

Penerapan nilai karakter gotong royong melalui permainan tradisional bal budih di sekolah dasar

Taufik Rahman*^{1ABD}, Rendra Kusuma^{2FHN}, Dyas Andry Prasetyo^{3BCD}

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP PGRI Sumenep, Sumenep, Indonesia

*Corresponding author: opick_conk@stkippggrisumenep.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang sarat akan nilai-nilai karakter bangsa. Bal budih merupakan permainan tradisional yang kerap dimainkan oleh masyarakat Kalianget Kabupaten Sumenep. Permainan ini merupakan permainan kelompok yang melibatkan kerjasama antar pemain untuk mencapai tujuan bersama yaitu poin terbanyak untuk meraih kemenangan. Permainan ini menekankan pada unsur gerak manipulatif yaitu lempar tangkap bola. Tujuan dari penelitian ini mengetahui sejauh mana penerapan nilai karakter gotong royong melalui permainan tradisional bal budih di sekolah dasar serta efektivitasnya dalam membentuk sikap kerjasama siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Sebagian besar siswa saat memainkan permainan bal budih memiliki kerjasama yang baik (65.9%) dan sangat baik (31.8%). Sebagian besar siswa saat memainkan permainan bal budih memiliki sikap peduli yang sangat baik (50.0%) dan baik (47.7%). Sebagian besar siswa saat memainkan bal budih memiliki sikap berbagi yang baik (63.6%) dan sangat baik (36.4%). Karakter gotong royong dapat diterapkan dalam permainan bal budih dengan efektif

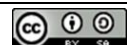
Kata Kunci: bal budih; gotong royong; permainan tradisional

Abstract

Traditional games are part of the cultural heritage and are full of national character values. Bal budih is a traditional game that the Kalianget Community often plays in the Sumenep Regency. This group game involves cooperation between players to achieve a common goal: the most points to win. This game emphasizes manipulative movement, namely throwing and catching the ball. This study aimed to determine the extent of applying the character value of mutual cooperation through the traditional game of bal budih in elementary schools and its effectiveness in forming students' cooperative attitudes. The method used in this study was descriptive quantitative. When playing the bal budih game, most students had good cooperation (65.9%) and very good (31.8%). When playing the bal budih game, most students had a very good (50.0%) and good (47.7%) caring attitude. Most students when playing bal budih had a good (63.6%) and very good (36.4%) sharing attitude. The character of mutual cooperation can be applied in the bal budih game effectively.

Keywords: bal budih; mutual cooperation; traditional game

Copyright © 2025 Author(s)



Received: 02 03 2025

Revised: 12 03 2025

Accepted: 23 03 2025

Authors' Contribution: A – Conceptualization; B – Methodology; C – Software; D – Validation; E - Formal analysis; F – Investigation; G – Resources; H - Data Curation; I - Writing - Original Draft; J - Writing - Review & Editing; K – Visualization; L – Supervision; M - Project administration; N - Funding acquisition

PENDAHULUAN

Implementasi kurikulum merdeka mengacu pada landasan pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang Pendidikan. Salah satunya, Pendidikan berbasis budaya yang sejatinya bisa diterapkan dalam semua mata pelajaran di sekolah. Melalui Pendidikan berbasis budaya ini dengan memanfaatkan kearifan lokal bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan kearifan lokal budaya setempat misalnya dengan permainan tradisional. Menurut (Damayanti et al., 2023) permainan tradisional dapat mengenalkan budaya selain juga dapat meningkatkan karakter jujur, sportif, tanggung jawab dan kerja sama pada siswa sekolah dasar (SD).

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang sarat akan nilai-nilai karakter bangsa. Salah satu nilai karakter yang penting untuk ditanamkan sejak dini adalah gotong royong. Gotong royong adalah nilai yang mendukung terbentuknya sikap kerjasama, kebersamaan, dan toleransi dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun, di era modern ini, permainan tradisional mulai ditinggalkan dan digantikan oleh permainan digital yang lebih individualistik. Menurut Mertika & Mariana (2020) dampak permainan digital berupa game online dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan dan bermalas-malasan (kurang beraktifitas fisik). Selain itu menurut Agustini & Marleni (2023) game online dapat menurunkan motivasi belajar dan menurunkan perhatian terhadap penjelasan guru. Adapun Permainan tradisional dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa (Manullang et al., 2022), serta meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan (Ismoyo et al., 2024). Selain itu, permainan tradisional yang dimasukkan dalam kurikulum sekolah bukan hanya meningkatkan kebugaran fisik siswa tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya (Muhaimin et al., 2024; Ariesta & Maftuh, 2020). Dampak positif lain dari permainan tradisional yaitu dapat meningkatkan kemampuan motorik dan sosial-emosional anak (Widiarti & Anggita, 2022).

Permainan bal budih jika diartikan secara harfiah kedalam bahasa Indonesia berarti bola belakang, yang cara memainkannya memukul bola ke arah belakang atau membelakangi tubuh (Budhisantoso et al., 1991). Permainan bal budih merupakan salah satu permainan tradisional di kecamatan Kalianget, memiliki unsur kerjasama yang kuat dan menekankan pentingnya kolaborasi antar individu. Permainan ini merupakan permainan kelompok yang melibatkan kerjasama antar pemain untuk mencapai tujuan bersama yaitu poin terbanyak untuk meraih kemenangan. Permainan ini menekankan pada unsur gerak manipulatif yaitu lempar tangkap bola. Tim sebagai penyerang melakukan pukulan dimana bola hasil pukulan harus masuk ke area yang dijaga oleh tim penjaga, sementara tim penjaga harus bisa mengamankan daerahnya dengan menangkap bola hasil pukulan lawan atau menepis bola agar tidak jatuh di daerahnya. Permainan ini tentunya aman jika dimainkan oleh anak-anak terutama usia sekolah dasar. Penerapan model Pendidikan gerak dengan mengembangkan gerak manipulatif (lempar tangkap bola) melalui permainan tradisional Bal budih ini bisa dilaksanakan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah. Selain dapat meningkatkan kemampuan gerak siswa, siswa dapat juga mengenal permainan tradisional bal budih dan dapat melestarikannya dengan bermain di luar jam pelajaran baik saat istirahat atau pun saat bermain dengan teman nya di sekitar rumah. Ada beberapa nilai karakter yang bisa

didapatkan dalam permainan ini, salah satunya nilai karakter gotong royong. Menurut (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022), dalam nilai karakter gotong royong terdapat beberapa unsur yaitu kerjasama, peduli dan berbagi. Oleh karena itu, penerapan permainan ini di sekolah dasar diyakini dapat membantu menanamkan nilai gotong royong pada anak-anak sejak dini. Melalui survei ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana penerapan nilai karakter gotong royong melalui permainan tradisional bal budih di sekolah dasar serta efektivitasnya dalam membentuk sikap kerjasama siswa.

METODE

Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Penarikan sampel menggunakan teknik purposive dengan kriteria inklusi: a. sampel penelitian merupakan siswa Fase C; b. merupakan siswa dari SDN Kalimo'ok I dan SDN Kalimo'ok II kecamatan Kalianget. Sehingga didapatkan sebanyak 44 siswa yang memenuhi kriteria inklusi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi yang dibuat oleh peneliti dan sudah divalidasi. Siswa diperintahkan memainkan permainan *bal budih* yang merupakan permainan tradisional dari Kecamatan Kalianget. Observer melakukan observasi dengan mencentang lembar observasi seperti pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Lembar observasi yang digunakan pada dimensi gotong royong

Elemen	Indikator			
	Sangat baik (4)	Baik (3)	Kurang (2)	Sangat Kurang (1)
Kerjasama: Membangun tim dan mengelola kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama sesuai target yang telah ditentukan.	Menciptkan suatu tim yang mampu bekerjasama solid dalam mencapai tujuan dan target yang telah disepakati serta mampu memberikan dampak positif bagi tim	Menciptkan suatu tim yang mampu bekerjasama solid dalam mencapai tujuan dan target yang telah disepakati	Menciptkan suatu tim yang mampu bekerjasama dalam mencapai tujuan dan target yang telah disepakati	Menciptkan suatu tim dalam mencapai tujuan dan target yang telah disepakati
Peduli: Mengambil tindakan yang tepat agar siswa lain merespons sesuai harapan untuk	Melakukan aktivitas kelompok secara bersama yang melibatkan siswa lain dalam menyelesaikan tugas dan	Melakukan aktivitas kelompok secara bersama yang melibatkan siswa lain dalam menyelesaikan tugas dan	Melakukan aktivitas kelompok secara bersama yang melibatkan siswa lain dalam menyelesaikan tugas	Melakukan aktivitas kelompok dalam menyelesaikan tugas

menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan.	melebihi yang telah disepakati	target telah	mencapai yang telah disepakati	target telah
Berbagi: Menyediakan hal-hal yang dianggap penting dan berharga bagi siswa yang membutuhkan.	Berbagi pengalaman secara individu atau kelompok berkaitan dengan tugas yang diperoleh selama pertandingan berlangsung dan pengalaman pribadi serta menerapkannya dalam kehidupan sehari - hari	Berbagi pengalaman secara individu atau kelompok berkaitan dengan tugas dan pengalaman pribadi yang diperoleh selama pertandingan berlangsung	Berbagi pengalaman secara individu atau kelompok berkaitan dengan tugas yang diperoleh selama pertandingan berlangsung	Berbagi pengalaman berkaitan dengan tugas yang diperoleh selama pertandingan berlangsung

Data yang didapatkan kemudian dientry dan dikoding menggunakan MS. Excel. Analisis data menggunakan prosentase hasil observasi dengan menggunakan analisis deskriptif menggunakan SPSS.

HASIL

Setelah dilakukan observasi maka didapatkan hasil seperti pada **Tabel 2**. Sebagian besar siswa melakukan usaha kolaborasi dalam permainan *bal budih* dengan baik (65%) bahkan terdapat siswa berkolaborasi dengan sangat baik (31.8%). Untuk elemen kepedulian siswa pada saat bermain *bal budih* sebagian besar sangat baik (50%) dan juga baik (47.7%). Sementara itu pada alemen berbagi sebagian besar siswa berkategori baik dalam berbagi (63.6%) dan sangat baik (36.4). Berdasarkan persentase dari ketiga elemen gotong royong, maka secara keseluruhan permainan tradisional *bal budih* dapat digunakan untuk meningkatkan nilai karakter gotong royong siswa.

Tabel 2. Data hasil observasi pengukuran dimensi gotong royong siswa SD

Elemen	Indikator pengukuran				Total n(%)
	Sangat baik n(%)	Baik (%)	kurang n(%)	Sangat kurang n(%)	
Kerjasama	14 (31,8)	29 (65,9)	1 (2,3)	0 (0,0)	44 (100)
Peduli	22(50,0)	21 (47,7)	1 (2,3)	0 (0,0)	44 (100)
Berbagi	16 (36,4)	28 (63,6)	0 (0,0)	0 (0,0)	44 (100)

PEMBAHASAN

Melalui permainan tradisional *bal budih* yang membutuhkan kesolidan dalam tim maka karakter gotong royong dapat dibentuk. Hasil observasi pengukuran dengan indikator baik dan sangat baik dari elemen kerjasama, kepedulian, dan berbagi selama siswa bermain *bal budih* menunjukkan bahwa permainan ini dapat digunakan dalam penerapan karakter gotong royong pada siswa SD.

Permainan *bal budih* membutuhkan kerjasama yang solid dari pemainnya. Karena *bal budih* merupakan permainan tradisional yang dilakukan secara bersama tau tim maka kerjasama sangat dibutuhkan untuk untuk mencapai tujuan bersama yaitu kemenangan tim. Permainan tradisional dapat mendorong pengembangan karakter kerjasama anak sejak usia dini (Rosita et al., 2020). Menurut Faridah et al. (2024) kerjasama dibutuhkan dalam permainan tradisional pada siswa SD. Kerjasama tim juga dapat meningkatkan kinerja dan efektivitas kerja sama tim dalam permainan (Aggrawal & Boowuo, 2023). Selain kerjasama yang solid permainan *bal budih* juga membutuhkan saling menghargai dari setiap anggota timnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Hodriani & Alhudawi (2023) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan rasa persatuan dan saling menghargai. Komunikasi juga merupakan sesuatu yang dibutuhkan dalam meningkatkan kerjasama tim sehingga antar anggota tim dapat memberikan perintah, berbagi semangat dan dukungan. Bukan hanya kninerja fisik yang meningkat melalui permainan tradisional, namun permainan tradisional juga memiliki pengaruh terhadap kerjasama, kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, disiplin, percaya diri, dan toleransi (Arfanda et al., 2024).

Selain kerjasama permainan *bal budih* juga menunjukkan adanya kepedulian antar pemainnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil observasi sebagian besar siswa menunjukkan kepedulian yang tinggi kepada temannya saat permainan berlangsung. permainan *bal budih* membutuhkan interaksi antar pemainnya yang pada akhirnya dapat meningkatkan rasa peduli antar pemainnya. Jika ada anggota timnya yang jatuh maka rasa peduli dari anggota tim yang lainnya akan memberikan bantuan. Menurut Wijaya & Pujihartati (2018) permainan tradisional dibutuhkan untuk meningkatkan rasa peduli terhadap lingkungan sosial yang pada dewasa ini semakin menurun. Permainan tradisional dapat mejadi salah satu solusi dalam pengembangan karakter anak yang mulai menurun dan menjadi masalah bangsa saat ini (Marlina, 2017). Dalam permainan tradisional pemain harus mempunyai rasa peduli untuk saling bertukar ide untuk mecapai kemenangan bersama (Alvi et al., 2021). Permainan tradisional sebaiknya harus tetap dilestarikan mengingat perannya dalam membentuk pendidikan karakter seperti rasa peduli dan kerjasasama.

Permainan *bal budih* juga mengajarkan siswa untuk berbagi yang ditunjukkan dengan elemen berbagi yang baik dari permainan ini. Permainan ini juga memberikan pelajaran tentang berbagi strategi dengan teman satu timnya. Berbagi dalam permainan *bal budih* mengajarkan siswa untuk tidak mementingkan diri sendiri dan menghargai hak orang lain. Permainan tradisional dapat menumbuhkan rasa hormat terhadap teman pada siswa SD (Zakaria et al., 2022). Permainan tradisional menuntut seseorang untuk berinteraksi dengan teman maupun lawan sehingga akan membentuk sikap berbagi anak (Sudrajat et al., 2015).

Secara keseluruhan maka dapat dikatakan permainan *bal budih* dapat meningkatkan karakter gotong royong pada siswa SD. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan tiga elemen pembentuk gotong royong yaitu kerjasama, peduli, dan berbagi pada siswa yang terlibat dalam permainan ini. Sebagian besar baik, bahkan ada yang sangat baik. Permainan ini juga efektif dalam membentuk karakter kerjasama siswa SD yang ditunjukkan dengan persentase siswa yang pada elemen kerjasama sebagian besar baik saat memainkan permainan ini.

KESIMPULAN

Permainan *bal budih* baik dalam membentuk sikap gotong royong siswa SD yang ditunjukkan dari ketiga elemen penyusun gotong royong yang tergolong baik. Permainan *bal budih* juga efektif dalam meningkatkan sikap kerjasama anak SD. Permainan tradisional bukan sekedar hiburan, namun juga dapat meningkatkan karakter dan kesehatan anak, sehingga kedepan bisa diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK baik di intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggrawal, S., & Boowuo, H. (2023). Enhancing Teamwork Through Games: A Systematic Literature Review. *2023 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1–9. <https://doi.org/10.1109/FIE58773.2023.10343284>
- Agustini, W., & Marleni, M. (2023). The Impact of Online Game Addiction on Learning Enthusiasm to Promote the Students' Motivation to Learn. *Journal of English Study Programme*, 6, 370–382.
- Alvi, R. R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N. (2021). Identifikasi Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Cak Bur. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.15294/pls.v5i2.49187>
- Arfanda, P. E., Aprilo, I., Mappaompo, M. A., Arimbi, A., & Muhammad, H. N. (2024). Why Are Traditional Games Good for The Physical Being? *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 13(1), 147–154. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Ariesta, F. W., & Maftuh, B. (2020). Traditional Games as a Multicultural Education Planning for Children in Primary Schools The Journal of Innovation in Elementary Education. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 51–58. <http://jipd.uhamka.ac.id>

- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*.
- Budhisantoso, S., Yunus, H. A., Maria, S., Liestuti, L., Hidayah, Z., & Susanto, A. F. T. eko. (1991). *Nilai Budaya dalam Permainan Rakyat Madura-Jawa Timur* (Nurana, Ed.). Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–4.
- Faridah, A., Permana, D., Hamzah, A. A., & Said, T. I. (2024). The Influence of Gobak Sodor Traditional Games towards Students' Agility and Teamwork. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 8(1), 154–163. <https://doi.org/10.33369/jk.v8i1.33552>
- Hodriani, J., & Alhudawi, U. (2023). Implementasi Pembelajaran PPKN Berbasis Permainan Tradisional Pada Mahasiswa PGSD. *Journal of Humanities and Civic Education*, 1(1), 17–28.
- Ismoyo, I., Nasrulloh, A., Hermawan, H. A., & Ihsan, F. (2024). Health benefits of traditional games-a systematic review. *Retos*, 59, 843–856. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Manullang, J. G., Handayani, W., & Riyoko, E. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa Kelas VII SMP PGRI 7 Palembang. *Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 10, 129–136. <https://doi.org/10.32682/bravos.v10i2/2508>
- Marlina, S. (2017). Character Values Development in Early Childhood through Traditional Games. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), Volume 58: 3rd International Conference on Early Childhood Education (ICECE-16)*, 404–408.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 3, 99–104.
- Muhaimin, A., Lubis, J., & Fachrezzy, F. (2024). The Impact of Traditional Games on Physical Fitness and Well-being of Literature Review. *South Eastern European Journal of Public Health*, 536–544.
- Rosita, T., Nurhayati, S., Jumiatin, D., Rosmiati, A., & Abdu, W. J. (2020). Using traditional role-play games by adults to nurture a culture of cooperation among children amidst wide-spread engagement in online games within today's technological society. *Journal of Critical Reviews*, 7(7), 183–186. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.29>
- Sudrajat, S., Wulandari, T., & Wijayanti, A. T. (2015). Muatan Nilai-nilai Karakter melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 2(1).
- Widiarti, A. U., & Anggita, G. M. (2022). The Role of Traditional Games on Children's Ground Motor and Emotional Ability. *ACPESH Journal of Physical Education*, 2(2), 143–149. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ajpesh>
- 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: International Seminar On Recent Language, Literature, And Local Culture Studies (BASA 2018)*, 280, 111–115.

Zakaria, D. A., Juditya, S., Hambali, S., Sutiswo, S., & Rusmana, R. (2022). Traditional Games for Establishing Respect Attitude. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 5(2), 702–710. <https://doi.org/10.31851/hon.v5i2.7966>