

Analisis Isi Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila Pada Permainan Tradisional Sebagai Literasi Budaya

Ari Utami¹, Ana Fitrotun Nisa², Heri Maria Zulfiati³, Banun Havifah Cahyo Khosiyono⁴

Pendidikan dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia ⁽¹²³⁴⁾

DOI: [10.31004/aulad.v8i3.1295](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1295)

✉ Corresponding author:

ariutam085065@ustjogja.ac.id

Article Info

Kata kunci:

Pendidikan Karakter,
Pelajar Pancasila,
Permainan Tradisional

Abstrak

Penelitian ini menganalisis isi nilai-nilai pendidikan karakter siswa Pancasila dalam kegiatan literasi budaya melalui permainan tradisional yang dilaksanakan setiap hari Kamis Pon di sekolah Kabupaten Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana permainan tradisional dapat menanamkan nilai-nilai karakter. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan analisis isi. Responden penelitian ini yaitu 11 guru. Analisis menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai inti siswa Pancasila, termasuk karakter mulia, gotong royong, mandiri, kreatif, bernalar kritis, dan keberagaman global. Namun, tidak semua permainan tradisional mencerminkan setiap nilai utama Pancasila secara merata. Temuan ini menekankan peran guru dalam memilih dan mengadaptasi permainan untuk mendukung pendidikan karakter secara efektif. Guru perlu merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan relevan untuk mengoptimalkan integrasi nilai-nilai karakter ke dalam kegiatan permainan tradisional. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjadi upaya pelestarian budaya tetapi juga alat yang bermakna untuk membangun karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Abstract

This study analyzes the content of Pancasila character education values for students in cultural literacy activities through traditional games held every Thursday Pon in schools in Sleman Regency. This study aims to identify how traditional games can instill character values. The research method uses a qualitative descriptive approach with content analysis. The respondents of this study were 11 teachers. The analysis shows that traditional games contain students' core Pancasila values, including noble character, mutual cooperation, independence, creativity, critical reasoning, and global diversity. However, not all traditional games reflect each of the main values of Pancasila equally. This finding emphasizes the role of teachers in selecting and adapting games to support character education effectively. Teachers need to design creative and relevant learning strategies to optimize the integration of character values into traditional game activities. Thus, traditional games are not only an effort to preserve culture but also a meaningful tool for building students' character in accordance with Pancasila values in everyday life.

Keywords:

Character Education,
Pancasila Students,
Traditional Games

1. PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan yang sangat penting di abad ke-21 adalah kemampuan untuk memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Ini termasuk dalam kewajiban warga negara. "Budaya sendiri", menurut Aprinta (2013), mengacu pada gaya hidup, kepercayaan, nilai, norma, dan kebiasaan suatu masyarakat tertentu. Literasi budaya adalah kemampuan untuk memahami dan mengadopsi keyakinan bahwa kebudayaan Indonesia terkait dengan identitas bangsanya (Iskandar, Dewi, & Hayat, 2024). Nilai pendidikan karakter Pelajar Pancasila mencakup dimensi berkebinekaan global dan berpikir kritis, yang sejalan dengan literasi budaya ini. Nilai pendidikan karakter Pelajar Pancasila dapat dipahami sebagai seperangkat sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang mencerminkan enam dimensi utama: beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbudristek, 2020). Dengan demikian, literasi budaya berperan penting dalam menanamkan identitas kebangsaan serta menumbuhkan karakter sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Permainan tradisional berperan dalam pembentukan karakter pancasila pada fase fondasi (Thia Isri Yuningsih, 2024).

Permainan tradisional Indonesia mencerminkan budayanya. Di Indonesia, anak-anak masih bermain permainan tradisional. Menurut Wijayanti (2018), permainan ini dimainkan baik dalam kelompok maupun satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Permainan tradisional dapat membantu anak-anak belajar mengelola keterampilan sosial dan emosional mereka, bekerja sama, berinteraksi dengan lingkungan mereka, menghormati aturan, dan mengikuti aturan (Rizka, Saragi, & Ndonga, 2023). Permainan tradisional tidak hanya digunakan untuk hiburan (Mulyana dan Lengkanan 2019), tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk mempertahankan ikatan sosial dan kenyamanan sosial. Syamsurrijal (2020) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk mengajarkan karakter anak. Setiap jenis permainan tradisional memiliki pengajaran karakter yang berbeda. Dampak positif dari permainan tradisional ini adalah berkembangnya nilai gotong royong, disiplin, serta kepedulian terhadap sesama yang langsung dialami oleh anak, sehingga permainan tradisional dapat menjadi sarana pendidikan karakter Pelajar Pancasila yang relevan dengan kebutuhan anak di era modern.

Perkembangan kognitif siswa dapat dibantu oleh bermain. Kognitif merupakan suatu proses kemampuan berpikir setiap individu dalam menghubungkan, mempertimbangkan dan menilai pada suatu kejadian atau peristiwa. Pada tingkat anak usia dini Kemampuan kognitif sangat diperlukan dengan maksud mempercepat daya rangsang anak dalam mengembangkan pengetahuan dan praktikum seperti melihat, mendengar, merasa, meraba dan mencium melalui panca indra yang dimilikinya, pengembangan kognitif dikenal dengan istilah pengembangan daya pikir (Hasnaul Imroah, 2023). Permainan dakon merupakan permainan tradisional yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung, permainan ini memiliki peranan yaitu untuk melatih keterampilan dalam kognitif anak dengan berhitung (Wening Sekar Kusuma, 2022). Menurut Schaefer dan Reid (2001), bermain dengan alat dan tanda-tanda dapat meningkatkan logika dan bahasa siswa. Permainan tradisional bukan hanya hiburan; mereka memiliki nilai penting yang membantu membangun karakter. Pamungkas (2016) menyatakan bahwa permainan tradisional mengajarkan anak-anak nilai-nilai seperti kedisiplinan, kerja sama atau kolaborasi, tanggung jawab, dan kepedulian kepada sesama teman. Siswa Pancasila cocok dengan nilai-nilai ini, seperti sikap gotong royong, toleransi, kejujuran, dan kerja sama. Penanaman nilai dapat dicapai melalui pelatihan, pola perilaku, dan teknik modeling, menurut Knicker (1977). Dengan kata lain, permainan tradisional memiliki definisi sebagai bentuk aktivitas re-kreatif yang berakar pada budaya lokal dengan keunggulan berupa kesederhanaan, kebersamaan, serta keterkaitan langsung dengan nilai-nilai kehidupan nyata. Penanaman nilai pendidikan karakter melalui permainan tradisional menjadi relevan di tengah tantangan globalisasi yang cenderung memudahkan identitas budaya lokal.

Pendidikan karakter melalui permainan tradisional semakin dianggap penting, terdapat beberapa permasalahan nyata yang belum cukup dieksplorasi. Pertama, integrasi literasi budaya dan permainan tradisional ke dalam kurikulum sekolah masih terbatas, sehingga nilai-nilai Pancasila khususnya dimensi berkebinekaan global dan berpikir kritis belum terinternalisasi secara optimal dalam karakter siswa (Susanti, Darmansyah, & Aulia, 2022). Kedua, masih sedikit penelitian yang secara empiris mengukur hubungan langsung antara literasi budaya melalui permainan tradisional dengan pengembangan karakter siswa, terutama dalam konteks sekolah dasar (Zenab, Mayang, & Anggana, 2023). Ketiga, internalisasi nilai melalui permainan tradisional di masyarakat lokal Riau memperlihatkan tantangan adaptasi terhadap era digital yang mengikis minat anak terhadap budaya lokal (Yani & Risqiani, 2021). Keempat, meskipun terdapat penelitian tentang penguatan karakter melalui permainan seperti engklek di Magelang, fokusnya lebih sempit (kerja keras), sedangkan nilai-nilai lainnya seperti toleransi, gotong royong, dan kreativitas belum dieksplorasi cukup dalam (Cahyani, Lestari, & Martiana, 2022).

Permainan tradisional kurang mendapat perhatian di kalangan remaja, terutama siswa sekolah. Hal ini terlepas dari dominasi teknologi modern, yang membuat anak-anak lebih suka bermain permainan digital daripada permainan tradisional. Munculnya permainan modern saat ini yang sangat menarik minat anak, seperti gadget dan *fun game* membuat anak terlihat asyik bermain didunia maya secara individual, sehingga tidak memiliki kesempatan bagi anak untuk bersosialisasi (Meilina Estiani ; 2022). Namun, aktivitas yang berbasis budaya lokal dapat membantu memperkuat pendidikan karakter yang diharapkan dari Profil Pelajar Pancasila. Isi karakter yang baik terdiri dari kebajikan seperti kejujuran, keadilan, keberanian, dan tenggang rasa, menurut Lickona (1991).

Awalya (2017) menyatakan bahwa karakter terdiri dari unsur-unsur kognitif, sikap, motivasi, perilaku, dan keterampilan seseorang. Namun demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa ada masalah; sekolah tidak memberikan perhatian yang cukup pada nilai-nilai pendidikan karakter (Fitriani, 2018; Nurhayati, 2020; Rahmawati, 2021; Syamsuddin, 2022). Semakin sedikit ruang untuk permainan tradisional di sekolah, masalah menjadi semakin relevan. Akibatnya, ada lebih sedikit kesempatan untuk membangun karakter melalui aktivitas budaya.

Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan literasi budaya dan pendidikan karakter melalui permainan tradisional. Literasi budaya, sebagai salah satu contoh dari tiga literasi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik mencakup kemampuan memahami, menghargai, dan mempraktikkan nilai-nilai budaya lokal yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Literasi budaya merupakan suatu konsep yang muncul sebagai tanggapan terhadap kompleksitas dunia yang semakin tergerus arus globalisasi. Pengertian literasi budaya mencakup pemahaman, apresiasi, dan keterlibatan dalam berbagai aspek budaya yang ada di sekitar kita. Literasi budaya mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan merespon berbagai bentuk ekspresi budaya selain kemampuan membaca dan menulis (Malawi dkk., 2017). Menurut Mardiyah (2019), literasi budaya juga dapat membantu anak-anak belajar berpikir kritis. Stimulasi diberikan kepada siswa untuk mempertanyakan stereotip, mempelajari berbagai sudut pandang atau perspektif, dan menghadapi tantangan untuk berpikir kritis tentang budaya yang mungkin tidak mereka kenal atau dianggap asing. Dengan demikian, literasi budaya membantu anak-anak memahami dunia dan menjadi pembelajar yang kritis dan terbuka terhadap informasi baru.

Permainan tradisional sangat strategis untuk meningkatkan literasi budaya dan membangun karakter siswa Pancasila yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa. Sebagai wadah atau wahana, permainan tradisional mengandung elemen-elemen dari kearifan atau budaya lokal yang sarat dengan banyak makna, nilai, dan kearifan. Permainan ini dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai individu yang bermoral, mandiri, inovatif, bergotong royong, berpikir kritis, dan berkebinekaan global. Selama permainan, karakter yang berakhlak mulia dapat muncul dan muncul melalui cara mereka menghormati satu sama lain, seperti menunggu giliran dan menerima kekalahan dengan tenang serta membuat keputusan sesuai dengan hasilnya. Pengambilan keputusan dan tanggung jawab yang diperlukan dalam permainan meningkatkan kemandirian. Pemain menjadi lebih kreatif ketika mereka dapat membuat strategi baru untuk memenangkan permainan, dan nilai gotong royong muncul dalam permainan yang melibatkan kerja sama tim. Analisis situasi dan kondisi serta pemecahan atau penyelesaian masalah yang muncul selama permainan meningkatkan kemampuan bernalar kritis. Sementara itu, bermain permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia meningkatkan kesadaran akan kebinekaan global.

Tinjauan pustaka yang menunjukkan bahwa beberapa penelitian sebelumnya telah mengangkat pentingnya pendidikan karakter melalui berbagai pendekatan salah satunya melalui permainan tradisional. Haerani Nur (2013) menyebutkan bahwa permainan tradisional berbeda dengan permainan digital. Bukan hanya karena kesan yang telah ditimbulkan, tetapi juga karena artinya dan dampaknya terhadap anak-anak di Indonesia. Oleh karena itu, ketika Anda memilih permainan digital yang lebih menarik dan canggih, Anda harus mempertimbangkan manfaat dan kekurangan dari keputusan tersebut, seperti halnya ketika Anda memilih permainan tradisional, yang meskipun terkesan kuno tetapi memiliki nilai-nilai karakter yang dapat Anda gunakan setiap hari. Penelitian lain oleh Hidayat (2020) mengusulkan bahwa nilai-nilai moral terkandung dalam permainan tradisional, dan bahwa pendidikan karakter dapat digunakan sebagai materi utamanya untuk mengembangkan nilai-nilai tersebut. Dalam studinya Srikandi (2020) menunjukkan bahwa ada banyak manfaat yang dapat diperoleh anak-anak ketika mereka bermain permainan tradisional yang mengandung nilai. Anak-anak akan mengalami proses pendewasaan secara alamiah melalui aktivitas permainan tradisional yang sudah ada. Hal ini sangat penting untuk pembentukan karakter anak. Namun, penelitian belum secara khusus melihat bagaimana nilai-nilai karakter siswa Pancasila diterapkan dalam permainan tradisional dalam konteks literasi budaya. Penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut dengan fokus pada analisis isi nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional yang dilakukan secara rutin. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini adalah fokus pada analisis isi nilai pendidikan karakter Pelajar Pancasila dalam permainan tradisional dalam konteks literasi budaya di sekolah. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena tidak hanya mendeskripsikan nilai, tetapi juga mengaitkannya dengan literasi budaya sebagai dasar pembelajaran karakter (Haerani, 2013; Hidayat, 2020; Srikandi, 2020; Prasetyo, 2021; Rahayu, 2022). Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah dengan memberikan kerangka konseptual baru yang lebih komprehensif.

Menurut analisis kesenjangan, meskipun banyak penelitian yang dilakukan tentang pendidikan karakter dan permainan tradisional, sebagian besar hanya mencatat nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, tanpa mengeksplorasi lebih jauh bagaimana nilai-nilai tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis literasi budaya. Selain itu, belum ada penelitian menyeluruh yang mengaitkan nilai-nilai utama Pelajar Pancasila dengan permainan tradisional. Karena celah ini, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter dengan literasi budaya secara keseluruhan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan muatan nilai pendidikan karakter Pelajar Pancasila dalam kegiatan literasi budaya melalui permainan tradisional yang dilaksanakan di sekolah. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi guru dan pemangku kepentingan pendidikan mengenai strategi optimal dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran berbasis karakter dan literasi

budaya. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan analisis isi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pelestarian budaya lokal sekaligus memperkuat pendidikan karakter siswa.

2. METODE

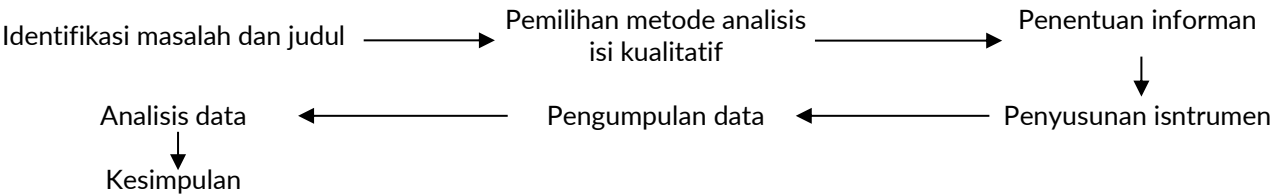
Metode penelitian ini adalah model analisis isi deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran tentang beberapa konsep yang saling berhubungan dengan menggunakan kalimat. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah analisis isi, atau analisis isi. Ini karena relevan untuk memeriksa dokumen, teks, dan penelitian yang berkaitan dengan penerapan nilai pendidikan karakter Pelajar Pancasila dalam permainan tradisional. Salah satu alasan mengapa metode ini dipilih adalah karena analisis isi memiliki kemampuan untuk mengungkap makna tersirat dan nyata dari teks atau dokumen yang diteliti. Selain itu, analisis isi dapat menemukan pola hubungan antar konsep yang berkaitan dengan literasi budaya dan nilai-nilai karakter. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan data secara naratif, tetapi juga menganalisis nilai pendidikan karakter dalam kandungan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih kontekstual.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara terhadap 11 guru SD Negeri Kadisono dan 2 orang pelaku budaya yang mempunyai sanggar tempat berlangsungnya kegiatan permainan tradisional sebagai literasi budaya. Total narasumber atau informan dalam penelitian ini adalah 13 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah 10 pertanyaan disertai dengan catatan pendukung yang bertujuan menganalisis tentang penanaman nilai karakter pelajar pancasila yang ada di permainan tradisonal sebagai literasi budaya yang ada di SD Negeri Kadisono I (Tabel 1).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Menurut Anda, nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila apa saja yang dapat ditanamkan melalui permainan tradisional?
Bisakah Anda menyebutkan contoh permainan tradisional tertentu dan menjelaskan nilai karakter apa yang paling menonjol di dalamnya?
Bagaimana permainan tradisional dapat menumbuhkan sikap gotong royong, toleransi, atau sportivitas pada anak?
Bagaimana cara guru mengintegrasikan permainan tradisional yang sarat nilai karakter ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas?
Faktor apa yang paling mendukung keberhasilan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter pelajar Pancasila?
Apa saja hambatan atau tantangan yang biasanya dihadapi guru ketika menerapkan permainan tradisional sebagai media penanaman nilai karakter di sekolah?
Bagaimana cara mengatasi keterbatasan waktu dan tuntutan kurikulum saat memasukkan permainan tradisional ke dalam proses belajar?
Sejauh mana permainan tradisional terbukti efektif dalam membentuk karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila dibandingkan metode pembelajaran lain?
Apakah ada perbedaan dampak antara permainan tradisional yang dimainkan secara rutin dengan yang hanya sesekali dilakukan dalam pembelajaran?
Bagaimana cara mengukur keberhasilan atau dampak permainan tradisional terhadap perkembangan karakter siswa?

Pada penelitian kualitatif, analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data dan setelah selesai pengumpulan data selama periode waktu tertentu (agambar 1). Analisis dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai data menjadi jenuh.



Gambar 1. Proses Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai karakter pelajar pancasila dalam permainan tradisional

Untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa di Pendopo Joglo Singodikoro di Cungkuk, Kadisono, Margorejo, ada permainan tradisional yang dimainkan setiap Kamis Pon. Permainan berlangsung selama dua jam sebelum pelajaran dimulai. Permainan tradisional berlangsung selama satu semester, dari Juli hingga Desember 2024. Pada acara tersebut, siswa memainkan permainan tradisional seperti Gateng, Lurahan, Bas-Basan, Gobak Sodor, dan Congklak atau Dakon. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru dan 2 orang budayawan pemilik situs

Joglo Singodikoro peneliti memperoleh temuan bahwa adanya integrasi nilai-nilai karakter pelajar pancasila pada kegiatan permainan tradisional tersebut (Tabel 2).

Tabel 2. Nilai Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Nama permainan tradisional	Nilai pendidikan karakter pelajar pancasila						Indikator
	Berakhlak mulia	Mandiri	Kreatif	Bergotong Royong	Bernalar Kritis	Berkebinekaan Global	
Gateng	√	√					1. Kejujuran 2. Kemampuan mengggam alat permainan
Lurahan	√	√	√		√		1. Kesabaran 2. Ketelitian dan strategi dalam bermain 3. Memiliki banyak ide 4. Strategi me
Dakon/congklak	√	√	√		√		1. Kejujuran 2. disiplin 3. strategi 4. analisis berpikir
Bas-basan	√	√			√		1. Membuat keputusan 2. Percaya diri mengambil Keputusan 3. Strategi mengalahkan lawan
Gobak Sodor		√	√	√	√		1. Menghargai tim 2. Percaya diri 3. Tidak mudah putus ada 4. Strategi mengalahkan lawan 5. Kerjasama tim

Permainan Gateng

Anak perempuan biasa memainkan permainan tradisional anak-anak dengan batu kerikil sebagai alatnya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa nilai karakter Mulia dan Mandiri diintegrasikan ke dalam permainan ini oleh siswa pancasila. Informan setuju bahwa permainan gateng tradisional mengajarkan akhlak mulia, yaitu siswa diminta untuk menghitung jumlah batu yang mereka dapatkan. Selain menjadi jujur, rasa hormat dalam permainan gateng ditunjukkan dengan menghargai teman yang sedang bermain bersama Anda dan melihat seberapa baik lawan Anda bermain. Sesuai dengan hasil wawancara berikut.

"Lewat permainan gatheng, anak belajar ketelitian, kesabaran, konsentrasi, dan sportivitas. Selain itu, mereka juga mengasah kreativitas dan bernalar kritis ketika harus mengambil batu dengan cepat tapi tetap mengikuti aturan, (narasumber 2, wawancara 12 Desember 2024)"

Permainan Gatheng (batu kerikil) secara empiris terbukti efektif menanamkan nilai karakter seperti kejujuran, ketelitian, kesabaran, dan sportivitas karena melibatkan penghitungan, antrian bergiliran, dan kepatuhan terhadap aturan permainan — proses ini mengembangkan keterampilan sosial dan moral anak secara alami. Studi terkini menyatakan permainan batu kerikil/kongklek/marbles dapat meningkatkan kemampuan berhitung, konsentrasi, dan nilai-nilai kerja sama serta kejujuran pada anak usia sekolah dasar (Fitri Nur Aini, 2025).

Permainan Lurahan

Permainan lurahan adalah permainan di mana orang bermain bersama. Satu pemain akan meletakkan banyak patahan lidi hingga bertumpuk menjadi satu. Kemudian, mereka akan mengambil patahan lidi satu per satu hingga habis tanpa menyentuh lidi lain di tumpukan atau di sekitarnya. Pemain dengan Lurah atau lidi berbentuk cangkul akan mendapat poin terbanyak. Ini adalah lidi lurah yang akan digunakan untuk mengambil patahan lidi lain. Pemain yang menang adalah yang memiliki paling banyak lidi. Sebagai hasil dari wawancara dengan informan,

permainan lurahan menunjukkan bahwa lurahan memiliki nilai untuk mengintegrasikan karakter pelajar pancasila bernalar kritis. Hasil wawancara menunjukkan:

"Anak belajar ketelitian, kesabaran, konsentrasi, dan sportivitas. Selain itu, mereka juga mengasah kreativitas dan bernalar kritis ketika harus mengambil batu dengan cepat tapi tetap mengikuti aturan, (narasumber 3, wawancara 12 Desember 2024)"

Misalnya, siswa akan berusaha berpikir tentang cara mengambil lidi sebanyak mungkin tanpa menyentuh lidi lain di sekitar mereka. Hal tersebut akan melatih nalar kritis peserta didik. Ketelitian dalam permainan tradisional lurahan ditunjukkan dengan memastikan bahwa cara yang pemain ambil ketika mengambil patahan lidi dengan hati-hati sesuai dengan aturan permainan atau tidak menyentuh lidi lain. Pemain atau siswa dituntut untuk memiliki berbagai macam ide dan cara untuk memunculkan strategi terbaiknya supaya lidi yang diambil tidak perlu menyentuh yang lain. Permainan tradisional dapat menjadi alternatif stimulan yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan interaksi sosial; khususnya, anak yang sering bermain tradisional menunjukkan daya fokus lebih tinggi daripada yang lebih sering bermain gadget (Putu Nugrahaeni Widiasavitri, 2020).

Permainan Dakon/congklak

Congklak adalah permainan yang dimainkan oleh dua pemain menggunakan alat yang dibuat khusus untuk permainan ini. Pada alat permainan congklak, setiap lubang, atau "sawah", akan dipenuhi dengan sejumlah butir kerikil yang sama. Dua pemain akan melakukan ini satu per satu hingga lumbung mereka penuh dengan kerikil. Pemain harus teliti menghitung dan memperhatikan posisi lubang yang tersisa agar mereka dapat membuat keputusan terbaik untuk memenangkan lawan.

"Kalau kita bicara congklak, banyak sekali nilai yang bisa ditanamkan. Anak-anak belajar gotong royong, mandiri, jujur, dan berpikir kritis. Mereka juga dilatih sabar, kreatif, dan adil dalam mengambil keputusan. Semua itu sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila (Narasumber 1, wawancara 12 Desember 2024)."

Seorang guru mengatakan bahwa permainan dakon memiliki peraturan yang jelas yang dapat dilihat oleh pemain. Oleh karena itu, sangat penting bagi pemain untuk sabar menunggu giliran bermain agar nilai karakter pelajar pancasila yang berakhlak mulia dapat ditunjukkan dalam permainan ini. Selain berakhlak mulia, Strategi menghadapi lawan menuntut pemain bernalar kritis dalam memenangkan permainan. Penerapan permainan congklak di sekolah dasar mampu menanamkan berbagai nilai karakter, termasuk kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, dan menghargai prestasi. Dalam kegiatan tersebut, siswa terlibat dalam tahapan persiapan, pelaksanaan, dan refleksi, yang memfasilitasi internalisasi nilai-nilai karakter (Suciati Nur Apriyanti, 2024).

Permainan Bas-bas an

Bas Bas An adalah sejenis permainan catur di mana batu adalah alat tradisional. Garis permainan yang dirancang sedemikian rupa akan membuat pemain berpikir tentang mencari cara untuk mengalahkan lawan dan maju. Pemain akan diajarkan untuk berpikir kritis sebelum menyelesaikan permainan setelah mempertimbangkan risiko yang terjadi.

"Pada permainan bas bas an siswa menentukan keputusan sendiri untuk menjalankan pioneernya dengan strategi terbaik dan saya melihat adanya kemandirian siswa pada permainan Bas bas an. (Narasumber 2,wawancara,12 Desember 2024). Bas bas an menuntut siswa untuk mencari jalan agar bisa memenangkan lawan mereka dengan berfikir kritis. (Narasumber 4,wawancara,12 Desember 2024)"

Permainan Bas-basan, sebagai permainan strategi tradisional mirip catur, mendorong siswa untuk merencanakan langkah, mengevaluasi risiko, dan memilih strategi terbaik—proses-proses yang merupakan inti dari berpikir kritis dan pengambilan keputusan mandiri. Penelitian terkini menunjukkan bahwa permainan papan dan permainan tradisional strategi efektif meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, perencanaan strategis, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak sekolah dasar (Nasihattul Hanah, 2024).

Permainan Gobak Sodor

Permainan gobak lucu membutuhkan banyak ruang. Peralatan tambahan yang diperlukan adalah tali rafia, kapur, atau air. Jika digunakan di tanah atau di tempat bersemen, lakban, kapur tulis, atau spidol diperlukan (Suyami, 2006). Sebagaimana dinyatakan oleh Supriyoko dalam Marsono (1999), permainan gobak sodor adalah kombinasi latihan fisik dan latihan piker untuk berhati-hati agar tidak sampai tersentuh lawan. Berdasarkan hasil wawancara, permainan gobak sodor mengandung muatan nilai pendidikan karakter pelajar pancasia Berkebinekaan Global dan Kreatif.

"Perlombaan gobak sodor yang dilaksanakan pada acara peringatan Hari Kemerdekaan Indonesia sama halnya dengan memperkenalkan permainan tradisional ke daerah lain". (Narasumber 3,wawancara, 12 Desember 2024)

"Gobak sodor yang dimainkan bersama dengan tim, maka setiap masing-masing tim memiliki strategi masing-masing". (Narasumber 1,wawancara, 12 Desember 2024)

Gobak sodor mengajarkan pemain untuk terampil dalam bekerjasama dan berkoordinasi demi mencapai tujuan kelompok bersama yang diinginkan. Permainan gobak sodor secara empiris terbukti mengandung nilai-nilai karakter yang selaras dengan hasil wawancara Anda – seperti kerjasama, kreativitas strategi tim, dan kesadaran akan kebhinekaan. Meningkatkan sikap gotong royong dan kolaborasi siswa dan menunjukkan bahwa melalui permainan ini, siswa mengalami peningkatan sikap gotong royong dan kerjasama dalam tim (Wiwied Nurina Usykiroh, 2024).

Integrasi Nilai Karakter Profil Pelajar Pancasila Yang Ada Di Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Dikelas Dan Tantangannya

Nadhiroh & Setyawan (2021) mengatakan bahwa globalisasi memiliki dampak besar pada kehidupan modern karena masuknya budaya asing ke Indonesia, yang dapat menyebabkan moral yang buruk. Permainan tradisional digunakan sebagai literasi budaya. Hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa guru dapat mengintegrasikan nilai karakter profil siswa pancasila ke dalam permainan tradisional dan mata pelajaran yang diajarkan siswa. Pembelajaran dapat dibantu melalui permainan tradisional. Misalnya, bermain ice breaking atau berhitung matematika dengan media permainan tradisional. Selain itu, beberapa guru mengatakan bahwa dengan adanya permainan tradisional, diharapkan pembelajaran Bahasa Jawa akan menjadi lebih mudah. Pendidikan bahasa jawa mencakup tata krama dalam berbicara dan berperilaku, jadi ketika diajarkan sejak dini, itu akan menjadi pondasi yang kuat dalam kehidupan berperilaku untuk menjadi penerus bangsa yang berbudi luhur. Seperti yang dijelaskan oleh narasumber, menanamkan nilai karakter profil siswa pancasila dalam permainan tradisional ini merupakan tantangan karena beberapa siswa kurang memiliki semangat kerja sama dan kolaborasi yang kuat, yang menyebabkan permainan menjadi tidak kompak. Siswa yang tidak memahami aturan permainan juga menjadi masalah.

Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila

Semua orang yang berpartisipasi dalam wawancara setuju bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai karakter pelajar pancasila secara langsung dan tidak langsung. Tetapi nilai kebhinekaan global tidak terlihat dalam permainan konvensional. Tidak semua nilai karakter termasuk dalam permainan tertentu. Siswa akan merasa suka bermain permainan tradisional, yang secara tidak langsung menyampaikan nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional.

"bila dilakukan secara konsisten penanaman karakter pelajar pancasila pada permainan tradisional tentu sangat efektif dilakuka. Demikian karena nilai pendidikan karakter akan lebih mudah tersampaikan kepada siswa dengan cara yang mereka senangi." (narasumber 6,desember 2024)

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan, maka berikut Tabel 3 merupakan presentase implemmentasi dari ke enam nilai pendidikan karakter pelajar pancasila yang ada pada permainan tradisional sebagai literasi budaya.

Tabel 3. Presentase Implemmentasi Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila dalam Permainan Tradisional

Nama permainan tradisional	Nilai pendidikan karakter pelajar pancasila						Persentase implementasi pendidikan karakter pelajar pancasila
	Berakhlak mulia	Mandiri	Kreatif	Bergotong Royong	Bernalar Kritis	Berkebhinekaan Global	
Gateng	√	√					34%
Lurahan	√	√	√		√		67%
Dakon/congklak	√	√	√		√		67%
Bas-basan	√	√			√		50%
Gobak Sodor	√	√	√	√	√		83%

Berdasarkan hasil analisis bagaimana permainan tradisional digunakan sebagai literasi budaya dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional benar-benar mengandung nilai pendidikan karakter Pancasila dengan kategori baik (73,6%). Hampir semua nilai utama pendidikan karakter Pancasila terkandung dalam

permainan tradisional yang digunakan sebagai literasi budaya. Uraian implementasi nilai-nilai utama pendidikan karakter pancasila secara spesifik dapat diuraikan sebagai berikut (1) pada permainan gateng nilai karakter pelajar pancasila yang terkandung di dalamnya meliputi berakhlak mulia dan mandiri sebanyak 34% , (2) permainan lurahan terdapat berakhlak mulia, mandiri, kreatif, dan bernalar kritis sebanyak 67%, (3) permainan Dakon/congklak terdapat berakhlak mulia, mandiri, kreatif, dan bernalar kritis sebanyak 67%, (4) permainan Bas-bas an mengandung nilai pendidikan karakter berakhlak mulia, mandiri dan bernalar kritis atau sebanyak 50%, (5) Permainan gobak sodor mengandung nilai karakter berakhlak mulia, mandiri, kreatif, bergotong royong dan bernalar kritis. Dari hasil analisis masing-masing permainan tradisional diperoleh rata-rata kandungan nilai utama karakter profil pelajar pancasila sebesar 73,6% . Artinya permainan tradisional yang dilaksanakan berada pada kategori baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa digunakan sebagai literasi budaya, permainan tradisional dapat membantu menanamkan nilai-nilai karakter pelajar pancasila, seperti akhlak mulia, mandiri, kreatif, berkolaborasi, berpikir kritis, dan berkebhinekaan global. Guru memiliki peran penting dalam mengintegrasikan permainan tradisional dengan nilai-nilai karakter pelajar pancasila. Nilai Kebhinekaan Global tidak selalu terlihat dalam permainan konvensional. Permainan konvensional berfungsi sebagai sarana pendidikan selain sebagai sarana rekreasi. Permainan tradisional dapat membantu siswa. Siswa sangat kreatif dalam menyusun strategi untuk memenangkan permainan. Siswa yang tidak terlalu terlibat dalam permainan dan kurangnya pemahaman mereka tentang aturan permainan adalah dua tantangan yang dihadapi. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi tantangan yang ada adalah dengan cara guru memberikan pendampingan terhadap pelaksanaan kegiatan secara berkala. Peran guru juga diperlukan dalam memberikan edukasi tentang pentingnya nilai-nilai profil pelajar pancasila . Untuk meningkatkan efektivitas permainan tradisional dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pancasila bisa dilakukan dengan memodifikasi permainan untuk mencakup nilai berkebhinekaan global yang belum tampak dengan mengenal latar belakang budaya asal muasal permainan berasal dan mengembangkan media pembelajaran yang dikemas ulang dalam bentuk permainan tradisional.

5. REFERENSI

- Ahmad, J. (2018). Desain penelitian analisis isi (content analysis). *Research Gate*, 5(9), 1-20.
- Aprinta, G. (2013, Januari). Fungsi media online sebagai media literasi budaya bagi generasi muda. *The Messenger*, 5(1), 16-30.
- Awalya. 2017. Pengembangan Karakter Melalui Lingkungan Pendidikan. <https://www.academia.edu>
- Cresswell, J. W. (1994). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed method approaches*. London: SAGE Publications.
- Fitri Nur Aini. 2025. Manajemen Pembelajaran Nilai Karakter Kerjasama Melalui Permainan Batu Kerikil di TK Kemala Bhayangkari 31 Tanggul. *Jurna Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v4i2.1022>
- Hasnaul Imroah. 2023. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Tradisional Pada Tk Remasari Kecamatan Kedokan Bunderkabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesiap*-ISSN : 2745-7141 e-ISSN :2746-1920 Vol. 4 No. 03 Maret 2023. Doi : 10.36418/japendi.v4i03.1653
- Holloway, I., & Wheeler, S. (1996). *Qualitative research for nurses*. London: Blackwell Science.
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya literasi budaya dalam pendidikan anak SD: Sebuah kajian literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785-794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Istianah, A., & Susanti, R. P. (2021). Pendidikan pancasila sebagai upaya membentuk karakter pelajar pancasila. *Jurnal Gatranusantara*, 19(2), 202-207.
- Kniker, C. R. (1997). *You and Values Education*. United State of America: Abell & Howell Company.
- Krippendorff, K. (1991). *Content analysis: An introduction to its methodology*. London: SAGE Publications.
- Lickona, T. 1991. *Educating for Character*. New York: A Bantam Books.
- Marsono, dkk. (1999). *Berbagai permainan tradisional masyarakat Jawa*. Yogyakarta: Lembaga Studi Jawa Yogyakarta.
- Meilina Estiani. 2022. Stimulasi Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan TradisionalTenggoh-tenggohan. *Journal on Early Childhood* Volume 5 Issue 3 2022, Page 355-364. DOI: <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.386>
- Moeleong, L. (2002). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Nasihattul Hanah. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Catur PPKn Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 6 Nomor 4 Agustus 2024 Halaman 4117 - 4132. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7138>
- Oktavia Rahayu, D. N., Sundawa, D., & Wiyanarti, E. (2023). Profil pelajar pancasila sebagai upaya dalam membentuk karakter masyarakat global. *Visipena*, 14(1), 14-28.

<https://doi.org/10.46244/visipena.v14i1.2035>

- Putu Nugrahaeni Widiasavetri. 2020. Traditional Games as Alternative Activities for Children Stimulation. *Journal of Psychology and Instruction*. <https://doi.org/10.23887/jpai.v4i1.23010>
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35-40.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rizka, K., Saragi, D., & Ndonga, Y. (2023). Identifikasi nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Margala bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 69-73. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3166>
- Schaefer, C., & Reid, D. S. (2001). *Game play: Therapeutic use of childhood games*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Setyawan, I. (2019). Sikap generasi Z terhadap bahasa Jawa: Studi kasus pada anak-anak usia sekolah dasar di kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 7(2), 30-36. <https://doi.org/10.30659/jikm.7.2.30-36>
- Suciati Nur Apriyanti. 2024. Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Penanaman Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Kuningan*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukowati, A., & Subrata, H. (2022). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Jawa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(2), 154-160. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n2.p154-160>
- Suyami. (2006). Kandungan nilai dalam permainan egtang dan gobag sodor. Makalah seminar revitalisasi permainan tradisional, diselenggarakan oleh Jarahnitra.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: Permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Thia Isri Yuningsih . 2024. Permainan Tradisional dalam Menunjang Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi. *Journal on Early Childhood* Volume 7 Issue 1 2024, Page 130-136. DOI: <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.606>
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory*. FTK Ar-Raniry Press.
- Wening Sekar Kusuma. 2022. Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Volume 6, Nomor 2, Tahun 2022.
- Wijaya, H. (2018). Analisis data kualitatif model Spradley (etnografi). *Sekolah Tinggi Theologia Jaffray*, 3(1), 1-10.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51-56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Wiwied Nurina Usykiroh. 2024. Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong dan Kolaborasi Siswa Kelas IV di SD Negeri Sitiharjo Kecamatan Garung Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*. <https://doi.org/10.58218/literasi.v3i2.896>
- Cahyani, A. D., Lestari, P., & Martiana, A. (2023). Penguatan pendidikan karakter kerja keras pada anak melalui permainan tradisional Engklek di Dusun Pule, Tegalrandu, Srumbung, Magelang. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/dimensia.v8i1.35568>
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan tradisional: Upaya pewarisan budaya dan pendidikan karakter melalui kearifan lokal di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 40-51. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v3i01.1063>
- Zenab, A. S., Mayang, A. A., & Anggana, R. D. (2023). Permainan anak sebagai sarana pengembangan karakter dalam budaya Sunda. *Panggung*, 33(2), 141-154. <https://doi.org/10.26742/panggung.v33i2.2598>