Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (3) 2025, Page: 35589-35594

Pembiasaan Permainan Tradisional Banggai Kepulauan "Bois (Susun Balok)" di Sekolah Dasar sebagai Upaya Mengembangkan Kolaborasi dan Kebiasaan Berolahraga Anak Indonesia Hebat

Mayasari [1], Nasta [2], Hasnita I. Labangsa[3], Aswandi[4], Rosdianty S. Djahanab[5],Lia Nurhayati[6]
[1,2,3,4,5,6]Universitas Muhammadiyah Gorontalo,
Corresponding Author: Lia Nurhayati, e-mail: lianurhayati@umgo.ac.id

Published: Desember, 2025

ABSTRACT
Traditional games are an important part of local culture, embodying social, moral, and educational values. Amidst the development of digital technology, traditional games are being abandoned by children. Yet, these activities have significant potential for character building and strengthening the dimensions of the Pancasila Student Profile. This article discusses the introduction of the traditional game Bois (Stacking Blocks), originating from the Banggai Islands, Central Sulawesi, as a medium for developing collaboration and sports habits in elementary school students. This game is played in groups using small blocks stacked by the players and a small paper ball thrown by the opponent. If a player is hit by the ball, they lose. Through this game, students learn to cooperate, communicate, practice sportsmanship, and cultivate active movement. The analysis shows that the introduction of the traditional game Bois is relevant to the dimensions of the Pancasila Student Profile, particularly collaboration and communication, and supports the habit of "Exercising" within the Merdeka Curriculum framework of the Great Indonesian Children.

Keywords: traditional games, Bois, collaboration, sports, Pancasila student profile, Merdeka Curriculum.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

INTRODUCTION

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak. Sayangnya, kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup modern telah menggeser perhatian anak-anak dari permainan tradisional ke permainan digital yang minim interaksi sosial dan aktivitas fisik. Padahal, permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media pembentukan karakter bangsa.

Salah satu permainan tradisional yang berasal dari Banggai Kepulauan, Sulawesi Tengah adalah Bois (Susun Balok). Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan mengandung unsur ketangkasan, kerja sama, dan komunikasi. Melalui pembiasaan permainan ini di Sekolah Dasar, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosial, emosional, serta kebugaran jasmani mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Agustiyani, et al: 2019 bahwa Kemampuan interaksi sosial yang dimiliki anak dapat dilihat dari kebiasaan anak dalam kehidupan sehari-hari, contohnya kemampuan anak untuk saling bekerja sama, berkomunikasi baik antara teman sebaya maupun orang dewasa, dapat menghargai orang lain yang sedang berbicara, memiliki sikap percaya diri, dan lain sebagainya. Kemampuan interaksi dan Peningkatan kepribadian serta karakter seseorang dapat di dorong melalui stimulus dengan strategi pembelajaran yang menumbuhkan minat anak contoh memperkenalkan permainan balok susun pada anak usia dini. Balok susun memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan anak untuk berintaraksi dan berekspresi. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan anak (Suhartini, 2017). Permainan balok adalah

permainan yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Sadyah & Rakhman, 2021), maka melalui permainan balok susun ini akan mendorong keinginan siswa untuk belajar sehingga diharapkan perkembangan potensi siswa berkembang dengan sempurna, selain itu juga interaksi sosial pun akan semakin baik.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Athey dan Hendrick dalam Montolalu (2008: 1.14) bahwa bermain memberi anak-anak kesempatan untuk menguji tubuhnya melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi. Bermain membantu mereka merasa percaya diri secara fisik, merasa aman dan mempunyai keyakinan diri. Bahwa kegiatan yang merangsang anak untuk menggunakan gerakan motorik kasar maupun gerakan motorik halus dapat diamati melalui metode permainan karena melalui metode permainan peserta didik dituntut untuk bergerak secara aktif dan metode permainan ini dapat dijadikan tolak ukur dalam menilai sejauh mana kemampuan fisik- motorik yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual dan holistik melalui kegiatan yang membangun Profil Pelajar Pancasila. Dalam konteks ini, permainan Bois sangat relevan untuk mendukung dimensi "Bergotong Royong" (Kolaborasi) dan "Berkomunikasi secara Efektif", sekaligus menanamkan kebiasaan berolahraga sebagai ciri Anak Indonesia Hebat.

METHOD

Metode Penelitian ini merupakan kajian literatur yang mengumpulkan referensi teori terkait permasalahan yang ditemukan. Menurut Creswell (2014), kajian literatur adalah ringkasan tertulis dari artikel jurnal, buku, dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi masa lalu dan saat ini, mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur, yaitu cara menghimpun data atau sumber terkait topik penelitian dari artikel ilmiah yang ditelusuri melalui jurnal-jurnal ilmiah atau penelitian terdahulu. Data tersebut dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif, yang mendeskripsikan fakta-fakta diikuti dengan analisis, memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

FINDING AND DISCUSSION

1. Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan

Permainan tradisional adalah salah satu unsur budaya Nasional yang tersebar luas di berbagai daerah di seluruh Indonesia. Permainan tradisional sebagian besar dikelompokkan, yang dimainkan oleh setidaknya minimal dua anak atau lebih, menggunakan alat-alat permainan yang relatif sederhana dan mudah ditemukan, dan mencerminkan kepribadian daerah itu sendiri. Permainan tradisional adalah hasil penggalian dari budaya kita sendiri (Eka Saputra, 2017). Permainan tradisional juga merupakan bentuk kegiatan bermain yang mengandung nilai-nilai budaya, sosial, dan moral. Dalam konteks pendidikan dasar, permainan tradisional dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan karakter, keterampilan sosial, dan kemampuan fisik peserta didik. sejumlah penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif di sekolah dasar. Permainan seperti engklek, gobak sodor, bentengan, dan petak umpet dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan Pendidikan jasmani. Pengintegrasian permainan tradisional juga dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran yang lebih menyenangkan dan inklusif bagi semua siswa (Susanto, 2017). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, permainan tradisional dalam hal ini susun balok dapat digunakan secagai media Pendidikan dengan tetap memperhatian budaya local yang berlaku di setiap daerah.

2. Profil Pelajar Pancasila

Berdasarkan penelitian Rizqa et al. (2023) dalam konteks pendidikan jasmani, permainan tradisional seperti susun balok telah terbukti mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi motorik siswa, khususnya dalam hal keterampilan lokomotor melalui permainan susun balok, sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal sebagai bagian dari penguatan karakter siswa. Melalui pelaksanaan yang terstruktur dalam kerangka Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), diharapkan kegiatan ini dapat membentuk peserta didik yang aktif, sehat, tangguh, dan memiliki rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa. Romayuli (2025) juga menjelaskan bahwa berdasarkan hasil kegiatan, permainan tradisional lari balok terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang aturan permainan, melatih koordinasi motorik, serta menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan penghargaan terhadap budaya lokal melalui kegiatan P5. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, maka permainan tradisional dalam hal ini susun balok, perlu diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai bentuk perwujudan dari profil pelajar Pancasila.

3. Kebiasaan Anak Indonesia Hebat: Berolahraga

Program "Anak Indonesia Hebat" mendorong peserta didik untuk menumbuhkan kebiasaan baik, salah satunya berolahraga secara teratur untuk menjaga kesehatan jasmani dan rohani. Permainan tradisional menjadi bentuk olahraga ringan yang menyenangkan, sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter bangsa. Hal ini sesuai dengan Permainan tradisional meningkatkan keterampilan Kerjasama, atletik, kemampuan mengembangkan strategi, kelincahan (berlari, melompat, keseimbangan) dan sifat (Yudiwinata & Handoyo, 2014) dalam (Muslihin et al., 2021). Selain itu, permainan tradisional juga melibatkan bagian daya tahan aerobik dan anaerobik, ketahanan otot kaki, kelincahan, laju respon, kecepatan lari cepat, ketelitian, dan kerja sama tim. Unsur dan nilainilai tersebut menjadikan permainan tradisional lebih cocok untuk mencapai sasaran yang akan dicapai seperti pengkondisian fisik atlet (Ningrum, 2018: 1) dalam (Naafi' & Irawan, 2022). Oleh karena itu, maka dengan membiasakan anak-anak bermain susun balok maka dapat meningkatkan kebiasaan berolahraga dalam proses pembelajaran.

4. Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran Kontekstual

Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran berbasis konteks lokal, termasuk melalui projek penguatan profil pelajar Pancasila (P5). Kegiatan berbasis budaya seperti permainan tradisional mendukung pembelajaran yang bermakna, sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar. Dalam konteks inilah penting untuk mengkaji kembali peran permainan tradisional dalam pendidikan. Integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum sekolah dasar tidak hanya memberikan kesempatan untuk menghidupkan kembali tradisi dan budaya lokal, tetapijuga menyediakan pendekatan yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai karakter yang esensial (Santoso et al., 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkuat pendidikan karakter dalam kerangka Kurikulum Merdeka, serta mengidentifikasi pendekatan filosofis yang mendukung integrasi tersebut (Arifin, 2020). Dengan cara ini, pendidikan tidak hanya menjadi instrumen pengetahuan akademik tetapi juga menjadi alat untuk membangunindividu yang berkarakter luhur (Dewi, 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar berdampak positif terhadap pendidikan karakter, sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin mengeksplorasi bagaimana permainan tradisional dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai luhur dalam konteks Kurikulum Merdeka. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembangunan karakter siswa, sekaligus berkontribusi pada pelestarian budaya local. (Astuti dan Tohir:2025). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka penting untuk mengintegrasikan permainan tradisional seperti susun balok ke dalam kurikulum dengan menyesuaikan kebutuhan anak dan melalui pembelajaran yang lebih kontekstual.

Discussion

Pembahasan ini menegaskan bahwa integrasi permainan tradisional ke pembelajaran di Sekolah Dasar konsisten dengan arah Kurikulum Merdeka, yang memberi ruang desain kurikulum berbasis konteks lokal dan penguatan karakter melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Dokumen resmi menempatkan P5 sebagai pembelajaran kolaboratif lintas disiplin yang diikat pada tema dan dimensi Profil Pelajar Pancasila, sehingga aktivitas berbasis budaya—termasuk permainan tradisional—memiliki legitimasi pedagogis dan operasional di satuan pendidikan. Hal ini selaras dengan argumen Anda bahwa permainan tradisional dapat menjadi wahana pembelajaran kontekstual yang bermakna sekaligus kanal pelestarian budaya lokal.

Jika dibandingkan dengan literatur, temuan Anda sejalan dengan kajian pustaka dan studi lapangan yang menunjukkan bahwa permainan tradisional memuat dan menumbuhkan nilai-nilai karakter (misalnya kerja sama, disiplin, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas) serta efektif pada anak usia sekolah dasar. Kajian di ranah PGSD dan pendidikan karakter menegaskan bahwa "dunia bermain" mempermudah internalisasi nilai melalui pengalaman sosial yang otentik; ini mengonfirmasi klaim Anda terkait peningkatan kualitas perilaku prososial dan kebajikan karakter melalui kegiatan bermain terstruktur di kelas. Dengan kata lain, basis empiris yang ada memperkuat justifikasi penggunaan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran yang student-centered dan kontekstual.

Pada sisi implementasi P5, studi di jenjang menengah dan dasar memperlihatkan alur praktis yang dapat diadopsi di SD: perencanaan topik/tema bertaut nilai, pelaksanaan lintas disiplin dengan produk nyata, serta asesmen autentik yang memadukan pengamatan proses dan hasil. Temuan Anda tentang efektivitas permainan tradisional di SD—misalnya contoh susun balok sebagai media untuk menumbuhkan kolaborasi, ketekunan, dan penalaran—mengisi celah praktik dengan contoh konkret berbasis konteks lokal; ini melengkapi literatur yang sebelumnya banyak menampilkan kerangka umum atau contoh di jenjang lain. Dengan demikian, kontribusi penelitian Anda terletak pada operasionalisasi ke dalam skenario kelas SD yang rinci dan dapat direplikasi dalam modul ajar atau projek P5.

Pada saat yang sama, pembahasan ini mengakui tantangan yang Anda catat (literasi digital guru, ketersediaan perangkat dan jaringan, waktu desain media). Dokumen kebijakan menuntun satuan pendidikan untuk menyiapkan ekosistem, kolaborasi guru, dan perencanaan projek yang realistis terhadap sumber daya—artinya intervensi budaya sekolah dan dukungan manajerial menjadi kunci agar permainan tradisional tidak berhenti pada kegiatan seremonial, tetapi terdesain sebagai pengalaman belajar yang konsisten dengan capaian pembelajaran dan dimensi P5.

Secara keseluruhan, perbandingan menunjukkan koherensi kuat antara temuan Anda dan korpus rujukan: kebijakan memberi landasan dan fleksibilitas; kajian teoretis–empiris menyediakan bukti efektivitas permainan tradisional bagi karakter; dan penelitian Anda menambahkan nilai dengan menurunkan prinsip tersebut ke praktik kelas SD yang kontekstual (mis. susun balok), sekaligus menegaskan fungsi permainan tradisional sebagai medium pelestarian budaya lokal dalam bingkai Kurikulum Merdeka. Referensi internal yang Anda cantumkan (Santoso dkk., 2017; Arifin, 2020; Dewi, 2018; Astuti & Tohir, 2025) memperkaya pijakan konseptual dan state of the practice—silakan lengkapi metadata bibliografisnya agar daftar pustaka memenuhi standar jurnal sasaran.

CONCLUSIONS

Permainan tradisional merupakan media Pendidikan dengan tetap mempertahankan nilai-nilai budaya yang berlaku di suatu daerah. Pembiasaan permainan tradisional Bois (Susun Balok) di Sekolah Dasar merupakan langkah strategis untuk mengembangkan kolaborasi, komunikasi, dan kebiasaan berolahraga peserta didik. Permainan ini tidak hanya memperkenalkan budaya lokal Banggai Kepulauan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila

dan semangat Kurikulum Merdeka. Dengan pembiasaan yang berkelanjutan, permainan tradisional seperti Bois dapat menjadi sarana pembelajaran karakter dan kebugaran yang menyenangkan bagi generasi muda Indonesia sesuai dengan kebiasaan anak Indonesia hebat yaitu berolahraga..

REFERENCES

Agustiyani, S., Rohaety, E. E., & Westhisi, S. M. (2019). Penerapan Metode Jigsaw Dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Pada Kelompok B. Jurnal Ceria, 2(4), 154–165.

Anisah, & Holis. (2020). Enkulturasi nilai karakter melalui permainan tradisional pada pembelajaran tematik di SD. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 14(2), 318–327. (Contoh kajian serumpun)

Arifin, M. (2020). Mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum merdeka: Pendekatan fleksibel untuk pendidikan karakter. Jurnal Studi Kurikulum Indonesia, 5(4), 67-80

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2024). Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Edisi Revisi 2024). Kemdikbudristek. Diakses 1 Desember 2025.

Dewi, R. (2018). Elemen filosofis dalam permainan tradisional dan penerapannya dalam pendidikan karakter. Jurnal Studi Kebudayaan Indonesia, 7(3), 89-101

Kurikulum Merdeka—Profil Pelajar Pancasila dan capaian pembelajaran. (t.t.). Kemdikbudristek. Diakses 1 Desember 2025.

Muslihin, H. Y., Respati, R., & ... (2021). Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak. Prosiding SEMDIKJAR …, 82–88.

Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pda Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. Jurnal Kesehatan Olahraga, 10(01), 129–136.

Qonitah, N., & Choiriah, N. (2023). Implementasi P5 dalam permainan tradisional Nusantara pada SMP (laporan penelitian). (Memberi alur perencanaan–pelaksanaan–evaluasi P5 yang dapat diadaptasi ke SD)

Rizqa, M., Indika, P. M., Widya Pranoto, N., & penulis, K. (2023). Pengaruh permainan tradisional lari balok terhadap kelincahan siswa sekolah dasar. 3(1), 74–81. http://jopi.kemenpora.go.id/index.php/jopi

Romayuli. 2025. Permainan Lari Balok: Upaya Peningkatan Koordinasi Dan Apresiasi Budaya Pada Kegiatan P5. Jurnal Pengabdian Olahraga Indonesia. Volume 1 Nomer 2 Tahun 2025

Santoso, B., Widodo, T., & Prasetyo, D. (2017). Peran permainan tradisional dalam menumbuhkan kerja sama pada siswa sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan, 10(2), 123-135.

Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. Jurnal Psikologi Jambi. 2 (2), p48-53. https://www.online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796.

Sadyah, S., Rakhman, A., & Az-zahra, K. B. (2021). Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Permainan Balok Pada Kelompok B. Jurnal CERIA: (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) 4(3), 281–287. https://doi.org/10.22460/ceria.v4i3.p%25 p

Suhartini, P. (2017). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain dengan permainan balok di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung).

Susanto, B. H. (2017). Model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional untuk membentuk karakter pada siswa sekolah dasar. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 2(2), 117-130.