

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL RIMAU UNTUK MEMBENTUK NILAI-NALAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PJOK PADA SISWA MTS NEGERI BINJAI

¹Djaka Setya Syaputri, ²Lilis Saputri

¹MTS Negeri 1 Binjai
setyadjaka1905@gmail.com

²STKIP Budidaya
falinsyah16@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana permainan tradisional rimau dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada siswa MTS Negeri Binjai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rimau bukan hanya permainan, melainkan alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang penuh interaksi, keceriaan, dan makna. Siswa terlibat aktif secara fisik, sekaligus mengasah keterampilan motorik dasar. Lebih dari itu, permainan ini mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, sportivitas, dan kebersamaan di dalam kelompok. Permainan rimau juga membuka ruang bagi siswa untuk merasa diterima dan saling menghargai, meskipun memiliki perbedaan kemampuan. Temuan ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan permainan tradisional seperti rimau ke dalam pembelajaran PJOK tidak hanya berdampak positif pada aspek fisik dan keterampilan siswa, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter siswa serta melestarikan warisan budaya lokal. Oleh karena itu, rimau layak dipertimbangkan sebagai salah satu metode inovatif dalam pembelajaran PJOK yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Kata kunci: permainan tradisional, rimau, nilai karakter

ABSTRACT

This study aims to analyze how the traditional game Rimau can be implemented in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning and its impact on student engagement. The research employed a qualitative descriptive approach, collecting data through observations, interviews, and documentation with students at MTS Negeri Binjai. The findings reveal that Rimau is not merely a game but an effective tool for creating interactive, enjoyable, and meaningful learning experiences. Students were actively engaged physically while also developing their basic motor skills. Moreover, the game instilled essential values such as teamwork, sportsmanship, and togetherness within the group. Rimau also fostered an inclusive environment where students felt accepted and respected despite differences in abilities. These findings suggest that integrating traditional games like Rimau into PJOK learning positively impacts students' physical activity and skills while contributing to character building and preserving local cultural heritage. Therefore, Rimau is recommended as an innovative and relevant teaching method for PJOK learning that aligns with current student needs.

Keywords: *traditional games, Rimau, character values*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang sangat cepat dalam berbagai aspek kehidupan (Danuri, 2019). Salah satu dampak positif yang paling terasa adalah

kemudahan yang ditawarkan oleh alat-alat yang dihasilkan dari kemajuan teknologi (D. Setiawan, 2018). Kehidupan kita, mulai dari hiburan hingga pekerjaan, semakin mudah dan efisien berkat inovasi teknologi (Megahantara,

2017; Rondo et al., 2023). Bahkan, cara untuk berinteraksi dengan orang lain juga sangat dipengaruhi oleh teknologi (Ngafifi, 2014). Dengan segala kemudahan yang diberikan, tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan.

Perkembangan teknologi telah membawa banyak perubahan yang luar biasa dalam hidup, menciptakan pengalaman yang jauh berbeda dan lebih menarik dibandingkan dengan masa lalu (Nugroho, 2020). Namun, di balik segala kemudahan yang ditawarkan, ada sisi lain yang perlu diperhatikan, terutama bagi anak-anak. Di Indonesia saat ini, banyak anak yang terpapar dampak negatif dari kemajuan teknologi (Wahyudi & Sukmasari, 2018), salah satunya adalah penggunaan *gadget* (Palar et al., 2018).

Saat ini, *gadget* sudah menjadi bagian yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, bahkan anak-anak pun sudah mengenalnya sejak usia dini (Kusumaningrum, 2019). *Gadget* memang memudahkan banyak hal, tetapi juga perlu berhati-hati dengan dampaknya, terutama bagi anak-anak. Dalam sebuah seminar tentang pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak, banyak hal yang terungkap. Misalnya, anak yang terlalu asyik bermain *gadget* sering kali melupakan kegiatan lain yang seharusnya anak nikmati, seperti bermain di luar rumah atau berinteraksi dengan teman-temannya (Febrino, 2017). Anak-anak yang kecanduan *gadget* juga jadi lebih tertutup, enggan bersosialisasi, dan bahkan bisa marah jika waktu bermain *game* atau menggunakan *gadget* dibatasi (Mahendra, 2023).

Yang lebih mengkhawatirkan, ada anak-anak yang mulai berbohong atau mencari-cari cara untuk terus bermain *gadget* tanpa henti. Ini adalah tanda-tanda bahwa anak mulai kecanduan, dan tentu saja, ini tidak bisa dibiarkan begitu saja. Karena tanpa disadari, anak bisa terpapar informasi apapun dari dunia maya, baik itu yang baik maupun yang buruk, tanpa ada penyaringan yang memadai (Karina et al., 2021). Sebagai orang tua, guru, dan bagian dari masyarakat, semua punya peran penting untuk memastikan anak-anak menggunakan teknologi dengan bijak (Novitasari, 2020). Dengan begitu, anak bisa

menikmati manfaat teknologi tanpa kehilangan sisi sosial, emosional, dan kreativitas yang sangat penting (Rofiyarti & Sari, 2017). Teknologi seharusnya menjadi alat untuk mendukung perkembangan anak, bukan menggantikan interaksi langsung dengan dunia nyata (Salim, 2024).

Anak-anak seringkali tidak menyadari bagaimana waktu begitu cepat berlalu ketika anak asyik dengan *gadget* (Bahar et al., 2023). Seringkali, anak terlena dengan waktu yang bisa digunakan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat pun terbuang begitu saja. Padahal, waktu tersebut bisa dimanfaatkan untuk hal-hal yang lebih mendukung perkembangan anak, seperti bermain di luar, belajar, atau berinteraksi dengan teman-teman (W. Pratiwi, 2017). Terlalu lama membiarkan anak bermain *gadget* tanpa pengawasan dapat menumbuhkan ketergantungan. Anak-anak jadi terlalu terhibur dengan dunia digital dan mulai melupakan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti berolahraga, bermain dengan teman-temannya, atau berinteraksi dengan keluarga (Fathimah & Wantah, 2022). Selain itu, dengan banyaknya konten yang bisa diakses di internet, tanpa pengawasan orang tua, anak bisa terpapar hal-hal yang belum seharusnya anak ketahui (Ulfah, 2020).

Jika ini dibiarkan terus-menerus, perilaku dan perkembangan anak bisa terganggu. Anak bisa jadi lebih introvert, lebih suka menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada beraktivitas fisik, dan mungkin terpengaruh oleh hal-hal yang tidak sesuai dengan usianya (Nurhasanah & Indrajit, 2021). Teknologi, jika digunakan dengan bijak, tentu bisa memberikan banyak manfaat (Nanggala, 2020). Namun, harus ada keseimbangan agar anak-anak tetap berkembang dengan sehat, baik secara fisik, emosional, maupun sosial. Selain itu juga harus memastikan bahwa kemajuan teknologi selaras dengan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal, agar anak-anak tumbuh dengan cara yang positif dan seimbang dengan lingkungan sekitarnya (Nurfatimah et al., 2023).

Salah satu cara yang bisa membantu mengatasi dampak negatif dari perkembangan teknologi yang begitu pesat terhadap kebiasaan dan karakter anak adalah dengan mengajak

mereka untuk kembali bermain (I. Pratiwi & Bachri, 2023). Bermain adalah dunia anak. Secara alami, setiap anak suka bermain, baik itu permainan yang melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan maupun permainan yang mengasah kemampuan kognitif (Erfayliana, 2017).

Pada abad 21 ini, anak perlu menguasai empat kompetensi utama: komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis (Septikasari & Frasandy, 2018). Di antara keempat kompetensi tersebut, kolaborasi atau kemampuan bekerja sama menjadi karakter penting yang harus dimiliki setiap anak (A. Setiawan, 2019). Hal ini sangat relevan dengan pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), yang tidak hanya bertujuan untuk menjaga kebugaran tubuh, tetapi juga untuk mengajarkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). Dalam setiap pembelajaran PJOK, kolaborasi menjadi nilai yang selalu ditekankan, terutama saat bermain.

Melalui permainan, anak-anak tidak hanya belajar bagaimana cara bekerja sama dengan teman-temannya, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan rasa empati yang sangat penting untuk tumbuh menjadi individu yang matang dan sukses di masa depan (Widjayatri et al., 2023). Bermain memberikan anak ruang untuk bereksresi, belajar dari kesalahan, dan mengembangkan kreativitas yang akan berguna sepanjang hidupnya (Farida et al., 2022).

Bermain adalah aktivitas yang memiliki banyak manfaat bagi anak, terutama jika dilakukan dengan cara yang tepat dan terarah (Hasanah, 2016). Dalam pembelajaran PJOK, permainan bisa menjadi sarana yang efektif untuk mendukung perkembangan anak, asalkan dilakukan dengan bimbingan yang baik (Suherman, 2018). Permainan yang direncanakan dengan tujuan jelas dan dipandu oleh guru dapat membantu anak belajar sekaligus bersenang-senang. Salah satu permainan yang penuh manfaat adalah permainan tradisional, seperti Rimau. Permainan Rimau tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga melatih keterampilan motorik, ketangkasan, dan kerja sama (Nuraida

& Saragi, 2023). Selain itu, permainan ini membantu anak-anak belajar pentingnya strategi, berpikir cepat, dan membangun relasi sosial (Haddina & Napoli, 2022). Melalui permainan tradisional seperti ini, anak-anak dapat merasakan manfaat bermain secara fisik, mental, dan sosial dalam suasana yang menyenangkan dan penuh nilai-nilai positif dan memperkuat karakter positif pada siswa (Kembaren et al., 2022).

Banyak sekolah, termasuk di MTs Negeri Binjai, permainan tradisional perlahan mulai terlupakan karena tergeser oleh permainan modern dan digital yang lebih menarik perhatian anak-anak. Padahal, permainan tradisional seperti Rimau memiliki banyak nilai positif yang sayang jika diabaikan. Itulah mengapa penting bagi kita untuk kembali menghidupkan dan mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Lewat permainan ini, siswa tidak hanya belajar bergerak atau bersaing, tetapi juga memahami arti kerja sama dalam kelompok, saling menghargai, dan membangun kedisiplinan (Nuraida & Saragi, 2023). Dengan cara ini, permainan tradisional bisa menjadi alat yang menyenangkan sekaligus mendidik untuk membentuk karakter siswa.

Melihat kondisi ini, penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih jauh bagaimana permainan Rimau bisa diterapkan dalam pembelajaran PJOK di MTs Negeri Binjai. Fokusnya adalah membantu membentuk karakter siswa melalui permainan tradisional yang sederhana namun kaya manfaat. Harapannya, penelitian ini bisa menjadi langkah awal untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di sekolah. Selain menyenangkan, permainan seperti Rimau juga dapat menjadi cara efektif untuk menanamkan nilai-nilai positif dan memperkuat pendidikan karakter dalam suasana yang seru dan bermakna.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang dirancang untuk memahami realitas secara mendalam melalui studi kepustakaan dan studi lapangan. Metode ini dipilih karena data yang dikumpulkan berasal langsung dari interaksi

nyata di lapangan, dilengkapi dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Achjar et al., 2023; Sari et al., 2022). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap esensi dari pengalaman dan pandangan partisipan secara holistik, memberikan gambaran yang kaya dan bermakna tentang fenomena yang diteliti (Achjar et al., 2023).

Studi ini dilakukan di MTs Negeri Binjai dengan melibatkan siswa kelas VIII sebagai subjek penelitian, yang berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung dan wawancara untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam. Penelitian ini juga mengintegrasikan permainan tradisional Rimau Langkat sebagai sarana menarik dan interaktif untuk menanamkan serta membentuk karakter siswa dalam pembelajaran PJOK. Melalui pendekatan ini, diharapkan nilai-nilai positif seperti kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab dapat tertanam secara alami dalam kehidupan siswa sehari-hari.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan tradisional Rimau Langkat merupakan cara pembelajaran yang sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Berikut adalah analisis untuk setiap nilai karakter yang muncul:

- 1) Kerja Sama. Permainan ini membuat siswa belajar bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Selama permainan berlangsung, terlihat bahwa siswa saling berkomunikasi dengan aktif untuk menyusun strategi dan menjalankan peran masing-masing. Siswa saling mendukung, misalnya dengan membantu teman yang membutuhkan, sehingga rasa kebersamaan dan saling menghargai tumbuh secara alami. Ini juga menunjukkan bahwa permainan mampu melatih empati siswa dalam suasana yang menyenangkan.
- 2) Kedisiplinan siswa terlihat jelas ketika mereka mematuhi aturan permainan yang sudah ditetapkan. Siswa mengikuti arahan guru dan kesepakatan

dalam tim tanpa perlu diingatkan terus-menerus. Selain itu, mereka juga mampu mengatur waktu dengan baik, menyelesaikan permainan sesuai batas waktu yang diberikan. Sikap disiplin ini tidak hanya muncul secara individu, tetapi juga menjadi bagian dari kerja tim, menunjukkan bahwa kedisiplinan telah menjadi bagian penting dari proses pembelajaran.

- 3) Sikap tanggung jawab juga terlihat selama permainan. Siswa memahami peran masing-masing dan berinisiatif menjalankan tugas mereka dengan baik. Siswa sadar bahwa keberhasilan dalam permainan bukan hanya karena satu individu, tetapi hasil kerja sama seluruh tim. Bahkan, saat terjadi kesalahan, siswa belajar untuk bertanggung jawab dengan mengakui dan memperbaikinya tanpa menyalahkan orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya melatih keterampilan fisik, tetapi juga menumbuhkan tanggung jawab moral.
- 4) Sportivitas menjadi nilai karakter yang sangat menonjol. Siswa mampu menerima hasil permainan, baik menang maupun kalah, dengan sikap positif. Siswa tidak hanya menjaga emosi agar tetap terkendali, tetapi juga mampu menghindari konflik meskipun dalam suasana kompetitif. Bahkan, ada siswa yang memberikan apresiasi kepada lawannya, menunjukkan bahwa siswa memahami permainan ini sebagai sarana belajar dan membangun hubungan, bukan sekadar kompetisi.

Keempat nilai ini kerja sama, kedisiplinan, tanggung jawab, dan sportivitas yang saling mendukung satu sama lain. Kerja sama tidak akan efektif tanpa kedisiplinan dan tanggung jawab, sementara sportivitas diperlukan untuk menjaga harmoni baik dalam tim maupun dengan lawan. Nilai-nilai ini muncul dengan alami selama permainan, membuktikan bahwa metode pembelajaran melalui aktivitas tradisional seperti Rimau Langkat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Pendekatan ini bukan hanya meningkatkan kemampuan

kognitif siswa, tetapi juga membantu membentuk karakter siswa secara keseluruhan.

b) Wawancara

Hasil wawancara memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas implementasi permainan tradisional *Rimau Langkat* dalam membentuk karakter siswa, dengan perspektif yang komprehensif dari siswa, guru PJOK, dan kepala sekolah. Berikut adalah analisis yang berdasarkan hasil wawancara:

- 1) Siswa. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka sangat menikmati permainan ini. Mereka merasa bahwa permainan ini bukan hanya seru dan menyenangkan, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama dan tanggung jawab. Siswa merasa lebih semangat untuk mengikuti pelajaran PJOK karena pendekatan ini berbeda dan lebih menarik dibandingkan metode biasa.
- 2) Guru PJOK. Guru PJOK juga merasa permainan ini sangat bermanfaat. Menurut guru, siswa terlihat lebih aktif dan terlibat selama pembelajaran. Mereka menunjukkan sikap yang lebih baik, seperti lebih disiplin, bertanggung jawab, dan mampu bekerja sama dengan teman-teman. Guru melihat bahwa nilai-nilai karakter yang dipelajari siswa melalui aktivitas langsung dalam permainan ini jauh lebih efektif dibandingkan jika hanya diajarkan melalui teori.
- 3) Kepala Sekolah. Kepala sekolah pun memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan permainan tradisional *Rimau Langkat*. Kepala Sekolah merasa bahwa permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih hidup, tetapi juga membantu melestarikan budaya lokal. Kepala sekolah menyebutkan bahwa permainan ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang ingin dicapai sekolah, karena siswa belajar sambil bermain dengan cara yang relevan dan bermakna. Kepala Sekolah juga memuji bagaimana permainan ini berhasil menghadirkan suasana belajar yang

menyenangkan sekaligus memperkuat nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Secara keseluruhan, wawancara ini mengungkapkan bahwa permainan *Rimau Langkat* berhasil menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk membentuk karakter siswa. Nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas tumbuh secara alami selama permainan berlangsung. Selain itu, pendekatan ini juga membuat siswa lebih antusias dalam belajar, karena mereka merasa senang dan terhubung dengan budaya lokal. Hal ini membuktikan bahwa menggabungkan permainan tradisional dengan pembelajaran modern dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

c) Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran memberikan gambaran yang jelas tentang dampak positif dari implementasi permainan tradisional *Rimau Langkat* dalam membentuk karakter siswa. Analisis terhadap dokumentasi ini menunjukkan beberapa temuan utama yang mendukung efektivitas metode ini.

1) Foto



Gambar 1. Momen Antusias dan Kerja Sama Tim

Foto-foto yang diambil selama permainan memperlihatkan siswa yang terlihat penuh semangat dan antusias saat bermain. Ekspresi wajah siswa mencerminkan kegembiraan dan keterlibatan aktif, yang menunjukkan bahwa permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, foto-foto ini juga menggambarkan bagaimana siswa bekerja sama dalam kelompok, saling mendukung, dan berusaha mencapai tujuan bersama. Momen-momen seperti

ini mengilustrasikan secara visual bagaimana kerja sama dan rasa kebersamaan terbangun selama aktivitas berlangsung.

2) Video:



Gambar 2. Rekaman Bukti Komunikasi dan Kolaborasi

Video yang merekam proses permainan memberikan wawasan lebih mendalam tentang interaksi sosial antar siswa. Dalam video terlihat siswa berbicara dengan aktif untuk menentukan strategi, memberikan arahan kepada teman satu tim, dan saling menyemangati saat menghadapi tantangan. Interaksi ini mencerminkan adanya kolaborasi yang kuat, di mana setiap anggota tim berperan penting dalam menyelesaikan permainan. Penggunaan komunikasi yang efektif selama permainan juga menunjukkan bahwa siswa belajar berkoordinasi dan memahami peran masing-masing dalam sebuah tim.

3) Catatan Lapangan:

Tabel 1. Refleksi Siswa dan Guru

Aspek	Refleksi Siswa	Refleksi Guru
Antusiasme	Siswa merasa permainan ini menyenangkan dan menarik, membuat pembelajaran terasa ringan dan menyenangkan	Guru mencatat adanya peningkatan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan metode biasa
Kerja Sama	Siswa menyadari pentingnya saling mendukung dan berkolaborasi untuk	Guru mengamati siswa lebih aktif bekerja sama dalam tim, saling membantu, dan

	mencapai tujuan bersama	berkontribusi sesuai peran
Tanggung Jawab	Siswa merasa lebih percaya diri dan memahami pentingnya menjalankan tugas mereka dengan sungguh-sungguh	Guru melihat siswa mulai menunjukkan tanggung jawab dalam menjalankan peran dan menyelesaikan tugas dalam permainan
Kedisiplinan	Siswa merasa aturan permainan membantu mereka belajar untuk mematuhi kesepakatan yang telah dibuat	Guru mencatat bahwa siswa lebih tertib, mematuhi aturan permainan, dan mengelola waktu dengan lebih baik.
Sportivitas	Siswa belajar menerima kekalahan dengan lapang dada dan menghargai kemenangan tim lain	Guru mencatat adanya sikap menghargai proses daripada hasil, serta pengendalian emosi yang baik saat bermain
Kepercayaan Diri	Siswa merasa lebih percaya diri karena mampu berperan aktif dalam tim dan berkontribusi pada keberhasilan	Guru melihat adanya peningkatan kepercayaan diri pada siswa, terutama siswa yang sebelumnya cenderung pasif
Interaksi Sosial	Siswa merasa lebih nyaman berinteraksi dengan teman satu tim dan meningkatkan	Guru mengamati siswa lebih terbuka untuk berbicara, berbagi ide,

	komunikasi	dan mendukung teman dalam situasi kompetitif
Keterlibatan Aktif	Siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif selama permainan	Guru mencatat peningkatan partisipasi siswa, bahkan dari siswa yang biasanya kurang aktif di kelas

Catatan lapangan memberikan konteks tambahan yang memperkaya dokumentasi visual. Refleksi siswa menunjukkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri setelah berpartisipasi dalam permainan. Siswa menyadari pentingnya kerja sama dan merasa permainan ini membantu siswa memahami nilai tersebut secara langsung. Dari sisi guru, catatan mencatat adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa selama pembelajaran. Guru mengamati bahwa siswa lebih aktif dan menunjukkan sikap positif seperti tanggung jawab, kedisiplinan, dan sportivitas, yang sebelumnya mungkin kurang terlihat dalam metode pembelajaran konvensional.

Ketiga bentuk dokumentasi ini yakni foto, video, dan catatan lapangan. Secara bersama-sama memberikan bukti nyata tentang bagaimana permainan Rimau Langkat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Foto menggambarkan antusiasme dan kerja sama, video menunjukkan interaksi sosial dan komunikasi, sementara catatan lapangan merekam refleksi yang lebih mendalam dari siswa dan guru. Temuan-temuan ini saling melengkapi dan memperkuat argumen bahwa permainan tradisional ini tidak hanya efektif dalam melibatkan siswa secara fisik tetapi juga dalam membangun nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, kedisiplinan, dan sportivitas.

Hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan jelas menunjukkan bahwa permainan tradisional Rimau Langkat adalah cara belajar yang sangat efektif untuk mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, kedisiplinan, tanggung jawab, dan sportivitas. Permainan ini tidak hanya membuat siswa aktif secara fisik, tetapi juga melibatkan emosi dan kemampuan sosial mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Selain itu, mengintegrasikan budaya lokal melalui permainan ini memberikan sentuhan khusus yang membuat pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan siswa, sekaligus membantu membentuk karakter siswa secara utuh.

Ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penggunaan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk membangun karakter siswa. Penelitian oleh Hadi et al., (2018) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab pada siswa karena sifatnya yang melibatkan interaksi langsung dalam kelompok. Selain itu, penelitian oleh (Alvi et al., 2021) menyatakan bahwa permainan berbasis budaya lokal mampu menanamkan sportivitas dan kedisiplinan secara alami karena siswa dituntut untuk memahami aturan serta menghargai proses permainan. Temuan dari penelitian tersebut juga mendukung pandangan bahwa permainan tradisional mampu mengintegrasikan aspek pembelajaran fisik, emosional, dan sosial. Sebagaimana dinyatakan oleh (Saputri & Syaputra, 2021), aktivitas permainan tradisional tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga melestarikan warisan budaya, menjadikannya lebih kontekstual dan relevan dalam membangun karakter siswa. Dengan demikian, implementasi permainan Rimau Langkat ini tidak hanya berhasil sebagai metode pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung pendidikan berbasis karakter yang terintegrasi dengan budaya lokal.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *rimau* memiliki potensi

luar biasa sebagai metode pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK. Melalui penerapan permainan ini, siswa tidak hanya belajar tentang pentingnya aktivitas fisik dan keterampilan motorik, tetapi juga memahami nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, dan sportivitas yang terkandung dalam permainan tersebut.

Permainan rimau memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh makna, sehingga mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa siswa lebih aktif secara fisik, lebih fokus dalam berkolaborasi dengan teman, dan semakin memahami konsep gerak dasar yang diajarkan melalui permainan ini. Dengan demikian, mengintegrasikan permainan tradisional seperti *rimau* ke dalam pembelajaran PJOK bukan hanya tentang menjaga warisan budaya, tetapi juga menghadirkan cara pembelajaran yang relevan, interaktif, dan mendukung perkembangan holistik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya pendidikan yang tidak hanya mengajarkan keterampilan, tetapi juga membangun karakter yang kuat melalui praktik langsung yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achjar, K. A. H., Rusliyadi, M., Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., Nirwana, I., & Abadi, A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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*, 104–111. <https://doi.org/10.15294/jnece.v5i2.49187>
- Bahar, S. H., Soumokil, A., & Gaite, T. (2023). Peran Orang Tua Terhadap Permainan Gadget di Dusun Tahoku. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 613–625. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7988882>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2). <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.17>
- 8
- Erfayliana, Y. (2017). Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.v3i1.1334>
- Farida, A., Rois, S., & Ahmad, E. S. (2022). *Sekolah Yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Nuansa Cendekia.
- Fathimah, S., & Wantah, M. E. (2022). Analysis of Using Gadget Analysis in Social Interaction Skills of Children. *Journal Civics and Social Studies*, 6(1), 25–36. <https://doi.org/10.31980/civicos.v6i1.1612.g1117>
- Febrino, F. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak. *Noura: Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 1(1), 1–21. <https://lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/nou/article/view/81>
- Haddina, E., & Napoli, F. de. (2022). Development of Learning Media Through Traditional Rimau Langkat Games Based on Macromedia Flash to Improve Cultural Literacy. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 3968–3973. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.975>
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Karina, M., Bila, N. S., Primantari, R., Tara, J. D., Rahmawati, A. F., Murti, N. W., Qintara, M. A., Hanifah, F., Wahyuni, D., & Novita, M. V. (2021). *Gen Z Insights: Perspective on Education*. Unisri Press.
- Kembaren, M. M., Lubis, M. H., Nasution, A. A., & Gunaika, R. (2022). Pemuliharaan

- Warisan Bangsa: Permainan Tradisional Rakyat Melayu. Cetakan Pertama, 2022© A. Halim Ali, Editor-Editor Dan Penulis-Penulis, 2022, 32.
- Kusumaningrum, E. M. (2019). Meminimalisir Ketergantungan Gadget Sejak Usia Dini dengan Memperkenalkan Permainan Tradisional yang Menarik. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 345–351.
- Mahendra, J. P. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JURNAL RISET PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN*, 2(1), 214–219. <https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i1.362>
- Megahantara, G. S. (2017). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, 88–100.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422–438.
- Nanggala, A. (2020). Peran Generasi Muda Dalam Era New Normal. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 81–92. <https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v%25vi%25i.3827>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Novitasari, N. F. (2020). Menyamakan Pola Pikir Orangtua, Guru, Dan Siswa: Sebuah Usaha Memperkenalkan Gawai Secara Bijak. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 4(1), 132–152.
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media.
- Nuraida, N., & Saragi, D. (2023). Penanaman Dan Pembentukan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Rimau Langkat. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 189–194. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.586>
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Herlambang, Y. T. (2023). Upaya Membangun Kesadaran Etika Berteknologi Melalui Pendidikan Karakter Bagi Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 13261–13275. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/766>
- Nurhasanah, A., & Indrajit, R. E. (2021). *Parenting 4.0: Mengenali Pribadi dan Potensi Anak Generasi Multiple Intelligences*. CV Andi Offset.
- Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*, 6(2). <https://doi.org/10.35790/jkp.v6i2.20646>
- Pratiwi, I., & Bachri, S. (2023). Pengenalan Kembali Permainan Tradisional Untuk Mengalihkan Ketergantungan Anak Pada Gadget. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 3(7), 4. <https://journal3.um.ac.id/index.php/fe/article/view/5506>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “Kahoot!” Dalam Menumbuhkan jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b). <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3b.1066>
- Rondo, D., Weru Tana, S., X. Subun, F., & Coryunitha Panis, I. (2023). Sosialisasi Tentang Manusia Sebagai Homo Digital Pada Siswa Kelas XII SMA Ikarasi Melalui Pengenalan Aplikasi Corel Draw. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.30822/berbakti.v1i1.2200>
- Salim, N. A. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini: menilai dampaknya pada perkembangan kognitif. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan*

Pembelajaran Anak Usia Dini, 7(2), 96–107.

<https://doi.org/10.24903/jw.v7i2.1533>

Saputri, L., & Syaputra, D. S. (2021). Dampak Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Pembentukan Karakter Siswa SMA Negeri 1 Brandan Barat. *Jurnal Serunai Matematika*, 12(2), 69–75.
<https://doi.org/10.37755/jsm.v12i2.308>

Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., Widiatsih, A., Utomo, E. S., Maghfur, I., Sofiyana, M. S., & Sulistiana, D. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Unisma Press.

Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117.
<https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597>

Setiawan, A. (2019). Mengembangkan Nilai Karakter dan Kemampuan 4C Anak Melalui Pendidikan Seni Tari di Masa Revolusi Industri 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 19(2).
<https://doi.org/10.30651/didaktis.v19i2.2958>

Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62.
<https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>

Suherman, A. (2018). *Kurikulum Pembelajaran Penjas*. UPI Sumedang Press.

Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* (Pertama). Edu Publisher.

Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan kehidupan masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 13–24.

Widjayatri, R. R. D., Pangestu, F. G., Purnama, N., Nurlaela, S., Husna, T., & Aditya, W. (2023). Permainan Tradisional Bakiak Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*:

Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung, 9(2), 74–91.

<https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3832>