegiatan berlangsung. Guru hadir sebagai pembimbing ketika siswa dihadapkan pada situasi yang menuntut pengambilan keputusan moral, seperti mengakui kesalahan atau membantu teman satu tim. Temuan ini selaras dengan penelitian Suharno dan Wibowo (2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional efektif meningkatkan nilai karakter siswa, khususnya kerja sama, disiplin, dan sportivitas. Dengan memanfaatkan setiap interaksi sosial dalam permainan, guru menjadikan lapangan bermain sebagai ruang pendidikan karakter yang holistik.

Dalam proses pelaksanaan, guru juga berperan penting dalam membimbing siswa untuk selalu bersikap baik. Guru secara konsisten mengingatkan siswa agar saling menghargai, mengendalikan emosi, menghindari ejekan, dan mematuhi aturan permainan, bahkan dalam situasi kompetitif. Ketika muncul perilaku kurang tepat, guru menggunakan pendekatan yang sabar dan mendidik dengan mengajak siswa merefleksikan dampak perilaku tersebut terhadap kelompok. Bimbingan ini juga mencakup sikap sederhana seperti menunggu giliran dan menerima keputusan permainan dengan lapang dada. Temuan ini didukung oleh Rahayu (2019) yang menyatakan bahwa permainan tradisional efektif menumbuhkan empati dan kepedulian sosial siswa melalui interaksi yang intensif dan bermakna.

Strategi sederhana yang diterapkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran adalah pemberian kesempatan bermain secara bergiliran kepada seluruh siswa. Strategi ini bertujuan menciptakan keadilan partisipasi dan mencegah dominasi oleh siswa tertentu. Melalui sistem bergiliran, siswa dilatih untuk menunggu dengan tertib, menghargai hak teman, serta menerima aturan yang berlaku. Pendekatan ini juga memberi ruang aman bagi siswa yang pemalu atau kurang percaya diri untuk tetap terlibat aktif. Temuan ini sejalan dengan Lestari (2022) yang menyatakan bahwa kegiatan permainan tradisional mampu mengembangkan nilai gotong royong dan kemandirian sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru berperan sebagai mediator ketika terjadi konflik antarsiswa selama permainan berlangsung. Guru memilih pendekatan dialogis dengan mendengarkan penjelasan dari pihak-pihak yang terlibat sebelum mengambil keputusan. Melalui proses ini, siswa belajar bahwa konflik dapat diselesaikan melalui musyawarah dan komunikasi yang baik. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk merefleksikan perilaku dan mengingatkan kembali nilai kejujuran, sportivitas, dan saling menghormati. Temuan ini selaras dengan Khansa et al. (2020) yang menegaskan bahwa guru berperan penting sebagai penengah dalam mengembangkan nilai karakter siswa sekolah dasar.

Konflik yang muncul akibat kecurangan siswa dalam permainan juga dimanfaatkan guru sebagai momen pembelajaran karakter, khususnya nilai kejujuran. Guru tidak langsung memberikan hukuman, melainkan mengajak siswa merefleksikan tindakan mereka dan memberi ruang aman untuk mengakui kesalahan. Ketika siswa menunjukkan sikap jujur, guru memberikan penguatan positif sebagai bentuk apresiasi. Pendekatan ini sejalan dengan Rahmadani (2025) yang menekankan bahwa penanaman nilai kejujuran dan tanggung jawab merupakan fondasi moral penting bagi siswa sekolah dasar.

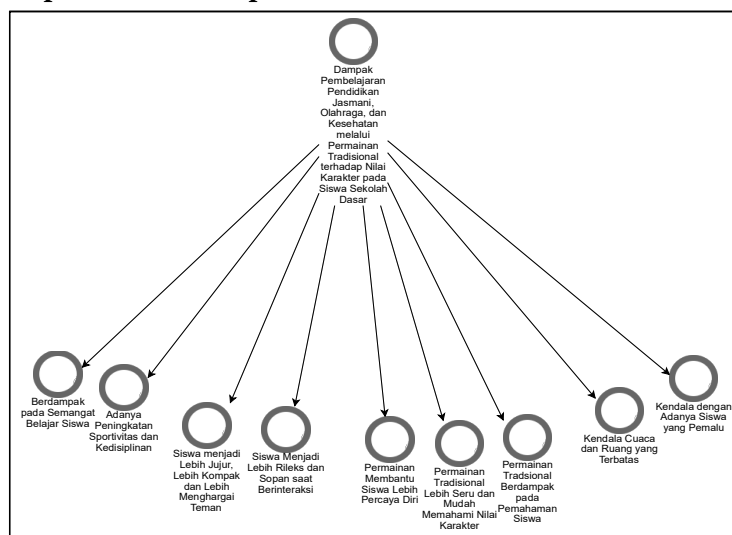
Dalam menjaga ketertiban permainan, guru memberikan teguran kepada siswa yang melanggar aturan dengan cara yang mendidik dan proporsional. Teguran disampaikan secara tegas namun tidak menghakimi, sering kali disertai dengan penghentian sementara permainan untuk menjelaskan ulang aturan yang dilanggar. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsekuensi perilaku dan menumbuhkan sikap disiplin serta tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan pandangan Mardiah (2023) yang menekankan pentingnya pengembangan karakter moral dan sosial siswa sejak usia sekolah dasar.

Selain teguran, guru juga secara konsisten memberikan apresiasi kepada siswa yang menunjukkan perilaku sportif. Apresiasi diberikan dalam bentuk pujian verbal, tepuk tangan, atau penguatan positif di hadapan teman-temannya. Strategi ini terbukti efektif dalam memotivasi siswa untuk mengulangi perilaku positif dan menumbuhkan motivasi intrinsik. Temuan ini didukung oleh Suharno dan Wibowo (2020) yang menegaskan bahwa apresiasi terhadap perilaku jujur dan sportif merupakan bagian penting dalam implementasi pendidikan karakter melalui permainan tradisional.

Pada tahap penutup, refleksi pembelajaran dilakukan melalui metode bercerita. Guru mengajak siswa untuk menceritakan pengalaman mereka selama bermain, termasuk perasaan, tindakan, dan nilai yang dipelajari. Metode ini menciptakan suasana refleksi yang hangat dan memungkinkan guru memahami sejauh mana internalisasi nilai karakter pada siswa. Pendekatan ini sejalan dengan Siedentop (2001) yang menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir reflektif dan pengambilan keputusan dalam pendidikan jasmani.

Selain itu, refleksi juga dilakukan melalui kegiatan berbagi pengalaman antarsiswa, terutama pengalaman yang berbeda. Guru memfasilitasi diskusi sederhana agar siswa dapat saling memahami perspektif teman, menyadari perbedaan pengalaman, dan menumbuhkan empati. Strategi ini selaras dengan pandangan Hastuti (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran jasmani yang kontekstual dan berbasis pengalaman nyata efektif dalam meningkatkan keterlibatan emosional serta pembentukan sikap positif sejak dini. Melalui refleksi berbagi pengalaman, nilai karakter tidak hanya dipahami, tetapi juga terinternalisasi secara lebih mendalam dalam diri siswa.

**Dampak Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui Permainan Tradisional terhadap Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar**



**Gambar 6.** Coding Hasil Dampak Pembelajaran

Pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional terbukti memberikan dampak yang sangat positif terhadap semangat belajar siswa. Aktivitas seperti gobak sodor dan engklek mampu menghidupkan suasana belajar serta membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif. Antusiasme terlihat dari kesiapan siswa mengikuti instruksi, partisipasi penuh dalam permainan, serta keberanian mencoba tanpa rasa tertekan. Permainan tradisional menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, dekat dengan dunia anak, dan memungkinkan interaksi sosial yang alami. Hal ini sejalan dengan pandangan Pratama et al. (2025) yang menegaskan bahwa PJOK tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan gerak, tetapi juga pada kesehatan mental, pengelolaan emosi, dan keterampilan sosial. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih percaya diri dan lebih siap menerima internalisasi nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan sportivitas.

Selain meningkatkan semangat belajar, permainan tradisional juga berdampak nyata pada peningkatan sportivitas dan kedisiplinan siswa. Selama permainan berlangsung, siswa belajar menaati aturan, menunggu giliran, serta menerima hasil permainan dengan sikap lapang dada. Arahan guru yang konsisten membantu siswa terbiasa bersikap jujur saat melakukan pelanggaran, tidak memprotes keputusan, dan menghargai proses bermain. Kedisiplinan terlihat dari kepatuhan terhadap instruksi, pengaturan peran dalam tim, serta kesadaran menjaga keamanan selama aktivitas. Temuan ini sejalan dengan Setyawan et al. (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dalam PJOK mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menanamkan nilai sportivitas secara alami melalui pengalaman nyata.

Permainan tradisional juga berkontribusi pada terbentuknya sikap jujur, kompak, dan saling menghargai antar siswa. Dalam dinamika permainan, siswa belajar mengakui kesalahan, bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok, serta menerima perbedaan kemampuan teman. Interaksi langsung mendorong sikap saling mendukung dan menghilangkan perilaku meremehkan. Nilai-nilai ini selaras dengan pandangan Khansa et al. (2020) yang menegaskan bahwa pengembangan karakter sosial seperti kejujuran, toleransi, dan kerja sama merupakan fondasi penting bagi siswa sekolah dasar. Kekompakan dan penghargaan terhadap teman yang muncul selama pembelajaran menjadi bukti kuat efektivitas permainan tradisional dalam menginternalisasi karakter sosial secara holistik.

Dampak positif lainnya terlihat pada terbentuknya sikap sopan dan rileks dalam interaksi sosial siswa. Suasana permainan yang menyenangkan mengurangi kecanggungan dan menciptakan komunikasi yang hangat serta natural. Siswa terbiasa menggunakan bahasa yang santun, meminta izin, dan mengucapkan terima kasih saat berinteraksi. Kondisi yang rileks ini membuat siswa lebih nyaman mengekspresikan diri tanpa tekanan. Temuan ini didukung oleh Nuryati et al. (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional sarat dengan nilai sosial dan moral yang berperan penting dalam pembentukan perilaku santun dan harmonis pada anak.

Pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional juga mendorong peningkatan rasa percaya diri siswa. Kesempatan yang merata untuk berperan dalam permainan membuat siswa berani mencoba, memimpin kelompok kecil, dan menyampaikan pendapat saat refleksi. Keberhasilan-keberhasilan sederhana selama bermain memperkuat keyakinan diri siswa sehingga mereka lebih aktif dan tidak ragu terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Nuryati et al. (2025) yang menegaskan bahwa permainan tradisional berperan dalam menumbuhkan kepercayaan diri, empati, dan tanggung jawab sebagai bagian dari pembentukan karakter.

Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional karena aktivitasnya terasa seru dan menyenangkan. Nilai-nilai karakter

seperti kejujuran, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan lebih mudah dipahami karena dialami langsung dalam situasi nyata, bukan sekadar dijelaskan secara teoritis. Temuan ini sejalan dengan Waldo et al. (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga melatih pengambilan keputusan, pemahaman aturan, dan kemampuan berpikir strategis secara sederhana.

Permainan tradisional juga berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dan nilai karakter. Aktivitas bermain yang interaktif membuat siswa lebih fokus dan mudah menyerap konsep tanpa tekanan. Nilai-nilai karakter muncul secara alami dalam permainan sehingga lebih membekas dan bertahan lama. Mustafa (2022) menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya meningkatkan keterampilan gerak, tetapi juga membangun pemahaman siswa secara menyeluruh terkait tubuh, kesehatan, dan perilaku hidup sehat.

Meskipun memberikan banyak dampak positif, pelaksanaan pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional masih menghadapi kendala, terutama terkait cuaca dan keterbatasan ruang. Kondisi cuaca yang tidak mendukung serta ruang yang sempit membatasi mobilitas siswa dan mengharuskan guru memodifikasi permainan. Kendala ini berpotensi memengaruhi optimalisasi pengalaman belajar siswa, sebagaimana dikemukakan Badriyah et al. (2024) bahwa keterbatasan sarana dapat menghambat pengembangan kreativitas dan kolaborasi siswa.

Selain itu, kendala juga muncul pada siswa yang pemalu dan kurang percaya diri. Beberapa siswa membutuhkan pendekatan khusus berupa dukungan verbal, pendampingan intensif, serta pemilihan permainan yang sederhana agar merasa aman dan nyaman. Dengan bimbingan yang sabar dan suportif, siswa pemalu secara bertahap mampu berpartisipasi aktif. Upaya ini sejalan dengan tujuan PJOK menurut Pratama et al. (2025), yaitu membangun perkembangan holistik siswa, mencakup kesehatan mental, pengelolaan emosi, dan keterampilan sosial. Hal ini menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya mengembangkan aspek fisik, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan kepribadian dan karakter sosial siswa secara menyeluruh.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional telah tersusun secara sistematis dan berorientasi pada penguatan karakter siswa. Guru PJOK secara sadar mengintegrasikan nilai-nilai karakter sejak tahap perencanaan dengan memilih permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, dan bentengan berdasarkan kesesuaian usia siswa, aspek keamanan, kemudahan aturan, serta potensi permainan dalam menumbuhkan kerja sama, sportivitas, kejujuran, disiplin, dan interaksi sosial. Perencanaan pembelajaran didukung dengan penyusunan perangkat pembelajaran seperti RPP, lembar observasi, dan catatan perilaku harian siswa sebagai bentuk evaluasi karakter. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK tidak hanya diarahkan pada pengembangan kemampuan fisik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa melalui pengalaman bermain yang bermakna.

Pelaksanaan pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional berlangsung secara efektif, interaktif, dan mampu mendorong penerapan nilai karakter secara nyata. Pembelajaran berjalan aktif dan kondusif dengan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mematuhi aturan, bekerja sama, menghargai giliran, bersikap jujur, serta menyelesaikan konflik secara damai. Strategi pembelajaran yang digunakan relatif sederhana namun efektif, seperti pengaturan giliran bermain, penguatan sportivitas, mediasi konflik secara persuasif,

teguran yang bersifat mendidik, serta pemberian apresiasi terhadap sikap positif siswa. Di akhir pembelajaran, guru melakukan refleksi melalui metode bercerita sehingga siswa dapat mengungkapkan pengalaman bermain dan memahami nilai karakter yang telah mereka praktikkan selama kegiatan berlangsung.

Pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan karakter siswa. Terjadi peningkatan pada sikap kejujuran, kedisiplinan, kerja sama, sportivitas, empati, tanggung jawab, sopan santun, dan kepercayaan diri. Siswa menjadi lebih kompak, saling menghargai, tidak egois, serta lebih rileks dalam berinteraksi sosial. Selain itu, siswa merasakan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan tradisional membuat nilai-nilai karakter lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan ruang, kondisi cuaca, dan adanya siswa yang pemalu, hambatan tersebut tidak mengurangi keberhasilan pembelajaran karena guru mampu menyesuaikan strategi secara fleksibel dan adaptif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hastuti, R. (2021). Pembelajaran jasmani kontekstual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 112–120.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka pada jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2023). *Implementasi nilai budaya lokal dalam pembentukan karakter peserta didik*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, S. (2022). Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Aktivitas Belajar Anak*, 3(2), 98–107.
- Rahayu. (2019). Penerapan permainan tradisional dalam PJOK untuk meningkatkan nilai sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 50–60.
- Rahmawati, N. (2021). Permainan tradisional dalam PJOK untuk memperkuat identitas budaya dan interaksi sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak*, 8(2), 67–79.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Siedentop, D. (2001). *Introduction to physical education, fitness, and sport*. McGraw-Hill.
- Suherman. (2020). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan aspek afektif dan sosial siswa. *Jurnal Aktivitas dan Olahraga*, 9(2), 44–52.
- Sujiono, Y., & Syafruddin. (2018). Pembelajaran pendidikan jasmani pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 14(1), 22–31.
- Suyanto. (2015). Permainan tradisional sebagai aktivitas edukatif dan budaya. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 7(2), 90–99.
- Suharno, & Wibowo, A. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dasar*, 4(3), 120–130.
- Waldo, K., Iqroni, D., Suhartini, S., & Anjanika, Y. (2025). *Permainan tradisional*. UNJA Publisher.