

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PERMAINAN LOKAL DALAM Penguatan Karakter PADA MATA PELAJARAN PPKn

Regita Yasmin¹, Sri Rejeki², Aliahardi Winata³

^{1,2,3}Pendidikan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹regitayasmin01@gmail.com, ²umi.cici.66@gmail.com, ³aliahardi.winata.s.pd@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan lokal (X) terhadap karakter siswa (Y). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket atau quisioner variable permainan lokal (X) 15 soal dan variable penilaian karakter (Y) 15 soal. Prosedur penelitian terdiri atas penyusunan instrument, proses pembelajaran, analisis data, interpretasi dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan lokal berpengaruh terhadap karakter dengan rata-rata senilai 85.69, F hitung 006 dengan sig 941, permainan lokal berpengaruh terhadap karakter siswa, namun tidak semua aspek karakter berpengaruh signifikan terhadap karakter siswa. Pada karakter rasa ingin tahu menunjukkan presentase tertinggi dengan sebesar 92.00%, ini menandakan bahwa permainan lokal sangat berpengaruh terhadap karakter rasa ingin tahu pada siswa. Pada karakter kerja keras menunjukkan angka terendah senilai 80.67%, ini menunjukkan bahwa karakter kerja keras tidak terlalu berpengaruh signifikan terhadap karakter siswa. Pada karakter kerja sama, mandiri, jujur, toleransi, bersahabat dan komunikatif, tanggung jawab, kreatif menunjukkan presentase di atas rata-rata senilai 85.69%. Pada karakter mandiri dan kerja keras menunjukkan presentase dibawah minimum senilai 80.67%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan lokal tidak sepenuhnya memberikan perubahan terhadap beberapa karakter dan tidak semua indikator karakter berpengaruh secara signifikan. Penggunaan permainan lokal direkomendasikan untuk membangun karakter berkelompok terutama dalam pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Media Interaktif, Permainan Lokal, Karakter, PPKn

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of local games (X) on students' character development (Y). A quantitative research method was employed, collecting data via questionnaires with 15 items for the local games variable (X) and 15 for the character assessment variable (Y). The research procedure included instrument preparation, instructional process, data analysis, interpretation, and conclusion formulation. The findings indicate that local games influence students' character development, with an average score of 85.69. The F-statistic value of 0.06 and significance level of 0.941 suggest that while local games impact character development, not all character aspects are significantly affected. The character trait of "curiosity" had the highest influence, with a 92.00% rating, highlighting a strong positive impact of local games on this trait. Conversely, the "hard work" trait showed the lowest influence, with a score of 80.67%, indicating that local games have a limited impact on this character trait. Traits such as cooperation, independence, honesty, tolerance, friendliness and communicativeness, responsibility, and creativity displayed scores above the average of 85.69%. However, independence and hard work were below the minimum threshold of 80.67%. These results suggest that while local games positively influence some aspects of character, they do not significantly change all character traits. It is recommended that local games be utilized primarily for fostering group-oriented character traits.

Keywords: Local Interactive Media, Character-based PPKn Game

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai usaha manusia untuk membina dan membentuk kepriadiandnya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan (Amelia, 2019). Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat (Fadia &

Fitri, 2021). Sekolah merupakan wadah dari lembaga pendidikan yang bertugas untuk melaksanakan aktivitas baik itu belajar ataupun pembelajaran supaya mampu mengoptimalkan daya serap, baik yang menyangkut aspek pengetahuan, sikap ataupun keterampilan. Ranah pengetahuan dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan

untuk berpikir, logika, ataupun sebuah kemampuan untuk dapat memiliki wawasan pengetahuan bagi peserta didik (Rizkita & Supriyanto, 2020), oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam pendidikan.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja di gunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pemilihan media yang tepat dan sesuai sasaran pengguna menjadi dasar dan pertimbangan bagi para guru (Jera et al. 2023) Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Ilmu pengetahuan sangatlah penting bagi manusia dalam perkembangan pendidikan yang sangat dinamis. (Indriani & Imanuel, 2018). Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia (siswa) dengan memfasilitasi kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai lebih baik dibandingkan dengan ceramah dan menggunakan media buku, karena siswa lebih tertarik dengan bermain dan senang – senang. Pembelajaran dengan permainan lokal juga dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus pada anak. Pengembangan media pembelajaran interaktif PPKn ini akan dikombinasikan dengan konsep gamifikasi. Pembelajaran dengan konsep gamifikasi sangat mendukung dalam proses pembelajaran dimana konten pembelajaran yang tidak termasuk dalam konten *game*, dengan keadaan siswa merasa sulit untuk memahami, dengan adanya rancangan berupa *game* bersifat edukasi akan memudahkan pemahaman terhadap konten yang disampaikan oleh guru. (Pradnyana, et al., 2020)

Narimo, et al. (2019) Selain itu minat siswa dalam mempelajari PPKn perlu mendapat perhatian khusus, karena dengan adanya minat dapat mendorong kemauan siswa untuk dapat mempelajari materi. Disamping itu minat yang timbul dapat menjadi faktor penting bagi siswa dalam melaksanakan segala kegiatan atau usahanya. Pada prakteknya, pembelajaran PPKn masih menghadapi kendala. Kendala yang dimaksud adalah banyaknya guru pengampu yang mengalami kesulitan untuk dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam proses penggalan dan penelaahan bahan pelajaran.

Menurut (Shintya et al. 2020) bahwa permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Budaya lokal (tradisi) hendaknya mulai dikenalkan dan diajarkan sejak dini, baik di rumah maupun disekolah (Windi Wahyuni & Muazimah, 2020). Indrayanti et al. (2020) menatakan bahwa Pendidikan karakter bagi anak merupakan pondasi anak untuk masa depannya dan pendidikan karakter berfungsi sebagai dasar disiplin diri serta menjadi alat kontrol anak.

Beberapa penelitian tentang permainan lokal (Indriyanti, et al., 2020; Kurniawati, 2021; Safitri, et al., 2018; Widiyani, et al., 2020), (Safitri et al., 2018) Hasil analisis respon siswa baik dalam skala kecil dan luas juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional adalah sangat baik dengan persentase 100%. Proses pembelajaran menggunakan *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional sesuai dengan komponen ketertarikan, isi dan kemudahan yang dapat menimbulkan ketertarikan siswa, pengalaman siswa dan kemudahan dalam penggunaan maupun memahami materi.

Kurniawati (2021) Berdasarkan uji independent sample t-test diperoleh nilai probabilitas 0,000 yakni lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap nilai prestasi belajar siswa di salah satu SMAN di Malang. Hal ini karena media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli dapat membuat peserta didik senang terhadap materi pelajaran serta tidak membosankan. Media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli ini siswa dapat belajar dengan aktif, gembira dan tidak jenuh.

Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja sama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara dan membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentuka karakter. Di dalam dunia pendidikan sejumlah mata pelajaran dapat membentuk karakter bangsa, salah satu diantaranya adalah mata pelajaran PPKn (Yudia et al. 2013)

Pada penelitian terdahulu telah dilakukan penelitian tentang permainan lokal untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami materi

melalui permainan lokal. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa, pembelajaran menggunakan permainan lokal mendukung siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran ini sangat menarik karena semua siswa ikut aktif dan berperan dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan pembelajaran interaktif berbasis permainan lokal maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru karena dalam keadaan bahagia dengan permainan. Sehingga output yang di hasilkan nantinya siswa memahami materi dan akan berimbas pada karakter siswa yang terbentuk dari proses bermain sambil belajar.

Berdasarkan penelitian diatas peneliti menerapkan pembelajaran interaktif berbasis permainan lokal yang akan terbentuk karakter siswa bertujuan agar siswa memahami materi yang disamakan dari permainan yang dimainkan, selain itu karakter siswa juga terbentuk melalui permainan lokal yang dimainkan oleh siswa SMPN kelas VII.

Permainan lokal merupakan bagian integral dari budaya dan tradisi suatu masyarakat yang memainkan peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Interpretasi dan pembahasan manfaat permainan lokal terhadap karakter siswa menyoroti beberapa aspek krusial. Pertama-tama melalui permainan lokal siswa dapat belajar menghargai warisan budaya mereka sendiri serta memperkuat rasa identitas dan kebanggaan akan budaya lokal. Hal ini membangun kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya bagi generasi mendatang. Selain itu permainan lokal sering kali melibatkan interaksi sosial yang intens antara sesama pemain yang mempromosikan kerjasama, komunikasi, dan keterampilan interpersonal. Kemampuan untuk bekerja sama dalam tim berkomunikasi dengan efektif, dan memahami peran masing-masing individu menjadi keterampilan yang terasah melalui pengalaman bermain permainan lokal. Tak kalah pentingnya permainan lokal sering kali mengandung nilai-nilai moral dan etika yang diajarkan secara tidak langsung melalui permainannya. Misalnya, banyak Permainan lokal mengajarkan tentang sportivitas, kejujuran, dan kesabaran dalam menghadapi tantangan. Dengan demikian, permainan lokal tidak hanya menjadi sarana rekreasi semata tetapi juga sebuah wahana pembelajaran yang efektif untuk membentuk karakter siswa secara holistik. Dalam konteks pendidikan formal integrasi permainan lokal dalam

kurikulum dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai budaya lokal sambil mengembangkan karakter siswa secara menyeluruh, oleh karena itu penelitian ini penting dilaksanakan.

Papuk singak batek adalah permainan tradisional dari *budaya Sasak*, Lombok. Tata cara permainannya melibatkan pemain yang saling melempar batek (bidak kayu) ke lingkaran yang sudah ditentukan. Setiap pemain memiliki giliran untuk melempar batek ke dalam lingkaran. Pemain yang dapat melempar batek paling dekat ke tengah lingkaran atau yang bisa menandai bidak lawan dengan bateknya akan mendapatkan poin. (Munir & Awiria, 2020) Tata cara dalam permainan papuk singak bateq, 1) Persiapan: Tentukan area permainan dan buatlah lingkaran di tengahnya. Bagilah pemain menjadi dua tim, 2) Penempatan Batek: Letakkan batek-batek sebagai bidak permainan di luar lingkaran. 3) Giliran Bermain: Setiap pemain atau tim bergiliran untuk melempar batek ke lingkaran. Tujuan Pemain atau tim yang berhasil melempar batek paling dekat ke tengah lingkaran atau dapat menandai bidak lawan dengan bateknya akan memenangkan poin. Tim atau pemain dengan poin tertinggi adalah pemenangnya. Permainan *Papuk singak bateq* ini menggandung nilai kekeluargaan dan kerjasama dalam peroses permainannya.

Permainan *Sasak Sebie* adalah salah satu jenis permainan tradisional yang berkembang di masyarakat Lombok, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Dalam konteks kebudayaan Sasak, permainan ini bukan sekadar hiburan, tetapi juga memiliki nilai sosial, budaya, dan edukatif bagi masyarakat setempat.

Permainan *Sasak Sebie* dilakukan oleh dua kelompok pemain, dengan masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang. Permainan ini menggunakan alat sederhana yang terbuat dari batang bambu dan tali sebagai media untuk menarik perhatian dan koordinasi antar pemain. Pada dasarnya, *Sasak Sebie* berprinsip pada keterampilan serta kerjasama kelompok untuk memindahkan atau mempertahankan suatu objek tertentu dari satu titik ke titik lainnya, sering kali dengan menggunakan kekuatan dan strategi kelompok.

Tujuan utama permainan ini adalah untuk meningkatkan kekompakan dan solidaritas di antara pemain. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan tentang pentingnya kerja sama, ketangkasan, dan kekuatan fisik. Setiap tim berupaya untuk mengatur strategi terbaik agar dapat mengungguli tim lawan.

Dari segi kultural, *Sasak Sebie* merepresentasikan semangat kolektivitas dan semangat kebersamaan yang tinggi dalam masyarakat Sasak. Permainan ini berfungsi sebagai sarana pelestarian nilai-nilai luhur dan tradisi nenek moyang yang kaya akan pesan moral serta sosial. Permainan ini juga berfungsi sebagai media rekreasi yang dapat mengurangi stres sekaligus mempererat hubungan sosial diantara peserta maupun masyarakat yang menyaksikannya. *Sasak Sebie* memiliki potensi besar dalam melestarikan budaya dan memperkuat identitas lokal. Permainan ini perlu dilestarikan agar tetap dikenal oleh generasi muda sebagai bagian dari warisan budaya yang berharga (Muliadi & Asyari, 2024).

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis penggunaan permainan lokal terhadap karakter siswa disekolah. Harapannya penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk pengajar untuk mempertimbangkan berbagai aspek ketika proses belajar menggunakan permainan lokal.

METODE

Jenis penelitian ini regresi linear, yaitu jenis penelitian yang menggunakan data Variabel X dan Variabel Y. Antara variabel pertama dan kedua terdapat hubungan sebab akibat, variabel yang pertama diperkirakan menjadi yang kedua dan variabel pertama juga berpengaruh terhadap variabel kedua. (Maros & Juniar, 2016). Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Kuantitatif merupakan penelitian menggunakan angka dan statistik dalam pengumpulan data yang dapat di ukur. Metode yang akan digunakan adalah metode kuisisioner atau angket. Lokasi penelitian bertempat di SMPN kelas VII. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VII A 30 siswa. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan.

Prosedur dalam penelitian ini ada 4 tahap penelitian yang dilakukan, tahap pertama penyusunan intrumen yaitu menyusun intrumen penelitian, terdiri dari 2 variabel yaitu variable X (Permainan lokal) dan variable Y (Karakter). Intrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari 15 pernyataan untuk permainan lokal (X) dan 15 pernyataan karakter (Y). Tahap ke-2 Proses Pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama bermain permainan lokal papuk singak batek (permainan lokal Lombok). Setelah bermain dilakukan penyebaran angket 1 (X) permainan lokal untuk penilaian terhadap diri sendiri dan penilaian teman sejawan. Pertemuan ke-2 bermain permainan sebie-

acan, setelah bermain dilakukan penyebaran angket 2 (Y) karakter untuk penilaian diri sendiri dan penilaian teman sejawan. Tahap ke-3 analisis data dilakukan menggunakan uji Regresi Linear yaitu teknik analisis data yang tidak memprediksikan nilai data yang tidak di ketahui dengan menggunakan nilai data lain yang terkait dan diketahui. Tahap ke-4 Interpretasi dan simpulan yaitu mendeskripsikan dan mengolah data yang sudah diperoleh dari lapangan. Penelitian ini berlangsung selama satu minggu, 2 kali permuan setiap hari rabu pada mata pelajaran PPKn.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kuisisioner. Angket atau kuisisioner juga digunakan sebagai instrumen dalam penelitian kuantitatif. Instrumen ini berisi serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. Pertanyaan dapat berupa pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan atau pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden memberikan tanggapan bebas. Sugiyono, (2013). Angket diberikan kepada siswa kelas 7 A dengan sekala richer 5. Angka 1 adalah sangat tidak setuju, angka 2 adalah tidak setuju, angka 3 adalah netral, angka 4 adalah setuju, angka 5 adalah sangat setuju. Angket diberikan 2 jenis yaitu angket untuk permainan lokal (X) dan angket untuk penilaian karakter (Y). Pertemuan pertama dilakukan permainan tradisional Ular Naga, setelah permainan selesai dilanjutkan dengan peyebaran angket permainan lokal (X) dengan 15 pernyataan, pernyataan nomer 1 memuat tentang rasa ingin tahu, pernyataan nomer 2 memuat tentang demokratis, pernyataan nomer 3 memuat tentang kerja keras, pernyataan nomer 4 memuat tentang mandiri, pernyataan nomer 5 memuat tentang semangat kebangsaan, pernyataan nomer 6 memuat tentang kerja keras, pernyataan nomer 7 memuat tentang kerja sama, pernyataan nomer 8 memuat tentang disiplin, pernyataan nomer 9 memuat tentang jujur, pernyataan nomer 10 memuat tentang toleransi, pernyataan nomer 11 memuat tentang cinta damai, pernyataan nomer 12 memuat tentang bersahabat dan komunikatif, pernyataan nomer 13 memuat tentang peduli sesama, pernyataan nomer 14 memuat tentang tanggung jawab, pernyataan nomer 15 memuat tentang kreatif.

Pertemuan ke-2 dilakukan permainan tradisional Papuk Singak Batek, setelah permainan selesai dilanjutkan dengan peyebaran angket karakter (Y) dengan 15 pernyataan, pernyataan nomer 1 memuat

tentang rasa ingin tahu, pernyataan nomer 2 memuat tentang demokratis, pernyataan nomer 3 memuat tentang kerja keras, pernyataan nomer 4 memuat tentang mandiri, pernyataan nomer 5 memuat tentang semangat kebangsaan, pernyataan nomer 6 memuat tentang kerja keras, pernyataan nomer 7 memuat tentang kerja sama, pernyataan nomer 8 memuat tentang disiplin, pernyataan nomer 9 memuat tentang jujur, pernyataan nomer 10 memuat tentang toleransi, pernyataan nomer 11 memuat tentang cinta damai, pernyataan nomer 12 memuat tentang bersahabat dan komunikatif, pernyataan nomer 13 memuat tentang peduli sesama, pernyataan nomer 14 memuat tentang tanggung jawab, pernyataan nomer 15 memuat tentang kreatif.

Instrumen penelitian ini telah melewati proses validasi oleh ahli bahasa, yang menjamin bahwa instrumen tersebut mengukur konstruk yang diinginkan dengan cara yang sesuai dan valid. Proses validasi ini mencakup pengecekan konsistensi, kesesuaian, dan kejelasan bahasa yang digunakan dalam instrumen. Instrumen penelitian telah dirancang dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh responden. Setiap pertanyaan atau pernyataan dalam instrumen memiliki arti yang jelas dan tidak ambigu, sehingga meminimalkan kesalahan interpretasi dari responden. Instrumen ini relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengukur pengaruh permainan lokal terhadap pembentukan karakter. Setiap item dalam instrumen dikaitkan dengan aspek karakter yang ingin diteliti, sehingga memberikan informasi yang relevan dan akurat terkait dengan fenomena yang diteliti. Instrumen ini dirancang dengan tujuan untuk menghasilkan data yang objektif dan dapat dipercaya. Hal ini dilakukan dengan memastikan bahwa setiap item dalam instrumen tidak memuat bias yang dapat memengaruhi respons responden.

Analisis Data

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen permainan lokal (X) dan variabel dependen karakter (Y) dalam penelitian ini. Dalam konteks ini, variabel independen adalah

faktor-faktor yang diduga mempengaruhi variabel dependen, sedangkan variabel dependen adalah variabel yang ingin diprediksi atau dijelaskan. Sarbaini et al. (2022). Analisis regresi adalah perhitungan statistik untuk menguji seberapa dekat hubungan antar variabel. Analisis regresi sederhana bertujuan untuk melihat bagaimana satu variabel mempengaruhi variabel lainnya. Dalam analisis regresi, variabel yang terpengaruh disebut variabel bebas atau independen, dan variabel yang terpengaruh disebut variabel terkait atau dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penulisan hasil hanya Pengambilan data tentang pengaruh permainan lokal (X) terhadap karakter (Y) menggunakan angket dengan 15 pernyataan. Langkah pertama perencanaan dan desain angket yang memadai. Desain angket harus mencakup pernyataan yang relevan dan valid untuk mengukur variabel yang diteliti, yaitu pengaruh permainan lokal terhadap karakter siswa. Setelah angket dirancang, langkah selanjutnya adalah mendistribusikan angket kepada 30 siswa yang terlibat dalam permainan lokal. Setelah data terkumpul, interpretasi data akan dilakukan dengan menganalisis respon dari responden (siswa) terhadap setiap pernyataan dalam angket. Interpretasi data ini akan melibatkan penggunaan metode statistik untuk mengidentifikasi pola-pola dan hubungan antara variabel X (permainan lokal) dan variabel Y (karakter siswa).

Pembahasan data akan mencakup analisis lebih lanjut terhadap hasil interpretasi untuk memahami implikasi dari temuan tersebut. Ini bisa termasuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi hubungan antara permainan lokal dan karakter siswa yang dipelajari melalui permainan lokal. Berikut adalah table statistic deskriptif yang menggambarkan karakteristik pengaruh permainan lokal terhadap karakter.

Tabel 1. Deskriptive Statistics

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
X	30	45.33	97.33	77.0217	2.10495	11.52929	132.925
Y	30	46.00	90.67	80.0673	1.67024	9.14829	83.691
Valid N (listwise)	30						

Berdasarkan Tabel 1 statistik deskriptif yang disajikan terlihat bahwa variabel permainan lokal (X) memiliki nilai minimum sebesar 45,33 dan nilai maksimum sebesar 97,33. Nilai rata-rata (mean) dari variabel ini adalah 77,0217, dengan standar deviasi sebesar 11,52929 dan varians sebesar 132,925. Sementara itu, variabel karakter siswa (Y) memiliki nilai minimum sebesar 46,00 dan nilai maksimum sebesar 90,67. Rata-rata dari variabel ini adalah 80,0673, dengan standar deviasi sebesar 9,14829 dan varians sebesar 83,691.

Interpretasi dari table 1 statistik deskriptif ini menunjukkan variasi yang cukup signifikan dalam kedua variabel. Variabel permainan lokal (X) memiliki rentang nilai yang cukup luas, mulai dari 45,33 hingga 97,33, dengan nilai rata-rata yang agak lebih rendah dari nilai tengah dari rentang tersebut, yaitu 77,0217. Standar deviasi yang relatif tinggi (11,52929) menunjukkan bahwa data permainan lokal cenderung tersebar secara luas dari nilai rata-rata, menunjukkan keragaman tingkat partisipasi siswa dalam permainan lokal di sekolah tersebut.

Sementara itu, variabel karakter siswa (Y) juga menunjukkan variasi yang cukup besar, meskipun dengan rentang nilai yang sedikit lebih sempit, mulai dari 46,00 hingga 90,67. Rata-rata karakter siswa (80,0673) sedikit di atas nilai tengah rentang nilai. Standar deviasi yang lebih rendah (9,14829) menunjukkan bahwa data karakter siswa cenderung lebih terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata, menunjukkan konsistensi yang relatif lebih tinggi dalam karakter siswa di sekolah tersebut. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji regresi. Adapun hasilnya table 2 dan 3. Table 2 adalah analisis yang mengevaluasi pengaruh permainan lokal (X) terhadap karakter (Y) dengan menggunakan uji Analisis Varians (ANOVA) untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam karakteristik berdasarkan partisipasi dalam permainan lokal.

Tabel 2: Anova
ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	.479	1	.479	.006	.941 ^a
Residual	2426.568	28	86.663		
Total	2427.046	29			

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Hasil analisis varians (ANOVA) yang menunjukkan hasil dari analisis regresi yang dilakukan nilai F 0,0d dan signifikan senilai 0,94 lebih besar dari 0,05 yang menandakan bahwa tidak terdapat pengaruh variabel X (permainan lokal) terhadap Y (karakter). Dalam konteks ini, sum of squares (SS) merupakan ukuran variasi yang dijelaskan oleh model regresi (regression sum of squares) dan variasi yang tidak dijelaskan oleh model (residual sum of squares). Regresi sum of squares senilai 479 menunjukkan seberapa besar variabilitas karakter siswa yang dapat dijelaskan oleh model regresi yang digunakan. Sedangkan, residual sum of squares senilai 2426,568 mengukur seberapa besar variasi karakter siswa yang tidak dapat dijelaskan oleh model.

Selanjutnya, *mean square* adalah nilai rata-rata dari *sum of squares*, yang mengindikasikan seberapa besar variabilitas yang dijelaskan atau tidak dijelaskan oleh model per unit degree of freedom. Mean square regresi senilai 479 menunjukkan bahwa variabilitas karakter siswa yang dijelaskan oleh model cukup tinggi, sedangkan *mean square* residual senilai 86,663 menunjukkan bahwa masih ada variasi karakter siswa yang tidak dapat dijelaskan oleh model.

F-ratio atau *F-statistic* adalah rasio antara mean square regresi dan mean square residual. Nilai F sebesar 0,006 menunjukkan bahwa rasio variasi yang dijelaskan oleh model terhadap variasi yang tidak dijelaskan oleh model adalah cukup kecil. Namun, nilai signifikan sebesar 0,941 menunjukkan bahwa hasil ini tidak signifikan secara statistik, yang berarti bahwa model regresi yang digunakan tidak memiliki kontribusi yang signifikan dalam menjelaskan variasi karakter siswa.

Interpretasi dari hasil ini adalah bahwa dalam konteks penelitian ini, permainan lokal tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan karakter siswa. Meskipun permainan lokal mungkin memiliki nilai-nilai budaya dan pendidikan yang penting, namun hasil ini menunjukkan bahwa faktor-faktor lain mungkin lebih dominan dalam pembentukan karakter siswa.

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai p-value untuk variabel permainan lokal (X) adalah lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditentukan (misalnya 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat bukti statistik yang cukup untuk mendukung hipotesis bahwa permainan lokal memiliki pengaruh signifikan terhadap karakter siswa. Temuan ini dapat memiliki implikasi penting dalam merancang program pendidikan dan

pengembangan karakter. Meskipun permainan lokal dapat tetap dipertahankan sebagai bagian dari warisan budaya, namun penting untuk memperhatikan bahwa pengaruhnya terhadap karakter siswa mungkin tidak signifikan secara statistik. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor lain yang lebih dominan dalam pembentukan karakter siswa, serta untuk merancang strategi yang lebih efektif dalam pengembangan karakter.

Sanata (2021) Pemeriksaan signifikansi melalui paired samples t-test memperlihatkan perbedaan nilai yang menonjol yakni nilai $t(5) = 14,766$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Maka dari itu, Hnull pun ditolak. Maka dari itu, penggunaan buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap karakter empati anak yang berusia 6-8 tahun. Analisis menunjukkan besarnya efek (effect size) adalah 0,99 atau setara dengan 97,75%. Nilai 0,99 tersebut memiliki kualifikasi 'Efek besar' (Cohen, dalam Field, 2009: 57). Hal tersebut dapat diartikan bahwa implementasi buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh besar atas perubahan karakter empati anak.

Nilai karakter yang muncul melalui permainan tradisional tarik tambang dalam pembelajaran IPA adalah kerjasama. Melalui permainan tersebut siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna berkaitan dengan materi gerak dan gaya. Kerjasama sangat penting ditanamkan sejak dini pada siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang berorientasikan pada kerjasama selain dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, juga dapat memberi kesempatan siswa untuk saling bertukar pendapat, gagasan, maupun ide. Sehingga saran bagi guru agar tidak malu untuk memanfaatkan

permainan-permainan tradisional yang ada di daerahnya sebagai salah satu metode pembelajaran yang mampu menanamkan nilai-nilai karakter (Agustini, 2020)

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya hasil yang kontradiktif dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang menyatakan bahwa permainan lokal (X) berpengaruh terhadap karakter (Y). Meskipun demikian, penting untuk menganalisis faktor-faktor yang mungkin menjadi penyebab perbedaan hasil ini. Penyebab perbedaan hasil antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya disebabkan oleh faktor-faktor kontekstual yang berbeda. Misalnya, perbedaan dalam populasi sampel, metode pengukuran karakter, atau penggunaan instrumen yang berbeda dalam penelitian

sebelumnya dapat menjadi penyebab perbedaan hasil.

Meskipun hasil ini menunjukkan bahwa permainan lokal (X) tidak berpengaruh terhadap karakter (Y), hal ini tidak meniadakan nilai permainan lokal dalam konteks pendidikan karakter. Selanjutnya Table 3 menunjukkan koefisien dari model regresi yang digunakan untuk menganalisis hubungan antar variabel permainan lokal (X) dan karakter (Y) dalam penelitian ini.

Tabel 3: Coefficients Persamaan Regresi

ANOVA ^b				
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F Sig.
1 Regression	.479	1	.479	.006 .941a
Residual	2426.568	28	86.663	
Total	2427.046	29		

a. Predictors: (Constant):X

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel 3 koefisien yang disajikan, terlihat bahwa variabel karakter siswa (Y) memiliki nilai konstanta (constant) sebesar 80,926, yang menunjukkan perkiraan nilai karakter siswa ketika variabel permainan lokal (X) adalah nol. Unstandardized coefficients standar deviasi untuk variabel karakter (Y) adalah 11,673, mengindikasikan seberapa jauh nilai karakter siswa dapat bervariasi dari rata-rata. Koefisien unstandardized ini menunjukkan bahwa setiap unit peningkatan dalam variabel karakter (Y) diharapkan terkait dengan peningkatan sebesar 11,673 dalam skala standar deviasi.

Selanjutnya, t hitung sebesar 6,933 menunjukkan signifikansi statistik dari hubungan antara variabel karakter (Y) dan faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi karakter siswa, dengan nilai signifikansi yang sangat rendah (000), menunjukkan bahwa hubungan ini sangat signifikan secara statistik. Ini menegaskan bahwa variabel karakter (Y) secara signifikan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terkait.

Sementara itu, untuk variabel permainan lokal (X), nilai konstanta (constant) adalah -0,11, menunjukkan nilai karakter siswa ketika variabel permainan lokal adalah nol. Koefisien unstandardized standar deviasi untuk variabel permainan lokal adalah 150, menunjukkan seberapa jauh variabel ini dapat bervariasi dari rata-rata. Standardized coefficients beta senilai -0,014 menunjukkan besarnya efek variabel permainan lokal terhadap variabel karakter siswa dalam satuan standar deviasi.

T hitung sebesar $-0,074$ menunjukkan bahwa hubungan antara variabel permainan lokal (X) dan karakter siswa tidak signifikan secara statistik, dengan nilai signifikansi sebesar $0,941$ yang jauh di atas ambang batas signifikansi. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan lokal mungkin tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap karakter siswa dalam konteks penelitian ini. Dalam pembahasan, hasil dari tabel koefisien ini menunjukkan bahwa variabel karakter siswa (Y) dipengaruhi secara signifikan oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam model, sedangkan permainan lokal (X) tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap karakter siswa dalam konteks penelitian ini. Hasil ini menyiratkan pentingnya faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi karakter siswa di sekolah dan menekankan perlunya penelitian yang lebih lanjut untuk memahami hubungan yang lebih kompleks antara variabel tersebut.

Persamaan regresi tersebut menggambarkan hubungan antara permainan lokal (X) dan tingkat keberhasilan karakter (Y) siswa. Dalam konteks ini, nilai koefisien regresi untuk variabel permainan lokal (X) adalah -0.011 . Berikut adalah deskripsi tentang bagaimana permainan lokal (X) dan karakter (Y) berhubungan berdasarkan persamaan regresi tersebut:

Koefisien konstanta (80.926) menunjukkan bahwa jika tidak ada permainan lokal yang dimainkan ($X=0$), tingkat keberhasilan karakter (Y) memiliki nilai rata-rata sebesar 80.926 . Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai pengaruh faktor-faktor lain yang mungkin tidak termasuk dalam model regresi. Koefisien regresi (-0.011) menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam permainan lokal (X) akan mengakibatkan penurunan sebesar 0.011 unit dalam tingkat keberhasilan karakter (Y). Ini menunjukkan bahwa semakin sering permainan lokal dimainkan, semakin rendah tingkat keberhasilan karakter yang dapat diharapkan.

Interpretasi dari persamaan regresi ini adalah bahwa terdapat hubungan negatif antara permainan lokal dan tingkat keberhasilan karakter. Artinya, semakin sering permainan lokal dimainkan, semakin rendah tingkat keberhasilan karakter yang dapat diharapkan. Namun, penting untuk dicatat bahwa hubungan ini mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam model regresi dan dapat bervariasi tergantung pada konteks dan kondisi spesifik.

Implikasi dari persamaan regresi ini adalah pentingnya memperhatikan pengaruh

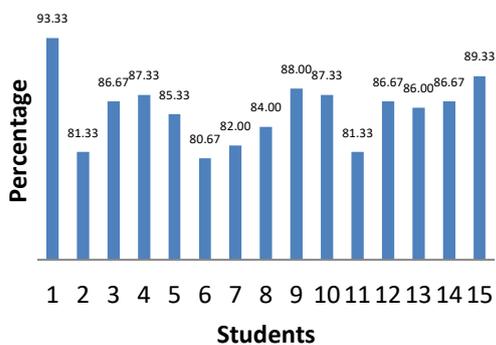
permainan lokal dalam pembentukan karakter siswa. Meskipun permainan lokal memiliki nilai budaya dan pendidikan yang penting hasil ini menunjukkan bahwa terlalu banyak keterlibatan dalam permainan lokal mungkin dapat memengaruhi tingkat keberhasilan karakter siswa secara negatif. Oleh karena itu perlu ada keseimbangan antara eksposur terhadap permainan lokal dan pengembangan karakter siswa. Ini dapat menjadi dasar bagi lembaga pendidikan dan pembelajaran untuk merancang program yang seimbang dan efektif dalam pengembangan karakter siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Giwangsa et al. (2016) mengenai peningkatan karakter dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional terdapat peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat pada rata-rata pretes karakter pada kelas eksperimen sebesar $27,78$, dan setelah diberikan perlakuan menggunakan metode permainan tradisional yaitu permainan congkak, galah asin dan gatrik rata-rata postes karakter pada kelas eksperimen menjadi $33,08$. Sedangkan rata-rata pretes karakter pada kelas kontrol sebesar $28,05$ dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar $31,07$.

Simamora & Nugrahanta, (2021) meneliti tentang permainan tradisional dan kontribusinya untuk toleransi anak dan memperoleh hasil posttest ($M = 3,783$, $SE = 0,0543$) yang lebih besar daripada skor rerata hasil pretest ($M = 2,250$, $SE = 0,0671$). Skor tersebut berbeda secara signifikan karena $t(5) = 27,490$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Output di atas menunjukkan penolakan H_0 . Maka dari itu, implementasi permainan tradisional memiliki efek pada karakter toleransi. Meskipun demikian, signifikansi efek permainan tradisional belum memberikan gambaran seberapa besar efek tersebut. Artinya diperlukan identifikasi besar efek perlakuan.

Dalam konteks penelitian ini, hasil persamaan regresi menunjukkan bahwa permainan lokal (X) tidak berpengaruh terhadap karakter (Y), yang bertentangan dengan temuan penelitian sebelumnya. Ini menunjukkan pentingnya penelitian yang lebih cermat dan holistik dalam memahami hubungan antara permainan lokal dan karakter. Perbedaan dalam hasil antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah perbedaan dalam desain penelitian, metode pengumpulan data, atau populasi sampel yang diteliti. Selain itu, perbedaan dalam analisis statistik atau faktor-faktor kontekstual tertentu juga dapat memengaruhi perbedaan hasil. Perbedaan

hasil antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk memahami hubungan antara permainan lokal dan karakter dengan lebih baik. Ini juga menyoroti pentingnya hati-hati dalam menafsirkan hasil penelitian dan menghindari generalisasi yang tidak tepat. Gambar 2 mengikustrasikan presentase pengaruh yang dimiliki oleh permainan lokal terhadap karakter siswa, yang diperoleh dari hasil analisis statistic dalam penelitian ini.



Gambar 1: Presentase Karakter Siswa

Gambar 1 menggambarkan hubungan antara presentasi permainan lokal (X) terhadap karakter (Y) dengan menggunakan data nilai. Dari data yang disajikan dapat diamati bahwa rata-rata nilai karakter yang diperoleh adalah sebesar 85.60. Titik maksimum pada 92.00 dan titik minimum pada 80.67 menunjukkan variasi yang cukup signifikan dalam nilai karakter yang diperoleh dari presentasi permainan lokal tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa presentasi permainan lokal memiliki pengaruh yang beragam terhadap karakter individu, yang tercermin dari variasi nilai karakter yang diamati dalam sampel tersebut. Nilai maksimum yang tinggi menandakan bahwa presentasi permainan lokal mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap karakter seseorang, sementara nilai minimum yang rendah menunjukkan bahwa ada juga kemungkinan presentasi tersebut memiliki dampak negatif pada karakter individu tertentu. Interpretasi ini memberikan gambaran bahwa permainan lokal dapat memiliki implikasi yang beragam terhadap pembentukan karakter yang memerlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor apa yang memengaruhi variabilitas dalam hasil yang diamati.

Dari data yang disajikan dalam gambar 1 mengenai hubungan permainan lokal (X) terhadap karakter (Y), terlihat bahwa Presentase maksimum berada nomer 1 menunjukkan karakter rasa ingin tau dengan

presentasi 92.00, hal ini menandakan bahwa permainan lokal ini cocok digunakan dalam penguatan karakter rasa ingin tahu pada siswa. Adapun rata-rata nilai karakter yang diperoleh adalah sebesar 85.60. Terdapat karakter yang berada di atas rata-rata yaitu karakter nomor 3 (kerja sama), nomor 4 (mandiri), nomor 9 (jujur), nomor 10 (toleransi), nomor 12 (bersahabat dan komunikatif), nomor 14 (tanggung jawab), dan nomor 15 (kreatif). Ini menunjukkan bahwa permainan lokal cenderung memberikan dampak positif terhadap karakter tersebut, dengan individu yang cenderung menunjukkan tingkat yang lebih tinggi dari karakter-karakter tersebut setelah terlibat dalam permainan lokal. Namun, terdapat karakter di bawah rata-rata, seperti karakter nomor 5 (semangat kebangsaan), nomor 7 (kerja sama), nomor 8 (disiplin), dan nomor 11 (cinta damai). Ini menunjukkan adanya potensi bahwa permainan lokal mungkin tidak memberikan dampak yang sama positifnya terhadap karakter-karakter tersebut atau mungkin ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil tersebut. Lebih jauh lagi, karakter nomor 4 (mandiri) dan nomor 6 (kerja keras) bahkan berada di bawah nilai minimum yang telah ditetapkan. Hal ini menandakan adanya kebutuhan untuk mengevaluasi lebih lanjut efektivitas permainan lokal dalam memengaruhi karakter-karakter tersebut, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi hasil yang diamati, terutama pada karakter yang menunjukkan penurunan nilai. Analisis lanjutan dapat membantu dalam memahami secara lebih mendalam hubungan antara permainan lokal dan karakteristik individu.

Muhaniyah et al., (2021) mengatakan bahwa Permainan tradisional merupakan salah satu media pengembangan karakter kejujuran pada anak usia dini disekolah. Sejalan dengan Safitri et al.(2018) Tyas & Widyasari (2025) mengungkapkan Permainan - permainan anak ini dapat melatih anak-anak dalam karakter bekerjasama, berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama teman sebaya, serta dapat menjalin kebersamaan dan saling membantu sesama teman sebaya. Sejalan dengan (Katoningsih et al. (2023) Hasil pembuktian yang menyatakan adanya pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan karakter sosial siswa. Hal ini karakter sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan kemenangan dalam melakukan permainan tradisional secara individu karena telah menggunakan strategi permainan yang tepat. Penelitian terdahulu telah membuktikan

bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter siswa.

KESIMPULAN

Permainan lokal merupakan bagian integral dari budaya dan tradisi suatu masyarakat yang memainkan peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 permainan dari daerah Sasak, Lombok, Nusa Tenggara Barat. Permainan tradisional *Sasak Papuq Singak Bateq* dan *Sasak Sebie*. *Papuq Singak Bateq* permainannya melibatkan pemain yang saling melempar batek (bidak kayu) ke lingkaran yang sudah ditentukan. Setiap pemain memiliki giliran untuk melempar batek ke dalam lingkaran. Pemain yang dapat melempar batek paling dekat ke tengah lingkaran atau yang bisa menandai bidak lawan dengan bateknya akan mendapatkan poin. Permainan *Sasak Sebie* dilakukan oleh dua kelompok pemain, dengan masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang. Permainan ini menggunakan alat sederhana yang terbuat dari batang bambu dan tali sebagai media untuk menarik perhatian dan koordinasi antar pemain. Pada dasarnya, *Sasak Sebie* berprinsip pada keterampilan serta kerjasama kelompok untuk memindahkan atau mempertahankan suatu objek tertentu dari satu titik ke titik lainnya, sering kali dengan menggunakan kekuatan dan strategi kelompok.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan lokal berpengaruh terhadap karakter siswa, namun tidak semua aspek karakter berpengaruh signifikan terhadap karakter siswa. Pada karakter rasa ingin tahu menunjukkan presentase tertinggi dengan sebesar 92.00%, ini menandakan bahwa permainan lokal sangat berpengaruh terhadap karakter rasa ingin tahu pada siswa. Pada karakter kerja keras menunjukkan angka terendah senilai 80.67%, ini menunjukkan bahwa karakter kerja keras tidak terlalu berpengaruh signifikan terhadap karakter siswa. Pada karakter kerja sama, mandiri, jujur, toleransi, bersahabat dan komunikatif, tanggung jawab, kreatif menunjukkan presentase di atas rata-rata senilai 85.69%. Pada karakter mandiri dan kerja keras menunjukkan presentase dibawah minimum senilai 80.67%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan lokal tidak sepenuhnya memberikan perubahan terhadap beberapa karakter. Penggunaan permainan lokal di rekomendasikan untuk karakter yang membangun karakter kebersamaan atau kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, C. (2019). *Problematika Pendidikan Di Indonesia*. 3, 775–779.
- Assabilah, A. D., & Murni, A. W. . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.996>
- Fadia, S., & Fitri, N. (2021). *Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia*. 5, 1617–1620.
- Indriani, M. N., & Imanuel. (2018). Pembelajaran Matematika Realistik Dalam Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal Untuk Membangun Komunikasi Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 256–262.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 108. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2931>
- K, K., Choirunnisa, N., Aurellye, Z., Syifaya, O., & Katoningsih, S. (2023). *eilmuan dan*. 119–127. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i3.73>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Muhaniyah, L. H., Wulandari, R. S., & Arkam, R. (2021). *Terhadap Nilai Karakter Kejujuran AUD*. 1(2), 86–93.
- Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali Kearifan Lokal: Pendidikan Nilai Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 129–140. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1922>
- Munir, Z. A., & Awiria, A. (2020). Implementasi Pendidikan Nilai Melalui Permainan Tradisional Anak Suku Sasak Di Mi Nw Loang Sawak Lombok Tengah. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 397–403. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.5764>
- Narimo, S., Utama, S., & Novitasari, M. (2019). Pembentukan Karakter Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan

- Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal VARIDIKA*, 31(1), 39–44. <https://doi.org/10.23917/varidika.v1i1.8902>
- Muazimah, A., & Wahyuni, ID., (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Generasi Emas: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol 3 No 1 70–76. [https://doi.org/10.25299/ige.2020.vol3\(1\).5505](https://doi.org/10.25299/ige.2020.vol3(1).5505)
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol.17(2), 166–176.
- Rahayu, S. (2016). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Konsep Mol Menggunakan Papan Permainan Monopoli Sebagai Pembelajaran Paikem. 17(5), 82–88.
- Rizkita, K., & Supriyanto, A. (2020). Komparasi kepemimpinan pendidikan di Indonesia dan Malaysia dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 8(2), 155–164. <https://doi.org/10.21831/jamp.v8i2.32362>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Tyas, R. W., & Widyasari, C. (2025). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. 4(1), 508–516. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>
- Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Pkn Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22.
- Windi Wahyuni, I., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68.
- Yudia Fauzi, F., Arianto, I., & Solihatin, E. (2013). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik. *PPKn UNJ Online*, 1, 1–15.