

REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN, KEBERSAMAAN, DAN KARAKTER SISWA DI SD IT ISKANDAR MUDA PEKANBARU

Wahyu Hidayat^{1*}, Farhan Fajri², Indah Yustina P³, Riody Rahman Muskha⁴, Khoirul Fikri⁵,
Viky Rahmat Fauzi⁶, Silva Sepdebi Edyas⁷, Enjel Kirana⁸, Imam Rahmat Kartono⁹, Zulkifli¹⁰
^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Program Studi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, Pendidikan Profesi Guru
(PPG) Prajabatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau
¹⁰ Program Studi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, Universitas Islam Riau

Email: peserta.45871@ppg.belajar.id¹, peserta.41400@ppg.belajar.id²,
peserta.42524@ppg.belajar.id³, peserta.42094@ppg.belajar.id⁴, peserta.42487@ppg.belajar.id⁵,
peserta.43020@ppg.belajar.id⁶, peserta.41589@ppg.belajar.id⁷, peserta.43043@ppg.belajar.id⁸
Peserta.42120@ppg.blajar.id⁹, zulkifli.darwis@edu.uir.ac.id¹⁰

Abstract

This community service project aimed to revitalize traditional games to increase the activeness, togetherness, and character of students at SD IT Iskandar Muda Pekanbaru. The shift of children's play patterns toward gadgets and online games reduces physical activity, face-to-face interaction, and the opportunity to practice values such as cooperation, honesty, and sportsmanship. The project was carried out by nine Physical Education pre-service teachers of the Teacher Professional Education (PPG) Program at Universitas Riau, supervised by a lecturer, over eight weeks (11 August–30 September 2026) using a participatory action approach. The stages comprised preparation and permission, socialization and problem orientation, the main action in the form of a Traditional Games Festival, monitoring, evaluation, and reporting, and sustainability and handover. The festival applied a station rotation system with four posts: long clogs and coconut-shell clogs, engklek and congklak, rope jumping, and spinning tops, each closed by a short reflection (debriefing). Activeness was assessed with an observation sheet, character through indicators on the observation sheet related to cooperation, honesty, and sportsmanship, and feedback was gathered from teachers and students. The festival involved 61 third-grade students. Observations showed that the average activeness score rose from 55% ("Fairly Active") to 85% ("Very Active"), an increase of 30 percentage points, while the cooperation and rule-compliance indicators each increased by one point on a 1–4 scale. The principal, teachers, homeroom teacher, and students gave positive responses, and the school received the equipment and a permanent engklek arena through an official handover. The project demonstrates that traditional games can be packaged as a simple, low-cost, and educational medium that integrates physical activity and character education, while the leadership of pre-service teachers is exercised through proactive initiative, inspiration, and service to students and teachers.

Keywords: traditional games; revitalization; activeness; togetherness; character; leadership.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan merevitalisasi permainan tradisional untuk meningkatkan keaktifan, kebersamaan, dan karakter siswa di SD IT Iskandar Muda Pekanbaru. Pergeseran pola bermain anak ke arah gawai dan permainan daring mengurangi aktivitas fisik, interaksi langsung, serta kesempatan melatih nilai kerja sama, kejujuran, dan sportivitas. Kegiatan dilaksanakan oleh sembilan mahasiswa PPG Prajabatan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Universitas Riau dengan bimbingan dosen selama delapan minggu (11 Agustus–30 September 2026) melalui pendekatan aksi partisipatif. Tahapan kegiatan meliputi persiapan dan perizinan, sosialisasi dan orientasi masalah, aksi utama berupa Festival Permainan Tradisional, monitoring, evaluasi, dan pelaporan, serta keberlanjutan dan serah terima sarana. Festival menggunakan sistem rotasi pos dengan empat pos, yaitu bakiak panjang dan bakiak batok, engklek dan congklak, lompat tali, serta gasing, yang masing-masing ditutup dengan refleksi singkat (*debriefing*). Keaktifan dinilai dengan lembar observasi, karakter melalui indikator pada lembar observasi yang berkaitan dengan gotong royong, kejujuran, dan sportivitas, serta umpan balik dikumpulkan dari guru dan siswa. Festival diikuti oleh 61 siswa kelas 3 yang sangat antusias. Rata-rata keaktifan gerak siswa meningkat dari 55% (cukup aktif) menjadi 85% (sangat aktif), atau naik 30 poin persentase, disertai peningkatan indikator kerja sama dan kepatuhan pada aturan serta tanggapan positif dari kepala sekolah, guru,

wali kelas, dan siswa. Kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dikemas sebagai media yang sederhana, murah, dan edukatif untuk memadukan aktivitas jasmani dengan pendidikan karakter, sekaligus menjadi wahana latihan kepemimpinan proaktif, inspiratif, dan melayani bagi mahasiswa calon guru.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional; Revitalisasi; Keaktifan; Kebersamaan; Karakter; Kepemimpinan.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk siswa yang aktif, mampu bekerja sama, bertanggung jawab, disiplin, sportif, dan menghargai orang lain. Nilai-nilai tersebut paling efektif ditanamkan melalui pengalaman langsung, bukan semata-mata melalui penjelasan lisan. Kerangka pendidikan karakter Lickona (1991) menegaskan bahwa karakter mencakup pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral, sehingga siswa perlu diberi ruang untuk memahami aturan, merasakan menang dan kalah, serta bertindak jujur dan sportif dalam situasi nyata (Anisa et al., 2026). Salah satu media yang relevan untuk tujuan tersebut adalah permainan tradisional, yaitu bentuk permainan yang tumbuh dalam kehidupan masyarakat dan memiliki nilai edukatif, seperti gobak sodor, engklek, congklak, bakiak, gasing, dan lumpat tali.

Permainan tradisional memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar. Melalui permainan tersebut anak bergerak, berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, berbagi peran, dan menyelesaikan masalah bersama, serta belajar bersikap sabar, jujur, sportif, dan peka terhadap teman sebaya (Cahyani et al., 2023). Nilai-nilai ini sejalan dengan dimensi gotong royong, mandiri, dan berakhlak mulia dalam Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022), yang juga menjadi perhatian pada sekolah dasar Islam terpadu. Usia sekolah dasar juga merupakan periode emas (*golden age*) pembentukan kebiasaan, karakter, dan keterampilan sosial, sehingga intervensi sejak dini menjadi penting.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola bermain anak usia sekolah dasar. Gawai, permainan daring, dan hiburan digital kini menjadi bagian dari keseharian anak. Teknologi memberi kemudahan akses informasi, tetapi anak cenderung menghabiskan waktu luang dengan duduk di depan layar sehingga aktivitas fisik menurun, interaksi sosial langsung berkurang, dan nilai kebersamaan yang dahulu tumbuh melalui permainan tradisional melemah. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2020) menganjurkan anak dan remaja usia 5–17 tahun melakukan aktivitas fisik intensitas sedang hingga berat rata-rata 60 menit per hari serta membatasi waktu sedenter, terutama waktu layar rekreasional. Permainan tradisional dapat menjadi sarana bergerak yang murah dan menyenangkan untuk memenuhi anjuran tersebut. Sayangnya, permainan yang sarat makna ini mulai ditinggalkan dan terancam hilang dari ingatan generasi muda.

Berdasarkan pengamatan awal tim di SD IT Iskandar Muda Pekanbaru, ditemukan indikasi bahwa sebagian siswa lebih memilih menghabiskan waktu istirahat dengan bermain gawai atau duduk pasif dibandingkan bermain aktif secara berkelompok. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya keaktifan gerak, berkurangnya interaksi sosial yang sehat, dan munculnya sikap individualistik. Permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Menurunnya aktivitas permainan tradisional; siswa lebih mengenal permainan digital daripada permainan yang melibatkan gerak fisik dan interaksi langsung.
2. Keaktifan siswa belum optimal; kesempatan mengikuti aktivitas fisik berkelompok yang menarik masih terbatas.
3. Kebersamaan antarsiswa perlu diperkuat karena aktivitas individual semakin dominan.
4. Karakter sportivitas perlu dikembangkan, yaitu menerima hasil pertandingan, menaati aturan, tidak curang, dan menghargai kelompok lain.
5. Permainan tradisional belum dikemas dan dimanfaatkan secara terencana sebagai media pendidikan karakter dan aktivitas jasmani di sekolah.

Apabila tidak ditangani, permasalahan tersebut dapat membatasi aktivitas fisik siswa, mengurangi kesempatan bekerja sama, menghambat berkembangnya nilai gotong royong, tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas, serta memperkecil pengetahuan siswa tentang budaya permainan tradisional (Ilham et al., 2025). Ilham et al. (2025) telah melaksanakan revitalisasi permainan tradisional di SDN Kotakulon 03 untuk mengurangi ketergantungan gawai dan meningkatkan aktivitas fisik siswa. Kegiatan pengabdian ini memiliki tujuan yang sejalan dengan kegiatan tersebut, dan dalam rancangannya menonjolkan tiga hal: (1) pengemasan permainan dalam sistem pos dengan refleksi (*debriefing*) di setiap pos agar nilai karakter dipelajari secara sadar, (2) perangkat ukur keaktifan gerak dan karakter yang dapat dipakai ulang oleh guru, dan (3) penguatan

Kegiatan ini diangkat dengan tema kepemimpinan “Eksistensi Permainan Tradisional di Era Digital: Upaya Menolak Pasif pada Anak”. Kata “menolak pasif” dimaknai sebagai sikap kepemimpinan, yaitu tidak membiarkan kebiasaan duduk diam di depan layar berlangsung tanpa upaya perubahan, melainkan mengambil inisiatif menghadirkan alternatif yang aktif, sehat, dan bermakna. Kepemimpinan proaktif menempatkan guru sebagai agen perubahan yang mengidentifikasi masalah, merancang solusi, dan menggerakkan pihak lain untuk bertindak. Kepemimpinan transformasional (Burns, 1978; Bass, 1985) diterapkan melalui teladan, visi yang menginspirasi, stimulasi berpikir, dan perhatian pada kebutuhan individu siswa. Kepemimpinan melayani (Greenleaf, 1977; Kainde & Mandagi, 2023; Ramdan et al., 2024) tampak pada peran mahasiswa sebagai fasilitator yang mendampingi, bukan sekadar memerintah. Pendampingan kelompok juga berpijak pada teori pembelajaran sosial Bandura (1977) yang menekankan belajar melalui pengamatan dan peneladanan, serta gagasan Vygotsky (1978) tentang peran interaksi sosial dan bantuan bertahap (*scaffolding*) dalam perkembangan anak.

Mengingat luasnya permasalahan, kegiatan dibatasi pada revitalisasi beberapa permainan tradisional (bakiak, engklek, congklak, lompat tali, dan gasing) sebagai media peningkatan keaktifan, kebersamaan, dan karakter siswa SD IT Iskandar Muda Pekanbaru. Kegiatan ini murah, menggunakan sarana sederhana, dan dapat disesuaikan dengan usia, kemampuan, jumlah siswa, serta kondisi sekolah. Tujuan umum kegiatan adalah menjaga eksistensi permainan tradisional di era digital sebagai upaya menolak kepasifan anak. Tujuan khususnya adalah (1) meningkatkan keaktifan fisik siswa, (2) meningkatkan kebersamaan dan interaksi sosial, (3) mengembangkan karakter positif siswa, (4) mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional, (5) menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang memadukan aktivitas jasmani dan pendidikan karakter, serta (6) membangun keberlanjutan program melalui keterlibatan guru PJOK, wali kelas, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan. Kegiatan ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah, bagi pelestarian budaya dan penguatan Profil Pelajar Pancasila, serta bagi pengembangan kepemimpinan mahasiswa calon guru dan kemitraan Universitas Riau dengan sekolah mitra.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

a. Lokasi, Waktu, dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di SD IT Iskandar Muda Pekanbaru, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, selama delapan minggu, yaitu 11 Agustus sampai 30 September 2026. Pelaksana adalah sembilan mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1 Program Studi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Universitas Riau (Kelompok 3 PJOK C) dengan bimbingan Assoc. Prof. Dr. Zulkifli, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing.

Penerima manfaat utama adalah siswa SD IT Iskandar Muda Pekanbaru, dengan sasaran pelaksanaan festival seluruh siswa kelas 3 sebanyak 61 siswa. Penerima manfaat pendukung adalah guru (PJOK dan wali kelas) sebagai agen perubahan, serta kepala sekolah dan tenaga kependidikan sebagai penentu kebijakan. Kriteria peserta adalah (1) siswa aktif pada tahun ajaran berjalan, (2) kondisi fisik memadai untuk beraktivitas, (3) mendapat persetujuan orang tua/wali dan sekolah, dan (4) bersedia mengikuti rangkaian kegiatan hingga tuntas.

b. Pendekatan dan Bentuk Aksi

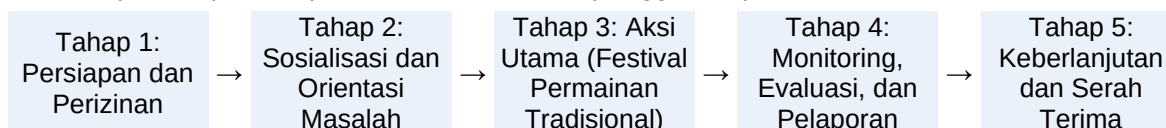
Kegiatan menggunakan pendekatan aksi partisipatif yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama. Bentuk aksi yang dilakukan meliputi empat hal berikut.

- **Partisipatif.** Tim memberikan pelatihan dan modifikasi permainan, pendampingan bertahap (*scaffolding*) oleh fasilitator yang menjaga alur permainan dan memediasi konflik kecil, serta kampanye “Bermain Aktif, Karakter Hebat” untuk mengurangi penggunaan gawai saat istirahat.
- **Keadilan sosial (equity dan inklusi).** Seluruh siswa dilibatkan tanpa membedakan jenis kelamin, kemampuan akademik, maupun keterampilan fisik. Siswa pemalu ditempatkan dalam kelompok yang suportif, dan iklim bermain dijaga agar bebas dari perundungan serta aman secara fisik.
- **Advokasi kebijakan sekolah.** Tim mendorong guru PJOK memasukkan modul permainan tradisional ke pembelajaran PJOK atau kegiatan kokurikuler/P5, serta mendorong sekolah menyediakan area bermain dan merawat peralatan.
- **Pilihan gaya hidup sehat.** Tim menumbuhkan kesadaran siswa bahwa bermain aktif bersama teman lebih menyehatkan dan menyenangkan dibandingkan duduk pasif dengan gawai.

c. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan disusun bertahap dengan pendekatan aksi partisipatif dalam lima tahap sebagaimana

Gambar 1, dengan jadwal mingguan pada Tabel 1. Tonggak (*milestone*) utama adalah izin sekolah diperoleh (minggu ke-3), alat dan perlengkapan siap (minggu ke-4), pelaksanaan festival (minggu ke-5 sampai ke-7), dan laporan akhir diserahkan (minggu ke-8).



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan

Tabel 1. Timeline/kalender kegiatan (mingguan)

No	Kegiatan	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
1	Survei lokasi dan penyusunan proposal	✓	✓						
2	Perizinan ke pihak sekolah		✓	✓					
3	Sosialisasi dan koordinasi dengan guru dan wali kelas			✓					
4	Persiapan alat dan perlengkapan permainan			✓	✓				
5	Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional					✓	✓	✓	
6	Monitoring dan evaluasi kegiatan						✓	✓	
7	Penyusunan dan penyerahan laporan akhir							✓	✓

Keterangan: M1–M8 = minggu ke-1 sampai minggu ke-8; ✓ = minggu pelaksanaan kegiatan.

Tahap 1: Persiapan dan Perizinan

Tim melakukan survei lokasi dan pengamatan awal, menyusun proposal, mengajukan proposal dan surat izin kepada Kepala Sekolah, serta menggelar rapat koordinasi dengan guru PJOK dan wali kelas untuk menyelaraskan jadwal agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar. Tim juga mengadakan dan membuat peralatan permainan (bakiak, engrang batok, karet, tali nilon, gasing, serta cat atau kapur untuk arena engklek) dan menyusun panduan teknis permainan. Instrumen yang disiapkan adalah lembar observasi keaktifan gerak dan lembar penilaian karakter (gotong royong, kejujuran, dan sportivitas).

Tahap 2: Sosialisasi dan Orientasi Masalah

Siswa menerima orientasi singkat mengenai kekayaan permainan tradisional Indonesia serta manfaat kesehatan fisik dan mentalnya. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 5–6 siswa yang mencampur kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang untuk melatih adaptasi dan kolaborasi.

Tahap 3: Aksi Utama (Festival Permainan Tradisional)

Festival dilaksanakan dengan metode sistem pos atau rotasi stasiun permainan (dijelaskan pada subbagian berikutnya). Setiap pos memuat tiga langkah: (1) demonstrasi dan penjelasan aturan serta nilai karakter kunci, (2) praktik permainan terbimbing dengan pengawasan langsung fasilitator, dan (3) refleksi singkat (*debriefing*) selama 5–10 menit dengan pertanyaan pemantik, misalnya “Apa yang membuat kelompokmu berhasil?” dan “Bagaimana caramu membantu teman yang melakukan kesalahan?”.

Tahap 4: Monitoring, Evaluasi, dan Pelaporan

Fasilitator mengamati langsung setiap pos, mencatat partisipasi siswa, dan mendokumentasikan kegiatan dalam foto/video. Tim mengadakan rapat evaluasi setiap selesai sesi. Hasil disusun dalam laporan akhir yang memuat capaian keluaran, indikator keberhasilan, kendala, dan rekomendasi tindak lanjut untuk diserahkan kepada sekolah dan dosen pembimbing.

Tahap 5: Keberlanjutan dan Serah Terima

Keberlanjutan diupayakan melalui tiga hal. Pertama, sarana fisik permanen berupa arena engklek yang dicat di halaman sekolah serta peralatan yang ditinggalkan di sekolah, dengan serah terima resmi disertai berita acara. Kedua, kejelasan tanggung jawab perawatan sarana oleh pihak sekolah, didukung sosialisasi pemanfaatan dan perawatan kepada guru PJOK. Ketiga, komitmen guru dan kepala sekolah menjadikan permainan tradisional bagian tetap dari pembelajaran PJOK, kegiatan

d. Festival Permainan Tradisional: Sistem Pos

Festival terdiri atas empat pos yang dirotasi oleh seluruh kelompok. Rincian pos disajikan pada Tabel 2, sedangkan ilustrasi permainan ditampilkan pada Gambar 2–7.

Tabel 2. Pos permainan pada Festival Permainan Tradisional

Pos	Permainan	Fokus Pengembangan	Jumlah Pemain
1	Bakiak panjang dan bakiak batok	Koordinasi, konsentrasi, kerja sama	3 siswa per set bakiak panjang; 1 siswa per pasang bakiak batok
2	Engklek dan congklak	Motorik, kejujuran, kesabaran, pemecahan masalah	Engklek 2–4 siswa; congklak 2 siswa per papan
3	Lompat tali	Koordinasi, konsentrasi, kerja sama tim	3 siswa (2 pemutar, 1 pelompat) atau 5–6 siswa bergantian
4	Gasing	Koordinasi mata-tangan, keseimbangan, kesabaran, sportivitas	5–6 siswa; maksimal 3 bermain bersamaan

Aturan pokok tiap permainan adalah sebagai berikut.

- **Bakiak.** Seluruh anggota melangkah serentak. Jika bakiak terlepas atau ada yang terjatuh, kelompok berhenti dan mengulang dari titik jatuh. Kelompok yang mencapai garis finis tercepat tanpa pelanggaran menjadi pemenang.
- **Engklek.** Pemain melempar *gaco* ke petak tujuan lalu melompat dengan satu kaki tanpa menginjak garis atau petak berisi *gaco*. Pemain gugur jika menginjak garis atau kehilangan keseimbangan.
- **Congklak.** Dua pemain bergiliran membagikan biji ke lubang searah jarum jam. Giliran berpindah bila biji terakhir jatuh di lubang kosong milik lawan dan setiap pemain wajib bermain jujur tanpa mengulang langkah.
- **Lompat tali.** Dua siswa memutar tali dan siswa lain melompat bergantian. Pelompat yang tersangkut menjadi pemutar. Kelompok dengan lompatan terbanyak tanpa tersangkut menjadi pemenang.
- **Gasing.** Gasing harus berputar di dalam arena berdiameter sekitar 2 meter. Setiap siswa mendapat dua kesempatan melempar, dilarang menabrakkan gasing ke gasing lain atau ke teman, dan kelompok dengan total waktu putar terlama menjadi pemenang.



Gambar 2. Ilustrasi permainan bakiak panjang



Gambar 3. Ilustrasi permainan bakiak batok



Gambar 4. Ilustrasi permainan engklek



Gambar 5. Ilustrasi permainan congklak



Gambar 6. Ilustrasi permainan lompat tali



Gambar 7. Ilustrasi permainan gasing

e. Instrumen dan Teknik Evaluasi

Evaluasi proses dilakukan melalui pengamatan langsung pada setiap pos dengan lembar observasi keaktifan gerak. Lembar ini memuat lima aspek, yaitu (1) partisipasi dalam permainan, (2) intensitas dan frekuensi bergerak, (3) antusiasme dan keterlibatan, (4) kerja sama dengan teman, serta (5) kepatuhan pada aturan permainan. Setiap aspek diberi skor 1–4 sehingga skor maksimal ideal adalah $5 \times 4 = 20$. Persentase keaktifan dihitung dengan rumus berikut dan ditafsirkan menurut Tabel 3.

$$\text{Persentase keaktifan (\%)} = (\text{skor yang diperoleh} \div \text{skor maksimal } 20) \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria interpretasi keaktifan gerak

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Aktif
61% – 80%	Aktif
41% – 60%	Cukup Aktif
$\leq 40\%$	Tidak Aktif

Evaluasi hasil dilakukan dengan membandingkan skor lembar observasi sebelum dan sesudah kegiatan, termasuk indikator yang berkaitan dengan nilai karakter (gotong royong melalui kerja sama dengan teman serta kejujuran dan sportivitas melalui kepatuhan pada aturan permainan), serta mengumpulkan umpan balik kepala sekolah, guru, wali kelas, dan siswa dalam bentuk testimoni. Indikator keberhasilan kegiatan adalah (1) minimal 80% siswa sasaran mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, (2) skor keaktifan gerak dan karakter meningkat antara pengamatan awal dan akhir, dan (3) laporan serta dokumentasi (foto/video) tersusun. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan skor, persentase, dan kategori sebelum dan sesudah kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan pelaksanaan Festival Permainan Tradisional, hasil pengamatan keaktifan gerak, hasil penilaian karakter, umpan balik guru dan siswa, capaian indikator keberhasilan, serta pembahasan yang mengaitkan temuan dengan teori dan kajian terdahulu.

f. Pelaksanaan Festival Permainan Tradisional

Festival dilaksanakan pada Rabu, 30 September 2026 di SD IT Iskandar Muda Pekanbaru dengan peserta 61 siswa dari seluruh kelas 3 yang dibagi ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 5–

Wahyu Hidayat, Farhan Fajri, Indah Yustina P, Riody Rahman Muskha, Khoirul Fikri, Viky Rahmat Fauzi, Silva Sepdebi Edyas, Enjel Kirana, Imam Rahmat Kartono, Zulkifli

6 siswa dan dilaksanakan dalam tiga sesi. Setiap kelompok merotasi empat pos permainan. Pada setiap pos fasilitator mendemonstrasikan permainan dan menjelaskan aturan beserta nilai karakter kunci, mendampingi praktik permainan, kemudian memandu refleksi singkat (*debriefing*). Kampanye “Bermain Aktif, Karakter Hebat” dijalankan melalui sosialisasi kepada siswa baliho di area kegiatan, dan publikasi media sosial yang dikelola tim publikasi. Peran tim dibagi sesuai Tabel 5: koordinator lapangan mengatur alur pos, tim logistik dan perlengkapan memastikan alat siap pakai, dan tim publikasi mendokumentasikan kegiatan.

Dokumentasi pelaksanaan mencakup perizinan dan koordinasi dengan sekolah, sosialisasi kepada siswa, keempat pos permainan, refleksi siswa, dan serah terima sarana. Sebagai sarana permanen, arena engklek dicat di sekolah, sedangkan bakiak, gasing, engrang batok, karet, dan tali nilon diserahkan kepada sekolah melalui berita acara.

Hasil Observasi Keaktifan Gerak

Keaktifan gerak siswa diamati menggunakan lembar observasi lima aspek (skor 1–4). Skor merupakan skor rerata hasil observasi fasilitator pada siswa peserta festival, dan ringkasan hasil pengamatan awal dan akhir disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil observasi keaktifan gerak siswa

Aspek yang Diamati	Skor Awal	Skor Akhir	Selisih
Partisipasi dalam permainan	2	3	+1
Intensitas dan frekuensi bergerak	2	3	+1
Antusiasme dan keterlibatan	2	4	+2
Kerja sama dengan teman	2	3	+1
Kepatuhan pada aturan permainan	3	4	+1
Jumlah skor (maksimal 20)	11	17	+6
Rata-rata persentase keaktifan	55% (Cukup Aktif)	85% (Sangat Aktif)	+30 poin persentase

Rata-rata skor keaktifan meningkat dari 11 menjadi 17 dari skor maksimal 20, sehingga persentase keaktifan naik dari 55% (kategori cukup aktif) menjadi 85% (kategori sangat aktif), atau bertambah 30 poin persentase. Seluruh aspek mengalami peningkatan. Kenaikan terbesar terjadi pada aspek antusiasme dan keterlibatan (dari 2 menjadi 4), sedangkan keempat aspek lainnya naik satu poin. Skor akhir tertinggi dicapai aspek antusiasme dan keterlibatan serta kepatuhan pada aturan permainan (4), sedangkan partisipasi, intensitas dan frekuensi bergerak, serta kerja sama dengan teman memperoleh skor akhir 3. Temuan ini sejalan dengan pengamatan tim bahwa siswa lebih banyak bermain aktif secara berkelompok pada waktu istirahat dan sangat antusias mengikuti seluruh pos.



Gambar Pelaksanaan Kegiatan revitalisasi

g. Hasil Penilaian Karakter

Penilaian karakter difokuskan pada tiga nilai, yaitu gotong royong, kejujuran, dan sportivitas, yang diamati melalui perilaku siswa selama bermain dan saat refleksi. Nilai-nilai tersebut dinilai melalui indikator terkait pada lembar observasi, yaitu kerja sama dengan teman (gotong royong) serta kepatuhan pada aturan permainan (kejujuran dan sportivitas), dengan ringkasan hasil pada Tabel 7.

Tabel 7. Indikator karakter siswa sebelum dan sesudah kegiatan

Nilai Karakter (Indikator)	Skor Sebelum	Skor Sesudah	Perubahan
Gotong royong (kerja sama dengan teman)	2	3	+1
Kejujuran dan sportivitas (kepatuhan pada aturan permainan)	3	4	+1

Skor kerja sama dengan teman naik dari 2 menjadi 3 dan kepatuhan pada aturan permainan naik dari 3 menjadi 4, masing-masing bertambah satu poin. Perubahan perilaku yang teramati antara lain kemampuan siswa berbagi peran, berkomunikasi dalam kelompok, dan saling membantu saat permainan berlangsung. Tanggapan guru dan siswa memperkuat temuan ini: guru PJOK mencatat siswa belajar mengikuti aturan, menghargai teman, dan bersikap sportif, sedangkan siswa menyatakan permainan membuat mereka lebih kompak dan saling membantu. Penilaian karakter pada kegiatan ini bersifat indikatif karena diturunkan dari indikator lembar observasi dan catatan fasilitator.

h. Umpan Balik Guru dan Siswa

Umpan balik dikumpulkan dari kepala sekolah, guru PJOK, wali kelas, dan siswa dalam bentuk testimoni. Kepala sekolah mengapresiasi kegiatan sebagai upaya positif mengenalkan kembali permainan tradisional sekaligus menanamkan nilai kerja sama, sportivitas, kebersamaan, dan kepedulian terhadap budaya lokal, serta berharap kegiatan serupa terus dikembangkan. Guru PJOK menilai kegiatan meningkatkan aktivitas fisik melalui permainan yang menyenangkan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran PJOK sekaligus melestarikan permainan tradisional. Wali kelas melihat siswa memperoleh pengalaman baru untuk berinteraksi dan bermain bersama, serta menilai permainan tradisional dapat mengurangi ketergantungan pada gawai. Siswa menyatakan senang mengenal engklek, bakiak, gasing, dan lompat tali, merasa lebih aktif, kompak, dan saling membantu, serta berharap kegiatan serupa dilakukan lagi.

i. Capaian Indikator Keberhasilan

Tabel 8. Capaian indikator keberhasilan kegiatan

Indikator	Target	Capaian	Status
Siswa sasaran yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan	$\geq 80\%$	61 siswa (seluruh siswa kelas 3) mengikuti festival	Tercapai
Peningkatan skor keaktifan gerak (awal ke akhir)	Meningkat	Skor naik dari 11 menjadi 17 (55% menjadi 85%)	Tercapai
Peningkatan skor karakter (awal ke akhir)	Meningkat	Kerja sama naik dari 2 ke 3; kepatuhan pada aturan naik dari 3 ke 4	Tercapai
Laporan dan dokumentasi tersusun	Tersusun	Laporan akhir, dokumentasi, laporan keuangan, dan berita acara tersusun	Tercapai

Indikator	Target	Capaian	Status
Serah terima sarana disertai berita acara	Terlaksana	Peralatan dan arena engklek diserahkan kepada sekolah dengan berita acara	Tercapai

j. Pembahasan

Keaktifan fisik

Rancangan festival memberi siswa kesempatan bergerak secara berkelompok dalam waktu yang terstruktur sehingga relevan dengan anjuran WHO (2020) agar anak dan remaja aktif secara fisik dan membatasi waktu sedenter. Keempat pos menuntut gerak yang berbeda: berjalan serempak (bakiak), melompat dan menjaga keseimbangan (engklek, lompat tali), serta koordinasi mata-tangan (gasing), sehingga siswa memperoleh variasi stimulus motorik. Sistem rotasi pos juga menjaga minat siswa karena aktivitas berganti sebelum kejenuhan muncul. Data Tabel 6 menunjukkan keaktifan gerak siswa meningkat dari 55% menjadi 85% (naik 30 poin persentase), dengan kenaikan terbesar pada aspek antusiasme dan keterlibatan, sehingga format pos dan rotasi tampak mampu menarik siswa untuk terlibat.

Kebersamaan dan interaksi sosial

Pembentukan kelompok heterogen dan permainan yang menuntut pembagian peran, seperti pemutar dan pelompat pada lompat tali atau tiga anggota yang harus melangkah serempak pada bakiak panjang, menempatkan siswa pada situasi yang mengharuskan komunikasi dan kerja sama. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa permainan tradisional menjadi sarana penanaman nilai karakter dan budaya pada siswa sekolah dasar (Cahyani et al., 2023). Prinsip inklusi, yaitu menempatkan siswa pemalu dalam kelompok yang suportif dan menjaga iklim bebas perundungan, membuat kebersamaan tidak hanya dirasakan oleh siswa yang terampil bergerak. Temuan lapangan menunjukkan siswa lebih banyak bermain aktif secara berkelompok pada waktu istirahat dan interaksi sosial meningkat, tampak dari kemampuan berbagi peran, berkomunikasi dalam kelompok, dan saling membantu saat permainan. Hal ini sejalan dengan naiknya skor kerja sama dengan teman dari 2 menjadi 3 dan dengan tanggapan wali kelas bahwa siswa belajar berinteraksi dan bermain bersama.

Pembentukan karakter

Refleksi di setiap pos merupakan kunci agar pengalaman bermain berubah menjadi pembelajaran karakter. Menurut kerangka Lickona (1991), karakter tumbuh ketika siswa memahami nilai (pengetahuan moral), merasakannya (perasaan moral), dan melakukannya (tindakan moral). Penjelasan aturan dan nilai kunci pada awal pos menyentuh aspek pengetahuan, pengalaman menang dan kalah menyentuh aspek perasaan, sedangkan perilaku jujur, sportif, dan saling membantu saat bermain menjadi wujud tindakan (Anisa et al., 2026). Pertanyaan refleksi seperti “Bagaimana caramu membantu teman yang melakukan kesalahan?” mendorong siswa mengaitkan pengalaman dengan nilai gotong royong dan kepedulian. Hasil Tabel 7 menunjukkan indikator gotong royong dan kepatuhan pada aturan masing-masing naik satu poin. Guru PJOK mencatat siswa belajar mengikuti aturan, menghargai teman, dan bersikap sportif, sedangkan siswa menyatakan menjadi lebih kompak dan saling membantu.

Dimensi kepemimpinan

Kegiatan ini juga menjadi wahana latihan kepemimpinan bagi mahasiswa calon guru. Sikap proaktif tampak ketika tim mengidentifikasi masalah di lapangan lalu bertindak menghadirkan solusi, bukan membiarkan kebiasaan pasif berlanjut. Unsur transformasional muncul melalui kampanye “Bermain Aktif, Karakter Hebat”, teladan sportivitas fasilitator, serta perhatian pada siswa yang kurang percaya diri (Burns, 1978; Bass, 1985). Unsur kepemimpinan melayani tampak pada peran fasilitator yang mendampingi kelompok, memediasi konflik kecil, dan menyerahkan sarana serta pengetahuan kepada guru agar program dapat berjalan mandiri (Greenleaf, 1977; Kainde & Mandagi, 2023). Pendampingan fasilitator yang mencontohkan sikap sportif dan membantu kelompok secara bertahap sejalan dengan pembelajaran melalui peneladanan (Bandura, 1977) dan *scaffolding* (Vygotsky, 1978). Di tingkat tim, kepemimpinan dilatih melalui pembagian peran, koordinasi, perizinan, pengelolaan anggaran, dan advokasi kepada sekolah. Refleksi tim menunjukkan bahwa pembagian peran yang jelas, komunikasi terbuka, dan evaluasi bersama setiap selesai sesi mempercepat pengambilan keputusan. Ketua belajar bahwa memimpin tidak berarti mengerjakan semuanya sendiri, melainkan memfasilitasi, mendengarkan, dan memberdayakan anggota. Ketika

pembelajaran di sekolah beralih ke pembelajaran jarak jauh akibat kabut asap sehingga pelaksanaan langsung terbatas, tim menyelesaikannya melalui musyawarah, saling memberi informasi, serta menyesuaikan jadwal dan pembagian tugas.

Keberlanjutan program

Risiko terbesar kegiatan sekali jalan adalah dampak yang berhenti ketika tim meninggalkan sekolah. Karena itu keberlanjutan dirancang melalui sarana fisik permanen (arena engklek yang dicat), serah terima peralatan dengan berita acara, sosialisasi perawatan kepada guru PJOK, serta advokasi agar permainan tradisional masuk ke pembelajaran PJOK dan kegiatan kokurikuler/P5. Guru PJOK dan wali kelas berperan sebagai penggerak utama, sedangkan kepala sekolah berperan memberi izin penggunaan lapangan, termasuk saat jam istirahat, dan menetapkan jadwal agar permainan tradisional menjadi kegiatan tetap. Hasil nyata yang diperoleh adalah penyerahan peralatan (bakiak, gasing, engrang batok, karet, dan tali nilon) serta arena engklek yang telah dicat kepada sekolah melalui berita acara serah terima, disertai kesediaan guru PJOK dan wali kelas menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran dan kegiatan jam istirahat. Meskipun demikian, komitmen tertulis sekolah, jadwal penggunaan, dan perawatan sarana masih perlu diperkuat agar keberlanjutan program terjamin.

Kendala dan antisipasi

Beberapa risiko telah diantisipasi dalam rancangan, yaitu benturan jadwal dengan kegiatan belajar mengajar (diatasi dengan koordinasi bersama guru PJOK dan wali kelas), keselamatan siswa pada permainan seperti bakiak dan gasing (diatasi dengan pengawasan fasilitator, aturan jarak aman, dan larangan menabrakkan gasing ke teman), perbedaan kemampuan fisik siswa (diatasi dengan kelompok heterogen dan modifikasi permainan), serta keterbatasan alat (diatasi dengan sistem rotasi pos dan jumlah pemain per alat). Pada pelaksanaan, tim menghadapi jadwal belajar yang padat (diatasi dengan rapat koordinasi dan penjadwalan pada jam PJOK atau waktu yang disepakati), jumlah siswa yang banyak dan sulit diawasi dalam satu waktu (diatasi dengan kelompok heterogen dan sistem pos dengan fasilitator tetap di setiap pos), antusiasme siswa yang belum merata (diatasi dengan menempatkan siswa pemalu pada kelompok suportif, pemberian peran bergilir, dan refleksi singkat di setiap pos), serta kondisi cuaca dan kabut asap yang membuat pembelajaran dialihkan secara jarak jauh (diatasi dengan penyesuaian jadwal dan pembagian tugas). Realisasi anggaran sebesar Rp838.000 melebihi rencana Rp804.000 sebesar Rp34.000. Keterbatasan kegiatan ini antara lain cakupan yang terbatas pada satu sekolah dan jangka waktu delapan minggu sehingga dampak jangka panjang terhadap kebiasaan bermain siswa perlu dipantau lebih lanjut.

C. PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan revitalisasi permainan tradisional di SD IT Iskandar Muda Pekanbaru dirancang dan dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu persiapan dan perizinan, sosialisasi dan orientasi masalah, aksi utama berupa Festival Permainan Tradisional dengan empat pos, monitoring dan evaluasi, serta keberlanjutan dan serah terima. Permainan bakiak, engklek, congklak, lompat tali, dan gasing dikemas dengan aturan, pendampingan fasilitator, dan refleksi sehingga berfungsi sebagai media yang memadukan aktivitas jasmani dengan pendidikan karakter. Festival diikuti 61 siswa kelas 3, dan rata-rata keaktifan gerak meningkat dari 55% menjadi 85% (naik 30 poin persentase) disertai peningkatan indikator kerja sama dan kepatuhan pada aturan. Kebersamaan siswa tampak dari meningkatnya interaksi, pembagian peran, dan sikap saling membantu, dan seluruh indikator keberhasilan pada Tabel 8 tercapai, sedangkan komitmen keberlanjutan sekolah perlu diperkuat melalui jadwal, perawatan sarana, dan komitmen tertulis. Kegiatan ini juga melatih kepemimpinan proaktif, transformasional, dan melayani pada mahasiswa calon guru sebagai upaya menolak kepasifan anak di era digital.

Saran

1. Bagi guru PJOK dan wali kelas: memasukkan permainan tradisional secara rutin ke pembelajaran PJOK dan kegiatan kokurikuler/P5 serta memanfaatkan instrumen observasi dan penilaian karakter yang telah disusun.
2. Bagi sekolah: menyediakan area bermain, merawat sarana yang telah diserahterimakan, dan menetapkan jadwal permainan tradisional pada jam istirahat.
3. Bagi kegiatan serupa berikutnya: memperpanjang durasi pendampingan, memperluas sasaran ke kelas lain, dan menambahkan pengukuran jangka panjang untuk melihat perubahan kebiasaan bermain siswa.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru PJOK, wali kelas, dan

Wahyu Hidayat, Farhan Fajri, Indah Yustina P, Riody Rahman Muskha, Khoirul Fikri, Viky Rahmat Fauzi, Silva Sepdebi Edyas, Enjel Kirana, Imam Rahmat Kartono, Zulkifli
seluruh siswa SD IT Iskandar Muda Pekanbaru yang telah memberi izin dan dukungan, serta kepada dosen pembimbing dan Program Studi PJOK PPG Prajabatan Universitas Riau atas bimbingan selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, P., Rahmi, R., Agustina, M., Azhari, M., & Yacob, H. H. (2026). Character education from Thomas Lickona's perspective in building moral intelligence in primary education. *Journal of Education Research*, 7(2), 322–327. <https://doi.org/10.37985/jer.v7i2.3467>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bass, B. M. (1985). *Leadership and performance beyond expectations*. Free Press.
- Burns, J. M. (1978). *Leadership*. Harper & Row.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui permainan tradisional pada siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Greenleaf, R. K. (1977). *Servant leadership: A journey into the nature of legitimate power and greatness*. Paulist Press.
- Ilham, M. I., Ismailian, A. E., Gagah, T., Al-Ghozali, A. N. B. S., Mutaqoful, G. D., & Furqony, A. D. (2025). Revitalisasi permainan tradisional untuk mengurangi ketergantungan gadget dan meningkatkan aktivitas fisik siswa di SDN Kotakulon 03. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 6(2), 545–555. <https://doi.org/10.63447/jpni.v6i2.1459>
- Kainde, S. J. R., & Mandagi, D. (2023). A systematic review of servant leadership outcomes in education context. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2563–2574. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.627>
- Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi, elemen, dan subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka* (Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Ramdan, M. R., Yin, K. Y., Wahab, N. Y. A., Samsudin, N., Abdullah, N. L., Aziz, N. A. A., Mazlan, C. A. N., & Rambeli, N. (2024). The impact of applying the servant leadership style among educators in educational institutes: A scoping review. *TEM Journal*, 13(2), 1068–1079. <https://doi.org/10.18421/TEM132-21>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- World Health Organization. (2020). *WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour*. World Health Organization.