

Revitalizing Traditional Games As A Recreational Sports Medium For Strengthening The Character Of Elementary School Children**Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Olahraga Rekreasi Untuk Penguatan Karakter Anak Sekolah Dasar****Prima Ajitama¹, Sahri²**Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang^{1,2}Email: primaajitama89@students.unnes.ac.id¹, sahri@mail.unnes.ac.id²

*Corresponding Author

Received : 20 Mei 2026, Revised : 16 Juni 2026, Accepted : 23 Juli 2026.

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of revitalizing traditional games as a recreational sports medium in strengthening the character of elementary school students. The study employed a quantitative approach using the Pearson Product Moment correlation analysis to examine the relationship between traditional games and character development. The results revealed a positive and significant relationship between traditional games and the character strengthening of elementary school students, as indicated by a correlation coefficient of 0.606 with a significance level of 0.000. These findings suggest that the better the implementation of traditional games, the stronger the character development among children. Traditional games not only serve as enjoyable recreational sports activities but also function as an effective medium for character education by fostering values such as discipline, responsibility, cooperation, honesty, and sportsmanship. Furthermore, traditional games enhance children's physical activity and strengthen their social interactions with peers, making them a relevant alternative amid the growing popularity of gadget-based games. Overall, this study demonstrates that the revitalization of traditional games makes a significant contribution to strengthening the character of elementary school students. Therefore, traditional games should be preserved, further developed, and integrated into educational and recreational sports programs as an effort to cultivate a healthy, well-characterized generation while preserving the nation's cultural heritage.

Keywords: Traditional Games; Recreational Sports; Character Strengthening; Elementary School Students; Character Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran revitalisasi permainan tradisional sebagai media olahraga rekreasi dalam penguatan karakter anak sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis korelasi Pearson Product Moment untuk menguji hubungan antara permainan tradisional dan penguatan karakter anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara permainan tradisional dengan penguatan karakter anak sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,606 dengan tingkat signifikansi 0,000. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan permainan tradisional, semakin baik pula karakter yang berkembang pada anak. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas olahraga rekreasi yang menyenangkan, tetapi juga menjadi media pendidikan karakter yang efektif melalui penanaman nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan sportivitas. Selain itu, permainan tradisional mampu meningkatkan aktivitas fisik serta memperkuat interaksi sosial antaranak, sehingga menjadi alternatif yang relevan di tengah meningkatnya penggunaan permainan berbasis gawai. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa revitalisasi permainan tradisional memiliki kontribusi yang signifikan dalam mendukung penguatan karakter anak sekolah dasar. Oleh karena itu, permainan tradisional perlu dipertahankan, dikembangkan, dan diintegrasikan ke dalam kegiatan pendidikan serta olahraga rekreasi sebagai upaya membentuk generasi yang sehat, berkarakter, dan mampu melestarikan budaya bangsa.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Olahraga Rekreasi; Penguatan Karakter; Anak Sekolah Dasar; Pendidikan Karakter.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan arus globalisasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan terhadap pola kehidupan masyarakat, termasuk dalam aktivitas sehari-hari anak-anak usia sekolah dasar. Anak-anak saat ini cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan permainan berbasis online dibandingkan dengan aktivitas fisik di luar ruangan. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada menurunnya tingkat aktivitas fisik, tetapi juga mempengaruhi aspek sosial dan pembentukan karakter anak. Menurut WHO (2020), anak usia sekolah seharusnya melakukan aktivitas fisik minimal 60 menit per hari untuk mendukung kesehatan fisik dan mental, namun kenyataannya banyak anak yang tidak memenuhi standar tersebut akibat meningkatnya penggunaan teknologi digital. Penurunan aktivitas fisik pada anak berimplikasi pada berbagai masalah, seperti menurunnya kebugaran jasmani, meningkatnya risiko obesitas, serta berkurangnya kemampuan interaksi sosial. Selain itu, minimnya interaksi langsung dengan teman sebaya juga menyebabkan anak kurang terlatih dalam mengembangkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, empati, dan komunikasi. Menurut (Karisma et al., 2025), masa anak-anak merupakan periode penting dalam pembentukan kepribadian dan karakter, sehingga lingkungan serta aktivitas yang dilakukan anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan alternatif aktivitas yang tidak hanya meningkatkan kebugaran fisik, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter secara efektif.

Salah satu bentuk aktivitas yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya lokal yang telah diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai-nilai edukatif yang tinggi. Permainan seperti gobak sodor, engklek, bentengan, dan petak umpet tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga menuntut interaksi sosial, strategi, serta kerja sama antar pemain. Menurut (Lasmono, 2023), permainan tradisional memiliki peran penting dalam perkembangan sosial anak karena mampu melatih kemampuan berinteraksi, bekerja sama, serta memahami aturan dalam kelompok, permainan tradisional juga memiliki nilai karakter yang kuat. Dalam setiap permainan, terdapat unsur kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, disiplin, serta kerja sama yang secara tidak langsung tertanam dalam diri anak melalui pengalaman bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat (Baroroh, 2025) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter tidak hanya dapat diberikan melalui pembelajaran formal di kelas, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang melibatkan interaksi sosial dan aktivitas nyata. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif dalam membentuk karakter anak secara alami dan menyenangkan, realitas saat ini menunjukkan bahwa keberadaan permainan tradisional semakin terpinggirkan oleh permainan modern berbasis teknologi. Banyak anak yang tidak lagi mengenal atau memainkan permainan tradisional, bahkan beberapa di antaranya tidak mengetahui jenis-jenis permainan tersebut. Kondisi ini tentu menjadi ancaman terhadap pelestarian budaya sekaligus mengurangi kesempatan anak untuk memperoleh manfaat dari permainan tradisional. Menurut (Prastiwi & Nugrahanta, 2023), menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional disebabkan oleh kurangnya pengenalan serta dominasi permainan digital yang lebih menarik secara visual dan praktis.

Dalam konteks pendidikan, khususnya pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK), permainan tradisional sebenarnya dapat diintegrasikan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran maupun aktivitas rekreasi. Salah satu pendekatan yang relevan adalah melalui olahraga rekreasi. Olahraga rekreasi merupakan aktivitas fisik yang dilakukan dengan tujuan memperoleh kesenangan, kebugaran, serta kesejahteraan tanpa tekanan kompetisi. Melalui olahraga rekreasi berbasis permainan tradisional, anak dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik sekaligus mengembangkan karakter positif. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengembalikan peran permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter di tengah dominasi teknologi modern. Selain itu, revitalisasi permainan tradisional juga penting

sebagai upaya pelestarian budaya bangsa agar tidak hilang seiring perkembangan zaman. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam aktivitas olahraga rekreasi, diharapkan anak-anak dapat memperoleh manfaat ganda, yaitu peningkatan kebugaran fisik dan penguatan karakter. Berdasarkan uraian tersebut, terlihat adanya kesenjangan antara kondisi ideal, yaitu anak aktif secara fisik dan memiliki karakter yang kuat, dengan kondisi aktual yang menunjukkan penurunan aktivitas fisik dan melemahnya interaksi sosial akibat dominasi teknologi. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia anak. Penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji bagaimana revitalisasi permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media olahraga rekreasi dalam memperkuat karakter anak sekolah dasar.

2. Metodologi

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara variabel permainan tradisional sebagai variabel bebas dengan penguatan karakter anak sebagai variabel terikat. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka-angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Desain deskriptif korelasional digunakan untuk menggambarkan kondisi variabel yang diteliti sekaligus mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut tanpa memberikan perlakuan khusus. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji sebab-akibat secara eksperimen, melainkan untuk mengetahui sejauh mana hubungan atau pengaruh permainan tradisional terhadap penguatan karakter anak sekolah dasar. Dengan desain ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang objektif mengenai fenomena yang terjadi di lapangan.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) yang menjadi objek penelitian. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah dasar merupakan lingkungan yang tepat untuk mengamati aktivitas anak, khususnya dalam kegiatan bermain dan pembentukan karakter, sekolah dasar juga merupakan tempat yang strategis dalam penerapan permainan tradisional sebagai bagian dari aktivitas olahraga rekreasi maupun pembelajaran pendidikan jasmani. Waktu penelitian direncanakan berlangsung selama kurang lebih satu bulan, yang mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, hingga pengolahan data.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian. Populasi merupakan keseluruhan objek yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut antara lain siswa yang aktif mengikuti kegiatan bermain atau aktivitas olahraga di sekolah serta memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penggunaan teknik purposive sampling bertujuan agar sampel yang dipilih benar-benar mewakili populasi dan relevan dengan variabel yang diteliti, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas anak dalam bermain permainan tradisional. Melalui observasi, peneliti dapat melihat perilaku anak, interaksi sosial, serta keterlibatan mereka dalam permainan.

2. Angket (Kuesioner)

Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan perilaku anak terkait nilai-nilai karakter. Angket disusun dalam bentuk pernyataan yang harus diisi oleh responden dengan menggunakan skala tertentu, seperti skala Likert.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, seperti data jumlah siswa, foto kegiatan, serta dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan tradisional sebagai media olahraga rekreasi terhadap penguatan karakter anak sekolah dasar. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada 30 responden yang kemudian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS. Tahapan analisis meliputi uji validitas, uji reliabilitas, analisis korelasi, dan uji hipotesis.

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Item	r Hitung	Sig.	Keterangan
1	Soal 1	0,384	0,036	Valid
2	Soal 2	0,480	0,007	Valid
3	Soal 3	0,646	0,000	Valid
4	Soal 4	0,721	0,000	Valid
5	Soal 5	0,381	0,038	Valid
6	Soal 6	0,553	0,002	Valid
7	Soal 7	0,527	0,003	Valid
8	Soal 8	0,715	0,000	Valid
9	Soal 9	0,629	0,000	Valid
10	Soal 10	0,803	0,000	Valid
11	Soal 11	0,523	0,003	Valid
12	Soal 12	0,572	0,001	Valid
13	Soal 13	0,574	0,001	Valid
14	Soal 14	0,622	0,000	Valid
15	Soal 15	0,495	0,005	Valid
16	Soal 16	0,495	0,005	Valid
17	Soal 17	0,669	0,000	Valid
18	Soal 18	0,386	0,035	Valid
19	Soal 19	0,507	0,004	Valid
20	Soal 20	0,374	0,042	Valid
21	Soal 21	0,483	0,007	Valid
22	Soal 22	0,379	0,039	Valid
23	Soal 23	0,481	0,007	Valid
24	Soal 24	0,755	0,000	Valid
25	Soal 25	0,628	0,000	Valid

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05. Selain itu, seluruh nilai korelasi item berada pada kategori positif. Dengan demikian, seluruh item pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai Corrected Item-Total Correlation di atas 0,30 dan nilai Cronbach's Alpha if Item Deleted berada pada rentang 0,886–0,898.

Tabel 2. Ringkasan Uji Reliabilitas

Indikator	Nilai
Jumlah Item	25
Corrected Item-Total Correlation Terendah	0,292
Corrected Item-Total Correlation Tertinggi	0,775
Alpha if Item Deleted Terendah	0,886
Alpha if Item Deleted Tertinggi	0,898
Keterangan	Reliabel

Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga dapat digunakan untuk mengukur variabel permainan tradisional dan penguatan karakter anak sekolah dasar.

Hasil Analisis Korelasi

Analisis korelasi Pearson Product Moment dilakukan untuk mengetahui hubungan antara permainan tradisional dengan penguatan karakter anak sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Analisis Korelasi

Variabel	Pearson Correlation	Sig.	N
Permainan Tradisional dan Penguatan Karakter Anak	0,606	0,000	30

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,606 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai korelasi tersebut menunjukkan hubungan positif yang kuat antara permainan tradisional dan penguatan karakter anak sekolah dasar. Semakin tinggi keterlibatan anak dalam permainan tradisional, maka semakin tinggi pula penguatan karakter yang dimiliki anak.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Sig.	Keputusan
H0	0,000	Ditolak
H1	0,000	Diterima

Karena nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara permainan tradisional sebagai media olahraga rekreasi dengan penguatan karakter anak sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson Product Moment diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,606 dengan nilai signifikansi 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional sebagai media olahraga rekreasi dengan penguatan karakter anak sekolah dasar. Nilai korelasi yang berada pada kategori kuat menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan anak dalam permainan tradisional, maka semakin baik pula karakter yang terbentuk pada diri anak. Hasil ini

mengindikasikan bahwa permainan tradisional memiliki peran yang penting dalam mendukung proses pembentukan karakter anak melalui aktivitas fisik dan interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Yasin (2022) yang menyatakan bahwa aktivitas olahraga dapat menjadi media yang efektif dalam memperkuat pendidikan karakter karena memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai sosial dan moral. Dalam permainan tradisional, anak tidak hanya berpartisipasi dalam aktivitas fisik, tetapi juga belajar mematuhi aturan, bekerja sama dengan teman, serta menghargai orang lain. Pengalaman tersebut memungkinkan anak memahami nilai-nilai karakter secara nyata sehingga lebih mudah diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan tradisional juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran sosial yang efektif. Menurut Lasmono (2023), permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui aktivitas kelompok yang menuntut komunikasi dan kerja sama. Dalam penelitian ini, anak yang terlibat dalam permainan tradisional menunjukkan kecenderungan memiliki kemampuan kerja sama yang lebih baik karena mereka terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya selama permainan berlangsung. Situasi tersebut mendukung terbentuknya karakter sosial yang positif seperti toleransi, empati, dan kemampuan bekerja dalam tim, hasil penelitian ini mendukung pendapat Rahmawati et al. (2022) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi besar dalam pembentukan karakter anak usia sekolah dasar. Nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan sportivitas berkembang secara alami selama proses bermain. Anak belajar mengikuti aturan permainan, menjalankan peran yang diberikan dalam kelompok, serta menerima hasil permainan dengan sikap yang positif. Pembelajaran yang terjadi melalui pengalaman langsung tersebut cenderung lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Karakter disiplin menjadi salah satu aspek yang dapat diperkuat melalui permainan tradisional. Setiap permainan memiliki aturan yang harus ditaati oleh seluruh peserta. Anak yang melanggar aturan akan menerima konsekuensi tertentu sesuai kesepakatan permainan. Proses ini membantu anak memahami pentingnya kepatuhan terhadap aturan dan membiasakan diri untuk bertindak secara tertib. Temuan ini sejalan dengan penelitian Prastiwi dan Nugrahanta (2023) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter karena mengandung unsur pembelajaran mengenai kepatuhan terhadap norma dan aturan sosial, permainan tradisional juga berperan dalam meningkatkan tanggung jawab anak. Dalam permainan kelompok seperti gobak sodor atau bentengan, setiap anggota memiliki tugas tertentu yang harus dilaksanakan demi keberhasilan tim. Ketika anak menjalankan tugas tersebut, mereka belajar mengenai pentingnya tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kelompok. Menurut Anitra et al. (2026), pembentukan karakter yang efektif terjadi ketika anak terlibat secara langsung dalam aktivitas yang memberikan kesempatan untuk mempraktikkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan nyata.

Nilai kerja sama yang berkembang melalui permainan tradisional juga menjadi salah satu faktor yang mendukung penguatan karakter anak. Dalam permainan kelompok, anak dituntut untuk berkomunikasi, berkoordinasi, dan menyusun strategi bersama anggota tim lainnya. Kondisi tersebut mengajarkan bahwa tujuan bersama hanya dapat dicapai melalui kolaborasi yang baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hajeni et al. (2023) yang menemukan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial anak secara signifikan. Permainan tradisional juga berkontribusi terhadap pembentukan sikap jujur dan sportif. Selama permainan berlangsung, anak harus mengakui kesalahan yang dilakukan dan menerima keputusan yang berlaku dalam permainan. Anak juga belajar menerima kemenangan maupun kekalahan secara bijaksana. Menurut Ashar (2025), pendidikan karakter akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pengalaman yang melibatkan emosi dan partisipasi aktif anak karena nilai-nilai tersebut akan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi media yang tepat untuk menanamkan kejujuran dan sportivitas sejak usia dini. Dari perspektif olahraga rekreasi, hasil

penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif aktivitas fisik yang menyenangkan bagi anak sekolah dasar. Aktivitas seperti berlari, melompat, mengejar, dan menghindar dalam permainan tradisional mampu meningkatkan kebugaran jasmani sekaligus memberikan pengalaman sosial yang bermakna. Menurut Hasibuan dan Khairani (2024), olahraga rekreasi berbasis budaya lokal memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi anak dalam aktivitas fisik karena lebih dekat dengan lingkungan sosial dan budaya mereka. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media olahraga rekreasi yang mendukung perkembangan fisik dan karakter anak secara bersamaan.

Hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan Azzahra et al. (2025) yang menyatakan bahwa revitalisasi permainan tradisional merupakan salah satu strategi yang efektif untuk mengatasi menurunnya aktivitas fisik anak akibat perkembangan teknologi digital. Saat ini banyak anak yang lebih tertarik pada permainan berbasis gawai sehingga interaksi sosial langsung semakin berkurang. Kondisi tersebut berpotensi menghambat perkembangan karakter sosial anak. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menjadi solusi yang tidak hanya meningkatkan aktivitas fisik, tetapi juga memperkuat nilai-nilai karakter melalui interaksi langsung dengan teman sebaya. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peranan yang signifikan dalam penguatan karakter anak sekolah dasar. Nilai korelasi sebesar 0,606 membuktikan bahwa permainan tradisional mampu menjadi media pendidikan karakter yang efektif. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan nilai disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan sportivitas. Temuan ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yang luas bagi perkembangan fisik, sosial, dan moral anak. Oleh karena itu, permainan tradisional perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran maupun olahraga rekreasi sebagai upaya membentuk generasi yang sehat, berkarakter, dan tetap mencintai budaya lokal Indonesia.

4. Kesimpulan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai revitalisasi permainan tradisional sebagai media olahraga rekreasi untuk penguatan karakter anak sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki peran yang penting dalam mendukung pembentukan dan penguatan karakter anak. Hasil analisis data menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional dengan penguatan karakter anak sekolah dasar. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,606 dengan tingkat signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa semakin baik penerapan permainan tradisional, maka semakin baik pula karakter yang berkembang pada anak. Permainan tradisional terbukti tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas olahraga rekreasi yang menyenangkan, tetapi juga menjadi media pendidikan karakter yang efektif. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan berbagai nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan sportivitas. Proses pembelajaran yang terjadi secara alami selama permainan membuat nilai-nilai tersebut lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain memberikan manfaat terhadap pembentukan karakter, permainan tradisional juga mampu meningkatkan aktivitas fisik anak serta memperkuat interaksi sosial dengan teman sebaya. Kondisi ini menjadi sangat penting di tengah perkembangan teknologi digital yang menyebabkan banyak anak lebih tertarik pada permainan berbasis gawai dibandingkan aktivitas fisik di luar ruangan. Oleh karena itu, revitalisasi permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan aktivitas fisik sekaligus memperkuat karakter anak sekolah dasar. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi yang signifikan dalam mendukung penguatan karakter anak sekolah dasar. Dengan demikian, permainan tradisional

layak dipertahankan, dikembangkan, dan diintegrasikan ke dalam berbagai kegiatan pendidikan maupun olahraga rekreasi sebagai upaya menciptakan generasi yang sehat, berkarakter, serta mampu melestarikan budaya bangsa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), serta kegiatan ekstrakurikuler. Melalui penerapan yang berkelanjutan, permainan tradisional dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan aktivitas fisik dan membentuk karakter peserta didik.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih aktif mengenalkan dan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang inovatif. Guru juga perlu memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai karakter yang terkandung dalam setiap permainan sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang lebih optimal.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan memberikan dukungan kepada anak untuk bermain permainan tradisional di lingkungan rumah maupun masyarakat. Keterlibatan orang tua dalam mengenalkan permainan tradisional dapat membantu mengurangi ketergantungan anak terhadap perangkat digital sekaligus meningkatkan interaksi sosial mereka.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan cakupan wilayah yang lebih luas. Selain itu, penelitian dapat dilakukan menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap aspek karakter tertentu secara lebih mendalam.

5. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan turut berpartisipasi dalam melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa. Melalui berbagai kegiatan sosial dan olahraga rekreasi berbasis permainan tradisional, nilai-nilai budaya dan karakter positif dapat terus diwariskan kepada generasi muda.

Referensi

- Adawiah, S. U., & Solihin, M. W. (2025). *Makna Simbolik dan Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Egrang sebagai Media Pembelajaran Karakter Siswa Sekolah Dasar*. 4(4), 201–212.
- Amanda, R. (2022). *Upaya Meningkatkan Perilaku Gotong Royong AUD Melalui Permainan Tradisonaal Di TK Islam Ridho Walidhaina*. 10(1).
- Anitra, R., Hendriana, E. C., Sulistri, E., Suprpto, W., & Marhayani, D. A. (2026). *Penguatan Karakter dan Pelestarian Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional*. 7(1), 457–464.
- Asani, I. N., Susilowati, D., Febiyana, W. A., & Setiawaty, R. (2025). *Komparasi Permainan Tradisional dan Permainan Modern dalam Mendukung Penguatan Nilai Karakter di Sekolah Dasar*. 11(2), 290–304.
- Ashar. (2025). *Education, Language, and Culture (EDULEC) Menggali Emosi Dari Tradisi Dengan Menganalisis*. 2, 217–228.
- Azzahra, F., Haryanto, P., & Kurniawan, W. R. (2025). *Persepsi Guru Pendidikan Guru Jasmani Sekolah Dasar terhadap Penggunaan Permainan Tradisonal Sebagai Media dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. 8, 8483–8492.
- Bagus, I., & Eka, P. (2023). *Seni Permainan Tradisional Dengkleng (Engklek) Sebagai Pembentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar*. 01(01), 28–43.

- Baroroh, E. Z. (2025). *Efektivitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar : Studi Eksperimental di SDN 34 Kota Pontianak*. 5(1), 93–111.
- Hajeni, H., Rahmatia, R., Syam, R., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Palopo, U. M. (2023). *Permainan Tradisional Kola-Kola Tematik untuk Penguatan Karakter Anak Usia dini*. 7(6), 7088–7096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5538>
- Hasibuan, A. R., & Khairani, S. (2024). *Pengembangan Program Olahraga Rekreasi untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa SD*.
- Karisma, Y., Basuki, T. W., & Jati, C. P. (2025). *Pengenalan permainan olahraga tradisional pada anak usia dini*. 6(2), 929–933.
- Lasmono, B. (2023). *Pengembangan permainan sunda manda berkelompok untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia sekolah dasar*. 3, 30–39.
- Mahirriya, P. (2023). *Pelestarian Dolanan Anak Sebagai Upaya Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Karangmulyo*. 1–5. <https://doi.org/10.21137/jse.2023.8.1.1>
- Nuryanti. (2025). *Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial : Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan*. 4(3).
- Prastiwi, K. I. D., & Nugrahanta, G. A. (2023). *Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Karakter Optimis Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun*. 8(2), 179–188.
- Rahmawati, F. N., Ismi, K., Intani, N., & Andreas, R. (2022). *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Baratan*. 2, 8–16. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.35>
- Satriawan, R., Amar, K., & Fitriani, A. (2023). *Tapa Gala Traditional Sports Games Based on Local Wisdom as Strengthening the Character of Mutual Cooperation*. 3(2), 236–242.
- Yasin, N. A. (2022). *Sports as a Medium for Strengthening Character Education Values through the Great Indonesian Children's Gymnastics Program*. 33–41