

Permainan Tradisional untuk Pembentukan Karakter pada Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar: Systematic Literature Review

Maslina Indriani¹, Herita Warni^{2*}

^{1,2} Universitas Lambung Mangkurat, Kalimantan Selatan, Indonesia

Jl. Brigjen H. Hasan Basry, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

Email: hwarni@ulm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyintesis literatur empiris mengenai efektivitas penerapan permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa Sekolah Dasar (SD) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) yang diadaptasi dari pedoman PRISMA 2020. Pencarian data dilakukan pada pangkalan data *Google Scholar* dan *Semantic Scholar* dengan membatasi rentang waktu publikasi selama 5 tahun terakhir (2022–2026). Melalui proses penyaringan bertingkat dari total 1.212 artikel awal yang teridentifikasi, diperoleh sebanyak 10 artikel jurnal primer yang 100% memenuhi kriteria kelayakan (*eligibility*). Hasil ekstraksi data dan analisis tematik menunjukkan bahwa permainan tradisional berkelompok secara empiris terbukti meningkatkan dimensi karakter sosio-emosional, empati, dan gotong royong dengan klasifikasi tinggi. Sementara itu, permainan mandiri yang berbasis antrean dan aturan ketat sangat efektif dalam meningkatkan kepatuhan dan kedisiplinan siswa di lapangan. Kesimpulannya, pengintegrasian permainan warisan lokal terbukti menjadi media pedagogis yang sangat efektif untuk membangun karakter siswa secara holistik di sekolah dasar.

Kata kunci: *pendidikan karakter, pendidikan jasmani, permainan tradisional, sekolah dasar*

ABSTRACT

This study aimed to identify, evaluate, and synthesize empirical literature regarding the effectiveness of implementing traditional games in building the character of elementary school students in Physical Education (PE) classes. The method used was a *Systematic Literature Review* (SLR) guided by the PRISMA 2020 protocol. A comprehensive data search was conducted on Google Scholar and Semantic Scholar databases, strictly limiting the publication range to the last five years (2022–2026). Through a multi-level screening process from a total of 1,212 initially identified articles, 10 primary journal articles were obtained that fully met the inclusion criteria for eligibility. The results of data extraction and thematic analysis showed that team-based traditional games were empirically proven to increase socio-emotional dimensions, empathy, and mutual cooperation with a high category. Meanwhile, individual games based on queuing and strict rules were highly effective in improving student compliance and discipline in the field. In conclusion, the integration of local heritage games was proven to be a highly effective pedagogical medium for building student character holistically in elementary schools.

Keywords: *character education, elementary school, physical education, traditional games.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan arus globalisasi yang pesat saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku dan perkembangan karakter anak usia sekolah dasar (SD). Anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dengan gawai pintar, yang secara tidak langsung menyebabkan mereka memiliki sikap individualistis, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, serta memicu krisis moral seperti kurangnya rasa tanggung jawab sosial dan kepedulian di lingkungan sekitarnya (Astuti & Nugrahanta, 2023, p. 83). Fenomena kemerosotan etika ini menegaskan bahwa pendidikan karakter menjadi sebuah urgensi yang tidak dapat ditunda lagi dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan karakter di tingkat dasar menempati posisi yang sangat krusial karena fase ini merupakan masa keemasan untuk meletakkan pondasi kepribadian dan nilai-nilai luhur peserta didik agar tidak mudah tergerus oleh dampak negatif digitalisasi (Lubis, Saragih, & Ndonga, 2023, p. 2). Oleh karena itu, diperlukan intervensi pedagogis yang tepat dari pihak sekolah untuk mengembalikan nilai-nilai moral tersebut melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan psikologis anak usia dini hingga anak-anak (Nuraeni & Nur, 2022, p. 165).

Dalam struktur kurikulum sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran yang sangat strategis dalam upaya penanaman karakter unggul peserta didik. PJOK tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan motorik semata, melainkan juga memfasilitasi pembentukan sikap sosial, regulasi emosional, kerja sama, kejujuran, serta sportivitas secara langsung di lapangan (Elfarita, Suparto, & Basri, 2025, p. 240). Namun, realitas empiris menunjukkan adanya permasalahan mendasar di mana praktik pembelajaran PJOK sering kali masih didominasi oleh metode instruksional konvensional yang kaku dan terlalu berpusat pada pencapaian target keterampilan fisik semata, sehingga dimensi afektif atau nilai-nilai moral kerap terabaikan (Winata & Bangun, 2024, p. 76). Banyak pendidik yang masih cenderung fokus pada penguasaan teknik dasar cabang olahraga prestasi dan kurang memberikan ruang bagi eksplorasi sosio-emosional anak secara alamiah. Akibatnya, esensi dan potensi mata pelajaran PJOK sebagai wahana pendidikan karakter yang holistik belum dapat dimanfaatkan secara optimal (Satria & Efendi, 2025, p. 244).

Untuk memecahkan permasalahan minimnya internalisasi nilai karakter dalam pembelajaran PJOK tersebut, berbagai alternatif solusi pendekatan pedagogis dapat

diterapkan, salah satunya melalui integrasi aktivitas bermain. Bermain merupakan kodrat alamiah anak usia sekolah dasar, sehingga pendekatan melalui medium permainan jauh lebih efektif dan mudah diterima dibandingkan dengan pemberian instruksi teoretis di dalam kelas (Salam & Nur, 2023, p. 82). Di antara berbagai jenis permainan yang ada, permainan tradisional muncul sebagai alternatif solusi yang paling komprehensif dibandingkan dengan permainan modern atau modifikasi permainan digital. Berbeda dengan permainan modern yang cenderung pasif dan memupuk individualisme, permainan tradisional sarat akan filosofi kearifan lokal yang mampu mengajarkan kedisiplinan, pengaturan strategi, dan mengharuskan adanya interaksi sosial yang intensif antarpeserta (Rahman, Kusuma, & Prasetyo, 2025, p. 39). Oleh karenanya, pengembalian eksistensi permainan tradisional ke dalam jam pelajaran formal diyakini dapat menjadi solusi yang sangat tangguh untuk mengakomodasi kebutuhan gerak fisik sekaligus penanaman watak secara bersamaan (Perdima & Kristiawan, 2021, p. 1640).

Berdasarkan rasionalisasi tersebut, pengintegrasian permainan tradisional sebagai media intervensi utama dalam pembelajaran PJOK dipilih sebagai solusi yang paling tepat dan relevan untuk dijalankan oleh pendidik. Berbagai literatur dan penelitian terdahulu telah membuktikan tingginya tingkat efektivitas permainan tradisional dalam mengontrol dan memodifikasi perilaku siswa secara positif. Sebagai contoh, hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan permainan berbasis kerja tim seperti kucing tikus mampu memberikan peningkatan nilai *N-Gain* pada keterampilan sosial dan emosional siswa hingga mencapai lebih dari 70% dengan kategori klasifikasi tinggi (Satria & Efendi, 2025, p. 245). Studi lapangan lainnya juga menegaskan secara statistik bahwa instrumen permainan masa lalu seperti terompa, engklek, dan balap karung terbukti secara empiris memberikan perbedaan yang sangat signifikan dalam membentuk karakter kedisiplinan peserta didik jika dikomparasikan dengan model pembelajaran konvensional (Winata & Bangun, 2024, p. 77). Fakta-fakta temuan ini semakin mengukuhkan argumentasi bahwa warisan permainan leluhur bukanlah sekadar aktivitas pengisi waktu luang semata (Lestari & Widodo, 2023, p. 492).

Meskipun telah banyak kajian tunggal yang meneliti dampak permainan tradisional terhadap siswa, masih ditemukan celah penelitian (*research gap*) terkait sintesis yang komprehensif mengenai pola hubungan spesifik antara berbagai tipologi permainan tradisional dengan dimensi karakter tertentu yang dihasilkannya di jenjang

sekolah dasar. Mayoritas studi terdahulu berfokus pada hasil parsial di satu wilayah budaya tertentu atau hanya meneliti efektivitas satu jenis permainan saja tanpa memberikan gambaran tren secara utuh dan global (Astuti & Nugrahanta, 2023, p. 88). Oleh karena itu, sebuah tinjauan literatur sistematis (*Systematic Literature Review*) sangat urgensi untuk dilakukan guna mengekstraksi, mengevaluasi, dan menyintesis temuan-temuan empiris dari berbagai publikasi tersebut secara metodologis. Mengingat pesatnya pergeseran tren pendidikan, kajian literatur ini difokuskan secara proporsional pada pustaka primer yang diterbitkan dalam rentang waktu mutakhir, sehingga mampu menyajikan data yang paling representatif dalam membedah kondisi generasi peserta didik di era saat ini (Nuraida & Saragi, 2023, p. 193).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menyintesis jenis-jenis permainan tradisional yang terbukti efektif digunakan oleh pendidik, memetakan nilai-nilai karakter spesifik yang paling banyak terbentuk dari permainan tersebut, serta mengevaluasi dampak efektivitasnya secara menyeluruh berdasarkan bukti empiris. Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah untuk memberikan landasan teoretis yang kokoh sekaligus referensi pedagogis bagi para guru PJOK dalam mendesain materi ajar berbasis kearifan lokal. Secara operasional, permainan tradisional dalam studi ini didefinisikan sebagai ragam aktivitas fisik warisan budaya nusantara yang dimainkan secara komunal menggunakan aturan baku kedaerahan tanpa melibatkan unsur modifikasi gawai elektronik atau teknologi digital (Hermansah et al., 2025, p. 103). Sementara itu, pembentukan karakter secara operasional dimaknai sebagai luaran kemampuan afektif dan perwujudan perilaku moral siswa yang terukur secara nyata seperti peningkatan rasa toleransi, kejujuran, sportivitas, dan gotong royong setelah mereka menerima intervensi praktik di lapangan (Salam & Nur, 2023, p. 83). Melalui telaah sistematis ini, diharapkan restorasi pendidikan karakter kebangsaan dapat diwujudkan melalui ruang-ruang kelas secara lebih bermakna.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tinjauan literatur sistematis atau *Systematic Literature Review* (SLR). Pendekatan ini digunakan secara spesifik untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyintesis hasil-hasil penelitian empiris primer yang telah dipublikasikan secara sistematis, guna merangkum

efektivitas penerapan permainan tradisional dalam pembentukan karakter pada anak sekolah dasar.

Waktu dan tempat penelitian Mengingat jenis penelitian ini adalah penelusuran literatur, waktu pelaksanaan pencarian dan ekstraksi data dilakukan pada bulan Juni 2026. Tempat penelitian dalam konteks SLR ini merujuk pada pangkalan data (*database*) jurnal ilmiah digital yang diakses secara daring oleh peneliti, yaitu mesin pencari *Google Scholar* dan *Semantic Scholar*.

Target dan subjek penelitian Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan artikel dan dokumen publikasi ilmiah yang relevan dengan kata kunci pencarian pada pangkalan data. Adapun target atau subjek akhir (sampel) dalam penelitian ini ditarik menggunakan teknik *purposive sampling* berbasis kriteria kelayakan bertingkat secara sistematis, sehingga diperoleh artikel jurnal primer bereputasi tinggi yang siap untuk diekstraksi dan dianalisis secara mendalam.

Instrumen penelitian Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa protokol PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Guna membatasi ruang lingkup pencarian dan menentukan kelayakan literatur, instrumen penyaringan utama yang digunakan adalah matriks kelayakan PICO (*Population, Intervention, Comparison, Outcome*). Rincian pedoman PICO disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan PICO

Komponen	Deskripsi
P (<i>Population</i>)	Siswa Sekolah Dasar (SD) rentang usia 9-12 tahun.
I (<i>Intervention</i>)	Penerapan berbagai jenis permainan tradisional murni sebagai media atau strategi intervensi pembelajaran pada pembelajaran PJOK.
C (<i>Comparison</i>)	Penerapan berbagai jenis permainan tradisional murni sebagai media atau strategi intervensi pembelajaran non-PJOK
O (<i>Outcome</i>)	Pembentukan dan peningkatan nilai-nilai karakter peserta didik (seperti disiplin, kerja sama, gotong royong, sportivitas, empati, dan tanggung jawab).

Selain matriks PICO, penyeleksian data juga diperketat menggunakan form instrumen kriteria inklusi dan eksklusi yang membatasi tahun terbit, jenis dokumen, dan ketersediaan akses seperti yang dijabarkan pada Tabel 2.

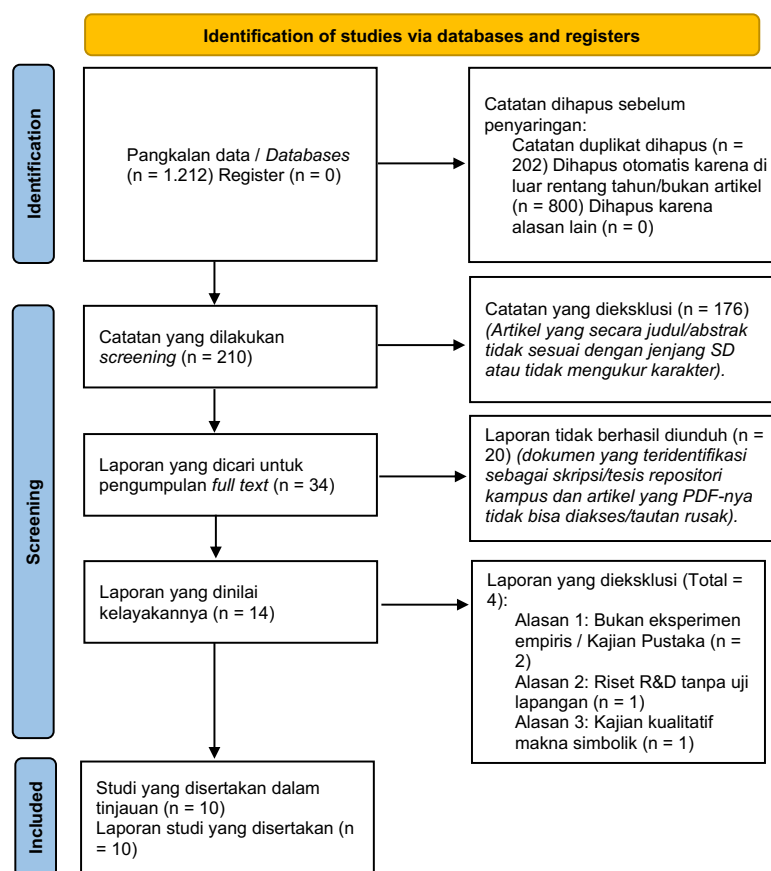
Tabel 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi Literatur

Kriteria	Indikator Inklusi	Indikator Eksklusi
Topik Penelitian	Membahas permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter dalam ruang lingkup pendidikan.	Tidak membahas permainan tradisional, memodifikasinya dengan teknologi digital (<i>game</i> gawai), atau murni hanya mengukur fisik.
Jenjang Subjek	Sekolah Dasar (SD) atau usia anak setara SD.	Jenjang SMP, SMA/SMK, Perguruan Tinggi, atau PAUD/TK.
Mata Pelajaran	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dan Tematik/Umum.	Mata pelajaran murni eksakta di luar integrasi pendidikan karakter.
Jenis Publikasi	Artikel jurnal ilmiah empiris (nasional maupun internasional).	Skripsi, tesis, disertasi, buku cetak, opini, prosiding tak terindeks, dan artikel SLR lain.
Tahun Terbit	5 tahun terakhir (2022–2026).	Terbit sebelum tahun 2022.
Bahasa & Akses	Bahasa Indonesia atau Inggris dengan naskah penuh (<i>full-text</i>) tersedia.	Bahasa asing lainnya, atau literatur yang hanya menampilkan abstrak/tautan rusak.

Prosedur Prosedur pengumpulan data dijalankan secara sekuensial sesuai dengan empat fase utama pada panduan PRISMA 2020. Langkah pertama adalah tahap Identifikasi (*Identification*), di mana peneliti memasukkan kata kunci spesifik pada mesin pencari untuk menjangkau ribuan artikel dari *database*. Langkah kedua adalah Penyaringan (*Screening*), di mana eksklusi otomatis dilakukan terhadap artikel duplikat, jenis publikasi yang salah, rentang tahun yang usang, hingga penyortiran manual berdasarkan kesesuaian judul dan abstrak. Langkah ketiga adalah Kelayakan (*Eligibility*), yaitu proses mengunduh naskah utuh (*full-text*) dari artikel yang tersisa dan membacanya secara komprehensif guna memastikan rancangan eksperimen lapangan sesuai dengan instrumen PICO. Langkah terakhir adalah Inklusi (*Included*), yaitu menetapkan hasil akhir literatur untuk diekstraksi ke dalam tabel sintesis.

Secara rinci, alur penyusutan data berdasarkan diagram PRISMA 2020 dimulai dari tahap identifikasi yang berhasil menghimpun sebanyak 1.212 artikel (1.000 dari *Google Scholar* dan 212 dari *Semantic Scholar*). Pada tahap penyaringan (*screening*), sebagian besar artikel dieksklusi secara ketat karena teridentifikasi sebagai duplikasi, bukan artikel jurnal (seperti buku atau kutipan), terbit di luar rentang tahun 2022–2026, hingga sasaran subjek yang tidak sesuai dengan PICO, sehingga menyusut tajam menjadi 34 artikel yang relevan secara judul dan abstrak.

Dari 34 artikel tersebut, sebanyak 20 artikel dieksklusi pada tahap pencarian laporan (*reports sought for retrieval*) karena tautannya mengarah pada repositori skripsi/tesis perguruan tinggi dan ada pula yang tautan *full-text*-nya tidak dapat diakses. Pada tahap kelayakan teks lengkap (*eligibility*), 14 artikel yang tersisa dibaca secara utuh, dan 4 artikel kembali dieksklusi karena secara metodologi tidak melakukan eksperimen/pengukuran langsung di lapangan (berupa studi literatur murni dan riset *Research and Development*). Melalui saringan berlapis tersebut, ditetapkan hasil akhir sebanyak 10 artikel jurnal primer yang 100% memenuhi kriteria untuk diekstraksi ke dalam penelitian ini.



Gambar 1. Diagram Alur PRISMA 2020 Tahapan Seleksi Literatur

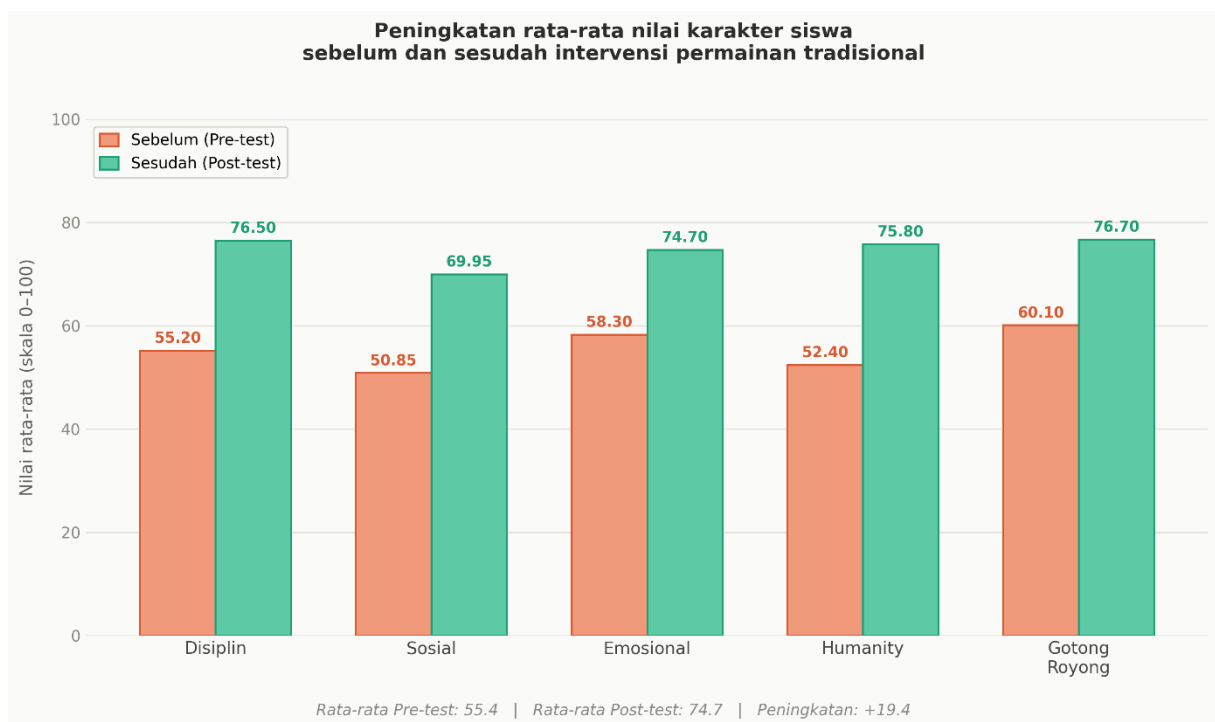
Analisis data Teknik analisis yang digunakan adalah analisis tematik dan sintesis naratif. Data yang telah berhasil diekstraksi dari 10 literatur final dikoding dan ditabulasi secara sistematis. Proses pemaknaan data dilakukan dengan mengelompokkan temuan berdasarkan tema-tema spesifik, seperti rincian jenis permainan tradisional yang mendominasi, fokus dimensi karakter yang dibentuk, serta konteks implementasinya. Hasil pengukuran efektivitas intervensi terhadap peningkatan karakter disajikan melalui

grafik persentase, yang selanjutnya dijabarkan secara deskriptif untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelusuran dan penyaringan literatur menggunakan pedoman PRISMA 2020, diperoleh 10 artikel jurnal utama yang memenuhi kriteria kelayakan (*eligibility*). Kesepuluh artikel ini diterbitkan dalam rentang tahun 2022–2026 dan meneliti secara spesifik penerapan berbagai permainan tradisional (baik pada mata pelajaran PJOK maupun tematik/umum) sebagai intervensi empiris untuk menguatkan nilai-nilai karakter peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD). Untuk memberikan gambaran visual mengenai sebaran efektivitas intervensi tersebut terhadap peningkatan karakter siswa secara keseluruhan, data peningkatan nilai direpresentasikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Rata-Rata Nilai Karakter Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi Permainan Tradisional

Berdasarkan Gambar 2 di atas, terlihat secara visual bahwa intervensi menggunakan permainan tradisional selalu memberikan tren peningkatan (grafik *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*) pada berbagai dimensi karakter siswa. Peningkatan paling drastis terlihat pada dimensi keterampilan sosio-emosional dan gotong royong,

yang menunjukkan bahwa aktivitas fisik berbasis kearifan lokal merangsang interaksi positif antarpeserta didik.

Data yang terekstraksi dari 10 literatur tersebut kemudian dianalisis secara mendalam untuk membedah rincian spesifik dari setiap penelitian. Analisis spesifik ini menelusuri konteks mata pelajaran, jenis permainan tradisional yang digunakan, sasaran dimensi karakter, serta temuan utamanya yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Spesifik Ekstraksi Data Tiap Artikel

Penulis & Tahun	Konteks Pelajaran	Jenis Permainan Tradisional	Target Karakter	Temuan Utama Penelitian
Winata & Bangun (2024)	PJOK	Terompa, Engklek, Balap Ban, Balap Karung, Pecak Piring	Disiplin	Terdapat perbedaan karakter disiplin yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai Sig. 0,00 < 0,05.
Alfarizy et al. (2025)	PJOK	Kucing Tikus	Keterampilan Sosial & Emosional	Terjadi peningkatan N-Gain keterampilan sosial (63,89%) dan emosional (74,09%) dengan kategori tinggi pasca intervensi.
Elfarita et al. (2025)	PJOK	Gobak Sodor dan Bentengan	Perilaku Sosial, Sportivitas, Integritas	Reduksi data membuktikan permainan ini secara empiris menstimulasi kerja sama, kejujuran, dan kepemimpinan.
Taufik (2025)	PJOK	Bal Budih	Gotong Royong	Melibatkan aktivitas kelompok yang secara nyata mampu menstimulasi sikap kerja sama dan gotong royong.
Nuraeni & Nur (2022)	Tematik/Umum	Bebentengan (Socratic Method)	<i>Humanity</i> (Kemanusiaan)	Uji statistik menunjukkan nilai 0,000 < 0,05, mengindikasikan metode sokratik berbasis bebentengan efektif meningkatkan karakter kemanusiaan.
Amarullah (2023)	Tematik/Umum	Marsitekka	Kerja Keras, Taat Aturan	Permainan Marsitekka melatih siswa bekerja keras melompati

Penulis & Tahun	Konteks Pelajaran	Jenis Permainan Tradisional	Target Karakter	Temuan Utama Penelitian
Agustin & Nur (2023)	Tematik/Umum	Boy-boyan (Socratic Method)	Minat & Sikap Karakter Luhur	rintangan dan menaati batas garis permainan. Permainan tradisional terbukti membentuk karakter luhur dan keterampilan sosial holistik pada siswa.
Rahman et al. (2024)	Tematik/Umum	Bakiak (Socratic Method)	Gotong Royong & Komunikasi	Intervensi bakiak secara simultan membiasakan siswa menolong teman kelompok dan berani mengutarakan pendapat.
Rambe et al. (2023)	Tematik/Umum	Marjalengkat	Disiplin & Tanggung Jawab	Aktivitas bermain Marjalengkat secara observasional meningkatkan tanggung jawab personal anak.
Lubis et al. (2023)	Tematik/Umum	Rimau Langkat	Kebersamaan & Empati	Permainan berkelompok ini efektif memecah individualisme dan meningkatkan empati antarsiswa SD.

Analisis dari Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh literatur secara konsisten melaporkan hasil yang positif, dengan nilai signifikansi statistik yang kuat (rata-rata $p\text{-value} < 0,05$) serta peningkatan persentase kategori tinggi dalam pengukuran karakter. Hal ini mengonfirmasi bahwa permainan tradisional tidak hanya sekadar aktivitas rekreasi, melainkan sebuah instrumen pedagogis yang valid untuk membentuk perilaku. Variabilitas jenis permainan yang sangat kaya mulai dari Kucing Tikus, Gobak Sodor, hingga Marsitekka dan Marjalengkat menunjukkan bahwa guru di jenjang SD memiliki banyak pilihan media ajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang, ketersediaan alat, dan target karakter spesifik yang ingin dibentuk pada hari itu.

Setelah melakukan pembedahan spesifik, tahap berikutnya adalah analisis tematik untuk mengelompokkan temuan-temuan tersebut ke dalam tema besar yang mencerminkan pola intervensi. Pengelompokan ini mempermudah identifikasi korelasi antara konteks pendekatan, tipe permainan, dan dimensi karakter yang terbentuk, seperti yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Tematik Integrasi Permainan Tradisional dan Karakter

Tema Utama	Kategori Temuan	Deskripsi Berdasarkan Literatur
Konteks Implementasi Pembelajaran	Eksekusi Fisik Terarah (PJOK)	Pembelajaran yang mengimplementasikan permainan secara murni untuk melatih motorik sekaligus menanamkan karakter melalui gerakan fisik intens di lapangan (seperti Kucing Tikus, Gobak Sodor).
	Eksekusi Kognitif-Afektif (Tematik)	Pembelajaran yang mengintegrasikan permainan fisik dipadukan dengan metode diskusi kelas (misal: <i>Socratic Method</i>) untuk membedah makna moral secara kognitif setelah siswa selesai bermain.
Tipe Intervensi Permainan	Permainan Berbasis Tim/Kelompok	Penggunaan permainan tim (Gobak Sodor, Bentengan, Bakiak, Boy-boyan) yang berfungsi maksimal untuk meruntuhkan individualisme dan mengasah relasi sosial.
	Permainan Individu bermuatan Aturan	Permainan mandiri yang dilakukan bergiliran (seperti Engklek, Terompa, dan Marsitekka) digunakan secara khusus untuk menekan dimensi kepatuhan personal dan kesabaran antrre.
Fokus Dimensi Karakter yang Dihasilkan	Karakter Sosio-Emosional	Sifat gotong royong, empati, kebersamaan, dan keterampilan sosial yang selalu menjadi <i>outcome</i> utama pada literatur yang menggunakan intervensi permainan berkelompok.
	Karakter Kepatuhan/Integritas	Sifat kejujuran (seperti berani mengaku jika tersentuh lawan) dan kedisiplinan fungsional yang secara menonjol dihasilkan oleh literatur dengan intervensi permainan berbasis aturan ketat.

Uraian tematik pada Tabel 4 dengan jelas membedah landasan mekanis dari masing-masing permainan. Temuan penting dari analisis tema ini adalah adanya hubungan sebab-akibat yang kuat antara "Kategori Permainan" dan "Dimensi Karakter". Karakter tidak tumbuh secara acak; jika guru ingin menumbuhkan empati dan gotong royong, maka permainan berkelompok seperti *Gobak Sodor* atau *Bakiak* adalah instrumen yang tepat. Sebaliknya, jika target pembelajarannya adalah menekan sifat egois dan meningkatkan kesabaran antrre (disiplin kepatuhan), maka permainan bergiliran yang ketat akan aturan seperti *Engklek* atau *Marsitekka* terbukti jauh lebih

efektif. Selain itu, temuan ini juga membuktikan bahwa permainan tradisional sangat fleksibel karena bisa diaplikasikan murni sebagai latihan fisik (PJOK) maupun digabung dengan diskusi moral di dalam kelas (Tematik).

Untuk mendapatkan sintesis literatur yang utuh, analisis perbandingan juga dilakukan untuk menemukan kesamaan (*similarities*) dan celah perbedaan (*differences*) antar penelitian. Analisis ini memetakan konsistensi dan variabilitas penerapan permainan tradisional yang secara rinci dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Analisis Kesamaan dan Perbedaan Literatur

Aspek Analisis	Kesamaan Antar Artikel	Perbedaan Antar Artikel
Subjek dan Tujuan	Seluruh studi konsisten menjadikan siswa jenjang Sekolah Dasar (SD) rentang usia 9–11 tahun sebagai subjek utama dan menjadikan "Pendidikan Karakter" sebagai luaran wajib yang diukur.	Terdapat perbedaan letak geografis dan etnokultural permainan, mulai dari permainan khas Madura (<i>Bal Budih</i>), permainan Jawa (<i>Gobak Sodor</i>), hingga ragam Sumatera (<i>Marsitekka</i> , <i>Rimau Langkat</i>).
Pendekatan Pedagogis	Semua menempatkan permainan masa lalu sebagai media (<i>tools</i>) intervensi empiris yang menyingkirkan metode ceramah konvensional.	Terdapat perbedaan metode; kelompok PJOK mengukur karakter seketika dari observasi perilaku saat di lapangan, sedangkan kelompok non-PJOK harus melalui tahapan diskusi pasca-bermain untuk melihat perubahan persepsi siswa.
Metode Evaluasi Karakter	Sebagian besar penelitian sepakat menggunakan desain quasi-eksperimen (pretest-posttest), lembar observasi <i>rating scale</i> , dan uji-t/N-Gain untuk justifikasi hasilnya.	Terdapat variabilitas indikator. Ada literatur yang mengukur indikator fungsional sederhana (taat pada garis batas permainan), dan ada pula yang mengukur dimensi kompleks seperti <i>humanity</i> dan regulasi emosi di bawah tekanan lawan.

Berdasarkan Tabel 5 di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa esensi dari permainan tradisional memiliki tingkat konsistensi dan universalitas yang tinggi. Meskipun kesepuluh artikel tersebut meneliti subjek dari latar belakang etnokultural yang berbeda-beda (menghadirkan berbagai ragam nama permainan daerah), *outcome* positif terhadap penguatan karakter tetap sama. Perbedaan instrumen dan fokus evaluasi antar peneliti (ada yang meneliti emosi, ada yang meneliti disiplin, ada yang meneliti *humanity*) justru saling melengkapi dan memperkuat bukti bahwa permainan tradisional

adalah media multifungsi. Secara komprehensif, temuan-temuan ini memvalidasi bahwa permainan tradisional memiliki ruang aplikasi yang sangat luas dan belum sepenuhnya dieksplorasi secara maksimal pada sistem pendidikan formal di jenjang dasar.

Sintesis Temuan Literatur

Apabila ditelaah lebih jauh dari sekadar ringkasan angka peningkatan, hasil ekstraksi data dari kesepuluh literatur menunjukkan pola bahwa efektivitas pembentukan karakter tidak terjadi secara acak. Terdapat korelasi yang sangat spesifik antara rancangan mekanika suatu permainan dengan jenis karakter yang dihasilkannya. Untuk memperjelas analisis kritis mengenai faktor pembeda efektivitas antar permainan tersebut, pemetaan mekanika dan luaran karakter disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Analisis Kritis Mekanika Permainan terhadap Dominasi Luaran Karakter

Kategori Permainan	Contoh Permainan	Karakteristik Mekanika Permainan	Dominasi Luaran Karakter yang Terbentuk
Berbasis Kelompok (Interaksi Bebas)	<i>Gobak Sodor, Bentengan, Kucing Tikus, Bal Budih, Ular Naga</i>	Menuntut <i>interdependensi positif</i> , interaksi fisik langsung, pembagian peran (penyerang/penjaga), dan penyusunan strategi kolektif secara dinamis di lapangan.	Empati, Keterampilan Sosio-Emosional, Gotong Royong, Solidaritas, dan Rela Berkorban.
Berbasis Individu / Kelompok Tersinkronisasi	<i>Engklek, Terompa, Marsitekka, Marjalangkat, Bakiak</i>	Menuntut <i>internal locus of control</i> (pengendalian diri), kepatuhan pada garis batas ruang yang statis, keseimbangan, serta kewajiban mengantre secara ketat.	Kedisiplinan, Kepatuhan, Kerja Keras, Kejujuran (Integritas), dan Tanggung Jawab Personal.

Berdasarkan analisis kritis pada Tabel 6, temuan paling menonjol adalah tingginya efektivitas permainan berbasis kelompok (*Gobak Sodor, Bentengan, Kucing Tikus*) dalam membentuk karakter empati dan keterampilan sosio-emosional. Tingginya efektivitas pada kategori ini dilatarbelakangi oleh desain permainan yang secara alamiah mengondisikan peserta didik dalam situasi *interdependensi positif* (ketergantungan yang saling menguntungkan). Dalam permainan *Bentengan* atau *Gobak Sodor* misalnya, siswa tidak mungkin meraih kemenangan jika bermain secara egosentris. Mereka dipaksa oleh sistem permainan untuk saling melindungi, berbagi peran, dan bahkan

menyelamatkan teman yang menjadi "tawanan" lawan. Momen menyelamatkan teman inilah yang memicu ketegangan emosional sekaligus melatih kepekaan dan rasa solidaritas (empati) siswa secara autentik di lapangan. Bahkan pada permainan *Kucing Tikus*, literatur mencatat munculnya rasa kasihan dan empati yang tinggi ketika melihat temannya kelelahan menjadi kucing, sehingga siswa terkadang dengan sengaja memberikan jalan agar temannya berhasil masuk.

Adapun faktor utama yang menyebabkan perbedaan efektivitas pada permainan seperti *Engklek* atau *Marsitekka* (yang lebih dominan menghasilkan karakter disiplin dan kerja keras) terletak pada aturan keruangan dan *internal locus of control* (kendali diri). Permainan ini tidak memicu interaksi fisik antar-pemain, melainkan mengharuskan pemain berjuang melawan batasan fisiknya sendiri agar tidak menginjak garis larangan. Mekanika ini secara langsung menyaring dan memfilter kedisiplinan serta kejujuran siswa untuk berani mengakui jika kakinya menyentuh batas garis, sekaligus melatih kesabaran mereka dalam menunggu giliran bermain. Dengan demikian, hasil kajian ini secara kritis membuktikan bahwa guru PJOK tidak bisa secara acak memilih permainan tradisional; pemilihan jenis permainan harus diselaraskan dengan diagnosis awal mengenai krisis karakter spesifik apa yang sedang dialami oleh siswa di kelas tersebut.

Pembahasan.

Hasil analisis tinjauan literatur ini secara tegas menjawab rumusan masalah utama bahwa permainan tradisional memiliki efektivitas yang tinggi sebagai instrumen pendidikan karakter di jenjang Sekolah Dasar (SD). Di tengah arus globalisasi yang sering kali berdampak pada pergeseran etika dan memicu perilaku individualistis pada siswa, intervensi pedagogis melalui kearifan lokal menjadi alternatif solusi yang sangat relevan (Listiana, 2021). Permainan tradisional tidak hanya memfasilitasi kebutuhan gerak motorik anak secara menyenangkan, tetapi juga secara alamiah mengonstruksi nilai-nilai moral yang mulai terkikis oleh tingginya durasi paparan teknologi digital (Asnah, Sukendro, Wulandari, & Yuliawan, 2022). Oleh karena itu, pengintegrasian permainan warisan leluhur ke dalam ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) maupun tematik terbukti mampu mentransformasi ruang kelas menjadi wadah pembentukan kepribadian yang holistik (Aqobah, Putri, Ummah, Anisah, & Tirtayasa, 2023).

Temuan spesifik dari ekstraksi data menunjukkan adanya korelasi yang sangat kuat antara jenis permainan berbasis kelompok dengan pembentukan dimensi karakter sosio-emosional. Permainan kolektif seperti *Gobak Sodor*, *Bentengan*, dan *Kucing Tikus* menuntut tingginya kolaborasi, penyusunan strategi bersama, serta tata kelola emosi saat berinteraksi dengan teman sebaya maupun tim lawan secara langsung di lapangan (Elfarita, Suparto, & Basri, 2025). Keterlibatan aktif secara fisik dalam permainan beregu ini secara empiris terbukti mampu mereduksi sifat egosentris dan meningkatkan persentase *N-Gain* pada keterampilan sosial serta empati siswa hingga mencapai klasifikasi tinggi (Alfarizy, Ananda, & Satria, 2025). Hal ini sejalan dengan temuan terdahulu yang menegaskan bahwa pengalaman berinteraksi melalui permainan tradisional dapat menstimulasi rasa kepedulian, gotong royong, dan *humanity* secara jauh lebih bermakna dibandingkan dengan instruksi teoretis satu arah (Wijaya & Pujihartati, 2018).

Tingginya efektivitas permainan berbasis kelompok, seperti *gobak sodor*, *bentengan*, dan *kucing tikus*, dalam membentuk karakter empati dan keterampilan sosial didasarkan pada terciptanya situasi interdependensi positif antarpeserta didik. Dalam mekanika permainan beregu, siswa dikondisikan untuk keluar dari zona egosentrisme demi mencapai tujuan bersama (Elfarita, Suparto, & Basri, 2025; Wijaya & Pujihartati, 2018). Mereka secara alamiah belajar mengatur strategi, melindungi teman yang menjadi target lawan, serta bertoleransi terhadap kelemahan fisik rekan satu tim di lapangan. Keterlibatan emosional dan benturan fisik secara langsung inilah yang memantik rasa empati dan kepedulian sosial secara jauh lebih efektif dan bermakna dibandingkan dengan metode instruksional konvensional satu arah (Alfarizy, Ananda, & Satria, 2025; Fajarwati & Nugrahanta, 2021).

Perbedaan efektivitas pembentukan karakter antarpermainan sangat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor mekanika aturan permainan (*rule mechanics*) dan metode intervensi pedagogis guru. Permainan individu dengan batasan ruang yang ketat, seperti *engklek* atau *marsitekka*, terbukti lebih dominan dalam membangun karakter disiplin dan integritas karena permainannya sangat bertumpu pada *internal locus of control* (Amarullah & Saragi, 2023; Aqobah et al., 2023). Pada permainan tersebut, siswa dituntut secara mandiri mengendalikan diri untuk tidak melanggar garis batas dan bersabar menunggu giliran antre. Selain faktor mekanika, keberadaan fase diskusi reflektif atau metode dialektik (*Socratic Method*) oleh guru pasca-bermain terbukti

menjadi faktor pembeda efektivitas yang sangat krusial (Nuraeni & Nur, 2022). Intervensi pedagogis ini berfungsi menjembatani pengalaman fisik yang dirasakan siswa di lapangan menjadi sebuah kesadaran kognitif akan nilai-nilai luhur moral (Dybicz & Pyles, 2011).

Keberhasilan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sejatinya merupakan manifestasi konkret dari teori pendidikan karakter yang holistik, yang mencakup tiga domain esensial: pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Jika pembelajaran konvensional di dalam kelas sering kali terhenti pada batasan transfer pengetahuan moral, permainan tradisional justru menyediakan ruang dan laboratorium sosial autentik bagi peserta didik untuk mempraktikkan tindakan moral secara langsung di lapangan (Hidayat, 2020; Kementrian Pendidikan Nasional, 2010). Nilai-nilai kearifan lokal dan regulasi tak tertulis di dalam permainan warisan leluhur memaksa siswa untuk menerjemahkan teori kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab menjadi sebuah tindakan nyata saat berinteraksi dengan lawan maupun kawan (Asnah et al., 2022; Herawan & Sudarsana, 2017).

Di sisi lain, rumusan masalah mengenai pembentukan karakter kepatuhan dan integritas terjawab melalui keberhasilan penerapan permainan yang bersifat individual namun terikat oleh regulasi fisik yang ketat, seperti *Engklek*, *Marsitekka*, dan *Terompa*. Berdasarkan analisis tematik pada literatur, jenis permainan ini memaksa siswa untuk melatih kontrol diri tingkat tinggi, bersabar saat mengantre giliran bermain, serta menumbuhkan sikap jujur dalam mengakui pelanggaran saat melewati batas garis arena (Lubis, Saragih, & Ndonga, 2023). Proses kepatuhan terhadap aturan tak tertulis yang disepakati bersama ini terbukti secara statistik memberikan signifikansi yang nyata terhadap peningkatan karakter kedisiplinan dan tanggung jawab personal siswa (Amarullah & Saragi, 2023). Kemampuan peserta didik dalam mengontrol impuls dan menaati regulasi permainan ini merupakan pondasi yang esensial untuk melahirkan watak pekerja keras pada anak usia dasar (Marzuki & Hakim, 2019).

Lebih lanjut, keberhasilan internalisasi karakter melalui permainan tradisional juga sangat dipengaruhi oleh keluwesan pendekatan pedagogis yang menyertainya, seperti pengadaan fase refleksi atau diskusi berbasis dialektik (*Socratic Method*) oleh guru. Analisis komparatif pada literatur terpilih mengungkapkan bahwa aktivitas melempar atau berlari semata tidaklah cukup; siswa perlu diajak secara sadar untuk

memikirkan kaitan antara proses aktivitas permainan dengan kondisi emosional dan makna moral di baliknya (Syamsudin, 2020). Melalui proses berpikir dialektik dan evaluasi perilaku pasca-bermain, siswa dibimbing secara terarah untuk memaknai pentingnya sikap proaktif, menolong sesama, dan berjiwa sportivitas dalam kehidupan bermasyarakat (Dybicz & Pyles, 2011). Pemberian ruang reflektif inilah yang menjadikan permainan tradisional bertransformasi dari sekadar sarana hiburan menjadi sarana edukasi mental yang terstruktur (Tazkia & Darmiyanti, 2024).

Sintesis data dari kajian sistematis ini memberikan justifikasi pedagogis bahwa permainan tradisional berkedudukan sebagai pilar pendidikan multikultural yang sangat krusial. Mata pelajaran PJOK dan tematik di tingkat dasar tidak sepatutnya hanya berorientasi kaku pada ketuntasan motorik jasmani secara mutlak, melainkan wajib mengakomodasi pembinaan moral bangsa secara berkesinambungan (Herawan & Sudarsana, 2017). Dengan mengoptimalkan fungsi kearifan lokal, pendidik dapat menyajikan pengalaman gerak yang adaptif sekaligus menstimulasi karakter empati dan disiplin siswa secara bersamaan (Fajarwati & Nugrahanta, 2021). Melalui temuan ini, tujuan penelitian untuk memetakan efektivitas permainan masa lalu di era modern telah tercapai, sekaligus memberikan landasan ilmiah yang kuat bagi guru untuk terus mengeksplorasi warisan budaya nusantara dalam kurikulum pendidikan formal (Widihastutik, Sujarwo, & Cholimah, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tinjauan literatur sistematis terhadap keseluruhan artikel yang memenuhi kriteria kelayakan, dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) maupun tematik di jenjang Sekolah Dasar terbukti secara empiris sangat efektif sebagai instrumen pembentukan karakter holistik peserta didik. Secara spesifik, modifikasi permainan tradisional berbasis kelompok (seperti *gobak sodor*, *bentengan*, dan *kucing tikus*) secara signifikan mampu menstimulasi dimensi karakter sosio-emosional yang mencakup gotong royong, empati, *humanity*, dan kerja sama tim. Di sisi lain, permainan individu yang berfokus pada aturan dan batasan ketat (seperti *engklek* dan *terompa*) sangat efektif dalam melatih karakter kedisiplinan, integritas, dan kepatuhan siswa. Sebagai langkah tindak lanjut praktis, direkomendasikan bagi para pendidik dan pembuat kebijakan sekolah untuk secara proaktif merevitalisasi kearifan lokal ini ke

dalam kurikulum pembelajaran agar target kebugaran fisik dan pembinaan moral dapat tercapai secara selaras. Selanjutnya, bagi peneliti di masa mendatang, sangat direkomendasikan untuk memperluas cakupan wilayah penelitian dengan ukuran sampel yang lebih besar, serta mengeksplorasi ragam permainan tradisional dari latar belakang etnokultural nusantara lainnya guna memperkaya literatur pendidikan karakter yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, E. S., & Nur, L. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Boy-boyan Berbasis Metode Sokratik Terhadap Minat dan Sikap Karakter Luhur Siswa. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4).
- Alfarizy, M. A. A., Ananda, N. D., & Satria, M. H. (2025). Efektivitas Permainan Tradisional Kucing Tikus Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa SDN 01 Kaliombo. *SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 9(1).
- Amarullah, K., & Saragi, D. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Marsitekka Sebagai Salah Satu Upaya Pengembangan Nilai-Nilai Karakter pada Siswa. *GECI: Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 96-106.
- Aqobah, J., Putri, C. H., Ummah, K. R., Anisah, W., & Tirtayasa, S. A. (2023). Permainan tradisional engklek untuk peningkatan motorik peserta didik di sekolah dasar 1. *Journal Olahraga Rekat*, 2(1), 1-15.
- Asnah, S., Sukendro, Wulandari, S., & Yuliawan, E. (2022). Eksistensi Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(2), 112-120.
- Astuti, W., & Nugrahanta, G. A. (2023). Mengintegrasikan Permainan Tradisional Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis Untuk Pendidikan Karakter. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 218-225.
- Dybicz, P., & Pyles, L. (2011). The Dialectic Method: A Critical and Postmodern Alternative to the Scientific Method. *Advances in Social Work*, 12(2), 301-317.
- Elfarita, N., Suparto, A., & Basri, M. H. (2025). Penerapan Pendidikan Jasmani Berbasis Karakter melalui Permainan Gobak Sodor dan Bentengan pada Siswa Kelas V di SDN Pangarangan III Sumenep. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(2), 240-248.
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437-446.
- Herawan, K. D., & Sudarsana, I. K. (2017). Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Geguritan Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 223-236.
- Hermansah, B., Setyawati, H., Nasuka, N., & Hanani, E. S. (2025). *PJOK berbasis budaya lokal: Model pembelajaran melalui permainan tradisional*. Penerbit Akademik Nusantara.
- Lestari, P. I., & Widodo, P. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Disiplin dan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3107-3116.

- Listiana, Y. R. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544-1550.
- Lubis, N. K., Saragih, D., & Ndona, Y. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Marsitekka Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa. *GECI: Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2).
- Marzuki, I., & Hakim, L. (2019). Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 79-87.
- Nuraeni, L., & Nur, L. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bebenyangan Berbasis Socratic Method Terhadap Peningkatan Karakter Humanity Siswa di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 160-170.
- Nuraida, N., & Saragi, D. (2023). Penanaman dan Pembentukan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Rimau Langkat. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 193-194.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 1640-1648.
- Rahman, T., Kusuma, R., & Prasetyo, D. A. (2025). Penerapan nilai karakter gotong royong melalui permainan tradisional bal budih di sekolah dasar. *Bravo's: Journal of Physical Education and Sport Science*, 13(1), 147-154.
- Rambe, N. A. (2023). Penanaman dan Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Marjalangkat. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(2), 56-65.
- Salam, R., & Nur, L. (2023). Penanaman Nilai Karakter Gotong Royong Siswa di Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional Bakiak Berbasis Metode Sokratik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 81-90.
- Satria, M. A. A., & Efendi, A. (2025). Efektivitas Permainan Tradisional Kucing Tikus Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa SDN 01 Kaliombo. *SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 9(1), 243-256.
- Syamsudin, S. (2020). Problem Based Learning dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 4(2), 81-99.
- Tazkia, H. A., & Darmiyanti, A. (2024). Perkembangan sosial emosional anak usia dasar di lingkungan sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8-15.
- Widiastutik, H., Sujarwo, S., & Cholimah, N. (2023). Perbedaan Kemampuan Motorik Kasar Permainan Tradisional Kucing dan Tikus dengan Permainan Tradisional Menjala Ikan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5410-5417.
- Wijaya, M., & Pujihartati, S. H. (2018). The Value of Empathy in Javanese Traditional Games as a Formation of Social Care in Urban Youth Generation. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 280, 111-115.
- Winata, D. C., & Bangun, S. Y. (2024). Pembentukan Karakter Disiplin Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 78-97.