

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
BOI-BOAN KELAS 6 SEBAGAI MEDIA PENGUATAN NILAI KEBANGSAAN DI
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN**

Ina Pujiyanti¹, Eka Titi Andaryani², Decky Avrilianda³, Nuni Widiarti⁴
^{1,2,3,4}Program Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Semarang,
¹inapujiyanti16@students.unnes.ac.id, ²ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id,
³decky.avrilianda@mail.unnes.ac.id, ⁴nuni_kimia@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to synthesize the literature on students' perceptions of the traditional game boi-boan or boy-boyan as a medium for reinforcing national values in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) instruction in elementary schools. The study employed a Systematic Literature Review (SLR) design following the PRISMA 2020 guidelines. The literature search was conducted via Google Scholar, Garuda/OJS journal portal, Semantic Scholar, and manual tracking of reference lists using keywords related to traditional games, PJOK, elementary schools, character education, national values, and student perceptions. The publication range was limited to 2021–2026. Of the 186 initial articles identified, 20 publications met the inclusion criteria and were analyzed thematically. The study's findings indicate that traditional games in Physical Education and Health (PJOK) foster active participation, motor skill development, cooperation, sportsmanship, discipline, responsibility, cultural identity, and positive student perceptions. Boi-boan is particularly relevant as it integrates teamwork, courage, strategy, adherence to rules, and fair play. However, reinforcing these values is not sufficient through the mere implementation of the game; teachers need to engage in explicit reflection so that students understand the national significance behind the play activity. Therefore, boi-boan needs to be designed as structured Physical Education and Health (PJOK) learning through cultural introduction, safe game modifications, group participation, reflective dialogue, and behavior-based character assessment.

Keywords: traditional games, PJOK, national values, elementary school, systematic literature review

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menyintesis literatur mengenai persepsi siswa terhadap permainan tradisional boi-boan atau boy-boyan sebagai media penguatan nilai kebangsaan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar. Penelitian menggunakan desain Systematic Literature Review (SLR) dengan pedoman PRISMA 2020. Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar, Garuda/portal jurnal OJS, Semantic Scholar, dan pelacakan daftar pustaka secara manual dengan kata kunci yang berkaitan dengan permainan tradisional, PJOK, sekolah dasar, pendidikan karakter, nilai kebangsaan,

dan persepsi siswa. Rentang publikasi dibatasi pada tahun 2021-2026. Dari 186 artikel awal yang teridentifikasi, 20 publikasi memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis secara tematik. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam PJOK mendorong partisipasi aktif, perkembangan motorik, kerja sama, sportivitas, disiplin, tanggung jawab, identitas budaya, dan persepsi positif siswa. Boi-boan relevan karena memadukan kerja tim, keberanian, strategi, kepatuhan aturan, dan permainan yang adil. Namun, penguatan nilai tidak cukup hanya melalui pelaksanaan permainan; guru perlu melakukan refleksi eksplisit agar siswa memahami makna kebangsaan di balik aktivitas bermain. Oleh karena itu, boi-boan perlu dirancang sebagai pembelajaran PJOK terstruktur melalui pengenalan budaya, modifikasi permainan yang aman, partisipasi kelompok, dialog reflektif, dan penilaian karakter berbasis perilaku.

Kata Kunci: permainan tradisional, PJOK, nilai kebangsaan, sekolah dasar, systematic literature review

A. Pendahuluan

Penguatan nilai kebangsaan pada siswa sekolah dasar menjadi kebutuhan penting karena anak hidup dalam lingkungan sosial yang semakin dipengaruhi teknologi digital, budaya populer global, dan berkurangnya ruang bermain tradisional. Dalam konteks pendidikan Indonesia, Profil Pelajar Pancasila menegaskan pentingnya dimensi gotong royong, berkebinekaan global, mandiri, bernalar kritis, dan berakhlak mulia sebagai arah pembentukan karakter peserta didik (Kemendikdasmen, 2025; Umar et al., 2024). Pada saat yang sama, kajian tentang pendidikan karakter menunjukkan bahwa nilai kebangsaan perlu ditanamkan melalui pengalaman belajar nyata, bukan hanya melalui

penjelasan verbal di kelas (Suyitno & Setyawan, 2021; Febriani et al., 2024).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki posisi strategis dalam penguatan karakter karena pembelajaran berlangsung melalui aktivitas fisik, kerja kelompok, aturan permainan, komunikasi, dan interaksi sosial langsung. Nevitaningrum et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional dapat membentuk kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan Hasmarita et al. (2023) yang melaporkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap pembentukan karakter siswa

sekolah dasar dalam konteks pendidikan jasmani.

Permainan tradisional boi-boan, yang juga dikenal sebagai boy-boyan atau lempar kereweng, merupakan permainan beregu yang menuntut pemain menyusun kembali tumpukan sasaran sambil menghindari lemparan bola dari kelompok lawan. Permainan ini sederhana, murah, mudah dimodifikasi, dan mengandung unsur kerja sama, keberanian, sportivitas, strategi, serta kepatuhan terhadap aturan (Kusumawati et al., 2021; Lubis et al., 2023). Karena karakter tersebut, boi-boan dapat diposisikan sebagai media pembelajaran PJOK yang tidak hanya melatih keterampilan gerak, tetapi juga menanamkan nilai kebangsaan melalui pengalaman bermain langsung (Afmiral & Tofikin, 2024; Elfarita et al., 2025).

Kajian terbaru menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena anak belajar melalui aktivitas yang dekat dengan dunia bermain. Samosir (2024) dan Yustiyati et al. (2024) menegaskan bahwa permainan tradisional membantu meningkatkan minat siswa SD dalam pembelajaran PJOK karena

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan kolaboratif. Hadi et al. (2025) juga menyimpulkan bahwa permainan tradisional relevan untuk mendorong minat belajar PJOK peserta didik sekolah dasar karena menggabungkan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan unsur budaya.

Berbagai penelitian telah membahas permainan tradisional dalam PJOK, kajian yang secara khusus menyintesis boi-boan sebagai media penguatan nilai kebangsaan berdasarkan persepsi siswa kelas VI masih terbatas. Beberapa studi meneliti permainan tradisional secara umum, seperti Bentengan, Gobak Sodor, atau model permainan daerah, tetapi belum banyak yang memusatkan perhatian pada boi-boan dalam konteks nilai kebangsaan dan persepsi siswa (Sholehatun et al., 2023; Setiawan, 2024). Oleh karena itu, artikel ini disusun sebagai Systematic Literature Review untuk menjawab tiga pertanyaan: (1) bagaimana kecenderungan literatur mengenai permainan tradisional dalam PJOK SD; (2) nilai kebangsaan apa saja yang relevan dengan boi-boan; dan (3) bagaimana implikasinya bagi pembelajaran PJOK kelas VI

(Page et al., 2021; Siringo Ringo, 2025).

B. Tinjauan Pustaka

1. Persepsi Siswa dalam Pembelajaran

Persepsi siswa dalam pembelajaran PJOK berkaitan dengan bagaimana siswa menilai pengalaman belajar, tingkat kesenangan, tantangan, keterlibatan, manfaat sosial, dan makna nilai yang mereka rasakan selama aktivitas berlangsung. Dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional, persepsi positif siswa muncul ketika aktivitas dianggap menyenangkan, mudah dipahami, melibatkan teman sebaya, dan memberi ruang bagi gerak tubuh secara aktif (Afmiral & Tofikin, 2024; Samosir, 2024). Persepsi tersebut menjadi penting karena siswa kelas VI sudah berada pada tahap perkembangan yang relatif mampu merefleksikan pengalaman bermain, memahami aturan, dan menghubungkan pengalaman sosial dengan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kerja sama (Hadi et al., 2025; Yustiyati et al., 2024).

2. Permainan Tradisional Boi-boan dalam PJOK

Boi-boan atau boy-boyan merupakan permainan tradisional beregu yang memadukan unsur lempar tangkap bola, kecepatan bergerak, strategi kelompok, keberanian, dan kerja sama. Kusumawati et al. (2021) secara khusus menunjukkan bahwa permainan boy-boyan atau lempar kereweng dapat membentuk karakter keberanian anak karena pemain harus mengambil keputusan cepat dalam situasi bermain. Dalam konteks PJOK, permainan tradisional seperti boi-boan dapat dikembangkan menjadi model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena mudah dimodifikasi, tidak membutuhkan alat mahal, dan dapat dilaksanakan secara berkelompok (Lubis et al., 2023; Bile et al., 2021).

3. Nilai-Nilai Kebangsaan

Nilai kebangsaan dalam pendidikan dasar mencakup sikap mencintai budaya bangsa, menghargai perbedaan, bekerja sama, mematuhi aturan, bertanggung jawab, dan menjaga persatuan dalam kehidupan sosial. Profil Pelajar Pancasila menempatkan gotong royong dan kebinekaan sebagai dimensi penting yang perlu dihidupkan dalam pembelajaran nyata, termasuk

melalui aktivitas fisik dan permainan (Kemendikdasmen, 2025; Umar et al., 2024). Nilai ini sejalan dengan temuan Sholehatun et al. (2023) bahwa permainan tradisional Bentengan dan Gobak Sodor memuat nilai kerja sama, sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab yang dapat dikaitkan dengan penguatan karakter kebangsaan siswa.

4. Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter

Permainan tradisional dapat diposisikan sebagai media pendidikan karakter karena proses bermain melibatkan aturan, interaksi sosial, tanggung jawab, keberanian, pengendalian diri, dan penghargaan terhadap teman maupun lawan. Febriani et al. (2024) menegaskan bahwa permainan tradisional dalam pendidikan jasmani membantu memperkuat karakter siswa sekolah dasar karena siswa belajar melalui pengalaman langsung. Elfarita et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor dan Bentengan dalam PJOK berbasis karakter berdampak positif terhadap pembentukan karakter dan kebugaran siswa, sedangkan Setiawan (2024) menekankan bahwa permainan tradisional memuat nilai kerja sama,

sportivitas, tanggung jawab, dan kebersamaan yang relevan dengan pendidikan karakter.

C. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman PRISMA 2020. PRISMA dipilih karena menyediakan alur pelaporan yang transparan mulai dari identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, hingga penetapan artikel yang disertakan dalam sintesis (Page et al., 2021; Haddaway et al., 2022). Selain itu, aspek pelaporan strategi pencarian juga memperhatikan prinsip PRISMA-S agar kata kunci, basis data, dan proses seleksi literatur dapat dijelaskan secara lebih terbuka dan dapat ditelusuri kembali (Rethlefsen et al., 2021; Siringo Ringo, 2025).

2. Subjek dan Objek Penelitian

Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar, Garuda/portal jurnal OJS, Semantic Scholar, dan pelacakan daftar pustaka dari artikel kunci. Kata kunci yang digunakan meliputi kombinasi: “permainan tradisional”, “boi-boan”, “boy-boyan”, “PJOK sekolah dasar”, “pendidikan

karakter”, “nilai kebangsaan”, “persepsi siswa”, “traditional games”, “physical education”, dan “elementary school”. Rentang publikasi dibatasi pada 2021-2026 agar kajian mencerminkan perkembangan riset mutakhir dan sesuai dengan kebutuhan tugas literature review (Page et al., 2021; Rethlefsen et al., 2021).

3. Teknik Pengumpulan Data

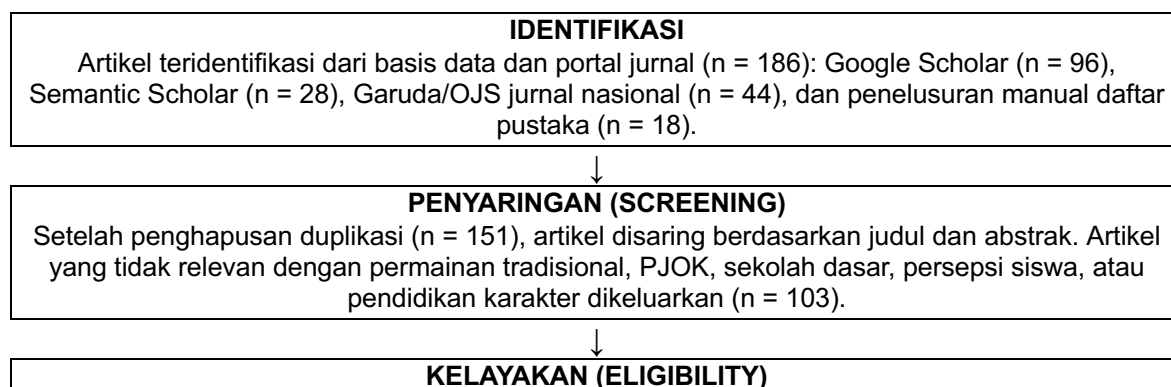
Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel diterbitkan pada tahun 2021-2026; (2) artikel membahas permainan tradisional, PJOK, pendidikan jasmani, nilai karakter, nilai kebangsaan, minat belajar, atau persepsi siswa; (3) konteks kajian berkaitan dengan sekolah dasar atau pembelajaran anak; (4) artikel tersedia dalam teks lengkap; dan (5) artikel memiliki identitas publikasi yang dapat ditelusuri. Kriteria eksklusi meliputi artikel di luar rentang tahun, sumber

populer tanpa metodologi ilmiah, artikel duplikat, dan artikel yang tidak relevan dengan PJOK atau pendidikan karakter (Haddaway et al., 2022; Siringo Ringo, 2025).

4. Analisis Data

Data dari artikel terpilih dianalisis secara tematik melalui empat tahap. Pertama, peneliti membaca judul, abstrak, dan kata kunci untuk memastikan relevansi. Kedua, peneliti mengekstraksi informasi penulis, tahun, fokus kajian, metode, temuan utama, dan relevansi terhadap boi-boan. Ketiga, temuan dikelompokkan ke dalam tema utama, yaitu permainan tradisional sebagai media PJOK, persepsi siswa, nilai kebangsaan, dan implikasi pembelajaran. Keempat, hasil sintesis disusun menjadi narasi argumentatif yang menjawab pertanyaan penelitian (Page et al., 2021; Umar et al., 2024).

5. Diagram Alir PRISMA



Artikel full-text yang dinilai kelayakannya berjumlah 48 artikel. Artikel dikeluarkan karena di luar rentang 2021-2026 (n = 11), tidak membahas konteks sekolah dasar/PJOK (n = 9), tidak memiliki metodologi yang jelas (n = 5), atau tidak relevan dengan nilai karakter/nilai kebangsaan (n = 3).



PENYERTAAN (INCLUDED)

Artikel yang disertakan dalam sintesis akhir berjumlah 20 artikel. Artikel tersebut terdiri atas penelitian empiris, kajian literatur, dan pengembangan model permainan tradisional yang relevan dengan pembelajaran PJOK, karakter, dan nilai kebangsaan

Gambar 1. Diagram Alir PRISMA Proses Seleksi Artikel

D. Hasil Penelitian

1. Gambar 1. Diagram Alir PRISMA Proses Seleksi Artikel

Hasil seleksi menunjukkan bahwa literatur tentang permainan tradisional dalam PJOK didominasi oleh kajian pembentukan karakter, peningkatan minat atau motivasi belajar, pengembangan model pembelajaran, dan pemanfaatan permainan lokal sebagai media aktivitas jasmani. Publikasi tahun 2021-2026 memperlihatkan kecenderungan bahwa permainan

tradisional semakin dipandang sebagai strategi pembelajaran yang relevan untuk menjawab dua kebutuhan sekaligus, yaitu kebutuhan aktivitas gerak siswa dan kebutuhan pendidikan karakter berbasis budaya (Nevitaningrum et al., 2023; Febriani et al., 2024). Selain itu, kajian metode SLR dan PRISMA juga menjadi landasan untuk menyusun sintesis literatur secara sistematis dan transparan (Page et al., 2021; Siringo Ringo, 2025).

Tabel 1. Ringkasan Literatur Utama yang Disintesis

No.	Penulis/Tahun	Fokus Kajian	Metode/Konteks	Temuan Utama	Relevansi untuk Boi-boan
1	Kusumawati et al. (2021)	Boy-boyan/lempar kereweng	Kajian karakter anak	Boy-boyan membentuk keberanian anak.	Dasar langsung untuk nilai keberanian dalam boi-boan.
2	Suyitno & Setyawan (2021)	Permainan tradisional dan karakter	Sekolah dasar	Permainan tradisional memperkuat pendidikan karakter.	Menegaskan permainan lokal sebagai media karakter.

No.	Penulis/Tahun	Fokus Kajian	Metode/Konteks	Temuan Utama	Relevansi untuk Boi-boan
3	Bile et al. (2021)	Latihan kebugaran berbasis permainan tradisional	Pengembangan model PJOK	Permainan tradisional dapat dijadikan aktivitas belajar kebugaran jasmani.	Mendukung modifikasi boi-boan sebagai aktivitas jasmani.
4	Page et al. (2021)	PRISMA 2020	Pedoman systematic review	Menjelaskan alur pelaporan SLR yang transparan.	Menjadi dasar metode seleksi artikel.
5	Rethlefsen et al. (2021)	PRISMA-S	Pedoman pencarian literatur	Menekankan pelaporan strategi pencarian literatur secara lengkap.	Menjadi dasar strategi penelusuran.
6	Nevitaningrum et al. (2023)	PJOK berbasis permainan tradisional	Deskriptif kuantitatif, SD	Membentuk kerja sama, percaya diri, dan disiplin.	Menguatkan posisi PJOK sebagai ruang internalisasi nilai.
7	Lubis et al. (2023)	Model permainan tradisional PJOK	Research and development, SD	Model permainan tradisional layak digunakan dalam PJOK.	Boi-boan dapat dikembangkan sebagai model pembelajaran.
8	Sholehatun et al. (2023)	Bentengan dan Gobak Sodor	Kajian nilai karakter	Memuat kerja sama, sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab.	Menjadi pembandingan nilai pada boi-boan.
9	Hasmarita et al. (2023)	Pengaruh permainan tradisional terhadap karakter	Eksperimen SD	Permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter siswa.	Menegaskan dasar empiris karakter.
10	Afmiral & Tofikin (2024)	Permainan tradisional dalam PJOK	Quasi eksperimen SD	Meningkatkan keterampilan motorik dan motivasi belajar.	Menunjukkan persepsi dan keterlibatan positif siswa.
11	Febriani et al. (2024)	Karakter siswa SD melalui permainan tradisional	Kajian sistematis	Permainan tradisional memperkuat karakter siswa dalam pendidikan jasmani.	Memperkuat argumentasi pendidikan karakter.
12	Samosir (2024)	Minat belajar PJOK melalui permainan tradisional	Kajian literatur	Permainan tradisional meningkatkan	Menunjukkan faktor persepsi positif siswa.

No.	Penulis/Tahun	Fokus Kajian	Metode/Konteks	Temuan Utama	Relevansi untuk Boi-boan
				minat belajar siswa SD.	
13	Setiawan (2024)	Gim-giman dan karakter siswa SD	Literature review	Permainan tradisional memuat kerja sama, kepemimpinan, sportivitas, dan tanggung jawab.	Menambah pemetaan nilai karakter.
14	Yustiyati et al. (2024)	Minat belajar siswa SD dalam PJOK	Kajian literatur	Permainan tradisional meningkatkan minat belajar PJOK.	Mendukung penggunaan boi-boan agar pembelajaran menarik.
15	Umar et al. (2024)	Pendidikan karakter integritas di Indonesia	SLR dan bibliometrik	Riset karakter di Indonesia menekankan disiplin, tanggung jawab, dan nilai moral.	Mengaitkan boi-boan dengan pendidikan karakter nasional.
16	Elfarita et al. (2025)	PJOK berbasis karakter melalui Gobak Sodor dan Bentengan	Kualitatif SD	Permainan tradisional berdampak positif pada karakter dan kebugaran fisik.	Menjadi pembandingan penerapan boi-boan.
17	Hadi et al. (2025)	Minat belajar PJOK melalui permainan tradisional	Studi literatur	Permainan tradisional mendorong minat belajar PJOK siswa SD.	Mendukung tema persepsi dan motivasi.
18	Kemendikdasmen (2025)	Profil Pelajar Pancasila	Dokumen kebijakan	Menegaskan dimensi gotong royong, kebinekaan, dan karakter.	Menjadi rujukan nilai kebangsaan.
19	Siringo Ringo (2025)	SLR dengan metode PRISMA	SLR pendidikan dasar	Menjelaskan penerapan PRISMA dalam kajian pendidikan dasar.	Mendukung metode kajian.
20	Haddaway et al. (2022)	PRISMA 2020 flow diagram	Aplikasi dan pedoman visualisasi PRISMA	Mendukung pelaporan diagram alir yang transparan.	Memperkuat bagian metode SLR.

2. Tema 1: Permainan Tradisional sebagai Media PJOK yang Kontekstual

Sintesis literatur menunjukkan bahwa permainan tradisional relevan digunakan dalam PJOK karena sederhana, murah, fleksibel, mudah dimodifikasi, dan dekat dengan dunia anak. Lubis et al. (2023) menekankan kelayakan model permainan tradisional untuk pembelajaran PJOK sekolah dasar, sedangkan Afmiral dan Tofikin (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik dan motivasi belajar. Dalam konteks boi-boan, karakter permainan yang beregu dan berbasis gerak memberi peluang bagi guru untuk menggabungkan tujuan motorik, sosial, dan karakter dalam satu aktivitas pembelajaran (Bile et al., 2021; Hadi et al., 2025).

3. Tema 2: Persepsi Positif Siswa terhadap Permainan Tradisional

Literatur yang dianalisis memperlihatkan bahwa siswa cenderung memiliki persepsi positif ketika pembelajaran PJOK menggunakan permainan tradisional. Samosir (2024) dan Yustiyati et al. (2024) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan minat

belajar karena kegiatan berlangsung menyenangkan, tidak monoton, dan mendorong partisipasi aktif. Persepsi positif juga dipengaruhi oleh kesempatan siswa untuk bergerak, bekerja sama, dan merasa terlibat dalam kelompok, sebagaimana tampak dalam hasil kajian Afmiral dan Tofikin (2024) serta Hadi et al. (2025).

4. Tema 3: Nilai Kebangsaan yang Terkandung dalam Boi-boan

Berdasarkan sintesis literatur, nilai kebangsaan yang paling relevan dengan permainan boi-boan meliputi gotong royong, kerja sama, sportivitas, keberanian, disiplin, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap perbedaan kemampuan teman. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan gotong royong, akhlak, dan kebinekaan dalam kehidupan sekolah (Kemendikdasmen, 2025; Umar et al., 2024). Secara lebih spesifik, keberanian dalam boi-boan didukung oleh temuan Kusumawati et al. (2021), sedangkan kerja sama dan sportivitas diperkuat oleh kajian Sholehatun et al. (2023), Nevitaningrum et al. (2023), dan Febriani et al. (2024).

Tabel 2. Sintesis Nilai Kebangsaan dalam Pembelajaran Boi-boan

Nilai Kebangsaan	Bentuk dalam Boi-boan	Indikator Perilaku Siswa	Sumber Pendukung
Gotong royong	Siswa membantu tim menyusun kembali tumpukan sasaran.	Mau berbagi tugas, membantu teman, dan tidak bermain sendiri.	Kemendikdasmen (2025); Sholehatur et al. (2023)
Kerja sama	Strategi tim diperlukan untuk menyerang, bertahan, dan menghindar.	Berkomunikasi, membagi peran, dan mendukung anggota kelompok.	Nevitaningrum et al. (2023); Hasmarita et al. (2023)
Sportivitas	Pemain menerima aturan ketika terkena bola atau kalah.	Jujur, menerima hasil, dan menghargai lawan.	Sholehatur et al. (2023); Febriani et al. (2024)
Keberanian	Pemain tetap bergerak dan menyusun sasaran meskipun ada risiko terkena bola.	Berani mengambil keputusan dan tidak mudah menyerah.	Kusumawati et al. (2021); Elfarita et al. (2025)
Disiplin	Pemain mengikuti batas lapangan, giliran, dan aturan permainan.	Patuh terhadap aturan dan instruksi guru.	Nevitaningrum et al. (2023); Setiawan (2024)
Tanggung jawab	Setiap anggota menjalankan peran tim dengan baik.	Tidak meninggalkan tugas dan bertanggung jawab terhadap hasil kelompok.	Febriani et al. (2024); Umar et al. (2024)

E. Pembahasan

1. Boi-boan sebagai Media Penguatan Nilai Kebangsaan dalam PJOK

Hasil sintesis menunjukkan bahwa boi-boan layak diposisikan sebagai media penguatan nilai kebangsaan dalam PJOK karena permainan ini menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, sosial, kompetitif, tetapi tetap berbasis aturan. Nilai gotong royong muncul ketika siswa saling membantu menyusun kembali sasaran

permainan, nilai sportivitas muncul ketika siswa menerima hasil permainan, dan nilai keberanian muncul ketika siswa tetap menjalankan peran meskipun menghadapi tekanan dari tim lawan (Kusumawati et al., 2021; Sholehatur et al., 2023). Dalam kerangka PJOK, nilai-nilai tersebut mendukung pembelajaran karakter yang tidak hanya dijelaskan secara verbal, tetapi dialami melalui aktivitas fisik dan

interaksi kelompok (Nevitaningrum et al., 2023; Hasmarita et al., 2023).

Dibandingkan dengan permainan individual, boi-boan memiliki keunggulan karena nilai karakter dibangun melalui dinamika kelompok. Ketika siswa menyusun strategi, menjaga teman agar tidak terkena bola, dan mematuhi aturan, mereka sedang belajar makna tanggung jawab, kerja sama, dan persatuan secara praktis. Hal ini sejalan dengan Febriani et al. (2024) yang menempatkan permainan tradisional sebagai media penguatan karakter siswa sekolah dasar, serta Kemendikdasmen (2025) yang menekankan pentingnya gotong royong sebagai salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila.

2. Persepsi Siswa dan Pentingnya Refleksi Nilai

Pada siswa, permainan boi-boan berpotensi menimbulkan persepsi positif karena sesuai dengan kebutuhan anak untuk bergerak, bermain, berkompetisi secara sehat, dan bekerja sama. Afmiral dan Tofikin (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar dalam PJOK, sedangkan Samosir (2024) dan Yustiyati et al. (2024)

menegaskan bahwa permainan tradisional menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, persepsi siswa terhadap boi-boan dapat menjadi pintu masuk bagi guru untuk membangun pembelajaran PJOK yang lebih bermakna.

Penguatan nilai kebangsaan tidak otomatis terjadi hanya karena siswa bermain boi-boan. Guru perlu menambahkan refleksi setelah permainan agar siswa menyadari nilai yang mereka praktikkan. Refleksi dapat dilakukan melalui pertanyaan sederhana, misalnya siapa yang membantu tim, aturan apa yang harus ditaati, bagaimana sikap ketika kalah, dan nilai apa yang dipelajari dari permainan. Strategi refleksi ini sejalan dengan pandangan pendidikan karakter yang menekankan pentingnya pengalaman, dialog, dan pemaknaan nilai setelah aktivitas pembelajaran (Elfarita et al., 2025; Umar et al., 2024).

3. Implikasi terhadap Perancangan Pembelajaran PJOK Berbasis Boi-boan

Berdasarkan sintesis literatur, pembelajaran PJOK berbasis boi-boan dapat dirancang melalui lima tahap: pengenalan budaya

permainan, demonstrasi aturan, pelaksanaan permainan kelompok, refleksi nilai, dan evaluasi karakter. Tahap pengenalan budaya penting agar siswa memahami bahwa boi-boan bukan sekadar permainan, melainkan bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan (Suyitno & Setiawan, 2021; Setiawan, 2024). Tahap pelaksanaan perlu memperhatikan keselamatan siswa melalui modifikasi alat, ukuran lapangan, dan aturan permainan sesuai kondisi sekolah (Lubis et al., 2023; Bile et al., 2021).

Guru juga perlu melakukan penilaian karakter sederhana melalui observasi perilaku siswa selama bermain, seperti kerja sama, sportivitas, keberanian, disiplin, dan tanggung jawab. Penilaian tidak harus berbentuk tes tertulis, tetapi dapat berupa lembar observasi, jurnal refleksi singkat, atau diskusi kelompok. Model ini sesuai dengan karakter PJOK yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan aktivitas sosial (Nevitaningrum et al., 2023; Hadi et al., 2025).

4. Kesenjangan Penelitian dan Arah Penelitian Lanjutan

Kesenjangan utama yang ditemukan dalam kajian ini adalah terbatasnya penelitian empiris yang secara khusus mengukur persepsi siswa kelas VI terhadap boi-boan sebagai media penguatan nilai kebangsaan. Sebagian besar studi masih membahas permainan tradisional secara umum, permainan lain seperti Gobak Sodor dan Bentengan, atau pengembangan model permainan tradisional dalam PJOK (Sholehatun et al., 2023; Elfarita et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain kualitatif atau mixed methods untuk menggali persepsi siswa, guru, dan kepala sekolah mengenai boi-boan secara lebih spesifik.

Dari sisi metodologi, penelitian berikutnya juga dapat menyusun desain quasi-eksperimen untuk melihat pengaruh pembelajaran boi-boan terhadap karakter, minat belajar, dan keterampilan sosial siswa. Pelaporan penelitian dapat mengikuti pedoman PRISMA apabila berbentuk kajian literatur, atau menggunakan instrumen observasi dan wawancara apabila berbentuk penelitian lapangan (Page et al., 2021; Rethlefsen et al., 2021). Dengan demikian, kajian boi-

boan dapat berkembang dari literature review menuju penelitian empiris yang lebih kuat dan relevan bagi praktik PJOK di sekolah dasar

F. Simpulan

Berdasarkan Systematic Literature Review terhadap publikasi 2021-2026, permainan tradisional boi-boan atau boy-boyan memiliki potensi kuat sebagai media penguatan nilai kebangsaan dalam pembelajaran PJOK kelas VI sekolah dasar. Potensi tersebut terlihat dari karakter permainan yang menuntut kerja sama, gotong royong, sportivitas, keberanian, disiplin, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap kemampuan teman. Literatur yang dianalisis menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, keterampilan motorik, dan pembentukan karakter siswa sekolah dasar (Afmiral & Tofikin, 2024; Febriani et al., 2024; Hadi et al., 2025).

Implikasi praktis dari kajian ini adalah guru PJOK perlu merancang boi-boan bukan hanya sebagai aktivitas bermain, melainkan sebagai pembelajaran berbasis nilai. Rancangan yang disarankan meliputi

pengenalan budaya permainan, modifikasi alat dan aturan yang aman, pembagian kelompok yang seimbang, pelaksanaan permainan, refleksi nilai kebangsaan, dan evaluasi karakter. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji secara empiris persepsi siswa kelas VI terhadap boi-boan serta efektivitasnya dalam memperkuat nilai kebangsaan melalui pendekatan kualitatif, mixed methods, atau quasi-eksperimen (Kusumawati et al., 2021; Nevitaningrum et al., 2023; Elfarita et al., 2025).

DAFTAR PUSTAKA

- Afmiral, M., & Tofikin, T. (2024). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar 006 Teratak Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 47007-47013. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22975>
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan model latihan kebugaran jasmani berbasis permainan tradisional sebagai aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 71-80.
- 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://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/article/view/722>
- Febriani, I. R., Nurfajariyah, A. P., Anissa, P. N., & Hambali, B. (2024). Memperkuat karakter siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 48-55.
<https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3586>
- Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., & McGuinness, L. A. (2022). PRISMA2020: An R package and Shiny app for producing PRISMA 2020-compliant flow diagrams, with interactivity for optimised digital transparency and Open Synthesis. *Campbell Systematic Reviews*, 18, e1230.
<https://doi.org/10.1002/cl2.1230>
- Hadi, F., Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., Ningrum, N. F. M., Afrilliyana, A., & Fathanah, N. (2025). Studi literatur: Mendorong minat belajar PJOK peserta didik sekolah dasar melalui kegiatan permainan tradisional. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 6(3), 195-206.
<https://doi.org/10.53869/jpas.v6i3.360>
- Hasmarita, S., Nursyamsi, M. Y., Valentino, R. F., Gunawan, G., & Rosmilawati, L. (2023). The influence of traditional games on the character of elementary school students. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 6(2), 49-56.
<https://doi.org/10.17509/tegar.v6i1.51334>
- Kemendikdasmen. (2025). Profil Pelajar Pancasila. Direktorat Sekolah Dasar, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
<https://ditsd.kemendikdasmen.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Kusumawati, N. C., Muhsinin, M., & Masrurroh, U. (2021). Permainan tradisional Boy Boyan (Lempar Kereweng) membentuk karakter keberanian anak. *Proceeding: Nasional Seminar for Research Community Development*, 5(1), 17-28.
<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/NaSReCD/article/view/1019>
- Lubis, A. E., Nugroho, A., Blegur, J., Hendrawan, D., Winata, D. C., Syaleh, M., & Al Munawar, A. (2023). Pengembangan model permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 4(1), 87-98.
<https://doi.org/10.55081/joki.v4i1.1992>
- Nevitaningrum, N., Prabowo, T. A., & Nugroho, S. (2023). Implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(1), 22-33.
<https://doi.org/10.21831/jppi.v19i1.73492>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C.,

- Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hrobjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., Welch, V. A., Whiting, P., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Rethlefsen, M. L., Kirtley, S., Waffenschmidt, S., Ayala, A. P., Moher, D., Page, M. J., Koffel, J. B., & PRISMA-S Group. (2021). PRISMA-S: An extension to the PRISMA statement for reporting literature searches in systematic reviews. *Systematic Reviews*, 10, 39. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01542-z>
- Samosir, M. A. (2024). Meningkatkan minat belajar siswa SD-UMMI AIDA Islam Terpadu dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional: Kajian literatur. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 3(2), 1-8. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pior/article/view/349>
- Setiawan, H. (2024). Traditional games "Gim-giman" for character strengthening of elementary school students. *JELEDUC: Journal of Elementary Education*, 2(2). <https://jurnal.umla.ac.id/index.php/JELEDUC/article/view/961>
- Sholehatun, S., Zain, M. I., & Angga, P. D. (2023). Nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional Bentengan dan Gobak Sodor. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 180-186. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/5545>
- Siringo Ringo, S. (2025). Systematic Literature Review dengan metode PRISMA: Pembelajaran berdiferensiasi pada pendidikan dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 209-226. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1760>
- Suyitno, S., & Setyawan, F. B. (2021). Penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 13(1), 13-22. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v13i1.5028>
- Umar, U., Hamzah, M., Rahmatullah, R., & Ni'mah, S. (2024). Integrity character education in Indonesia: Systematic literature review and bibliometric analysis. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5457-5472.
- Yustiyati, S., Dhafiana, N., Asyifa Sabila, S., Indriani, T., & Mulyana, A. (2024). Meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional. *Jurnal Keolahragaan Juara*, 4(1), 25-33. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/juara/>
-