

Efektivitas Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional terhadap Penguatan Karakter Siswa

Rusnah*, Rabwan Satriawan, Ewan Irawan, Firdaus, Salahudin
STKIP Taman Siswa Bimai, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: r78277291@gmail.com

Article history

Dikirim:
19-06-2026

Direvisi:
24-06-2026

Diterima:
25-06-2026

Key words:

Anti Perundungan;
Permainan Tradisional;
Karakter Siswa.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional terhadap penguatan karakter siswa SMPN 16 Langgudu Satap. Metode penelitian menggunakan *quasi eksperiment* desain *One Group Pretest-Posttest* dengan sampel 30 siswa kelas VIII. Instrumen penelitian melalui angket karakter meliputi kerjasama, komunikasi positif, dan partisipasi kelompok menggunakan skala Likert lima poin dan lembar observasi lapangan, dengan prosedur mencakup tahap *pretest*, tahap intervensi modifikasi permainan tradisional (*Tapa Gala, Mpa'a Gopa, Bakia*), dan tahap *posttest*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, *Paired Samples T-Test*, dan *Effect Size (Cohen's d)* seluruh analisis pada signifikan ($p < 0,05$) menggunakan *software SPSS 25*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan intervensi berhasil meningkatkan skor rata-rata total karakter sebesar 16,50 poin, dari 62,40 (SD = 6,85) menjadi 78,90 (SD = 5,92). Hasil uji *Paired Samples T-Test* membuktikan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan ($t = -9,842$; Sig. = 0,000; $p < 0,05$), yang diperkuat oleh nilai *Cohen's d* sebesar 1,79 (Kategori Besar). Keberhasilan ini dikonfirmasi oleh data observasi lapangan; skor Kerja Sama meningkat (60 ke 88), Komunikasi Positif (55 ke 90), dan Partisipasi Kelompok (62 ke 92), sementara Ejekan Verbal menurun (70 ke 20) serta Pengucilan Teman (65 ke 10). Kesimpulannya, modifikasi permainan tradisional *Mbojo* sangat efektif memperkuat karakter sekaligus mereduksi perundungan siswa. Penelitian ini berkontribusi menyediakan model pembelajaran inovatif berbasis kearifan lokal yang aplikatif bagi guru PJOK untuk menciptakan iklim sekolah yang aman, inklusif, dan bebas perundungan.

PENDAHULUAN

Lingkungan sekolah menengah pertama memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan psikososial peserta didik melalui proses pembentukan karakter, moralitas, dan keterampilan sosial yang berlangsung secara sistematis. Pendidikan karakter pada usia SMP sangat penting untuk membentuk generasi yang bertanggung jawab dan berakhlak mulia (Slobodskaya, 2021). Namun, upaya tersebut masih dihadapkan pada berbagai tantangan, salah satunya meningkatnya fenomena perundungan (*bullying*) di kalangan peserta didik, baik itu verbal maupun non verbal, seperti mengejek teman dengan bahasa kotor, menyembuyikan barang teman dan sejenisnya (Chaeroh, 2024). Perundungan tidak lagi dapat dipandang sebagai kenakalan anak yang bersifat sementara, melainkan sebagai

masalah serius yang berpotensi mengganggu proses pendidikan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya berupa terganggunya kesehatan mental dan rasa aman korban, tetapi juga menurunkan kualitas interaksi sosial serta menghambat internalisasi nilai-nilai karakter yang menjadi tujuan utama pendidikan (Nugroho & Azizah, 2024). Kondisi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang kurang kondusif dan berisiko membentuk pola perilaku sosial negatif yang berlanjut pada tahap perkembangan berikutnya (Sakurai, 2022). Selain itu, kolaborasi antara guru, orang tua, dan masyarakat untuk menciptakan budaya sekolah yang menghargai keberagaman serta mengurangi perilaku berbahaya sangat diperlukan dalam menangani tindakan perundungan di sekolah (Dewi, 2023).

Secara konseptual, perundungan di lingkungan sekolah menengah pertama umumnya muncul dalam bentuk perundungan verbal dan relasional yang bersifat tidak langsung sehingga sering kali luput dari pengawasan pendidik maupun pihak sekolah (Listiani et al., 2024). Perundungan verbal, seperti pemberian julukan yang merendahkan, ejekan, serta penggunaan bahasa yang tidak santun, merupakan bentuk yang paling sering terjadi karena kerap dianggap sebagai candaan dalam interaksi sehari-hari antarpeserta didik (Tay & Cameron, 2023). adahal, perilaku tersebut berdampak serius terhadap perkembangan konsep diri, kepercayaan diri, dan harga diri anak (Rohmalimna, Yeau, & Sie, 2022). Selain itu, perundungan juga muncul dalam bentuk agresi relasional seperti mengucilkan teman atau menyembunyikan barang milik teman sebagai bentuk intimidasi psikologis terselubung (Nainggolan et al., 2025). Hal ini menunjukkan masih lemahnya empati, toleransi, dan tanggung jawab sosial peserta didik, padahal nilai-nilai tersebut merupakan fondasi penting pembentukan karakter (Prasitya et al., 2025). Kondisi ini diperkuat oleh data nasional, yang dimana hasil laporan KPAI tahun 2025 mencatat lebih dari 2.500 kasus kekerasan terhadap anak dengan 37,5% terjadi di lingkungan pendidikan. Dinas Pendidikan Kabupaten Bima melaporkan perundungan sekolah didominasi kekerasan fisik (55,5%), verbal (29,3%), dan psikologis (15,2%). Tingkat kerawanan tertinggi terjadi pada jenjang SMP (50%) dan SD (23%).

Kondisi empiris di lapangan memperlihatkan urgensi serupa, sebagaimana yang teridentifikasi langsung pada sekolah SMPN 16 Langgudu Satap Kabupaten Bima. Berdasarkan observasi awal dan pemaparan dari kepala sekolah pada bulan mei 2026, fenomena perundungan di sekolah ini masih menjadi problematika harian yang mengganggu kenyamanan belajar para siswa. Beberapa perilaku perundungan verbal dan fisik ringan yang ditemukan meliputi kebiasaan menyembunyikan sepatu teman, memanggil rekan sebaya dengan julukan bernada kotor atau jorok, hingga mengejek atau menyebut nama orang tua teman dengan diksi bahasa yang tidak santun. Perilaku ini perlu adanya penanaman nilai-nilai karakter positif di lingkungan sekolah. Jika dibiarkan tanpa adanya tindakan mitigasi yang berfokus pada pendekatan humanis, tindakan agresi ini berpotensi memicu trauma psikologis berkepanjangan bagi korban serta merusak atmosfer kohesivitas sosial antar-siswa.

Untuk mereduksi permasalahan tersebut, integrasi aktivitas fisik edukatif berbasis kearifan lokal (*local wisdom*) dinilai menjadi strategi keilmuan Olahraga dan Kesehatan yang sangat relevan serta solutif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik, tetapi juga memperkuat kesadaran mereka terhadap nilai budaya lokal (Chaeroni et al., 2023). Pemanfaatan

khazanah budaya lokal berupa permainan tradisional khas daerah Bima, seperti *tapa gala*, *mpa'a gopa*, dan *bakia*, tidak sekadar berfungsi sebagai media rekreatif, melainkan bertindak sebagai instrumen pedagogis yang efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik, emosional, dan sosial anak secara simultan (Astini et al., 2023). Dengan demikian, permainan tradisional tersebut memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak, serta mendukung pembentukan karakter yang positif dalam pendidikan anak usia dini (Sulistina et al., 2025). Secara spesifik, penerapan model pembelajaran berbasis aktivitas fisik lewat permainan *mpa'a tapa gala* terbukti memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan keterpaduan interaksi sosial serta penguatan karakter disiplin dan tanggung jawab anak (Irawan et al., 2021). Aktivitas interaktif ini mampu mengalihkan fokus anak dari paparan teknologi berlebih, sekaligus menumbuhkan rasa empati antarteman lewat interaksi tatap muka secara langsung selama aktivitas bermain berlangsung (Edwards, 2025).

Secara filosofis, setiap permainan tradisional Bima yang diimplementasikan memuat nilai pertahanan diri dan kolektivitas tinggi yang bertolak belakang dengan perilaku perundungan (Erwin et al., 2022). Modifikasi dan penerapan permainan tradisional seperti *mpa'a gopa* khas Bima secara empiris terbukti mampu menekan kecenderungan perilaku agresi siswa, mereduksi ketegangan kelompok, serta meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia sekolah dasar secara signifikan (Firdaus et al., 2025). Kemudian permainan *bakia* yang ditemukan dapat membangun komunikasi yang positif, menyelaraskan langkah, menghargai giliran, serta menekan ego individu demi mencapai tujuan kelompok (Melar et al., 2025). Sifat permainan tradisional yang mengedepankan kolaborasi dan inklusivitas ini menjadikannya instrumen ideal untuk mengikis pola perilaku *bullying* yang cenderung eksklusif, dominan, dan destruktif (Landaeta-Torres et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional terhadap penguatan karakter siswa di SMPN 16 Langgudu Satap, Kabupaten Bima. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas model tersebut dalam menekan perilaku perundungan sekaligus memperkuat karakter peserta didik, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal di lingkungan sekolah menengah pertama.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*, menggunakan *One Group Pretest–Posttest* pada satu kelompok siswa kelas VIII SMPN 16 Langgudu Satap Kabupaten Bima. Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*), sehingga perubahan yang terjadi dapat diamati secara lebih objektif.

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas VIII SMPN 16 Langgudu Satap Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2026/2027. Seluruh siswa dijadikan sampel melalui teknik *total sampling*. Pemilihan kelas VIII didasarkan pada karakteristik perkembangan peserta didik yang berada pada fase remaja awal dengan intensitas



interaksi sosial yang tinggi serta masih rentan terhadap perilaku perundungan. Selain itu, siswa kelas VIII dianggap mampu memahami aturan permainan tradisional dan menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti kerjasama, komunikasi positif, tanggung jawab, dan partisipasi kelompok, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah angket penguatan karakter siswa yang disusun berdasarkan indikator karakter antiperundungan, meliputi kerjasama, komunikasi positif, dan partisipasi kelompok. Kemudian angket menggunakan skala Likert lima poin dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, indikator dalam instrumen di terapkan melalui permainan tradisional Bima (*Mpa'a tapa gala*, *Mpa'a gopa*, dan *Bakia*). Uji validitas dilakukan melalui validitas isi oleh ahli pendidikan jasmani dan pendidikan karakter serta validitas empiris menggunakan korelasi *Pearson Product-Moment* dengan kriteria r hitung $> r$ tabel pada taraf signifikansi ($p < 0,05$). Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan nilai ($p > 0,70$) sebagai indikator instrumen reliabel. Selain angket, digunakan lembar observasi untuk mencatat perilaku siswa selama penerapan permainan tradisional, khususnya kerjasama, interaksi sosial, komunikasi positif, dan perilaku yang berkaitan dengan pencegahan perundungan.

Prosedur Penelitian

Secara sistematis, pelaksanaan kegiatan penelitian ini dijalankan melalui tiga tahapan utama yang terstruktur, meliputi tahap awal *pretest*, intervensi, dan tahap akhir *posttest*.

Tahap Awal (*Pretest*): Pada tahap awal, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memperoleh izin penelitian serta menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan. Setelah itu, seluruh siswa kelas VIII diberikan *pretest* menggunakan angket penguatan karakter siswa untuk mengetahui kondisi awal karakter peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pretest* ini digunakan sebagai data dasar (*baseline*) untuk membandingkan perubahan yang terjadi setelah intervensi.

Tahap Perlakuan (*Treatment*): Tahap perlakuan merupakan inti dari penelitian yang dilakukan melalui penerapan Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional. Pada tahap ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen dan mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dimodifikasi, yaitu *Tapa Gala*, *Mpa'a Gopa*, dan *Bakia*. Selama kegiatan berlangsung, siswa secara aktif terlibat dalam interaksi permainan yang menuntut kerjasama, komunikasi, dan pengendalian diri. Pada permainan *Tapa Gala*, siswa dilatih untuk bekerjasama menjaga strategi kelompok dan saling melindungi antaranggota tim. Pada *Mpa'a Gopa*, siswa diarahkan untuk mengembangkan empati, komunikasi positif, serta menghargai teman tanpa ejekan atau perilaku merendahkan. Sementara itu, pada *Bakia*, siswa dituntut untuk menyelaraskan langkah, mengontrol ego, dan bekerjasama secara disiplin dalam mencapai tujuan kelompok. Dalam proses tersebut, peneliti berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, penguatan positif, serta intervensi langsung ketika muncul perilaku yang mengarah pada perundungan, seperti ejekan atau konflik antarsiswa. Selain itu, dilakukan observasi terhadap interaksi sosial siswa selama kegiatan berlangsung.

Tahap Akhir (*Posttest*): Pada tahap akhir, siswa diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama seperti pada *pretest*. *Posttest* dilakukan untuk

mengukur perubahan penguatan karakter siswa setelah diberikan perlakuan. Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional terhadap penguatan karakter siswa SMPN 16 Langgudu Satap.

Analisis Data

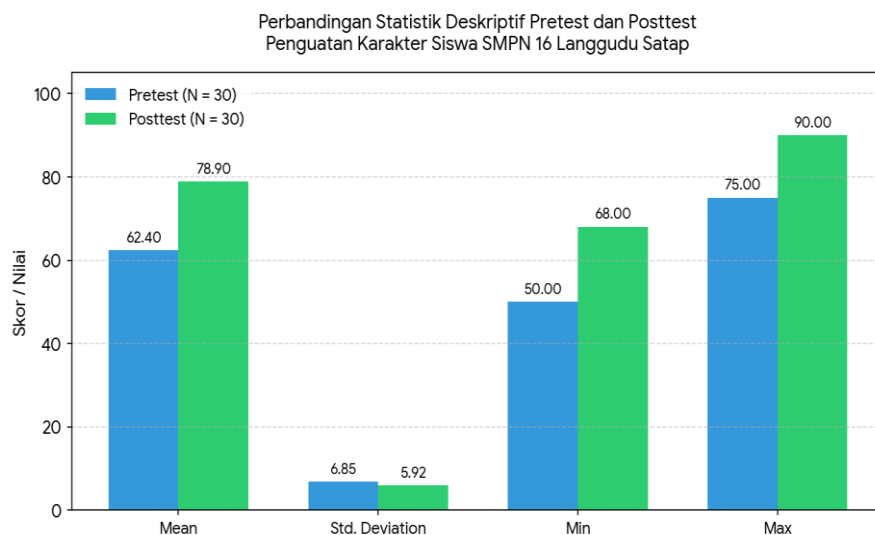
Analisis data dalam penelitian ini diawali dengan analisis deskriptif untuk melihat nilai rata-rata (mean, minimum, maksimum, dan standar deviasi) kondisi awal karakter siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dilanjutkan dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* sebagai prasyarat analisis paramtrik. Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-Test* pada taraf signifikansi 0,05, dengan kriteria *Sig. (2-tailed) < 0,05* untuk menunjukkan perbedaan signifikan sehingga model dinyatakan efektif, dan Uji *Effect Size (Cohen's d)* dilakukan untuk mengukur dampak model terhadap karakter siswa. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat temuan kuantitatif terkait peningkatan kerjasama, komunikasi positif, dan penurunan perilaku perundungan. Seluruh rangkain analisis statistik dilakukan dengan bantuan *software SPSS 25*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Terlebih dahulu data dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum skor penguatan karakter siswa pada kondisi awal, yang disajikan pada Grafik 1.



Gambar 1. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Penguatan Karakter

Berdasarkan Grafik 1, terlihat bahwa skor rata-rata penguatan karakter siswa mengalami peningkatan sebelum dan sesudah *posttest*, dari 62.40 menjadi 78.90. Peningkatan sebesar 16.50 poin ini menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan setelah penerapan Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional. Selain itu, penurunan standar deviasi dari 6.85 menjadi 5.92 mengindikasikan bahwa variasi skor antar siswa menjadi lebih kecil, yang berarti

peningkatan karakter terjadi secara lebih merata di seluruh responden. Secara deskriptif, bahwa model yang diterapkan tidak hanya meningkatkan rata-rata karakter siswa, tetapi juga menghasilkan pemerataan penguatan karakter dalam kelompok.

Hasil Uji Normalitas Shpiro-Wilk

Sebelum dilakuakn uji *paired sample t-Tets*, data terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan *Shapirol-Wilk* untuk mengetahui apakah berdistribusi normal dan layak di lanjutkan ke uji paramtrik, hasil uji normalitas di sajikan pada tabel 1.

Tabel 1. *Tetst of Normality Shapirol-Wilk*

	Shapirol-Wilk Statistik	Sig.
Pretest	0.972	0.612
Posttest	0.965	0.428

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi *Shapiro–Wilk* pada *pretest* (0.612) dan *posttest* (0.428) lebih besar dari *P-Value* < 0.05 (Sig), sehingga data berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data penguatan karakter siswa tidak menyimpang dari distribusi normal dan memenuhi asumsi statistik parametrik. Dengan demikian, data layak dilanjutkan ke uji *paired sample t-test* untuk menguji efektivitas Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional secara lebih akurat dan objektif.

Hasil Analisis Paired Sample t-Test Indikator Karakter Siswa SMPN 16 Langudu Satap

Tabel 2. Hasil Analisis Paired Sample t-Test Indikator Karakter Siswa

Indikator Karakter	Mean Pretest	Mean Posttest	Selisih Mean	t	df	Sig. (2-tailed)	Ket
Kerja Sama	20,80	26,10	5,50	-7,015	29	0,000	Sig.
Komunikasi Positif	20,40	26,10	5,70	-6,124	29	0,000	Sig.
Partisipasi Kelompok	21,20	26,50	5,30	-6,437	29	0,000	Sig.
Total Karakter	62,40	78,90	16,50	-9,842	29	0,000	Sig.

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji *Paired Samples t-Test*, seluruh indikator karakter mengalami peningkatan nyata setelah penerapan model, ditandai skor *posttest* yang lebih tinggi dari pada *pretest*, yaitu pada aspek kerjasama meningkat dari 20,80 menjadi 26,30, komunikasi positif dari 20,40 menjadi 26,10 dan diikuti partisipasi kelompok dari 21,20 menjadi 26,50. Ketiga indikator tersebut memiliki nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), membuktikan adanya perbedaan sangat signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Secara keseluruhan, skor total karakter siswa melonjak dari rata-rata *pretest* 62,40 menjadi *posttest* 78,90 dengan nilai $t = -9,842$ dan $Sig. = 0,000$. Temuan ini menegaskan bahwa Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional efektif memperkuat karakter siswa melalui penanaman kerjasama, komunikasi positif, dan partisipasi kelompok sebagai fondasi perilaku anti-perundungan di sekolah.

Hasil Uji Effect Size (Cohen's d

Untuk mengukur kekuatan dampak efektivitas Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional terhadap karakter siswa, dilakukan

analisis *effect size* menggunakan rumus *Cohen's d*. Hasil analisis ukuran efek pada masing-masing indikator dan skor disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *Effect Size* (*Cohen's d*)

Variabel	Mean Pretest	Mean Posttest	Mean Difference	SD Difference	Cohen's d	Kategori
Permainan Tradisional - Penguatan Karakter Siswa	62,40	78,90	16,50	9,20	1,79	Besar

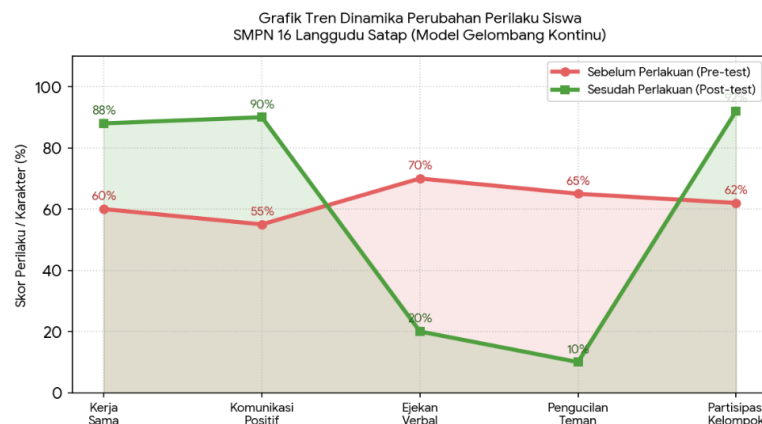
Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai *effect size* (*Cohen's d*) sebesar **1,79** yang termasuk kategori **besar**. Hasil ini menunjukkan bahwa Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan karakter siswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan permainan *Mpa'a Tapa Gala*, *Mpa'a Gopa*, dan *Bakia* efektif dalam mengembangkan karakter antiperundungan seperti, kerjasama, komunikasi positif, dan partisipasi kelompok atau kepedulian sosial.

Hasil Analisis Data Observasi Perilaku Karakter Siswa SMPN 16 Langgudu Satap

Sebelum dilakukan interpretasi hasil lebih mendalam, data observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan perilaku siswa selama proses penerapan Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional. Pengamatan difokuskan pada aspek kerjasama, komunikasi, dan perilaku yang berkaitan dengan perundungan, yang disajikan pada tabel 4 dan grafik 2.

Tabel 4. Hasil Analisis Deskriptif Observasi Perilaku Karakter Siswa SMPN 16 Langgudu Satap

Indikator Perilaku	Sebelum Perlakuan	Kategori	Sesudah Perlakuan	Kategori	Arah Perubahan
Kerja Sama	60	Sedang	88	Tinggi	↗ Meningkatkan
Komunikasi Positif	55	Rendah	90	Sangat Tinggi	↗ Meningkatkan
Partisipasi Kelompok	62	sedang	92	Sangat Tinggi	↗ Meningkatkan
Ejekan Verbal	70	sedang	20	Rendah	↘ Menurun
Pengucilan Teman	65	sedang	10	Rendah	↘ Menurun



Gambar 2. Tren Dinamika Pergerakan Perilaku dan Karakter Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Permainan Tradisional

Hasil observasi perilaku siswa di SMPN 16 Langgudu Satap yang disajikan pada (Tabel 4 dan Grafik 2) menunjukkan penguatan karakter dan penurunan perundungan yang signifikan setelah penerapan Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional. Hal ini dibuktikan dengan melonjaknya nilai Komunikasi Positif dari skor 55 (Rendah) ke 90 (Sangat Tinggi), Partisipasi Kelompok mencapai 92%, dan kerjasama naik ke 88%. Sebaliknya, perilaku perundungan berupa Ejekan Verbal ditekan drastis dari 70 (Sedang) menjadi 20 (Rendah), dan pengucilan teman turun ke 10% dari 65%. Data lapangan ini mengonfirmasi hasil uji *Paired Samples t-Test* sebelumnya. Intervensi permainan tradisional terbukti efektif melatih interaksi aktif, pembagian peran, dan empati siswa, sehingga mampu meminimalisasi tindakan pengucilan di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, model intervensi berbasis kearifan lokal ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai strategi preventif dalam menciptakan iklim sekolah yang aman, inklusif, dan bebas dari perundungan.

Pembahasan

Keberhasilan Utama Intervensi Permainan Tradisional terhadap Penguatan Karakter Siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan karakter siswa SMPN 16 Langgudu Satap. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari perbedaan signifikan antara pretest dan posttest, tetapi juga diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan meningkatnya kerjasama, komunikasi positif, dan partisipasi siswa, serta menurunnya perilaku perundungan. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan, siswa belajar bekerjasama, menghargai perbedaan, mengendalikan emosi, serta bertanggung jawab terhadap kelompok, sehingga berkembang sikap empati, toleransi, dan kepedulian sosial sebagai fondasi karakter anti perundungan.

Selain itu, aktivitas fisik di luar kelas menciptakan interaksi sosial yang lebih positif, memperkuat kohesi kelompok, dan mengurangi kecenderungan perilaku agresif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa aktivitas fisik berbasis permainan mampu mengurangi agresi sosial dan meningkatkan kohesivitas kelompok siswa (Iqbal & Maqbool, 2023). serta efektif dalam menekan perilaku perundungan melalui pendekatan kolektif di lingkungan sekolah (Akbar et al., 2024) bahwa program pengawasan total berbasis aktivitas fisik kolektif memiliki efisiensi tinggi dalam menekan insiden perundungan di lingkungan sekolah dasar secara simultan.

Justifikasi Teoritis Mekanisme Pembentukan Karakter Lewat Nilai Filosofi Budaya Mbojo

Secara kausalitas, intensitas gerak motorik kasar di lapangan berimplikasi pada terbentuknya ruang negosiasi sosial dan rekonstruksi habituasi sikap siswa melalui aturan main budaya lokal yang telah dimodifikasi (Muslihin & Sianturi, 2023). Pada penerapan permainan *Mpa'a Tapa Gala*, pembentukan nilai karakter sportivitas dan tanggung jawab kolektif terjadi ketika siswa yang memegang peran sebagai penjaga garis dipaksa memosisikan diri mereka sebagai benteng pelindung bagi stabilitas dan



keamanan seluruh anggota timnya dari penetrasi pihak lawan. Temuan ini mengonfirmasi hasil studi terdahulu oleh (Heryanto et al., 2024) yang menyatakan bahwa pola perilaku interaktif dalam permainan gobak sodor secara alami melatih kepekaan sosial anak agar memiliki empati untuk melindungi sesama rekan sebaya dari segala bentuk agresi. Sebaliknya, pada klaster siswa dengan kecenderungan agresi verbal tinggi, ditemukan bahwa pembatasan penggunaan diksi kasar dalam permainan *Mpa'a Gopa* secara empiris menciptakan sebuah mekanisme kontrol sosial internal kelompok (*peer-group control*). Hal ini memicu terbentuknya kesadaran kolektif, yang pada gilirannya mampu memaksa siswa untuk saling mengoreksi cara berkomunikasi secara santun dan asertif demi menjaga akumulasi poin kejuaraan tim mereka (Georgopoulou, 2024). Capaian positif tersebut beririsan secara teoretis dengan premis ilmiah dari (Ashar et al., 2025) yang menegaskan bahwa kerangka kerja olahraga tradisional kooperatif merupakan instrumen ideal dalam memotong mata rantai perundungan di sekolah.

Lebih mendalam lagi, integrasi keilmuan PJKR melalui implementasi permainan *Bakia* bertindak sebagai media eliminasi egoisme individu secara mutlak melalui lintasan lurus lapangan. Karakteristik gerak *Bakia* yang mewajibkan sinkronisasi gerak fisik memberikan pembuktian nyata bagi anak bahwa memaksakan kehendak sepihak tanpa adanya jalinan komunikasi yang harmonis akan mengakibatkan keruntuhan stabilitas tim secara kolektif di lapangan. Konsekuensinya, rekayasa aturan permainan tersebut secara mekanis memicu stimulasi kecerdasan interpersonal anak secara simultan (Garaigordobil et al., 2022). Fenomena perubahan perilaku ini sesuai dengan argumentasi (Utami, 2024) bahwa sinkronisasi motorik kelompok dalam lintasan bakiak terbukti efektif dalam mengikis pembentukan klik-klik pertemanan (*peer cliques*) yang bersifat negatif dan eksklusif di kalangan siswa. Secara filosofis, esensi dari aktivitas kolektif ini merepresentasikan penguatan kohesi sosial anak dalam konteks budaya lokal yang inklusif (Latief et al., 2022). Melalui penanaman nilai khazanah budaya Bima ini, watak perundungan yang biasanya didominasi oleh orientasi dominasi kekuasaan individual sepihak atas anak yang lemah dapat dikikis dan digantikan oleh semangat kesetaraan dan kebersamaan.

Analisis Faktor Pendukung Kebaharuan Metode

Urgensi teoretis ini mempertegas fakta bahwa Keberhasilan Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional dalam meningkatkan karakter siswa tidak hanya dipengaruhi oleh jenis permainan yang digunakan, tetapi juga oleh kebaruan pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Berbeda dengan program pencegahan perundungan yang umumnya dilakukan melalui penyuluhan atau ceramah di dalam kelas, penelitian ini mengintegrasikan nilai-nilai anti perundungan ke dalam aktivitas fisik yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung (*experiential learning*), sehingga nilai-nilai seperti empati, kerjasama, tanggung jawab, sportivitas, dan pengendalian diri dapat diinternalisasi secara lebih efektif. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan sekaligus memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang muncul dalam setiap aktivitas. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan (*fun learning*), interaktif, dan kontekstual sehingga siswa tidak

merasa sedang diberi nasihat atau dihakimi, melainkan belajar melalui pengalaman nyata bersama teman sebaya.

Kondisi tersebut terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa yang tercermin dari meningkatnya partisipasi kelompok, komunikasi positif, dan kerjasama selama proses pembelajaran. Temuan ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas fisik mampu mengurangi jarak psikologis antara guru dan siswa serta meningkatkan efektivitas penanaman nilai karakter (Ma, 2024). Selain itu, proses pembiasaan yang berlangsung selama permainan memungkinkan siswa mengembangkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, disiplin, pengendalian diri, dan sportivitas secara alami melalui interaksi sosial yang terjadi dalam kelompok (Subekti et al., 2024). Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendidikan karakter antiperundungan dengan permainan tradisional *Mbojo* sebagai media pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, dan berbasis kearifan lokal.

Implikasi Praktis dan Keberlanjutan Program bagi Sekolah Mitra

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Edukasi Antiperundungan Berbasis Permainan Tradisional tidak hanya efektif dalam meningkatkan karakter siswa, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang luas bagi pengembangan program pencegahan perundungan di sekolah. Peningkatan kerjasama, komunikasi positif, dan partisipasi siswa yang ditemukan selama penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik berbasis permainan tradisional dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman, inklusif, dan kondusif. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa aktivitas fisik di luar kelas berkontribusi positif terhadap regulasi emosi dan kesehatan mental siswa (Purnomo et al., 2025). Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas permainan yang terstruktur memungkinkan mereka menyalurkan energi secara positif, mengurangi konflik sosial, serta mengembangkan kemampuan pengendalian diri yang berperan penting dalam mencegah munculnya perilaku perundungan. Kondisi tersebut memperkuat argumentasi bahwa kebugaran jasmani dan kesehatan psikososial memiliki hubungan yang erat dalam membentuk perilaku sosial yang positif pada siswa (Firdaus & Irfan, 2023). Oleh karena itu, permainan tradisional seperti *Mpa'a Tapa Gala*, *Mpa'a Gopa*, dan *Bakia* berpotensi diintegrasikan ke dalam pembelajaran PJOK sebagai program penguatan karakter berbasis kearifan lokal. Implementasi yang berkelanjutan diharapkan mampu membangun budaya sekolah yang lebih toleran, kolaboratif, dan antiperundungan sehingga tercipta lingkungan pendidikan yang sehat dan harmonis.

KESIMPULAN

Penerapan Model Edukasi Anti Perundungan Berbasis Permainan Tradisional *Mbojo* (*Tapa Gala*, *Mpa'a Gopa*, dan *Bakia*) di SMPN 16 Langgudu Satap terbukti efektif dalam menanamkan karakter positif sekaligus meredam aksi perundungan di sekolah. Aktivitas fisik di luar kelas ini sukses menjadi wadah dialektika yang sehat, mengalihkan energi agresif siswa yang memicu konflik menjadi kolaborasi kelompok yang produktif. Melalui aturan permainan yang kooperatif, sekat-sekat isolasi sosial dan dominasi ego individu perlahan mencair, digantikan oleh tumbuhnya rasa empati, komunikasi santun, serta kebersamaan yang inklusif. Dampak positif penguatan karakter ini berjalan beriringan dengan penurunan drastis



perilaku perundungan, baik yang berupa ejekan verbal maupun tindakan pengucilan relasional antarsiswa.

Kunci keberhasilan program intervensi ini terletak pada metode pendampingan paralel antara peneliti dan guru yang menerapkan pengawasan total (*total supervision*) dalam atmosfer belajar yang penuh kegembiraan (*fun learning*). Pengawasan intensif di area terbuka ini terbukti ampuh mengunci ruang gerak bagi segala bentuk tindakan intimidasi di lingkungan sekolah. Sinergi di lapangan ini secara nyata mampu menopang kebugaran fisik, kestabilan emosi, serta mengoptimalkan kemampuan adaptasi sosial siswa sepanjang pelaksanaan program, sehingga nilai sportivitas dan pengendalian diri dapat terinternalisasi secara alami.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. A., Rahmadi, R., & Warni, H. (2024). Identification of devious behavior bullying in physical education with the implementation of group tournaments in elementary school. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 20(2), 149–160. <https://doi.org/10.21831/jpji.v20i2.79038>
- Ashar, A., Wahid, A., Fajrin, S. N., Alannasir, W., & Fajardo, M. T. M. (2025). The Effect of Traditional Games in Overcoming School Bullying among Madrasah Ibtidaiyah Students. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 17(1), 82–112. <https://doi.org/10.18326/mudarrisa.v17i1.3127>
- Astini, B. N., Rachmayani, I., Nurhasanah, N., & Wijaya, N. L. T. P. (2023). Identification of traditional science-based games to improve early childhood development in Central Lombok District. *Jurnal Pijar Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 18(1), 42–49. <https://doi.org/10.29303/jpm.v18i1.3919>
- Chaeroh, M. (2024). The effect of modernization on moral degradation in the independent curriculum at elementary schools. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(1), 27–34. <https://doi.org/10.33394/jtp.v9i1.10498>
- Chaeroni, A., Pranoto, N. W., Tohidin, D., Gusril, G., & Sepriadi, S. (2023). Promotion of Physical Activity Programs Outside School Hours to Support the Great Design of Indonesian National Sports. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(1), 193–200. <https://doi.org/10.13189/saj.2023.110123>
- Dewi, P. Y. A. (2023). Effectiveness of Implementation of Guidance and Counseling to Lower Levels Bullying in Elementary School. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasa*, 4(1), 31. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3022>
- Edwards, G. (2025). Alternatives to Screen Time for Children. *The Practising Midwife*, 28(1), 21. <https://doi.org/10.55975/rprz3070>
- Erwin, E., Sugiyanto, S., & Purnama, S. K. (2022). Gantao art tradition in Bima Regency, Indonesia observed from value of physical education and sport. *European Journal of Physical Education and Sport Science*.
- Firdaus, F., & Irfan, I. (2023). The Effect of Bocce Games on the Physical Fitness of Children with Grahita SLB AL-GIFARI During the Covid-19 Pandemic.



- Journal of Physical and Outdoor Education*, 5(1), 27–36.
<https://doi.org/10.37742/jpoe.v5i1.200>
- Firdaus, F., Satriawan, R., & Irawan, E. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional “Mpa’a Gopa” terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 5(4), 476–484.
<https://doi.org/10.52188/ijpess.v5i4.1513>
- Garaigordobil, M., Berruero, L., & Celume, M.-P. (2022). Developing Children’s Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions “Game Program.” *Journal of Intelligence*, 10(4), 77.
<https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Georgopoulou, M.-S. (2024). Power of Synergy: Unlocking the Potential of Group Dynamics Through Team-Building Practices in Junior High School. *JEuropean Journal of Education and Pedagogy*, 5(2), 12–21.
<https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.2.803>
- Heryanto, D. A. P., Mulyadi, S., & Sianturi, R. (2024). Permainan Gobak Sodor Sebagai Media Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(2), 305–311.
<https://doi.org/10.31537/jecie.v7i2.1307>
- Iqbal, A. N., & Maqbool, N. (2023). Impact of Video Games on the Behavior of High School Students. *Global Educational Studies Review*, 8(2), 1–14.
[https://doi.org/10.31703/gesr.2023\(viii-ii\).01](https://doi.org/10.31703/gesr.2023(viii-ii).01)
- Irawan, E., Satriawan, R., & Amar, K. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Tapa Gala Untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh Siswa SDN Sumi 1 Di Masa Pandemi COVID-19. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPES)*, 3(02), 77–88.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35724/mjpes.v3i02.3545>
- Landaeta-Torres, V., Candia, C., Pulgar, J., Fábrega, J., Varela, J. J., Yaikin, T., ... Rodríguez-Sickert, C. (2024). Game theory in the classroom: low cooperative relationships identify bullying patterns in elementary schools. *Humanities & Social Sciences Communications*, 11(1), 1101. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03493-5>
- Latief, J. A., Khaldun, R. I., & Hatta, I. (2022). Children That Are Victims to Civil War: A Social Approach through Art and Culture—Molega, a Traditional Poso Children’s Game: Special Issue. *Children*, 9(7), 997.
<https://doi.org/10.3390/children9070997>
- Listiani, P. F., Fauziah, M., Fatmala, A. D. E., Fathurrahman, F., Khaerima, M., & Azizah, N. N. (2024). Perilaku Bullying Pada Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 38–47.
<https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2672>
- Ma, S. (2024). Revolutionizing Sports Education: Harnessing Innovations and Technology for Enhanced Learning. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 53(1), 7–12. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/53/20240012>



- Melar, A. C., Elnawati, E., & Maulana, R. A. (2025). Upaya Guru Meningkatkan Karakter Kerja Sama Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak di Kober Miftahul Huda. *JPM MOCCI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ekonomi, Sosial Sains Dan Sosial Humaniora, Koperasi, Dan Kewirausahaan*, 3(2), 99–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.61492/jpmmocci.v3i1.280>
- Muslihin, H. Y., & Sianturi, R. (2023). Benefits of Traditional Fortification Games in the Gross Motor Aspects of Early Childhood. *AURELIA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 1111–1115. <https://doi.org/10.57235/aurelia.v2i2.757>
- Nainggolan, W. S., Damanik, E. K., Ingtyas, F. T., & Ginting, L. (2025). Dampak Tindakan Bullying Relasional Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(3), 596–609. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v4i3.7096>
- Nugroho, S. E., & Azizah, N. (2024). The Devastating Psychological Impact on Elementary School Students of Bullying in Indonesia: Dampak Psikologis yang Menghancurkan pada Siswa Sekolah Dasar Akibat Perundungan di Indonesia. *Academia Open*, 9(2), 10–21070. <https://doi.org/10.21070/acopen.9.2024.8276>
- Prasitya, A. P., Dewi, L. P. K. P., & Risdamuddin, M. (2025). The Role of Civics Learning in Facilitating the Development of Anti-Bullying Characters in Elementary Schools. *International Journal of Basic Education Research*, 2(1), 35–43. <https://doi.org/10.14421/ijber.v2i1.11838>
- Purnomo, H., Muhammad, A. F. N., Pribadi, A., & Ardiansyah, A. (2025). Physical activity and mental health: an exploratory study of primary school students, 25(2), 304–312. <https://doi.org/10.56984/8zg00e1fjck>
- Rohmalimna, A., Yeau, O., & Sie, P. (2022). The Role of Parental Parenting in the Formation of the Child's Self-Concept. *World Psychology*, 1(2), 36–45. <https://doi.org/10.55849/wp.v1i2.99>
- Sakurai, T. (2022). Social processes and social environment during development. *Seminars in Cell & Developmental Biology*, 129, 40–46. <https://doi.org/10.1016/J.SEMCDB.2021.09.016>
- Slobodskaya, H. R. (2021). Personality development from early childhood through adolescence. *Personality and Individual Differences*, 172, 110596. <https://doi.org/10.1016/J.PAID.2020.110596>
- Subekti, N., Juhrodin, J., Mulyadi, A., & Narlan, A. (2024). Intentionally Structuring the Foundation of Moral Character Values in Physical Education, Sports, and Health Learning. *Jurnal Moderasi Olahraga*, 4(2), 118–128. <https://doi.org/10.53863/mor.v4i2.1385>
- Sulistina, R., Rosyidah, A., Nurhalizah, A., Sausan, F. N., & Wijayana, N. P. (2025). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Adventure Untuk Anak Usia Dini. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 4(1), 12–22. <https://doi.org/10.21154/kindergarten.v4i01.5153>
- Tay, E. M. K., & Cameron, D. L. (2023). The Nature of Bullying in Higher Education: A Comparative Study of Students' Experiences in Ghana and



Norway. *Journal of Comparative & International Higher Education*, 15(4), 9.
<https://doi.org/10.32674/jcihe.v15ino.4.4955>

Utami, L. C. M. (2024). Analisis Implementasi Permainan Tradisional sebagai Sarana Pendidikan Karakter untuk Siswa di SD Negeri 1 Demulih. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 305–321.
<https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.881>

