

PERMAINAN KECIL TERHADAP NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Reynaldi Tegar Trisakti*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

*reynaldisakti16060464162@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Guru sering menghadapi kendala saat pembelajaran contohnya tidak memperhatikan arahan guru, tidak disiplin, kurangnya kerja sama, sportif dan sopan santun. Tujuan dari penelitian ini adalah membahas tentang pemanfaatan permainan kecil terhadap nilai-nilai karakter dalam pembelajaran PJOK. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini yaitu menggunakan studi literatur dengan sumber-sumber dan jurnal penelitian terdahulu yang berasal dari *google scholar* dan jurnal terakreditasi SINTA. Pendekatan yang digunakan dalam penulisan *literature review* ini adalah pendekatan kualitatif, karena kumpulan data yang digunakan sebagai kajian literatur terdiri dari jurnal penelitian terdahulu dan buku yang relevan dengan judul dan permasalahan. Setelah data dan sumber-sumber yang telah dikumpulkan kemudian akan ditelusuri sesuai dengan topik permasalahan, relevansi topik, penggunaan permainan kecil, permasalahan nilai-nilai karakter pada sumber dan tahun penelitian yakni 10 tahun terakhir serta data yang saling berhubungan. Dalam menganalisis *literature review* ini metode yang digunakan adalah metode *semi-systematic*, karena setelah menemukan data dan sumber-sumber yang relevan dengan permasalahan, maka dianalisis setiap sumber-sumber tersebut sesuai dengan kelebihan dan kekurangannya serta kesamaan dengan topik yang ada pada jurnal penelitian. Hasil dari 17 sumber kajian literatur yang digunakan dalam artikel ini terdapat hasil bahwa permainan kecil berdampak yang cukup signifikan terhadap pembentukan nilai-nilai karakter siswa dan juga dapat melestarikan budaya bangsa. Kemudian, dari sumber-sumber literatur yang telah dikumpulkan dan dibahas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan nilai-nilai karakter siswa.

Kata Kunci : permainan kecil; pendidikan jasmani olahraga kesehatan; nilai-nilai karakter

Abstract

In the PJOK learning process, teachers often face various kinds of obstacles for example, not paying attention to the teacher's direction, undisciplined, lack of cooperation, sportsmanship and politeness. The purpose of this study is to discuss the use of small games on character values in PJOK learning. The research method used in writing this article is a literature study with sources and previous research journals originating from google scholar and SINTA accredited journals. The approach used in writing this literature review is a qualitative approach. The data collection used as a literature review consists of previous research journals and books relevant to the title and problem. In analyzing this literature review, the method used is a semi-systematic method. After the data and sources that have been collected will then be traced according to the topic of the problem, the relevance of the topic, namely the use of small games, the problem of character values according to the source and year of research, namely the last 10 years and related data. After successfully finding data and sources that are relevant to the problem, each of these sources is analyzed according to their strengths and weaknesses as well as similarities to the topics in the research journal.

Key word : small game; physical education sport and health; character values

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membangun pondasi dasar ilmu dan tempat untuk meningkatkan kompetensi diri dan juga sebagai sarana untuk membangun karakter siswa. Kegiatan pembelajaran diharapkan mampu membentuk nilai-nilai karakter, keagamaan, kepribadian, toleransi, akhlak mulia dan juga keterampilan diri yang mampu berguna bagi diri sendiri, masyarakat, lingkungan, bangsa dan negara. Pendidikan menurut UU No 20 tahun 2013 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif juga mengembangkan diri untuk memiliki kekuatan spiritual, kepercayaan diri, kecerdasan, akhlak mulia dan apa yang perlu siswa miliki agar berguna untuk masyarakat, lingkungan, bangsa dan negara.

Menurut Hariadi (2014:13), pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Secara umum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah kegiatan yang berfungsi untuk memaksimalkan gerak siswa secara aktif untuk meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran dan sebagai langkah untuk meningkatkan kualitas hidup agar lebih baik dari sebelumnya.

Dalam pembelajaran PJOK tentu saja guru dituntut untuk lebih inovatif dalam pembelajaran, gunanya adalah agar siswa tidak merasakan bosan ketika sedang melakukan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan cara memberi variasi gerak melalui permainan kecil, karena dalam permainan yang dilakukan banyak sekali manfaatnya seperti mengurangi rasa bosan siswa serta mengandung nilai-nilai karakter yang dapat diambil melalui permainan kecil. Diharapkan di dalam pembelajaran PJOK menggunakan permainan kecil dapat merubah nilai-nilai karakter siswa, yang nanti akan dibuktikan melalui penelitian.

Menurut Hartati, dkk (2013:1), bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual dan emosional. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui bermain seseorang akan mendapatkan berbagai manfaat bagi dirinya sendiri dalam aspek sosial, lingkungan dan emosional. Adapun manfaat permainan kecil antara lain: bermain dan belajar, melatih dan meningkatkan kedisiplinan, melatih interaksi sosial, melatih emosional, meningkatkan kepercayaan diri, melatih berpikir kritis, meningkatkan kerjasama, melatih

kejujuran, melatih kebiasaan sportif, membiasakan tanggungjawab dan melatih kebugaran jasmani.

Menurut Kurniawan & Hayudi (2018) menyatakan bahwa permainan kecil termasuk salah satu strategi dalam memberikan pembelajaran penjas secara baik, karena tujuan dalam permainan kecil siswa dituntut untuk mengenali berbagai jenis permainan tradisional dan dapat memodifikasi bentuk-bentuk permainan olahraga untuk menunjang aktivitas fisik dan kebugaran jasmani peserta didik. Permainan kecil merupakan sebuah permainan yang berbentuk olahraga yang telah dimodifikasi dari permainan tradisional yang memiliki tujuan agar siswa semangat dan memberikan kepuasan dalam pembelajaran PJOK, dan juga meningkatkan kebugaran siswa.

Menurut Pala (2011:23), pendidikan karakter adalah gerakan nasional menciptakan sekolah yang menumbuhkan etika, pemuda yang bertanggung jawab, dan peduli dengan model dan mengajarkan karakter yang baik melalui penekanan nilai-nilai yang universal bagi kita semua. Sedangkan menurut Marini (2017:177) pendidikan karakter harus diintegrasikan dengan kurikulum, tidak secara terpisah. Aturan kelas di sekolah harus berdasarkan prinsip karakter yang baik. Selain itu, guru harus menjadi model karakter yang baik yang diamati oleh siswa. Karakter harus diajarkan untuk siswa dengan kegiatan langsung yang berkontribusi pada sekolah dan masyarakat yang mengarah untuk meningkatkan perilaku siswa.

Menurut Sudrajat (2011:48) menurunnya kualitas moral dalam kehidupan manusia dewasa ini, terutama di kalangan siswa, menuntut diselenggarakannya pendidikan karakter. Sekolah dituntut untuk memainkan peran dan tanggungjawabnya untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang baik dan membantu para siswa membentuk dan membangun karakter yang baik. Dari masalah tersebut terdapat faktor-faktor yang membuat menurunnya kualitas moral siswa yang disampaikan oleh Nur (2013) kecanduan *game online* pada anak-anak Indonesia telah menimbulkan berbagai dampak yang memprihatinkan mulai dari siswa SD dan SMP yang bolos sekolah demi bermain *game online* di warnet yang tentu saja akan berpengaruh pada prestasi belajarnya, perilaku agresif kepada anak, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan. Dampak kecanduan *game online* pada anak merupakan masalah bangsa yang harus segera diatasi karena dapat menentukan karakter anak, yang juga merupakan karakter bangsa.

Pendidikan karakter sejatinya merupakan kegiatan untuk membangun pondasi dasar hidup manusia sejak dini yang sangat berguna bagi lingkungan dan masyarakat. Pendidikan karakter dapat dibentuk sejak anak usia dini, bahkan sebelum anak tersebut mengenal bangku

pendidikan formal. Pendidikan karakter dimulai dari peran aktif keluarga yang memberikan contoh-contoh baik yang harapannya dapat ditiru oleh anak sehingga menjadi sebuah kebiasaan yang baik dan melekat pada anak itu sendiri hingga nanti dewasa. Hal itu diperkuat pernyataan dari hasil penelitian Harun (2013) berpendapat orang tua adalah guru dalam pendidikan karakter yang mempunyai pengaruh sangat besar dan bertahan lama karena hubungan orang tua dan anak berlangsung sepanjang hayat, tidak ada putus oleh siapapun. Karena hubungan antara orang tua dan anak mengandung hubungan yang khusus dan berlangsung secara signifikan.

Jadi pendidikan karakter sangat penting untuk ditumbuhkan, karena merupakan gerakan nasional yang tujuannya adalah memajukan pendidikan nasional serta membentuk karakter seorang siswa di dalam lingkungan sekolah yang bisa didapatkan sejak dini melalui mengamati perilaku dan contoh yang diberikan guru atau melakukan kegiatan langsung yang mencerminkan karakter yang baik.

Dalam proses pembelajaran PJOK seorang guru pasti memiliki masalah utama yang menjadi penghambat dalam melakukan pembelajaran. Maka dari itu guru harus kreatif dan inovatif agar dapat menciptakan pembelajaran PJOK yang mengandung nilai-nilai berkarakter sehingga guru dapat menyampaikan pesan atau nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam permainan kecil dan juga siswa dapat mendapatkan hal positif yaitu nilai-nilai karakter dari permainan kecil yang diterapkan oleh guru yang diharapkan bisa diterapkan dan diamalkan siswa dalam kehidupan di sekolah atau di lingkungan masyarakat.

Peneliti menggali informasi dengan melakukan wawancara dengan guru PJOK mengenai kondisi siswa kelas XI. Saat peneliti memberikan pertanyaan 1. Kendala apa yang dihadapi pada saat pembelajaran PJOK dan beliau menjawab bahwa kebanyakan hal yang mempengaruhi lemahnya karakter siswa adalah latar belakang keluarga siswa termasuk juga dari segi ekonomi keluarga, faktor lingkungan dan kurangnya perhatian keluarga. Lalu peneliti pertanyaan ke 2. Apakah latar belakang tersebut berdampak dalam pembelajaran PJOK dan beliau menjawab dari latar belakang keluarga tersebut berdampak pada kurangnya disiplin, kerja sama, sportif dan kurangnya tanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak hanya dalam pembelajaran, seperti contoh siswa-siswa ini juga banyak yang sering terlambat masuk sekolah. Guru PJOK juga mengatakan bahwa kebanyakan siswa di sekolah sering sekali tidak mendengarkan guru yang sedang menyampaikan materi, dan lebih memilih untuk bermain daripada mengikuti materi pembelajaran. Dari hasil wawancara maka penulis ingin menggunakan *literature review* mengenai

pemanfaatan permainan kecil untuk meningkatkan nilai-nilai karakter kerjasama dan disiplin dalam pembelajaran PJOK dengan diperkuat sumber-sumber literatur yang terakreditasi. Berdasarkan uraian di atas, artikel ini akan membahas tentang pemanfaatan permainan kecil terhadap nilai-nilai karakter dalam pembelajaran PJOK.

METODE

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini termasuk dalam penelitian *Literature Review*. Metode analisis data yang dilakukan dalam penulisan artikel ini menggunakan studi literatur dengan sumber-sumber dan jurnal penelitian terdahulu yang berasal dari *Google Scholar* dan jurnal terakreditasi SINTA. Dalam penulisan artikel ini sumber-sumber yang digunakan memiliki batasan tahun yakni 10 tahun terakhir. Dalam penggunaan sumber-sumber atau jurnal yang dianalisis merupakan jurnal yang memiliki kesamaan dengan topik atau judul serta menggabungkan jurnal-jurnal yang relevan dengan judul lalu meringkas isi dari sumber-sumber tersebut.

Dalam penelitian ini cara yang digunakan peneliti dalam memilih sumber-sumber literatur yaitu dengan cara mencari judul yang relevan dengan judul peneliti, lalu mengkaitkan permasalahan yang sesuai dengan judul peneliti dan mencari kesamaan dalam tujuan penelitian dari sumber-sumber yang telah diambil. Sedangkan cara mencari jurnal atau artikel yang dipilih menggunakan *Google Scholar*, serta mencari sumber dari jurnal atau artikel yang terakreditasi pada situs SINTA. Seperti contoh jurnal dari Utama (2011) dipilih karena jurnal diterbitkan pada tahun 2011 sehingga masih termasuk dalam rentan syarat penggunaan jurnal yaitu 10 tahun terakhir. Dalam penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa permainan kecil sangat kaya akan nilai-nilai karakter baik berguna untuk dirinya sendiri dan juga sosial, salah satunya yaitu nilai-nilai karakter dalam kerja sama. Jurnal tersebut juga menjelaskan bahwa di saat anak melakukan aktivitas bermain anak juga akan melakukan aktivitas jasmani, sehingga antara bermain dan aktivitas jasmani akan selalu berkesinambungan.

HASIL & PEMBAHASAN

Pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan melalui permainan yang bervariasi guru dapat menyampaikan materi dengan mudah, karena didukung oleh siswa yang semangat dalam melakukan permainan di dalam pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih tepat apabila dalam penyampaian mudah dipahami siswa, maka dari itu pemilihan metode-metode pembelajaran yang cocok sangat diperlukan sehingga siswa bisa menangkap materi melalui permainan dengan baik. Dalam permainan kecil siswa dapat mengasah

kemampuannya melalui permainan dan bermain, sehingga mampu memunculkan bakat yang ada dalam siswa tersebut, menumbuhkan semangat dalam pembelajaran dan menjadi aktif.

Menurut Hartati, dkk (2013:3), bermain pada hakikatnya adalah suatu kesungguhan dan bersama itu pula kita melihat kesanggupan yang menyerap konsentrasi dan tenaga mereka saat melakukan aktivitas bermain itu sendiri. Permainan adalah hal yang identik dilakukan oleh anak-anak karena dalam permainan akan menimbulkan perasaan senang serta mengeluarkan potensi yang dimiliki oleh anak itu sendiri.

Menurut Dehkordi (2017:138) Bermain permainan tradisional berguna untuk menjaga fisik, meningkatkan spiritual dan mental, dan melestarikan nilai-nilai budaya. Permainan tradisional dianggap sebagai alat yang berharga untuk membentuk individu, melambangkan identitas nasional dan juga agama, dan mengatur nilai-nilai juga keyakinannya. Jika dilihat dari budaya dan tradisi masyarakat, permainan dapat menentukan jati diri seseorang yang berkombinasi dengan sejarah, tradisi dan adat istiadat di masa lalu yang melambangkan negaranya. Kesimpulannya adalah permainan tradisional merupakan identitas dari suatu bangsa atau negara yang melambangkan nilai-nilai budaya masyarakatnya, juga mampu membentuk identitas, karakter, dan jati diri seseorang.

Menurut Adi (2014:44) bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yakni melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Selanjutnya menurut Wasak, dkk (2017:5) bermain merupakan wadah bagi anak secara spontan untuk menyalurkan dan merasakan berbagai pengalaman seperti kegiatan motorik, kemampuan fisiologis, emosi, senang, bergairah, kecewa, bangga, marah, serta melatih ketrampilan berpikir (kritis dan kreatif) yang diprakarsai oleh motivasi intrinsik sehingga anak dapat mengeksplorasi dan bereksperimen atas segala potensi yang ada dalam dirinya untuk kepentingannya sendiri baik bersifat jangka pendek atau jangka Panjang. Sedangkan pendapat menurut Utama (2011:7) melalui bermain anak melakukan berbagai aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, anak akan mengalami berbagai pengalaman langsung dalam bermain dan membantu peningkatan berbagai aspek pendidikan seperti kecerdasan, kreativitas, sikap positif, keterampilan, sportivitas, kejujuran, kedisiplinan dan masih banyak lagi yang diperolehnya melalui bermain.

Menurut Yuliawan (2016,103) didalam pendidikan jasmani dan olahraga terkandung banyak nilai-nilai

karakter seperti sportivitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggungjawab, kerja sama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak dan dalam berbagai bentuk permainan. Kesimpulan dari definisi di atas adalah permainan merupakan salah satu opsi bagi guru untuk siswa dalam menyampaikan materi dan memberikan aktivitas gerak melalui permainan, yang memiliki banyak nilai-nilai karakter yang dapat membentuk kepribadian siswa.

Dari beberapa definisi permainan kecil yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan kecil merupakan kegiatan yang dilakukan umumnya anak-anak yang dilakukan dengan perasaan senang serta tidak dalam paksaan, selain itu melalui permainan kecil juga membantu anak-anak berperan aktif dalam kegiatan bermain serta mengeluarkan perasaan emosionalnya, sehingga secara tidak langsung dapat memunculkan bakat yang ada dalam anak itu sendiri serta melatih dan membangun karakter yang baik sehingga anak menjadi pribadi yang lebih menghargai lingkungan sosialnya.

Karakter adalah kebiasaan yang ditunjukkan oleh seseorang atau individu dalam bentuk sikap maupun perbuatan yang tercermin pada kegiatan sehari-hari. Karakter juga mempengaruhi suatu individu dalam merespon beberapa hal seperti berbicara, bergerak dan menanggapi suatu permasalahan. Karakter menurut Kamaruddin (2012:225) identik dengan perilaku manusia yang universal yang mencakup semua aktivitas manusia, baik untuk berhubungan dengan Tuhan, dengan dirinya sendiri, dengan orang lain, serta dengan lingkungannya, yang memanifestasikan dirinya dalam pikiran, sikap, perasaan, kata-kata, dan tindakan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat. Sedangkan menurut Setiawan (2013:55) karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat dan negara.

Definisi karakter menurut hasil penelitian dari Yadnyawati (2018) adalah nilai-nilai tingkah laku manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang diwujudkan dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat. Jadi karakter merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam lingkungannya yang mencerminkan isi dari lingkungan tersebut dengan mematuhi norma dan budaya lingkungan itu sendiri.

Definisi pendidikan karakter menurut Agung (2011:395) merupakan suatu sistem untuk mengembangkan nilai-

nilai karakter peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan yang diimplementasikan kedalam agama, diri sendiri, orang biasa, lingkungan, dan bangsa sebagai manusia yang lengkap. Pendidikan dan pembentukan karakter siswa sejak dini sejatinya merupakan hal yang wajib guru laksanakan, tidak hanya guru bahkan orang tua juga memiliki peranan penting terhadap pendidikan karakter anak, karena karakter merupakan sesuatu yang penting dalam diri siswa agar memiliki bekal dalam kehidupan sehari-hari agar memiliki rasa menghargai terhadap sesama, sopan santun kepada yang lebih tua dan berguna bagi Bangsa dan Negara.

Menurut Hapidin & Yenina (2016) dengan menggunakan metode penelitian berbasis *research and development* pengembangan model permainan tradisional menjadi permainan tradisional yang edukatif mampu meningkatkan nilai-nilai karakter anak usia dini. Di dalam permainan tradisional edukatif akan memberikan kesempatan dan pengalaman bagi anak usia dini untuk berinteraksi, sekaligus memberi dan mempelajari pengetahuan, nilai, sikap dan perilaku. Permainan tradisional memberikan pengalaman yang bersifat terus menerus karena anak merasa asyik saat melakukannya sehingga dapat membangun perilaku yang terpolo dan membentuk karakter. Sedangkan menurut Widodo & Lumintuarso (2017) bermain merupakan aktivitas yang wajib dilakukan bagi anak-anak, karena jika dilakukan akan menimbulkan perasaan senang, gembira dan bahagia dan secara tidak langsung anak pun akan melakukan aktivitas jasmani. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *research and development*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan gobak sodor dan bentengan dengan tujuan penelitian adalah membangun karakter, kerjasama, kejujuran, percaya diri dan peduli terhadap sesama. dengan hasil dari penelitian yang menyimpulkan bahwa model pengembangan permainan tradisional untuk siswa SD kelas atas dapat membangun karakter siswa.

Dari kedua hasil penelitian yang berbeda terdapat kesamaan di dalam metode penelitian yang menggunakan permainan sebagai alat untuk membangun nilai-nilai karakter anak dan memiliki dampak positif terhadap perkembangan karakter anak yang salah satunya merupakan nilai karakter kerja sama dalam melakukan permainan. Dapat disimpulkan juga dari dua sumber di atas bahwa permainan tradisional yang dilakukan oleh anak membuat anak merasa senang ketika melakukannya, anak mendapatkan pengalaman secara langsung ketika berinteraksi dan secara tidak langsung anak pun akan melakukan aktivitas jasmani yang sekaligus membentuk karakter anak tersebut. Selain itu, menggunakan permainan kecil atau permainan

tradisional bisa menjadi opsi guru untuk menyampaikan materi melalui permainan dan bermain, dan menjadikan permainan sebagai instrumen bagi guru untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang bisa melekat dalam diri siswa yang tujuannya agar berguna bagi dirinya sendiri, lingkungan masyarakat, sosial, bangsa dan negara.

Menurut Andriani (2012) bermain memiliki sifat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus terpenuhi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengenali dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya serta melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, ketangkasan dan keterampilan yang murni dilakukan oleh manusia. Manfaat bermain dalam membangun karakter anak antara lain; menimbulkan suasana ceria dan menjadikan kebersamaan menjadi hal yang menyenangkan, membangun permainan secara bersama-sama dan mematuhi peraturan yang mereka buat sendiri sebagai bentuk nilai *fairplay* yang mereka buat sendiri, mengasah keterampilan, berpikir kreatif memanfaatkan bahan yang ada, menjalin hubungan yang erat antar sosial. Terdapat kesamaan permasalahan yakni pada zaman yang modern dan serba digital ini anak-anak diharapkan dapat mengenali berbagai jenis permainan tradisional, karena menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini merupakan suatu hal positif yang perlu ditanamkan pada anak usia dini. Hal itu diperkuat oleh (Sukirman, 2004; Andriani, 2012:132) bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak bisa dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari.

Pendapat yang lain juga disampaikan oleh Nasyir (2019) bahwa permainan merupakan aktivitas dalam PJOK yang terdapat nilai-nilai karakter didalamnya. Sedangkan karakter adalah sesuatu yang melekat pada seseorang yang akan dibawa terus menerus. Hal itu dapat dibuktikan melalui penggunaan permainan *slagball* yang didalamnya terdapat nilai-nilai karakter disiplin, jujur, kerjasama, percaya diri, sportif dan tanggung jawab terhadap siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Pada penelitian ini permainan yang digunakan merupakan permainan *slagball* dan memberikan waktu kepada sampel selama 2 x 20 menit dalam melakukan permainan, hasil dari pemberian *treatment* menunjukkan bahwa permainan *slagball* efektif dalam pembentukan karakter siswa. Hal itu ditunjukkan dengan hasil penelitian yang menyatakan peningkatan nilai-nilai karakter yakni, disiplin 32,26%, jujur 17,64%, kerja sama 32,64%, percaya diri 32,64%, sportif 0%, tanggung jawab 47,06%.

Dalam penelitian Utama (2011) bermain merupakan aktivitas jasmani yang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan jasmani, melalui bermain anak akan melakukan aktivitas jasmani yang akan membantu meningkatkan aspek pendidikan seperti kecerdasan, kreativitas, sikap sportif, keterampilan, sportivitas, kejujuran, kedisiplinan dan masih banyak lagi yang dapat diambil dari aktivitas bermain. Aspek sosial yang dapat dimunculkan dari aktivitas bermain antara lain kerja sama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, kebersamaan dan sebagainya. Dari berbagai aspek sosial yang dapat dilatih dari bermain juga diantaranya adalah penyaluran energi emosional yang terpendam, menjadi sumber belajar, dorongan selalu berkomunikasi, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat. Di dalam penelitian ini dijelaskan bahwa hubungan antara bermain dan pendidikan jasmani adalah ketika anak sedang bermain anak juga sedang melakukan aktivitas jasmani sehingga anak merasakan pengalaman langsung bermain, berkomunikasi dengan teman, kerjasama, dan melatih sikap sportif. Uraian yang telah disampaikan tersebut memperkuat bahwa dengan melakukan sebuah permainan, anak atau siswa memiliki perubahan ke arah positif dalam berbagai aspek nilai-nilai karakter yang salah satunya adalah melatih nilai-nilai dalam bekerja sama.

Perkembangan teknologi dan arus globalisasi yang semakin kuat secara tidak langsung mengikis jiwa nasionalis anak akan budaya nasional mereka. Dengan adanya permainan berbasis online yang sangat mudah diakses membuat anak cenderung lebih individualis dan tidak peduli akan budaya luhur mereka.

Menurut Fauzi (2016) perkembangan globalisasi telah merubah nilai-nilai hidup yang dianut warga negara, karena permainan berbasis mesin akan menggeser permainan-permainan tradisional yang sejatinya kaya akan nilai-nilai karakter dan nilai-nilai budaya. Dalam penelitian ini menggunakan permainan cim-ciman, yang merupakan permainan khas Banyumas, Jawa Tengah. Permainan cim-ciman terbukti dapat digunakan membangun karakter anak dan juga membangun nilai-nilai budaya oleh anak. Karakter yang dapat dibangun dari permainan cim-ciman yaitu jujur, disiplin, kreatif, mandiri, tanggungjawab, kepedulian sosial, kerja keras, semangat, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai dan musyawarah. Hal itu telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengamatan langsung terhadap aktivitas bermain cim-ciman pada anak-anak. Pendapat di atas selaras juga yang disampaikan Susanto (2017) yang mengemukakan bahwa perkembangan globalisasi dan teknologi perlahan mulai mengikis permainan tradisional bangsa yang mulai tergantikan dengan video *game* dan *game online*.

Pendidikan karakter bukanlah sesuatu yang muncul secara instan, melainkan dapat dimunculkan melalui permainan tradisional, maka dari itu dengan pengaplikasian permainan tradisional diharapkan mampu membentuk karakter jujur dan disiplin. Dalam memperoleh data penelitian ini menggunakan cara observasi dan wawancara terhadap guru mengenai karakter siswa. Dalam penelitian ini permainan tradisional yang digunakan untuk membentuk karakter siswa adalah *mladok*, *gompot* dan *si Boi*, permainan tradisional tersebut tadi terbukti bahwa dapat membentuk karakter jujur dan disiplin siswa. Nilai-nilai karakter jujur dan disiplin dalam penelitian ini dapat dibuktikan oleh hasil penilaian karakter dalam permainan oleh guru pada saat uji coba lapangan dan uji efektivitas model yang membuktikan bahwa permainan tradisional *mladok*, *gompot* dan *si Boi* dapat mengembangkan karakter siswa. Dari kedua pendapat dan hasil penelitian dengan sumber yang berbeda di atas terdapat kesamaan dalam tujuan penelitian dan hasil penelitian, tujuan penelitian yakni dapat membuktikan dan menggunakan permainan tradisional sebagai alat untuk membentuk karakter. Ditengah arus perkembangan globalisasi dan teknologi yang membuat anak menjadi melupakan budaya nasional dan permainan tradisionalnya, pengaruh utama yaitu adanya permainan berbasis *online* atau *game online* yang semakin hari semakin marak digunakan dan mengikis budaya dan permainan tradisional daerah. Dari kedua sumber juga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tidak kalah bersaing dengan *game online* yang cenderung dimainkan secara individu, sedangkan permainan tradisional lebih seru karena dimainkan dengan bersama-sama serta membentuk karakter anak. Karakter yang dapat dibentuk adalah jujur, disiplin, kreatif, mandiri, kepedulian sosial, kerja keras, semangat, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, dan musyawarah.

Menurut Endriani & Verawati (2013) didalam permainan siswa dapat mengimplementasikan nilai-nilai kejujuran, peduli, kerjasama, tanggung jawab, adil yang dapat membangun sosial positif anak. karena penumbuhan karakter sebaiknya dilakukan sejak dini, keluarga merupakan tempat menumbuhkan kondisi lingkungan psikologis seorang anak dan di dalam pendidikan jasmani penerapan permainan adalah hal yang tepat. Hal tersebut dibuktikan dalam penelitian dengan menggunakan metode eksperimen semu yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembentukan karakter siswa melalui olahraga permainan siswa SD dalam PJOK yang terdapat nilai-nilai karakter didalamnya.

Meningkatkan nilai-nilai karakter siswa harus diajarkan sejak dini, tujuannya adalah agar siswa selalu terbiasa untuk menghargai lingkungan sosial dan masyarakat

sejak dini. Dengan begitu siswa sudah memiliki pondasi yang baik untuk dimasa depan yang berguna bagi dirinya sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pendidikan jasmani siswa dapat melakukan aktivitas gerak dalam sebuah permainan, baik itu secara individu atau kelompok. Dengan menggunakan permainan kecil sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai karakter, guru sejatinya menjadi tidak terlalu sulit untuk mencarikan aktivitas untuk siswanya yang mengandung nilai-nilai karakter, karena siswa dapat belajar melalui bermain dan bermain sekaligus menyerap nilai-nilai karakter yang positif dari permainan.

Pendapat dari ahli memberikan penjelasan yaitu menurut Marini (2017) pembangunan pendidikan karakter bisa dilakukan di semua mata pelajaran. Maka dari itu, guru harus menyiapkan perencanaan yang matang dan menyiapkan evaluasi bagi siswa. Pendidikan karakter harus dilakukan sesuai dengan kurikulum peraturan di sekolah atau kelas harus didasarkan pada karakter yang baik, selain itu guru harus menjadi seorang teladan yang baik bagi siswanya. Pembentukan karakter bisa diajarkan kepada siswa dengan cara melakukan kegiatan langsung yang berkontribusi untuk sekolah dan komunitas yang memimpin untuk meningkatkan perilaku siswa. Penelitian ini menggunakan metode survei yang dilakukan pada 63 sekolah dasar di Jakarta terkait pembangunan karakter dalam proses belajar mengajar. Dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa 65,51% dari 63 SD di Jakarta telah melakukan pembangunan karakter pada pembelajaran dan 9,6% dari 63 SD belum melakukan pembangunan karakter terintegrasi dalam proses belajar mengajar.

Dalam penelitian Niam (2017) pemberian permainan dalam pendidikan jasmani memiliki dampak yang signifikan terhadap nilai-nilai karakter kerjasama, faktor utama dalam permainan berkelompok adalah kerjasama antar individu. Dengan mengandalkan kerjasama yang kuat setiap kelompok akan lebih mudah untuk menyelesaikan permasalahan atau tantangan. Dari deskripsi diatas adanya peningkatan penggunaan permainan tradisional terhadap kerja sama ditunjukkan oleh hasil penelitian dengan cara rata-rata selisih hasil *Pre-test Post-test* dibagi rata-rata *Pre-test* dikalikan 100%, dari hasil itu didapatkan peningkatan kerjasama kelompok eksperimen sebesar 5,53%, dan dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan tradisional lebih baik daripada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional. Pemberian permainan dalam pendidikan jasmani siswa secara tidak langsung akan melakukan aktivitas sekaligus mendapatkan pelajaran dan juga nilai-nilai karakter. Guru dituntut untuk memiliki ide yang inovatif dalam pemberian permainan dalam pendidikan

jasmani, karena permainan merupakan salah satu komponen pokok dalam pembelajaran.

Pemberian pendidikan karakter anak atau siswa dapat dimulai dari sejak dini, karena sejatinya menanamkan nilai-nilai karakter sejak usia dini itu lebih baik. Penanaman nilai-nilai karakter tidak hanya didapatkan atau ditanamkan di dalam ruang lingkup pendidikan formal, tetapi penanaman nilai-nilai karakter siswa yang utama bisa didapatkan didalam ruang lingkup keluarganya sendiri, karena keluarga merupakan awal siswa diberi bekal untuk bersosial. Menurut Melati (2020) pembelajaran jasmani berbasis permainan tradisional adalah upaya untuk melestarikan budaya bangsa yang eksotis, seiring dengan mudarnya permainan tradisional yang perlahan digeser oleh perkembangan teknologi modern yang berkembang saat ini seperti *play station* (PS) atau *game online* lainnya. Padahal dalam permainan tradisional diyakini merupakan sebuah sarana yang bisa membentuk karakter anak. Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan karakter anak usia dini dalam aspek tanggung jawab. Penelitian yang menggunakan *Pre-test* dan *Post-test* dilakukan pada anak usia 5-6 tahun, setelah dilakukan tes awal maka selanjutnya akan diberi pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional terhadap tanggung jawab anak. Hasil dari penelitian ini berdampak positif terhadap tanggung jawab anak, hal itu dibuktikan oleh meningkatnya tanggung jawab anak pada *Post-test* sebesar 53,57% dari hasil *Pre-test* yang menunjukkan nilai rendah sebesar 25%. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh pernyataan menurut Nuryasana & Indarti (2017) bahwa nilai-nilai karakter bisa ditanamkan lebih dahulu melalui keluarga, sekolah atau masyarakat. Penanaman karakter merupakan proses membentuk atau mengembangkan kedewasaannya sekaligus menjadikan pribadi yang bijaksana dan bertanggungjawab melalui kebiasaan sehari-hari di lingkungannya. Pendidikan karakter melalui permainan tradisional dapat menjadi pilihan di tengah menurunnya minat siswa terhadap permainan tradisional yang mulai terkikis dengan perkembangan zaman. Pendidikan karakter melalui permainan bentengan akan menumbuhkan sikap berstrategi, kebersamaan, interaksi dan melatih ketangkasan. Hasil dari penerapan permainan bentengan memberikan dampak positif bagi kebersamaan atau kerja sama siswa, karena nilai-nilai kerjasama dalam permainan bentengan dapat dilihat dari siswa yang mengatur strategi untuk menang atau berusaha menyelamatkan temanya yang menjadi tawanan dari musuh, menjalin strategi dengan teman satu tim, menjalin komunikasi sesama anggota tim untuk

memberi semangat. Permainan bentengan selain dapat membentuk karakter siswa permainan bentengan juga berguna untuk melestarikan budaya khas bangsa.

Menurut Nugroho & Laelah (2012) perubahan kondisi sosial ekonomi dan perkembangan teknologi yang cukup cepat membawa perubahan terhadap cara berfikir. Hal itu selaras dengan permasalahan yang ada pada pendahuluan penelitian penulis. Contoh dari perubahan itu salah satunya adalah mulai hilangnya rasa kemanusiaan, empati, dan saling menghormati antar manusia, memudarnya disiplin, kejujuran, nasionalisme, tidak menghargai budaya lokal. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan olahraga yang berkembang dari suatu masyarakat tertentu. Permainan tradisional sering digunakan sebagai ciri khas suatu daerah atau budaya daerah tertentu yang memiliki ciri khas tersendiri yang sesuai dengan budaya lokal daerah itu sendiri. Penelitian ini menggunakan cara wawancara dan observasi langsung terhadap guru. Dari hasil penelitian ini terdapat banyak nilai-nilai karakter dalam permainan gobak sodor, salah satunya adalah disiplin. Nilai disiplin pada siswa disini disebutkan ketika anak-anak patuh terhadap peraturan dan ketentuan permainan gobak sodor. Gobak sodor merupakan permainan tradisional masyarakat yang memiliki nilai-nilai karakter untuk membentuk karakter siswa. Dengan memainkan permainan gobak sodor, secara tidak langsung anak akan melestarikan budaya dan mencerminkan sikap nasionalis, selanjutnya dengan bermain gobak sodor anak akan lebih menghormati dan memunculkan sikap toleransi, kerjasama serta tidak memandang kelas, agama, umur dan warna kulit sehingga mencerminkan sikap menghormati antar satu sama lainnya.

Dari pendapat di atas diperkuat oleh Wiyono, Rumini, Fakhruddin (2018) melalui permainan tradisional merupakan salah satu harapan bagi pembelajaran Pendidikan jasmani yang dapat mendukung tumbuh kembang siswa secara optimal. Guru merupakan aspek yang sangat penting dalam peningkatan tumbuh kembang anak dalam pembelajaran, karena dalam pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan pelajaran yang menuntut guru harus kreatif sehingga membutuhkan media-media guna memodifikasi pembelajaran, salah satunya untuk permainan tradisional. Melalui modifikasi permainan tradisional dapat menumbuhkan dan mengedepankan nilai-nilai karakter kejujuran, sportivitas, dan kerja sama. Permainan tradisional memiliki banyak nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, ketelitian, ketangkasan, untuk menentukan langkah dalam kerja sama didalam kelompok dan permainan tradisional juga memiliki beberapa unsur yaitu melempar, berlari, meloncat, memukul dan menangkap sehingga membantu dari

tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di bidang olahraga. Dengan adanya permainan tradisional diharapkan siswa bergerak aktif dan memiliki berbagai aktivitas sehingga tidak bosan dalam mengikuti pelajaran penjas.

Penelitian yang dilakukan oleh Lumba & Blegur (2020), memiliki tujuan untuk menguji impresi permainan bolaku-temanku terhadap karakter kerja sama siswa dalam kegiatan *warming up & cooling down* pada pembelajaran penjasorkes. Dalam penelitian ini didapatkan hasil *Pre-test* melakukan permainan dengan mean sebesar 34,8 dengan kategori cukup. Hasil *Post-test* dalam penelitian ini menunjukkan impresi yang signifikan terhadap nilai-nilai karakter kerjasama dalam pembelajaran penjasorkes ($0,000 < 0,05$). Dengan menggunakan permainan Bolaku Temanku dalam melakukan penelitian, dapat membuktikan adanya peningkatan terhadap kerja sama siswa. Siswa lebih solid dalam kerja sama karena adanya sebuah tujuan yaitu sampai garis *finish*. Dengan menggunakan permainan tradisional bolaku temanku sebagai wahana pembentukan karakter siswa, sekaligus juga dapat mewariskan budaya bangsa. Permainan ini melatih agar siswa untuk tidak menjadi seorang yang individual, permainan ini juga memberikan pelajaran bahwa kekuatan individu akan kalah dengan kekuatan yang berkelompok. Jadi permainan bolaku temanku terbukti dalam meningkatkan nilai karakter kerja sama siswa SD. Dengan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan akan membuat anak menjadi melakukan aktivitas bermain sembari menanamkan pendidikan karakter pada anak tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari sumber kajian literatur yang telah dianalisis, dapat dipaparkan bahwa permainan kecil atau permainan tradisional merupakan permainan yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan kondisi atau peralatan yang ada saja, permainan kecil juga tidak terikat dengan peraturan yang baku dan peraturan yang dibuat dapat disepakati sesuai dengan kesepakatan bersama sebelum dimulainya pertandingan dengan menyesuaikan kondisi yang ada. Selain itu, permainan kecil juga tidak hanya dilakukan dengan bermain atau dalam keadaan yang senang, tetapi secara tidak langsung ketika seorang anak melakukan aktivitas bermain ia juga melakukan aktivitas jasmani. Secara tidak langsung anak juga dapat menemukan bakat atau keterampilan yang ia miliki melalui bermain, selain melakukan aktivitas jasmani, anak juga dapat mendapatkan pembentukan nilai-nilai karakter melalui

permainan kecil diantaranya adalah nilai-nilai kejujuran, disiplin, kerjasama, sportivitas, menghargai sesama, keterampilan, kecerdasan, toleransi, tanggung jawab, dan mewariskan budaya bangsa. Permainan kecil atau permainan tradisional dapat menjadi sebuah pilihan untuk mengatasi solusi di dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Melalui ide-ide yang inovatif dari guru akan memberi kemudahan guru dalam menyampaikan materi melalui permainan kecil atau bermain, hal itu akan memudahkan siswa dalam menangkap materi dan menjalankan permainan dengan penuh semangat sehingga bisa menyampaikan materi sekaligus membentuk nilai-nilai karakter siswa. Hal positif yang lain dari permainan kecil adalah dapat bermanfaat untuk membangun karakter bagi siswa yang sangat berguna bagi kehidupannya dan bermanfaat bagi lingkungan sekolah, masyarakat, bangsa dan negara dimasa depan yang akan datang. Maka dari itu, dari sumber-sumber literatur yang telah dikumpulkan dan dibahas disimpulkan bahwa Penerapan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan nilai-nilai karakter siswa. Hal itu dapat dibuktikan melalui kajian *Review Literatur* yang telah dibahas pada pembahasan yang bersumber pada jurnal dan buku.

Saran

Berdasarkan pembahasan serta kesimpulan di atas, terdapat saran yang diberikan kepada sekolah, guru, dan juga siswa. Pertama, permainan kecil dapat digunakan sebagai media untuk membentuk nilai-nilai karakter siswa. Kedua, permainan kecil dapat diterapkan secara konsisten karena tidak memerlukan tempat yang terlalu luas, biaya yang tidak banyak dan juga peraturannya yang tidak baku. Ketiga, permainan kecil dapat dilaksanakan didalam ataupun diluar lingkungan sekolah, sehingga dimanapun tempatnya permainan kecil dapat berdampak baik bagi pembentukan nilai-nilai karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S. (2014). Permainan Kecil "Sunda Manda" Sebagai Alternatif Bermain Anak Usia Dini. *Dinamika Pendidikan*, 21(01).
- Agung, L. (2011). Character Education Integration In Social Studies Learning. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 12(2), 392-403.
- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Dehkordi, M. R. (2017). The Educational Impact Of Traditional Games: The Role Of Zurkhaneh Sport In Educating Children. *International*

Journal Of Sport Culture And Science, 5(3), 134-139.

- Endriani, D., & Verawati, I. (2013). Upaya Pembentukan Karakter Melalui Olahraga Permainan Kecil Pada Siswa SD. *Generasi Kampus*, 6(2).
- Fauzi, F. (2016). Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Cim-ciman. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 11(2), 99-109.
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201-212.
- Hariadi, H. (2014). Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahragapada Pendidikan Anak Usia Dini. Parameter: *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 24(1), 13-26.
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik Keterampilan Sosial Dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Harun, C. Z. (2013). Manajemen pendidikan karakter. *Jurnal pendidikan karakter*, (3).
- Kurniawan, A., & Hayudi, H. (2018). Pengembangan Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Kecil. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 3(2), 178-187.
- Kamaruddin, S. A. (2012). Character Education And Students Social Behavior. *Journal Of Education And Learning*, 6(4), 223-230.
- Lumba, A. J., & Blegur, J. (2020). Impresi Permainan Bolaku-Temanku terhadap Pembentukan Karakter Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 95-106.
- Marini, A. (2017). Character Building Through Teaching Learning Process: Lesson In Indonesia. *International Journal of Sciences and Research*, 73(5), 177-182.
- Melati, W. P. (2020). Traditional Games Based Learning for Character Development of Early Childhood. *In Proceedings of the 2nd International Conference on Social Science and Character Educations (ICoSSCE 2019)* (Vol. 398, pp. 291-295).
- Nasyir, M. Y. (2019). Pengaruh Pembelajaran Permainan Slag Ball Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3).
- Niam, L. S. K. (2017). Pengaruh Pemberian Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga,

Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas X Mipa Sma Negeri 2 Ponorogo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2).

- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Nugroho, W., & Laelah, F. L. (2012). The Character Values In Traditional Game Gobak Sodor For Elementary School Children. *Skripsi Program Studi Sistem Komputer*.
- Nuryasana, E., & Indarti, R. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional “Bentengan “Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter Di Mi Unggulan As’ saadah–Surabaya. *In Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, (Vol. 1).
- Pala, A. (2011). The Need For Character Education. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*, 3(2), 23-32.
- Presiden Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- Susanto, B. H. (2017). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117-130.
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Wasak, P., Rambu, M., & Blegur, J. (2017). Permainan Kecil : Teori dan Aplikasi. *Kupang: Jusuf Aryani Learning*.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193.
- Wiyono, I., Rumini, R., & Fakhruddin, F. (2018). Physical Education Teacher Professional Competence in Traditional Game Learning of Elementary Schools in Kudus. *Journal of Physical Education and Sports*, 7(2), 152-157.
- Yadnyawati, I. A. G. (2018). Building Children’s Character Through Traditional Balinese Game: Megala-Galaan Revisited. *International Journal of Interreligious and Intercultural Studies*, 1(1), 62-70.
- Yuliawan, D. (2016). Pembentukan karakter anak dengan jiwa sportif melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Journal Of Sportif*, 2(1), 101-112.

