

IMPLEMENTASI NILAI KEARIFAN LOKAL SASAK MELALUI PERMAINAN SELODOR UNTUK PENGUATAN KEBIASAAN ANAK INDONESIA HEBAT DALAM PEMBELAJARAN PJOK

Azizi Imron¹, Maulidin², Aminullah³
Universitas Pendidikan Mandalika^{1,2,3}
maulidin@undikma.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan nilai-nilai kearifan lokal Sasak dalam permainan tradisional Selodor, menganalisis implementasinya pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), serta mengidentifikasi relevansi, faktor pendukung, dan hambatannya dalam penguatan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif di SD Negeri Sisik Timur, Kecamatan Pringgarata, Kabupaten Lombok Tengah. Informan dipilih secara purposif dan terdiri atas kepala sekolah, guru PJOK, wali kelas V, dan lima siswa kelas V. Data diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur, observasi kegiatan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan temuan diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Selodor memuat nilai kerja sama, gotong royong, kebersamaan, disiplin, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, saling menghormati, kepedulian, keberanian, kepercayaan diri, kepemimpinan, dan pantang menyerah. Implementasi berlangsung melalui orientasi budaya dan tujuan karakter, pemanasan, pembagian kelompok heterogen, penjelasan aturan, praktik permainan, fasilitasi guru, serta refleksi setelah bermain. Relevansi paling langsung tampak pada kebiasaan berolahraga dan bermasyarakat, sedangkan keterkaitan dengan kebiasaan lain bersifat tidak langsung dan memerlukan penguatan lintas kegiatan. Dukungan sekolah, koordinasi guru, lapangan, dan antusiasme siswa menjadi faktor pendukung; keterbatasan waktu, cuaca, sarana, ketertarikan pada gawai, dan kepercayaan diri awal siswa menjadi hambatan. Simpulan, Selodor berpotensi menjadi media PJOK kontekstual untuk mengintegrasikan aktivitas fisik, pendidikan karakter, dan pelestarian budaya Sasak apabila diterapkan secara rutin, reflektif, dan kolaboratif.

Kata Kunci: Kearifan Lokal, Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, Pendidikan Karakter, PJOK, Selodor

ABSTRACT

This study aimed to describe Sasak local-wisdom values embedded in the traditional game of Selodor, analyze their implementation in Physical Education, Sports, and Health learning, and identify their relevance, supporting factors, and constraints in strengthening the Seven Habits of Great Indonesian Children Movement. A qualitative descriptive approach was employed at SD Negeri Sisik Timur, Pringgarata District, Central Lombok. Purposively selected informants comprised the principal, the physical education teacher, the Grade V homeroom teacher, and five Grade V students. Data were collected through semi-structured

interviews, activity observations, and documentation, and analyzed through data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. Source and technique triangulation strengthened the trustworthiness of the findings. Selodor was found to contain values of cooperation, mutual assistance, togetherness, discipline, honesty, sportsmanship, responsibility, mutual respect, care, courage, self-confidence, leadership, and perseverance. Its implementation involved cultural and character-goal orientation, warm-up, heterogeneous grouping, explanation of rules, game practice, teacher facilitation, and post-game reflection. The most direct relevance concerned the habits of exercising and social participation, whereas links with the other habits were indirect and required reinforcement across school activities. School commitment, teacher coordination, field availability, and student enthusiasm supported implementation, while limited lesson time, weather, facilities, attraction to digital devices, and students' initial lack of confidence were constraints. In conclusion, Selodor can serve as a contextual physical education medium that integrates physical activity, character education, and Sasak cultural preservation when implemented routinely, reflectively, and collaboratively.

Keywords: *Local Wisdom, Indonesian Children's Habits, Character Education, Physical Education, Selodor*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di sekolah menghadapi tantangan yang semakin kompleks ketika pola bermain anak beralih dari aktivitas sosial di ruang terbuka menuju permainan digital yang cenderung individual. Perubahan tersebut tidak hanya berimplikasi pada berkurangnya aktivitas fisik, tetapi juga mempersempit ruang belajar yang memungkinkan anak bernegosiasi, mematuhi aturan, menyusun strategi, menyelesaikan konflik, dan menerima hasil permainan secara langsung. Dalam konteks masyarakat Sasak, permainan Selodor mulai jarang dimainkan di wilayah perkotaan karena perkembangan teknologi, padahal permainan ini mengandung makna kerja sama dan menjadi bagian dari identitas budaya lokal (Fitriana et al., 2020). Permainan tradisional perlu dipahami bukan sekadar hiburan masa lalu, melainkan praktik budaya yang dapat menjaga dialog antargenerasi, keberagaman, dan keberlanjutan sosial (Saura & Zimmermann, 2021; Luchoro-Parrilla et al., 2021).

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) mempunyai posisi strategis untuk menghadirkan kembali pengalaman tersebut. Manfaat pendidikan jasmani tidak terbatas pada perkembangan fisik, melainkan berpotensi menjangkau ranah sosial, afektif, dan kognitif apabila pengalaman belajar dirancang secara sengaja dan pedagogis (Bailey et al., 2009). Pengalaman yang bermakna dalam pendidikan jasmani ditandai antara lain oleh interaksi sosial, kesenangan, tantangan yang sesuai, kompetensi gerak, dan relevansi personal bagi peserta didik (Beni et al., 2017). Oleh sebab itu, penggunaan permainan lokal dalam PJOK dapat mempertemukan tiga kepentingan sekaligus, yakni aktivitas fisik, pembentukan karakter, dan keberlanjutan budaya.

Kebutuhan tersebut sejalan dengan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat yang menempatkan bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat sebagai pembiasaan karakter sehari-hari (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Dalam pembelajaran PJOK, permainan Selodor memiliki hubungan paling

nyata dengan kebiasaan berolahraga dan bermasyarakat karena menuntut gerak aktif, interaksi beregu, komunikasi, kepatuhan pada aturan, dan tanggung jawab terhadap peran. Namun, relevansi tersebut tidak boleh dipaksakan pada seluruh kebiasaan. Satu aktivitas pembelajaran dapat berkontribusi kuat pada kebiasaan tertentu dan hanya memberi dukungan tidak langsung pada kebiasaan lainnya.

Kondisi di SD Negeri Sisik Timur menunjukkan bahwa Selodor telah diperkenalkan kembali melalui pembelajaran PJOK sebagai upaya melestarikan budaya Sasak dan mengurangi ketergantungan siswa pada permainan digital. Kepala sekolah memandang permainan ini sebagai media untuk belajar bekerja sama, jujur, disiplin, bertanggung jawab, dan menghargai teman. Guru PJOK mengorganisasikan permainan melalui penjelasan tujuan, pemanasan, pembagian kelompok, pelaksanaan permainan, dan refleksi. Wali kelas juga melaporkan adanya perubahan positif dalam kerja kelompok, keberanian berpendapat, disiplin, dan tanggung jawab siswa. Data tersebut membuka ruang analisis mengenai bagaimana nilai lokal benar-benar muncul dalam proses bermain, bukan sekadar dicantumkan secara normatif dalam rencana pembelajaran.

Kajian mengenai permainan sejenis menunjukkan bahwa Gobak Sodor dan Bentengan dapat menjadi konteks pendidikan karakter di sekolah dasar (Prasetio & Praramdana, 2020), memuat beragam nilai karakter (Regina et al., 2023), dan mendorong kerja sama ketika aktivitas diorganisasikan melalui interaksi, koordinasi, dan strategi tim (Kurnia & Djiwo, 2024). Studi kualitatif terbaru juga menunjukkan bahwa penerapan permainan tersebut dalam PJOK dapat memperkuat kerja sama, sportivitas, kepemimpinan, dan tanggung jawab (Elfrita et al., 2025). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menempatkan Selodor sebagai representasi kearifan lokal Sasak dan mengaitkannya secara kritis dengan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan nilai-nilai kearifan lokal Sasak yang tampak dalam permainan Selodor; (2) menganalisis proses implementasinya dalam pembelajaran PJOK kelas V; dan (3) mengidentifikasi relevansi terhadap Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat beserta faktor pendukung dan penghambatnya. Kebaruan penelitian terletak pada analisis terpadu antara permainan lokal Sasak, praktik pedagogis PJOK, transfer nilai ke kebiasaan sekolah, dan batas-batas kontribusinya terhadap gerakan pembiasaan karakter.

KAJIAN TEORI

Kearifan lokal dan pembelajaran yang berakar pada budaya

Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, norma, dan praktik yang terbentuk melalui pengalaman kolektif masyarakat serta diwariskan antargenerasi. Dalam pendidikan, budaya lokal tidak cukup diposisikan sebagai materi tambahan atau dekorasi, tetapi perlu menjadi sumber pengalaman belajar yang menghubungkan pengetahuan sekolah dengan identitas dan kehidupan peserta didik. Gagasan pedagogi relevan secara budaya menekankan pentingnya keberhasilan belajar, kompetensi budaya, dan kesadaran kritis dalam praktik pembelajaran (Ladson-Billings, 1995). Perspektif pedagogi yang mempertahankan budaya selanjutnya menegaskan bahwa sekolah perlu bukan hanya merespons budaya peserta didik, melainkan juga membantu menjaga praktik bahasa dan budaya komunitas agar tetap hidup (Paris, 2012).

Permainan tradisional merupakan wujud warisan budaya takbenda yang memadukan aturan, ruang, peran, simbol, relasi sosial, dan aktivitas tubuh. Analisis etnomotor menunjukkan bahwa struktur permainan tradisional menyimpan pengetahuan mengenai cara suatu komunitas berinteraksi, mengambil keputusan, dan memaknai lingkungan (Luchoro-Parrilla et al., 2021). Oleh karena itu, Selodor dapat dibaca sebagai teks budaya yang hidup: garis lapangan, pembagian penjaga dan penyerang, pergantian peran, serta kewajiban menerima sentuhan lawan membentuk situasi sosial tempat nilai dipraktikkan.

Permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter

Pendidikan karakter yang efektif memerlukan lingkungan sekolah yang konsisten, kesempatan mempraktikkan nilai, keteladanan, relasi yang mendukung, dan keterlibatan peserta didik, bukan hanya penjelasan verbal mengenai perilaku baik (Berkowitz & Bier, 2004). Keteladanan guru juga perlu disertai penjelasan mengenai mengapa suatu sifat bermakna dan bagaimana peserta didik dapat mengembangkannya (Sanderse, 2013). Dalam permainan Selodor, nilai karakter muncul ketika guru menghubungkan aturan dan peristiwa permainan dengan makna kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, dan sportivitas melalui refleksi.

Secara sosial, permainan beregu dibangun atas ketergantungan positif: keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi setiap anggota dan koordinasi antarpemain. Teori interdependensi sosial menjelaskan bahwa tujuan bersama, tanggung jawab individual, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok merupakan unsur penting pembelajaran kooperatif (Johnson & Johnson, 2009). Dalam PJOK, pembelajaran kooperatif dilaporkan mendukung pembelajaran fisik, kognitif, dan sosial, meskipun hasil afektif perlu dirancang dan dievaluasi secara lebih eksplisit (Casey & Goodyear, 2015).

Olahraga dan aktivitas fisik juga dapat menjadi konteks perkembangan positif apabila pengalaman dipandu oleh orang dewasa, hubungan sosial yang suportif, dan kesempatan mentransfer keterampilan ke kehidupan lain (Holt et al., 2017). Program perilaku yang dirancang dalam kelas pendidikan jasmani terbukti dapat meningkatkan *fair play* dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar (Gil-Madrona et al., 2019). Dengan demikian, aktivitas fisik tidak otomatis menghasilkan karakter; hasil tersebut bergantung pada desain pembelajaran, peran guru, dan proses refleksi.

Pengalaman emosional dan sosial dalam permainan tradisional

Permainan tradisional menciptakan pengalaman emosional yang kuat karena melibatkan ketidakpastian, keberhasilan, kegagalan, interaksi dengan teman, dan perubahan peran. Pada siswa sekolah dasar, permainan olahraga tradisional menghasilkan dominasi emosi positif dan kegembiraan bergerak (Alcaraz-Muñoz et al., 2020). Permainan tersebut juga dapat digunakan sebagai prosedur induksi emosi yang memperlihatkan hubungan antara logika permainan, keputusan motorik, dan pengalaman afektif peserta (Moya-Higueras et al., 2023).

Keterlibatan tubuh dalam permainan tradisional memberi ruang bagi berkembangnya empati relasional karena pemain harus membaca tindakan orang lain, berganti posisi, dan memahami konsekuensi dari keputusan dalam jaringan interaksi (Dugas & Ben Ali, 2023). Dalam Selodor, siswa tidak hanya berlari menghindari penjaga, tetapi juga belajar kapan memberi kesempatan, menyemangati teman, menolong siswa yang terjatuh, dan menerima pergantian

peran. Aspek-aspek inilah yang menjadikan permainan relevan sebagai pengalaman pendidikan sosial.

Keterkaitan Selodor dengan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia

Hebat

Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat menggunakan pembiasaan sehari-hari untuk membangun karakter sehat, disiplin, cerdas, mandiri, dan peduli sosial. Selodor memiliki keterkaitan langsung dengan berolahraga karena mengandung lari, perubahan arah, koordinasi, kecepatan, dan daya tahan. Keterkaitan langsung lainnya adalah bermasyarakat, sebab permainan menuntut kerja sama, komunikasi, kepedulian, penghormatan terhadap aturan, dan penyelesaian perbedaan secara sosial.

Keterkaitan dengan gemar belajar dapat muncul secara tidak langsung melalui penyusunan strategi, pengambilan keputusan, refleksi, dan transfer disiplin ke kelas. Sebaliknya, beribadah, makan sehat dan bergizi, bangun pagi, serta tidur cepat tidak diukur secara langsung dalam penelitian ini. Analisis yang proporsional diperlukan agar permainan Selodor tidak diklaim mewakili seluruh kebiasaan, melainkan ditempatkan sebagai salah satu bagian dari ekosistem pembiasaan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami makna, proses implementasi, dan pengalaman informan mengenai permainan Selodor dalam pembelajaran PJOK. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian bukan mengukur pengaruh kausal atau menguji hipotesis, melainkan menghasilkan gambaran mendalam mengenai nilai-nilai yang muncul, cara guru memfasilitasi permainan, relevansinya dengan pembiasaan karakter, serta kondisi yang mendukung dan menghambat pelaksanaan. Rancangan kualitatif memungkinkan peneliti mempertahankan konteks sosial dan budaya tempat pengalaman tersebut berlangsung (Creswell & Poth, 2018).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sisik Timur, Desa Sisik, Kecamatan Pringgarata, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Lokasi dipilih secara purposif karena sekolah berada di lingkungan masyarakat Sasak, memiliki pengalaman mengintegrasikan Selodor dalam pembelajaran PJOK, dan menyediakan sumber data yang sesuai dengan fokus penelitian. Informan aktual berjumlah delapan orang, yaitu kepala sekolah, guru PJOK, wali kelas V, dan lima siswa kelas V yang telah mengikuti permainan Selodor.

Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi pelaksanaan permainan, dan dokumentasi. Wawancara dengan kepala sekolah menggali kebijakan, nilai budaya, dukungan, hambatan, dan keberlanjutan program. Wawancara dengan guru PJOK berfokus pada pengorganisasian pembelajaran, aturan, perilaku siswa, serta refleksi. Wali kelas memberikan informasi mengenai perilaku siswa di luar lapangan, sedangkan siswa menjelaskan pengalaman, nilai yang dipelajari, dan manfaat yang dirasakan. Observasi diarahkan pada tahap pembelajaran, interaksi, kepatuhan terhadap aturan, kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, dan kepedulian. Dokumentasi berupa profil sekolah dan foto kegiatan digunakan untuk memperkuat deskripsi konteks.

Analisis data mengikuti model interaktif Miles et al., (2014), yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

Transkrip wawancara dibaca berulang, kemudian unit makna diberi kode dan dikelompokkan ke dalam tema: nilai kearifan lokal, tahapan implementasi, relevansi dengan tujuh kebiasaan, perubahan perilaku yang dipersepsikan, faktor pendukung, dan hambatan. Tema dibandingkan antarinforman dan antarteknik sebelum disajikan dalam uraian dan matriks.

Keabsahan temuan diperkuat melalui triangulasi sumber dengan membandingkan keterangan kepala sekolah, guru PJOK, wali kelas, dan siswa; serta triangulasi teknik dengan membandingkan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kesimpulan hanya dipertahankan apabila didukung oleh pola data yang konsisten atau dijelaskan sebagai pandangan informan tertentu. Untuk menjaga kerahasiaan, informan dilaporkan menggunakan kode KS, GPJOK, WK, dan S1-S5. Karena penelitian bersifat kualitatif pada satu sekolah, temuan ditafsirkan sebagai pemahaman kontekstual dan tidak dimaksudkan sebagai generalisasi statistik. Komposisi informan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Komposisi dan kontribusi informan penelitian

Kode	Peran informan	Jumlah	Kontribusi data utama
KS	Kepala sekolah	1	Kebijakan sekolah, nilai budaya, dukungan, hambatan, dan keberlanjutan.
GPJOK	Guru PJOK	1	Tahapan pembelajaran, aturan permainan, interaksi siswa, nilai karakter, dan refleksi.
WK	Wali kelas V	1	Perilaku siswa di kelas, kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan kepercayaan diri.
S1-S5	Siswa kelas V	5	Pengalaman bermain, kerja sama, disiplin, keberanian, kesehatan, dan relasi pertemanan.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian disusun ke dalam empat tema utama, yaitu proses implementasi Selodor dalam pembelajaran PJOK, nilai-nilai kearifan lokal yang teridentifikasi, relevansi terhadap Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, serta faktor pendukung dan penghambat. Temuan merupakan hasil konvergensi informasi antarinforman, pengamatan kegiatan, dan dokumentasi, sehingga tidak ditafsirkan sebagai ukuran pengaruh kausal.

Implementasi Selodor dalam pembelajaran PJOK

Pelaksanaan Selodor diawali dengan orientasi yang menghubungkan tujuan PJOK dengan budaya lokal. Guru menjelaskan manfaat permainan, sejarah singkatnya sebagai permainan masyarakat Sasak, dan nilai karakter yang diharapkan muncul. Tahap ini penting karena memberi kerangka makna sebelum siswa bergerak. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pemanasan untuk mengurangi risiko cedera dan menyiapkan siswa mengikuti aktivitas yang melibatkan lari serta perubahan arah.

Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen dengan mempertimbangkan kemampuan fisik dan karakter siswa. Guru menjelaskan aturan secara rinci, memberikan contoh pelaksanaan, dan menegaskan bahwa tujuan pembelajaran bukan semata-mata menang. Selama permainan, guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat, memberi arahan ketika terjadi kesalahan, menjaga keselamatan, serta membantu menyelesaikan perbedaan pendapat. Sesudah

permainan, guru memimpin refleksi mengenai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan sportivitas.

Dokumentasi kegiatan memperlihatkan guru memberi instruksi kepada kelompok dan mengamati siswa ketika berlari, menjaga garis, dan menyusun pergerakan. Seluruh rangkaian menunjukkan bahwa nilai karakter tidak hanya muncul dari struktur permainan, tetapi diperkuat melalui orientasi, fasilitasi, dan refleksi yang sengaja dilakukan guru. Tahapan implementasi permainan Selodor dalam pembelajaran PJOK dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tahapan implementasi permainan Selodor dalam pembelajaran PJOK		
Tahap	Praktik pembelajaran	Fungsi pedagogis
Orientasi	Menjelaskan tujuan PJOK, manfaat, sejarah singkat Selodor, dan nilai karakter.	Membangun pemahaman budaya dan tujuan belajar sebelum aktivitas.
Persiapan	Pemanasan dan penyiapan lapangan serta aturan keselamatan.	Menyiapkan kondisi fisik dan pembelajaran yang aman.
Pengelompokan	Membentuk kelompok heterogen berdasarkan kemampuan dan karakter.	Menciptakan kesempatan saling membantu dan partisipasi yang lebih merata.
Demonstrasi aturan	Menjelaskan peran penjaga dan penyerang, batas gerak, sentuhan, dan pergantian peran.	Membangun kepastian aturan, disiplin, dan persepsi adil.
Praktik permainan	Siswa menyusun strategi, menjaga garis, melewati penjaga, dan berganti peran.	Mengintegrasikan gerak, keputusan, komunikasi, dan tanggung jawab.
Fasilitasi	Guru mengamati, memberi umpan balik, menjaga keamanan, dan memediasi konflik.	Menjaga inklusivitas dan mengubah peristiwa permainan menjadi kesempatan belajar.
Refleksi	Membahas sikap positif, kesulitan, hasil permainan, dan penerapan nilai di kelas.	Menegaskan makna karakter dan memfasilitasi transfer pengalaman.

Orientasi kelompok dan pelaksanaan permainan Selodor dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Orientasi Kelompok dan Pelaksanaan Permainan Selodor pada Pembelajaran PJOK Kelas V

Nilai-nilai kearifan lokal Sasak dalam Selodor

Analisis menunjukkan bahwa nilai yang paling konsisten muncul adalah kerja sama dan gotong royong. Setiap anggota tidak dapat mencapai tujuan sendiri karena penjaga harus mengoordinasikan wilayah, sedangkan penyerang membutuhkan strategi dan dukungan kelompok. Kepala sekolah, guru, wali kelas, dan seluruh siswa memberikan keterangan yang mengarah pada saling membantu, memberi semangat, dan mengajak teman yang belum terlibat. Nilai kebersamaan tersebut sejalan dengan orientasi sosial masyarakat Sasak yang menempatkan hubungan harmonis dan dukungan antaranggotanya sebagai bagian penting kehidupan bersama.

“Kami saling membantu. Kalau ada teman yang tidak mau bekerja sama, kami mengajaknya.” (S1)

Disiplin terwujud melalui kepatuhan pada garis, giliran, posisi, dan keputusan permainan. Kejujuran dan sportivitas tampak ketika siswa mengakui telah tersentuh lawan tanpa menunggu teguran. Guru memberikan contoh konkret tentang seorang siswa yang kembali ke posisi awal setelah menyadari dirinya tersentuh. Tanggung jawab terlihat ketika setiap pemain menjaga wilayah atau menjalankan strategi sesuai peran. Kepedulian dan saling menghormati tampak saat teman memberi dukungan kepada siswa yang ragu, menolong siswa yang terjatuh, serta menerima kemenangan dan kekalahan tanpa mengejek.

“Saya belajar berani dan membantu teman.” (S3)

Keberanian, kepercayaan diri, kepemimpinan, dan pantang menyerah muncul terutama ketika siswa harus mengambil keputusan cepat untuk melewati penjaga atau mengarahkan kelompok. Guru dan wali kelas melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya pendiam mulai lebih berani berpartisipasi dan menyampaikan pendapat. Temuan ini diposisikan sebagai perubahan yang dipersepsikan oleh informan, bukan sebagai hasil pengukuran longitudinal. Nilai kearifan lokal beserta indikator perilakunya disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Nilai kearifan lokal dan indikator perilaku dalam permainan Selodor

Nilai	Indikator perilaku yang teridentifikasi	Konvergensi sumber
Kerja sama dan gotong royong	Menyusun strategi, berbagi peran, membantu, mengajak teman, dan memberi semangat.	KS, GPJOK, WK, S1-S5
Kebersamaan	Menikmati aktivitas kelompok, tidak memilih-milih teman, dan menjaga kekompakan.	KS, WK, S1, S2, S4, S5
Disiplin	Mematuhi garis, aturan, giliran, arahan guru, dan kesepakatan kelompok.	KS, GPJOK, WK, S2
Kejujuran dan sportivitas	Mengakui sentuhan/pelanggaran, menerima pergantian peran, menang, dan kalah.	KS, GPJOK, S5
Tanggung jawab	Menjalankan peran menjaga atau menyerang dan menyelesaikan tugas kelompok.	KS, GPJOK, WK
Saling menghormati dan peduli	Menghargai pendapat, menolong teman, tidak mengejek, dan menyelesaikan konflik secara musyawarah.	KS, GPJOK, WK, S1-S5
Keberanian dan percaya diri	Berani melewati penjaga, mencoba kembali, berpartisipasi, dan menyampaikan pendapat.	GPJOK, WK, S3, S5
Kepemimpinan dan keputusan	Mengatur posisi, mengarahkan strategi, dan mengambil keputusan cepat.	GPJOK, pengamatan kegiatan

Nilai	Indikator perilaku yang teridentifikasi	Konvergensi sumber
Pantang menyerah	Mencoba kembali setelah gagal dan tetap terlibat dalam kelompok.	GPJOK, S4

Relevansi terhadap Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat

Pemetaan menunjukkan bahwa kontribusi Selodor paling kuat pada dua kebiasaan. Pertama, berolahraga, karena siswa bergerak aktif melalui lari, perubahan arah, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi. Kedua, bermasyarakat, karena permainan berisi interaksi, komunikasi, kerja sama, kepedulian, penghormatan terhadap aturan, dan penerimaan terhadap orang lain. Para siswa juga menyatakan bahwa tubuh terasa lebih sehat, lebih akrab dengan teman, dan memiliki lebih banyak teman setelah bermain.

Keterkaitan dengan gemar belajar bersifat pendukung, terutama melalui pengambilan keputusan, strategi, refleksi, dan transfer disiplin ke tugas kelompok. Wali kelas melaporkan bahwa siswa lebih mudah membagi tugas, menghargai pendapat, serta menyelesaikan tanggung jawab. Sementara itu, bangun pagi, tidur cepat, beribadah, dan makan sehat dan bergizi tidak menjadi objek pengamatan langsung. Nilai disiplin, pengendalian diri, atau hidup sehat yang muncul dari Selodor dapat mendukung ekosistem pembiasaan, tetapi tidak cukup untuk menyimpulkan bahwa permainan ini membentuk kebiasaan tersebut secara spesifik. Pemetaan tersebut disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Pemetaan proporsional Selodor terhadap Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat

Kebiasaan	Tingkat keterkaitan	Bukti dalam Selodor	Batas interpretasi
Berolahraga	Langsung	Gerak aktif, lari, perubahan arah, koordinasi, kelincahan, dan daya tahan.	Frekuensi dan kebugaran tidak diukur secara kuantitatif.
Bermasyarakat	Langsung	Kerja sama, komunikasi, gotong royong, kepedulian, penghormatan, dan sportivitas.	Transfer ke luar permainan didasarkan pada persepsi informan.
Gemar belajar	Tidak langsung	Strategi, pengambilan keputusan, refleksi, disiplin, dan tanggung jawab pada tugas.	Tidak mengukur minat atau capaian akademik.
Bangun pagi	Tidak diukur	Disiplin dapat menjadi nilai pendukung umum.	Tidak ada data rutinitas bangun pagi.
Tidur cepat	Tidak diukur	Aktivitas fisik merupakan bagian pola hidup sehat secara umum.	Tidak ada data pola tidur.
Beribadah	Tidak diukur	Kejujuran dan pengendalian diri dapat selaras dengan nilai moral.	Tidak ada data praktik ibadah.
Makan sehat dan bergizi	Tidak diukur	Permainan menumbuhkan kesadaran kesehatan secara umum.	Tidak ada data konsumsi pangan.

Faktor pendukung, penghambat, dan respons adaptif

Faktor pendukung utama adalah komitmen sekolah untuk melestarikan budaya lokal, pemberian ruang kepada guru PJOK untuk memasukkan permainan tradisional, koordinasi kepala sekolah-guru PJOK-wali kelas, ketersediaan lapangan, kesederhanaan peralatan, serta antusiasme siswa. Selodor juga dinilai

mudah diintegrasikan ke pembelajaran, peringatan hari besar, *class meeting*, dan kegiatan bertema budaya.

Hambatan yang paling sering disebutkan adalah keterbatasan waktu PJOK, cuaca karena kegiatan berlangsung di luar ruang, keterbatasan lapangan dan sarana, ketertarikan sebagian siswa pada gawai, serta rasa malu atau ragu pada siswa yang kurang aktif. Guru merespons dengan motivasi, pembagian kelompok heterogen, pemberian kesempatan yang setara, pengulangan kegiatan, dan refleksi. Namun, keberlanjutan tetap membutuhkan penjadwalan yang konsisten dan penguatan lintas mata pelajaran serta kegiatan sekolah. Ringkasan faktor pendukung, penghambat, dan respons adaptif disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Faktor pendukung, penghambat, dan respons adaptif implementasi Selodor

Aspek	Temuan lapangan	Dampak terhadap pelaksanaan	Respons adaptif
Dukungan kebijakan	Sekolah mendukung permainan tradisional dalam PJOK dan kegiatan budaya.	Memberi legitimasi dan peluang keberlanjutan.	Masukkan dalam modul ajar, agenda <i>class meeting</i> , dan program budaya sekolah.
Koordinasi guru	GPJOK melaksanakan; wali kelas mengamati perilaku di kelas; kepala sekolah mengevaluasi.	Memungkinkan penguatan nilai lintas konteks.	Gunakan catatan refleksi singkat dan pertemuan evaluasi berkala.
Sarana sederhana	Lapangan tersedia dan permainan tidak membutuhkan alat kompleks.	Memudahkan pelaksanaan dengan biaya rendah.	Siapkan penandaan garis portabel dan alternatif ruang lebih kecil.
Waktu terbatas	Durasi PJOK kadang tidak cukup untuk bermain dan refleksi.	Refleksi berisiko ditiadakan.	Batasi jumlah ronde, tetapkan durasi, dan gunakan refleksi terstruktur 5 menit.
Cuaca dan lapangan	Aktivitas luar ruang bergantung pada cuaca dan ketersediaan area.	Kegiatan dapat tertunda atau ruang gerak menyempit.	Siapkan versi modifikasi untuk halaman kecil/ruang tertutup yang aman.
Preferensi gawai	Sebagian siswa lebih tertarik pada permainan digital.	Minat awal terhadap permainan lokal tidak merata.	Gunakan narasi budaya, tantangan bertahap, dan festival permainan tradisional.
Kepercayaan diri	Sebagian siswa awalnya malu atau ragu.	Partisipasi dan pengambilan peran belum merata.	Kelompok heterogen, rotasi peran, dukungan teman, dan umpan balik positif.

PEMBAHASAN

Temuan memperlihatkan bahwa Selodor berfungsi sebagai ruang perjumpaan antara budaya Sasak dan tujuan pembelajaran PJOK. Ketika guru menjelaskan sejarah, aturan, dan nilai permainan, budaya lokal tidak hanya dijadikan latar, melainkan menjadi isi dan cara belajar. Praktik tersebut sejalan dengan pedagogi relevan secara budaya yang menghubungkan pembelajaran dengan pengetahuan komunitas (Ladson-Billings, 1995), sekaligus mendukung keberlanjutan praktik budaya peserta didik sebagaimana ditekankan dalam pedagogi yang

mempertahankan budaya (Paris, 2012). Dalam konteks ini, pelestarian tidak berhenti pada mengenalkan nama permainan, tetapi menghidupkan kembali logika sosial, bahasa tindakan, dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Kedudukan Selodor sebagai warisan budaya juga tampak pada struktur permainan yang mengatur ruang, peran, dan hubungan. Kajian permainan tradisional menunjukkan bahwa setiap sistem permainan merepresentasikan cara komunitas mengorganisasikan interaksi dan mengambil keputusan (Luchoro-Parrilla et al., 2021). Saura dan Zimmermann (2021) menempatkan permainan tradisional sebagai medium dialog, keberlanjutan, dan pemberdayaan. Pada Selodor, pergantian antara menjaga dan menyerang memberi pengalaman bahwa individu berada pada posisi yang berbeda namun terikat oleh aturan yang sama. Pengalaman tersebut mendukung penghormatan terhadap orang lain dan penerimaan terhadap perubahan peran.

Dominannya nilai kerja sama dapat dijelaskan melalui interdependensi positif. Keberhasilan kelompok penyerang maupun penjaga bergantung pada koordinasi, komunikasi, dan pelaksanaan tanggung jawab individual. Kondisi ini sesuai dengan teori interdependensi sosial (Johnson & Johnson, 2009) dan hasil kajian pembelajaran kooperatif dalam PJOK yang menegaskan hasil belajar sosial, fisik, dan kognitif (Casey & Goodyear, 2015). Temuan juga konsisten dengan penelitian permainan tradisional Indonesia yang mengidentifikasi kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan kepemimpinan pada Gobak Sodor atau Bentengan (Prasetyo & Praramdana, 2020; Regina et al., 2023; Kurnia & Djiwo, 2024; Elfaria et al., 2025). Studi intervensi yang lebih baru menunjukkan bahwa permainan tradisional terstruktur dan refleksi terpandu dapat mengembangkan kecakapan hidup sosial, terutama kerja tim dan kepemimpinan (Gunawan et al., 2025).

Meskipun demikian, nilai karakter tidak dapat dianggap muncul otomatis hanya karena siswa memainkan permainan tradisional. Data menunjukkan bahwa guru secara eksplisit menjelaskan tujuan karakter, memantau interaksi, memediasi konflik, dan melakukan refleksi. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan karakter berbasis penelitian yang menekankan praktik nilai, lingkungan yang konsisten, dan keterlibatan aktif siswa (Berkowitz & Bier, 2004). Keteladanan guru menjadi lebih bermakna ketika guru menjelaskan alasan moral di balik kejujuran, sportivitas, dan kepedulian (Sanderse, 2013). Dengan demikian, struktur permainan menyediakan situasi moral, sedangkan tindakan pedagogis guru membantu siswa memberi makna pada situasi tersebut.

Peristiwa siswa yang mengakui telah tersentuh menunjukkan bahwa aturan dapat menjadi sarana latihan kejujuran dan pengendalian diri. Program perilaku dalam pendidikan jasmani telah menunjukkan peningkatan *fair play* dan keterampilan sosial ketika perilaku yang diharapkan dirancang serta diperkuat secara eksplisit (Gil-Madrona et al., 2019). Dalam perspektif perkembangan positif melalui olahraga, lingkungan, relasi dengan guru dan teman, serta kesempatan merefleksikan pengalaman menentukan apakah keterampilan sosial dapat berkembang dan berpindah ke konteks lain (Holt et al., 2017). Oleh karena itu, laporan wali kelas mengenai kerja sama, disiplin, dan kepercayaan diri di kelas merupakan indikasi transfer yang menjanjikan, tetapi belum menjadi bukti kausal.

Kesenangan siswa saat berlari, melewati penjaga, dan bermain bersama teman juga memiliki arti pedagogis. Penelitian menunjukkan bahwa permainan olahraga tradisional dapat memunculkan emosi positif dan kegembiraan bergerak

pada siswa sekolah dasar (Alcaraz-Muñoz et al., 2020). Logika interaksi dan hasil permainan dapat menginduksi pengalaman emosional yang beragam (Moya-Higueras et al., 2023). Ketika siswa menyemangati teman yang kurang percaya diri atau menolong yang terjatuh, keterlibatan tubuh membuka ruang untuk empati relasional (Dugas & Ben Ali, 2023). Kesenangan, tantangan, relasi sosial, dan relevansi budaya tersebut merupakan unsur pengalaman PJOK yang bermakna (Beni et al., 2017).

Pemetaan terhadap Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat memperlihatkan pentingnya kehati-hatian analitis. Selodor secara langsung mendukung berolahraga melalui intensitas gerak dan bermasyarakat melalui interaksi sosial. Dua kebiasaan tersebut juga menjadi titik temu paling kuat antara data lapangan dan kerangka kebijakan (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Hubungan dengan gemar belajar hanya dapat diposisikan sebagai kontribusi tidak langsung melalui strategi, refleksi, disiplin, dan tanggung jawab. Empat kebiasaan lainnya tidak diteliti secara langsung. Pemetaan seperti ini mencegah klaim berlebihan dan menempatkan Selodor sebagai satu komponen dalam ekosistem pembiasaan yang lebih luas.

Implikasi praktis penelitian adalah perlunya model pelaksanaan yang rutin, inklusif, dan reflektif. Pertama, guru perlu mempertahankan orientasi budaya agar siswa memahami bahwa Selodor merupakan warisan Sasak, bukan hanya variasi permainan lari. Kedua, pembagian kelompok heterogen dan rotasi peran diperlukan agar siswa yang kurang percaya diri memperoleh pengalaman berhasil. Ketiga, refleksi singkat tidak boleh dihilangkan ketika waktu terbatas karena tahap tersebut menjadi penghubung antara peristiwa bermain dan penerapan nilai di kelas. Keempat, kerja sama kepala sekolah, GPJOK, wali kelas, dan orang tua dapat membantu mengamati transfer nilai serta mengurangi ketergantungan anak pada gawai.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Data berasal dari satu sekolah dan delapan informan, sehingga menggambarkan konteks SD Negeri Sisik Timur. Perubahan karakter didasarkan pada pengalaman dan persepsi informan tanpa pengukuran sebelum-sesudah atau observasi longitudinal. Data dari orang tua dan tokoh budaya belum tersedia sehingga pemaknaan nilai Sasak terutama bersumber dari komunitas sekolah. Penelitian lanjutan dapat menggunakan desain multi-situs, melibatkan tokoh budaya dan orang tua, menyusun rubrik observasi karakter, serta mengombinasikan data kualitatif dengan pengukuran aktivitas fisik, keterampilan sosial, dan keberlanjutan kebiasaan.

SIMPULAN

Permainan Selodor dalam pembelajaran PJOK kelas V di SD Negeri Sisik Timur mengintegrasikan aktivitas fisik dengan nilai kearifan lokal Sasak berupa kerja sama, gotong royong, kebersamaan, disiplin, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, penghormatan, kepedulian, keberanian, kepercayaan diri, kepemimpinan, dan pantang menyerah. Nilai tersebut diimplementasikan melalui orientasi budaya dan tujuan karakter, pemanasan, pengelompokan heterogen, penjelasan aturan, praktik permainan, fasilitasi guru, dan refleksi. Kontribusi paling langsung terhadap Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat terdapat pada kebiasaan berolahraga dan bermasyarakat, sedangkan keterkaitan dengan kebiasaan lain bersifat tidak langsung atau tidak diukur. Dukungan sekolah, koordinasi guru,

ketersediaan lapangan, kesederhanaan peralatan, dan antusiasme siswa memperkuat pelaksanaan; keterbatasan waktu, cuaca, sarana, preferensi terhadap gawai, dan kepercayaan diri awal siswa menjadi hambatan. Dengan demikian, Selodor berpotensi menjadi media PJOK kontekstual dan berkelanjutan apabila diterapkan secara rutin, inklusif, reflektif, serta diperkuat melalui kolaborasi sekolah, keluarga, dan komunitas budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alcaraz-Muñoz, V., Cifo Izquierdo, M. I., Gea García, G. M., Alonso Roque, J. I., & Yuste Lucas, J. L. (2020). Joy in movement: Traditional sporting games and emotional experience in elementary physical education. *Frontiers in Psychology, 11*, 588640. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.588640>
- Bailey, R. P., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., & Sandford, R. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: An academic review. *Research Papers in Education, 24*(1), 1–27. <https://doi.org/10.1080/02671520701809817>
- Beni, S., Fletcher, T., & Ní Chróinín, D. (2017). Meaningful experiences in physical education and youth sport: A review of the literature. *Quest, 69*(3), 291–312. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1224192>
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2004). Research-based character education. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 591*(1), 72–85. <https://doi.org/10.1177/0002716203260082>
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can cooperative learning achieve the four learning outcomes of physical education? A review of literature. *Quest, 67*(1), 56–72. <https://doi.org/10.1080/00336297.2014.984733>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Dugas, E., & Ben Ali, B. (2023). Reflection on traditional sporting games: The impact of bodily involvement on empathic dimensions. *Frontiers in Psychology, 14*, 1123519. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1123519>
- Elfarita, N., Suparto, A., & Basri, M. H. (2025). Penerapan pendidikan jasmani berbasis karakter melalui permainan Gobak Sodor dan Bentengan pada siswa kelas V di SDN Pangarangan III Sumenep. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga, 6*(2), 233–240. <https://doi.org/10.46838/spr.v6i2.722>
- Fitriana, I. N., Lestari, I. M., Parameswari, K. I., Nazuwa, L., Handayani, L., Sudarmini, L. A., Nursaptini, & Tahir, M. (2020). Eksistensi permainan tradisional Selodor pada era 4.0 di Kota Mataram. *Al-Ma'arief: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya, 2*(2), 60–64. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v2i2.1685>
- Gil-Madrona, P., Gutiérrez-Marín, E. C., Cupani, M., Samalot-Rivera, A., Díaz-Suárez, A., & López-Sánchez, G. F. (2019). The effects of an appropriate behavior program on elementary school children social skills development in physical education. *Frontiers in Psychology, 10*, 1998. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01998>
- Gunawan, S., Subarjah, H., Berliana, & Ma'mun, A. (2025). Efektivitas aktivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kecakapan hidup sosial siswa. *Jurnal Porkes, 8*(3), 642–654. <https://doi.org/10.29408/porkes.v8i3.33317>

- Holt, N. L., Neely, K. C., Slater, L. G., Camiré, M., Côté, J., Fraser-Thomas, J., MacDonald, D., Strachan, L., & Tamminen, K. A. (2017). A grounded theory of positive youth development through sport based on results from a qualitative meta-study. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 10(1), 1–49. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2016.1180704>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Panduan penerapan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat*. Pusat Penguatan Karakter. <https://cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/gerakan7kebiasaan/>
- Kurnia, S. H., & Djiwo, A.-Q. N. E. S. (2024). Building cooperative character through the traditional game of Gobak Sodor. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 3(2), 116–125. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v3i2.13819>
- Ladson-Billings, G. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal*, 32(3), 465–491. <https://doi.org/10.3102/00028312032003465>
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocariz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional games as cultural heritage: The case of Canary Islands (Spain) from an ethnomotor perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 586238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moya-Higueras, J., March-Llanes, J., Prat, Q., Muñoz-Arroyave, V., & Lavega-Burgués, P. (2023). Traditional sporting games as an emotional induction procedure. *Frontiers in Psychology*, 13, 1082646. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1082646>
- Paris, D. (2012). Culturally sustaining pedagogy: A needed change in stance, terminology, and practice. *Educational Researcher*, 41(3), 93–97. <https://doi.org/10.3102/0013189X12441244>
- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor dan Bentengan sebagai permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes berbasis karakter pada sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 19–28. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858>
- Regina, U. C., Basith, A., & Hendriana, E. C. (2023). Analisis nilai karakter dalam permainan tradisional Gobak Sodor di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 909–927. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10778>
- Sanderse, W. (2013). The meaning of role modelling in moral and character education. *Journal of Moral Education*, 42(1), 28–42. <https://doi.org/10.1080/03057240.2012.690727>
- Saura, S. C., & Zimmermann, A. C. (2021). Traditional sports and games: Intercultural dialog, sustainability, and empowerment. *Frontiers in Psychology*, 11, 590301. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.590301>