

RESPON SISWA SD NEGERI 2 RANTAU KADAM TERHADAP REVITALISASI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN RAKYAT

¹Nur Nisai Muslihah, ²Tri Atuti, ³Nyayu Masnon
^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari
¹nurnisai@86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tanggapan siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kabupaten Musi Rawas Utara, terhadap upaya revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat. Jumlah partisipan dalam penelitian ini sebanyak 50 siswa. Data dikumpulkan menggunakan metode survei dengan memanfaatkan angket, wawancara, dan observasi. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 85,20% siswa memberikan respon dalam kategori Sangat Baik terhadap program tersebut. Observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan semangat dan kegembiraan saat terlibat dalam permainan rakyat. Selain itu, hasil wawancara dengan 10 siswa mengungkapkan bahwa mereka sangat menyukai kegiatan yang mengusung revitalisasi nilai karakter melalui permainan rakyat tersebut. Temuan ini membuka peluang penerapan metode serupa di berbagai jenjang pendidikan, termasuk perguruan tinggi, sebagai strategi untuk menanamkan karakter di era digital.

Kata Kunci: Kearifan Lokal, Pembelajaran Bermakna, Pendidikan Karakter, Permainan Rakyat, Respon Siswa

ABSTRACT

This study aims to describe the responses of students at State Elementary School 2 Rantau Kadam, North Musi Rawas Regency, toward the revitalization of character education values through traditional games. A total of 50 students participated in the study. Data were collected using a survey method that included questionnaires, interviews, and observations. Based on the questionnaire results, 85.20% of students gave a response categorized as Excellent toward the program. Observations indicated that students showed enthusiasm and joy while participating in traditional games. Furthermore, interviews with 10 students revealed that they greatly enjoyed the activities aimed at revitalizing character values through traditional games. These findings open up opportunities to implement similar methods across various educational levels, including higher education, as a strategy to instill character values in the digital era.

Keywords: Character Education, Local Wisdom, Meaningful Learning, Student Response, Traditional Games

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah memiliki tujuan utama untuk membantu siswa mencapai kedewasaan melalui perubahan perilaku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk membentuk peradaban yang unggul, terutama melalui pembangunan karakter (character building). Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa (1) penyelenggaraan pendidikan harus bersifat demokratis, adil, dan nondiskriminatif dengan menghormati hak asasi manusia, nilai-nilai keagamaan, budaya, serta keberagaman bangsa; dan (2) pendidikan dilaksanakan sebagai

sistem yang terpadu, terbuka, dan memiliki makna yang luas.

Dalam rangka membangun karakter bangsa, pemerintah Indonesia menetapkan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Regulasi ini menegaskan pentingnya pembentukan karakter bangsa melalui penguatan nilai-nilai seperti religiusitas, kejujuran, toleransi, kedisiplinan, kerja keras, kreativitas, kemandirian, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, penghargaan terhadap prestasi, kemampuan berkomunikasi, kecintaan terhadap perdamaian, minat baca, kepedulian terhadap lingkungan dan sosial, serta rasa tanggung jawab. PPK dilaksanakan melalui pendekatan yang menyeluruh—meliputi pengembangan aspek spiritual, emosional, intelektual, dan jasmani—dengan melibatkan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Hal ini sejalan dengan pandangan Amanda dan Ihsan (dalam Kuswantara, 2023) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter bukan semata-mata menjadi tanggung jawab individu atau institusi tertentu, melainkan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat luas

Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan potensi mendasar dalam diri manusia agar di masa depan mampu menjadi individu yang bijaksana dalam bertindak serta mampu membedakan antara hal yang benar dan salah (Pantu & Lunetto dalam Ni Made Suarningsih et al., 2024). Oleh karena itu, pendidikan karakter memiliki sasaran untuk menumbuhkan aspek afektif peserta didik sebagai manusia sekaligus warga negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan karakter bangsa; membentuk kebiasaan serta perilaku yang luhur sesuai dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya yang religius; menanamkan semangat kepemimpinan dan tanggung jawab sebagai generasi penerus bangsa; mengembangkan kemandirian, kreativitas, dan wawasan kebangsaan peserta didik; serta menciptakan suasana belajar di sekolah yang aman, jujur, penuh kreativitas, menjunjung persahabatan, dan dipenuhi semangat kebangsaan serta harga diri (*dignity*) yang tinggi.

Pendidikan karakter juga berfungsi untuk mentransformasikan karakter bangsa sejalan dengan cita-cita luhur bangsa Indonesia dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Fungsinya mencakup pengembangan potensi siswa agar menjadi pribadi berakhlak mulia, memperkuat peran pendidikan nasional dalam memfasilitasi tumbuh kembangnya pribadi yang bermartabat, serta menyaring pengaruh budaya lokal maupun asing yang tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur dan karakter bangsa.

Karakter itu sendiri erat kaitannya dengan moral, etika, sikap, dan akhlak. Thomas Lickona mendefinisikan karakter sebagai “kecenderungan batin yang dapat dipercaya untuk merespons situasi secara moral yang baik.” Ia menambahkan bahwa karakter memiliki tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral behavior*) (Muslihah et al., 2024). Menurut Lickona, karakter yang baik mencakup pemahaman terhadap nilai kebaikan, komitmen untuk berbuat baik, dan realisasi tindakan yang mencerminkan kebaikan. Oleh karena itu, karakter melibatkan pengetahuan (*cognitive*), sikap (*attitude*), motivasi (*motivation*), perilaku (*behavior*), dan keterampilan (*skill*). Pendidikan karakter yang efektif menekankan pada tiga unsur utama: mengetahui kebaikan (*moral knowing*), mencintai atau menginginkan kebaikan (*moral feeling*), dan melakukan kebaikan (*moral action*). Kondisi moral masyarakat Indonesia saat ini tergolong mengkhawatirkan,

termasuk di kalangan pelajar. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani et al. (2020) mengungkapkan bahwa bahkan siswa sekolah dasar sudah menunjukkan perilaku menyimpang. Di SD Suranenggala, bentuk kenakalan yang ditemukan antara lain bolos sekolah, berbicara saat proses pembelajaran berlangsung, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, serta tidak mengenakan ikat pinggang—meskipun termasuk kategori kenakalan ringan. Zakiyah Darajat (dalam Muslihah et al., 2024) mengklasifikasikan kenakalan anak ke dalam tiga kategori, yaitu: (1) kenakalan ringan, (2) kenakalan berat yang sudah tergolong melanggar hukum, dan (3) kenakalan seksual. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa berbagai permasalahan siswa di lingkungan sekolah masih banyak terjadi, seperti perundungan (*bullying*), kekerasan fisik, penyalahgunaan narkoba, tawuran antarsekolah, hingga kekerasan seksual yang melibatkan sesama siswa atau bahkan tenaga pendidik.

Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2022 mencatat sebanyak 2.883 kasus pelanggaran hukum yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja. Kekerasan di lingkungan sekolah merupakan masalah kompleks dengan berbagai faktor penyebab, seperti kesenjangan sosial, kemiskinan ekstrem, dan keterpinggiran dalam kehidupan sosial (eksklusi sosial). Selain itu, perkembangan teknologi juga memberi kontribusi terhadap perilaku negatif tersebut. Banyak anak mengalami ketergantungan terhadap gawai. Dalam laporan dari Kementerian Kesehatan, Kepala Biro Komunikasi dan Pelayanan Masyarakat, drg. Widyawati, MKM, mengutip pernyataan dr. Kristiana Siste, SpKJ(K) dari Departemen Psikiatri FKUI-RSCM (2 Juli 2023), menjelaskan bahwa kecanduan terhadap video atau permainan daring (*game online*) dapat berdampak besar terhadap kesehatan fisik maupun mental. Orang yang mengalami kecanduan tidak hanya menunjukkan gejala fisik, tetapi juga mengalami perubahan struktur dan fungsi otak, terutama pada bagian pre-frontal cortex, yang menyebabkan perilaku impulsif dan kesulitan dalam mengontrol diri. Bahkan saat merasa bosan atau lelah, mereka tetap terus bermain karena tidak mampu menghentikan diri sendiri. Gejala lainnya meliputi penurunan berat badan, perubahan perilaku dan kondisi emosional, gangguan dalam hubungan sosial, perubahan kepribadian, pengalaman emosional yang negatif, ketidakstabilan emosi, dan kecenderungan agresif atau permusuhan

Untuk mengatasi kondisi moral yang mengkhawatirkan di kalangan pelajar, salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan adalah dengan menghidupkan kembali (merevitalisasi) nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar. Pendidikan karakter memuat beragam nilai penting yang sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, seperti nilai religius, kejujuran, toleransi, kedisiplinan, kerja keras, kreativitas, kemandirian, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat nasionalisme, cinta tanah air, penghargaan terhadap prestasi, sikap komunikatif, cinta damai, kegemaran membaca, kepedulian terhadap lingkungan dan sosial, serta tanggung jawab. Penanaman nilai-nilai ini sejak usia dini sangat krusial karena menjadi landasan pembentukan perilaku masa depan dan partisipasi anak dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Rasyid et al. (2024), pendidikan karakter melibatkan nilai-nilai yang menunjang perkembangan pribadi anak. Sejak tahun 2010, nilai-nilai seperti religiusitas, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, percaya diri, kreativitas, kemandirian, rasa ingin tahu, dan penghargaan terhadap keberagaman telah diintegrasikan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan (Sri, 2022).

Penanaman karakter mulia pada peserta didik idealnya dimulai sejak dini. Salah satu cara efektif dalam memperkuat pendidikan karakter adalah melalui pemanfaatan kembali permainan rakyat. Saat ini, realitas di lapangan menunjukkan bahwa permainan rakyat sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak maupun remaja. Mereka lebih tertarik pada permainan digital melalui gawai dengan dalih mengerjakan tugas sekolah atau belajar daring. Kondisi ini bukan hanya memengaruhi aspek sosial dan psikologis, tetapi juga berdampak pada perkembangan mental, budaya masyarakat, serta mengancam keberlangsungan permainan rakyat. Minimnya keterlibatan orang tua dan guru dalam mengenalkan permainan rakyat menjadi salah satu penyebab utama makin hilangnya praktik permainan rakyat. Selain itu, kehadiran permainan modern yang lebih menarik bagi anak-anak turut mempercepat pergeseran ini. Padahal, permainan rakyat memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, termasuk dalam membentuk konsep diri, mengasah kreativitas, meningkatkan kemampuan komunikasi, fisik, motorik, serta perkembangan emosi, kognitif, dan kepribadian. Melalui permainan ini, anak-anak juga belajar bersosialisasi dan bekerja sama dengan sesama. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslihah & Astuti (2022) yang menyatakan bahwa permainan rakyat merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai-nilai yang mendukung perkembangan mental dan kehidupan anak

Permainan rakyat, sebagai bagian dari warisan budaya bangsa, memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan karakter, terutama melalui penanaman nilai-nilai seperti kerja sama dan sikap saling menghargai, yang sangat berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Nilai-nilai tersebut turut memperkuat pemahaman anak tentang identitas kebangsaan mereka (M.S. & Iasha, 2024). Permainan rakyat juga membawa makna simbolik yang mendalam, yang secara tidak langsung membantu perkembangan aspek kognitif, emosional, dan sosial anak, mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan dewasa sekaligus menanamkan nilai moral yang mendasar dalam pendidikan karakter (Anam et al., 2024).

Menurut Perdima & Kristiawan (2021), permainan rakyat sangat terkait erat dengan pertumbuhan intelektual, sosial, dan pembentukan karakter anak. Jenis permainan ini juga dapat melatih kemampuan pengendalian diri, termasuk keterampilan menunda kepuasan, bersikap sabar, mengelola emosi, membangun rasa percaya diri, serta menumbuhkan semangat pantang menyerah.

Selain sebagai sarana pendidikan, permainan rakyat juga merupakan kekayaan budaya yang perlu dilestarikan, karena berfungsi sebagai media penghubung dalam menjaga keharmonisan sosial, sekaligus menjadi sarana hiburan. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Listyaningrum (2018) yang menyatakan bahwa permainan rakyat adalah bentuk permainan yang diwariskan secara turun-temurun, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui praktik langsung, menggunakan alat-alat sederhana, dan bertujuan memberikan kesenangan serta mengandung muatan nilai positif.

Permainan rakyat biasanya dimainkan secara berkelompok oleh anak-anak maupun remaja dalam kehidupan sehari-hari di berbagai wilayah Indonesia. Karena diwariskan secara turun-temurun, permainan ini tersebar luas hampir di seluruh daerah. Cahyani et al. (2023) menegaskan bahwa permainan rakyat merupakan bagian dari budaya bangsa yang sarat nilai dan sangat bermanfaat bagi pengembangan potensi anak, termasuk dalam aspek sosial dan emosional, seperti kemandirian, tanggung jawab, rasa percaya diri, empati, kepatuhan terhadap aturan, sportivitas, kejujuran, ketekunan, penghargaan terhadap orang lain, kemampuan bekerja sama,

dan sikap tolong-menolong. Melalui permainan, anak-anak secara tidak langsung dilatih untuk membiasakan diri dengan nilai-nilai karakter (habitulasi), yang diharapkan akan tertanam secara mendalam dan membantu mereka berinteraksi, bersosialisasi, serta mengelola emosi secara positif

Selain memberikan manfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan pertumbuhan anak, permainan rakyat juga mengandung berbagai nilai positif, seperti kejujuran, kerja sama, sportivitas, sikap tolong-menolong, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Nilai-nilai ini berperan penting dalam pembentukan karakter anak. Bahkan, permainan rakyat dianggap lebih efektif dibandingkan aktivitas sehari-hari dalam mengembangkan kemampuan mengontrol objek, keterampilan lokomotorik, dan keterampilan dasar (Anggita & Siti Baitul Mukarromah, 2018). Oleh karena itu, permainan rakyat berkontribusi pada pengembangan fisik dan motorik anak, serta mendukung kecerdasan intelektual, emosional, kreativitas, menjadi media terapi, dan membantu menumbuhkan kecerdasan majemuk, termasuk kecerdasan interpersonal, logika, spasial, musikal, dan spiritual.

Di Indonesia, terdapat beragam jenis permainan rakyat, umumnya dimainkan secara berkelompok. Yulita (2017) menghidupkan kembali permainan rakyat yang populer di kalangan anak-anak pada era 1970-an hingga 1990-an dengan slogan “Permainan Anak Nusantara adalah Permainan Anak Indonesia.” Beberapa permainan yang dimaksud antara lain: congklak, engklek (jingkrak/kotak sembilan), gobak sodor, kelereng, lompat tali/karet, sepak bola, bola bekel, tak tik bum wer, bentengan, petak umpet, egrang, kucing jongkok, gasing, ular naga, rangku alu, pletokan, mendorong ban bekas, dan layang-layang.

Permainan rakyat memiliki manfaat besar dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan masyarakat, khususnya nilai pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar. Aktivitas ini dapat menjadi sarana untuk memperbaiki kondisi mental anak serta menjadi alternatif edukatif yang menyenangkan untuk memperkuat pendidikan karakter. Oleh sebab itu, penting untuk menghidupkan kembali (merevitalisasi) permainan rakyat di lingkungan pendidikan dasar.

Revitalisasi permainan rakyat dapat dilakukan melalui beberapa strategi, seperti mengenalkan kembali permainan rakyat kepada anak-anak, menyelenggarakan lokakarya atau workshop, membangun komunitas khusus yang mendukung pelestarian permainan rakyat, serta mengintegrasikannya ke dalam materi pembelajaran muatan lokal. Upaya ini memiliki peran penting tidak hanya dalam pelestarian warisan budaya, tetapi juga dalam memperkuat ikatan sosial di tengah masyarakat. Sejumlah penelitian menegaskan bahwa permainan rakyat memiliki nilai strategis, baik dalam konteks pendidikan maupun rekreasi, serta berkontribusi terhadap pembentukan identitas budaya dan penguatan komunitas. Revitalisasi ini juga membuka peluang untuk mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam praktik pendidikan yang lebih bermakna. Permainan rakyat tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai karakter esensial yang dapat memperkaya proses pendidikan karakter anak-anak. Sari dan Kurniawan (2024) menekankan pentingnya pengenalan permainan rakyat sebagai media penanaman nilai-nilai budaya dan karakter seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab yang selaras dengan prinsip pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Melalui kegiatan permainan rakyat, siswa tidak hanya diajak untuk bermain, tetapi juga untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur seperti kedisiplinan, gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab. Pemilihan lokasi kegiatan di SD Negeri 2 Rantau Kadam, Kecamatan Karang Dapo,

Kabupaten Musi Rawas Utara, dilatarbelakangi oleh sejarah wilayah tersebut yang pada era 1990-an sempat mengalami konflik dan kekerasan antarkelompok masyarakat. Pendekatan berbasis permainan rakyat diharapkan mampu menciptakan suasana damai dan harmonis serta mengurangi potensi konflik, kekerasan, dan perilaku menyimpang di kalangan siswa sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan studi dengan judul "*Respon Siswa SD Negeri 2 Rantau Kadam Kabupaten Musi Rawas Utara Terhadap Revitalisasi Nilai Pendidikan Karakter Melalui Permainan Rakyat.*"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan survei yang bertujuan untuk menggambarkan, memahami, dan menginterpretasikan kondisi serta eksistensi upaya pelestarian permainan rakyat di Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam. Pendekatan ini berfokus pada proses pengumpulan dan analisis data kualitatif dalam satu rangkaian studi yang menyeluruh. Teknik pengambilan data dilakukan secara triangulatif (menggabungkan berbagai sumber), analisis data dilakukan secara induktif, dan hasil yang dicapai lebih menitikberatkan pada pemaknaan daripada generalisasi. Penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap pelestarian permainan rakyat sebagai bagian dari tradisi lisan (folklor) lokal di SD Negeri 2 Rantau Kadam, Kabupaten Musi Rawas Utara.

Studi ini berangkat dari pengamatan terhadap fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat, khususnya di kalangan anak-anak sekolah dasar, yang kini jarang memainkan permainan rakyat. Sebaliknya, mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai, baik untuk bermain secara daring maupun luring. Padahal, permainan rakyat memiliki manfaat yang jauh lebih besar bagi perkembangan anak dibandingkan permainan berbasis teknologi, yang justru sering menimbulkan dampak negatif secara fisik maupun psikologis.

Berdasarkan kenyataan tersebut, diasumsikan bahwa keberadaan permainan rakyat semakin terpinggirkan oleh dominasi permainan modern. Padahal, permainan rakyat merupakan bagian dari kekayaan budaya yang semestinya dilestarikan dan diwariskan dari generasi ke generasi. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan penelitian deskriptif kualitatif, yang mencakup proses reduksi data, penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan akhir. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam, Kabupaten Musi Rawas Utara. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif mengenai tanggapan siswa terhadap upaya revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat, yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada para siswa.

Pengumpulan data dilakukan dalam suasana alami (*natural setting*), dengan sumber data primer menggunakan teknik non-tes, yakni angket sebagai instrumen utama, serta wawancara dan observasi sebagai pelengkap. Instrumen angket yang digunakan merupakan angket semi-tertutup yang terdiri atas 10 butir pernyataan, dilengkapi dengan pilihan jawaban yang harus dipilih oleh responden beserta alasan pemilihannya. Angket ini menggunakan lima opsi jawaban, yaitu A (skor 5), B (skor 4), C (skor 3), D (skor 2), dan E (skor 1). Tujuan dari angket ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai respon siswa terhadap kegiatan revitalisasi pendidikan karakter melalui permainan rakyat di SD Negeri 2 Rantau Kadam.

Sementara itu, wawancara dilakukan kepada 10 orang siswa sebagai responden. Model wawancara yang diterapkan adalah wawancara bertahap, di mana peneliti secara sengaja mendatangi narasumber sesuai jadwal yang telah ditentukan, dengan panduan berupa pertanyaan-pertanyaan pokok. Teknik observasi dan dokumentasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan siswa saat bermain permainan rakyat, serta mencatat jenis-jenis permainan yang dikenal dan dimainkan oleh siswa sejak awal hingga akhir pelaksanaan penelitian di SD Negeri 2 Rantau Kadam.

Data dari angket dianalisis dengan cara menghitung total skor jawaban yang diberikan oleh responden, kemudian dideskripsikan dengan menggunakan skala Likert dalam bentuk checklist. Setiap pilihan jawaban diberi bobot skor yang berbeda. Skor dari masing-masing item pernyataan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Skor Jawaban Angket

Pernyataan Sikap	SS	S	N	TS	STS
Pernyataan Positif	5	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4	5

Selanjutnya untuk menghitung data angket adalah dengan mengubah *Skor* menjadi *Nilai*. Untuk mengetahui jumlah jawaban dari para responden dilakukan melalui persentase, yaitu digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan:

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N= *Number of Case* (Jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

P= Angka persentase

Selanjutnya untuk menentukan perhitungan angket maka dilakukan pengelompokan data yang diperoleh ke dalam lima kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian

No	Kategori	Rentang Nilai	Persentase
1	Sangat Baik	84-100	84%-100%
2	Baik	68-83	68%-83%
3	Cukup Baik	52-67	52%-67%
4	Kurang Baik	36-51	36%-51%
5	Tidak Baik	29-35	29%-35%

Data hasil wawancara dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil jawaban responden mengenai keberadaan permainan rakyat yang ada di Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam, baik bentuk permainan rakyat maupun bagaimana upaya revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan rakyat. Selanjutnya data hasil observasi yang diperoleh didokumentasikan dan dideskripsikan sebagai bentuk hasil pengamatan terhadap permainan rakyat yang masih dikenal dilakukan oleh di SD Negeri 2 Rantau Kadam Kabupaten Musi Rawas Utara.

HASIL PENELITIAN

Penelitian mengenai respon Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kabupaten Musirawas Utara terhadap nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Siswa terhadap Revitalisasi Permainan Rakyat

No	Frekuensi					Jumlah	Persentase					Jumlah
1	39	8	3	0	0	50	78%	16%	6%	0%	0%	100%
2	32	11	6	1	0	50	64%	22%	12%	2%	0%	100%
3	4	31	15	0	0	50	8%	62%	30%	0%	0%	100%
4	16	22	12	0	0	50	32%	44%	24%	0%	0%	100%
5	31	16	3	0	0	50	62%	32%	6%	0%	0%	100%
6	35	9	6	0	0	50	70%	18%	12%	0%	0%	100%
7	42	7	1	0	0	50	84%	14%	2%	0%	0%	100%
8	46	2	2	0	0	50	92%	4%	4%	0%	0%	100%
9	25	5	20	0	0	50	10%	40%	50%	0%	0%	100%
10	49	1	0	0	0	50	98%	2%	0%	0%	0%	100%
Σ	299	127	73	1	0	500	598%	254%	146%	2%	0%	1000%

Berdasarkan tabel yang disajikan, data diperoleh dari 10 item pernyataan yang direspons oleh 50 partisipan, dengan penilaian menggunakan skala Likert lima kategori: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap seluruh item. Item 1 mendapatkan tingkat persetujuan tertinggi dengan 78% memilih SS, 16% S, dan 6% N, tanpa ada responden yang memilih kategori negatif. Item 2 menunjukkan 64% SS, 22% S, 12% N, dan hanya 2% TS. Pada item 3, mayoritas responden memilih S (62%), disusul N (30%), dan SS (8%), tanpa tanggapan negatif, mengindikasikan persepsi yang lebih netral. Item 4 mencatat 44% S, 32% SS, dan 24% N. Item 5 menunjukkan kecenderungan sangat positif dengan 62% SS, 32% S, dan 6% N. Sementara itu, item 6 mencatat 70% SS, 18% S, dan 12% N, tanpa respon negatif. Item 7 memperlihatkan dominasi SS sebesar 84%, 14% S, dan 2% N, diikuti oleh item 8 yang sangat tinggi pada SS (92%), serta masing-masing 4% pada kategori S dan N. Item 9 menampilkan distribusi yang berbeda, dengan 50% N, 40% S, dan hanya 10% SS, tanpa tanggapan negatif, yang menunjukkan sikap yang lebih hati-hati terhadap

pernyataan tersebut. Terakhir, item 10 menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi, dengan 98% responden memilih SS dan 2% S, tanpa ada yang memilih kategori netral maupun negatif. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap pernyataan-pernyataan yang disajikan dalam angket.

Dengan demikian, total keseluruhan respon dari 500 responden (10 item x 50 responden) menunjukkan distribusi sebagai berikut: Sangat Setuju (SS): 299 respon (59,8%); Setuju (S): 127 respon (25,4%); Netral (N): 73 respon (14,6%); Tidak Setuju (TS): 1 respon (0,2%); Sangat Tidak Setuju (STS): 0 respon (0%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas besar responden memberikan penilaian positif (SS dan S) terhadap item-item dalam instrumen yang digunakan, dengan persentase gabungan mencapai 85,2%. Respon negatif hampir tidak ada, dan respon netral juga relatif rendah.

Hasil tanggapan siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam menunjukkan penerimaan yang sangat positif terhadap upaya revitalisasi permainan rakyat. Data yang diperoleh memperlihatkan variasi tingkat partisipasi dan persetujuan siswa terhadap berbagai jenis permainan, yang sekaligus menegaskan efektivitas permainan rakyat dalam menanamkan kembali nilai-nilai pendidikan karakter. Tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan ini bervariasi, mulai dari 8% hingga 98%, yang secara keseluruhan mencerminkan antusiasme dan respons positif terhadap program revitalisasi permainan rakyat.

Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Dewi et al. (2023), yang menunjukkan bahwa permainan rakyat dapat berperan sebagai media pembentukan karakter, khususnya dalam hal kedisiplinan, bagi siswa sekolah dasar di Kecamatan Muara Kelingi, Kabupaten Musi Rawas. Permainan yang digunakan dalam kegiatan tersebut antara lain: Cengkleng, Tali Karet, Congklak (Dakon), Egrang Kayu, Bola Bekel, dan Egrang Batok.

Selain itu, wawancara mendalam dengan 10 siswa dari kelas 1 hingga kelas 6 mengungkap bahwa permainan rakyat dianggap sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan konteks kehidupan mereka. Mayoritas siswa menyatakan bahwa permainan rakyat secara alami membantu mereka memahami dan mempraktikkan nilai-nilai karakter. Permainan seperti congklak dan engklek/cengkleng dinilai mampu menanamkan nilai-nilai seperti kedisiplinan, sportivitas, dan kejujuran. Salah satu siswa menyampaikan, "*Waktu main cengkleng, kami harus saling percaya dan jujur, dan berusaha supaya bisa menang. Saya merasa seperti sedang diawasi, seru,*" (Siswa A).

Permainan rakyat mengandung berbagai nilai sosial yang relevan untuk dikembangkan kembali di tengah budaya digital yang cenderung mendorong sikap individualistis. Seperti yang disampaikan oleh salah satu siswa, "Permainan rakyat bukan hanya hiburan, tetapi juga sarana untuk menanamkan nilai gotong royong, kesabaran, dan penghargaan terhadap peran orang lain" (Siswa B). Beberapa siswa bahkan mengusulkan agar permainan rakyat dijadikan perlombaan di sekolah karena selain menyenangkan, juga memunculkan semangat kebersamaan. "Kalau ada lomba, aku mau ikut," ujar Siswa C.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa revitalisasi nilai-nilai karakter melalui permainan rakyat memerlukan pendekatan yang kontekstual dan didukung dengan fasilitasi yang tepat agar makna dari nilai-nilai tersebut dapat dipahami secara mendalam oleh siswa. Beberapa siswa menyarankan adanya sesi refleksi atau diskusi setelah bermain agar pesan-pesan moral dapat disampaikan

secara lebih jelas. “Setelah main, sebaiknya ada waktu untuk refleksi, supaya bukan cuma senang-senang, tapi juga tahu nilai apa yang dipelajari,” (Siswa D).

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu dalam jadwal pembelajaran dan kurangnya pemahaman awal siswa terhadap permainan rakyat yang kini mulai jarang dimainkan. “Awalnya agak sulit, tapi lama-lama seru dan menyenangkan,” tutur Siswa E. Secara umum, siswa menyambut baik pendekatan ini karena permainan rakyat terasa dekat dengan budaya mereka sendiri dan memberi pengalaman emosional yang bermakna. Mereka merasa lebih mudah memahami nilai-nilai karakter karena mengalaminya langsung, bukan hanya melalui pembacaan atau ceramah. “Rasanya seperti dibawa ke masa kecil, tapi sekarang kami jadi lebih paham pentingnya nilai-nilai itu dalam hidup,” ujar Siswa F.

Secara keseluruhan, wawancara menunjukkan bahwa permainan rakyat dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter, terutama bila disertai fasilitasi reflektif. Nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab dapat lebih mudah ditanamkan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan kontekstual. Meski begitu, agar dampaknya optimal, perlu ada penguatan dari segi pemaknaan serta integrasi yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Sebagai pelengkap data, survei juga dilakukan untuk mengukur persepsi siswa terhadap kegiatan revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat. Instrumen survei terdiri atas 10 pernyataan dengan lima opsi jawaban berdasarkan skala Likert: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sebanyak 50 siswa menjadi responden dalam survei ini. Hasilnya menunjukkan mayoritas siswa memberikan respon positif, dengan rincian: 59,8% memilih “Sangat Setuju,” 25,4% “Setuju,” 14,6% “Netral,” 0,2% “Tidak Setuju,” dan tidak ada yang memilih “Sangat Tidak Setuju.” Temuan ini menunjukkan bahwa sebanyak 85,2% siswa memberikan tanggapan positif, yang menandakan adanya dukungan yang kuat terhadap kegiatan ini sebagai metode yang efektif dan menyenangkan untuk menghidupkan kembali nilai-nilai pendidikan karakter. Beberapa pernyataan dalam angket mendapatkan persentase “Sangat Setuju” tertinggi, seperti pada Item 10 (98%) yang menegaskan bahwa siswa sangat percaya bahwa permainan rakyat mampu membentuk nilai-nilai karakter tertentu. Kemudian Item 8 (92%) dan Item 7 (84%) menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan terlibat secara aktif selama kegiatan berlangsung. Item 1 (78%) mengindikasikan bahwa siswa memahami dan menerima dengan baik konsep dari kegiatan tersebut.

Mayoritas pernyataan yang berkaitan dengan nilai kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan toleransi juga memperoleh tanggapan positif. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa benar-benar mengalami dan memahami nilai-nilai karakter tersebut melalui interaksi selama bermain. Respon positif ini menegaskan bahwa siswa melihat adanya muatan edukatif dalam permainan rakyat, yang melampaui fungsi hiburan semata.

Namun, pada beberapa pernyataan, seperti Item 3 (30% Netral) dan Item 9 (50% Netral), tampak adanya keraguan atau ketidakjelasan dari siswa mengenai dampak atau makna tertentu yang ingin disampaikan melalui permainan rakyat. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya penjelasan secara eksplisit mengenai nilai-nilai yang hendak dibentuk, minimnya sesi refleksi atau diskusi pasca kegiatan, serta keterbatasan pengalaman siswa terhadap jenis permainan rakyat tertentu.

Yang menarik, tidak satu pun siswa memilih opsi “Sangat Tidak Setuju”, dan hanya 1 dari 500 tanggapan (0,2%) yang memilih “Tidak Setuju”. Ini menunjukkan bahwa kegiatan tersebut diterima dengan sangat baik oleh siswa dan tidak memunculkan penolakan atau resistensi

Hasil survei ini menunjukkan bahwa upaya revitalisasi pendidikan karakter melalui permainan rakyat mendapatkan sambutan yang sangat positif dari para siswa. Mayoritas responden memberikan jawaban pada kategori *Sangat Setuju* dan *Setuju*, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil mengintegrasikan pembelajaran nilai-nilai karakter, pelestarian budaya lokal, dan pengembangan kepribadian secara menyenangkan. Adanya sejumlah tanggapan netral mengindikasikan bahwa masih diperlukan peningkatan dalam hal fasilitasi, proses reflektif, serta penjelasan eksplisit mengenai nilai-nilai yang ingin ditanamkan, agar makna karakter yang dituju dapat dipahami secara menyeluruh.

Data survei mencatat bahwa siswa merespons sangat positif terhadap kegiatan ini, terlihat dari 59,8% yang memilih *Sangat Setuju* dan 25,4% yang *Setuju*, yang secara total mencerminkan 85,2% siswa menerima pendekatan ini dengan baik. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa permainan rakyat berpotensi menjadi sarana strategis untuk membangun karakter siswa dalam suasana yang kontekstual dan menyenangkan.

Sebagian besar siswa menyadari bahwa permainan rakyat mengandung nilai-nilai luhur seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin. Tingginya skor pada beberapa item, seperti item 10 (98% *Sangat Setuju*) dan item 8 (92% *Sangat Setuju*), menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati kegiatan tersebut, tetapi juga mampu merasakan nilai-nilai karakter yang disisipkan melalui aktivitas permainan.

Temuan ini didukung oleh hasil penelitian dari Nurul Mahruzah Yulia et al. (2023), yang menyimpulkan bahwa permainan rakyat memiliki kekuatan dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Ini juga sejalan dengan konsep *active learning*, yang menekankan pentingnya keterlibatan fisik dan emosional untuk memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai moral dan sosial.

Respons positif yang tinggi juga mengisyaratkan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Selain mendukung pembentukan karakter, hal ini juga memperkuat ikatan sosial dan emosional antar siswa, sebagaimana tercermin dalam skor tinggi pada item-item yang menilai aspek suasana dan keterlibatan, khususnya item 7 dan 8. Sejalan dengan pendapat Rovikasari et al. (2020), keterlibatan emosional dalam pembelajaran berbasis aktivitas mampu meningkatkan penguatan nilai dan sikap secara lebih efektif dibanding pendekatan pembelajaran konvensional

Kendati secara keseluruhan respon siswa sangat positif, terdapat dua item yang menunjukkan tingginya tingkat respon netral, yakni pada item 3 (30%) dan item 9 (50%). Hal ini mengisyaratkan bahwa sebagian siswa mungkin belum sepenuhnya menangkap makna nilai karakter yang dimaksud, khususnya bila tidak disampaikan secara langsung dan eksplisit. Selain itu, kegiatan yang dilakukan tampaknya belum disertai dengan sesi refleksi atau diskusi, padahal unsur ini penting dalam proses pembelajaran berbasis nilai.

Situasi ini sejalan dengan hasil penelitian Wulandari et al. (2023), yang menekankan bahwa permainan akan memberikan dampak yang lebih dalam jika dibarengi dengan proses pemaknaan nilai secara reflektif, sehingga siswa mampu mengaitkan pengalaman fisik selama bermain dengan pesan moral yang ingin disampaikan.

Penting untuk dicatat bahwa tidak ada satu pun siswa yang memilih “Sangat Tidak Setuju,” dan hanya satu responden (0,2% dari total 500 tanggapan) yang memilih “Tidak Setuju.” Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan tidak menimbulkan penolakan dari siswa. Sebaliknya, mereka tampak nyaman dan menerima dengan baik model pembelajaran yang memadukan unsur budaya lokal dengan penanaman nilai-nilai karakter.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa program revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat mendapat respons yang sangat baik dan dinilai efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Permainan rakyat tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga berperan sebagai sarana yang kuat dan kontekstual dalam membentuk karakter sosial siswa secara langsung. Berdasarkan data dari wawancara terhadap 10 siswa dan angket semi tertutup yang diisi oleh 50 responden, diperoleh temuan bahwa tanggapan siswa terhadap kegiatan ini secara umum sangat positif.

Dari total 500 tanggapan terhadap 10 pernyataan dalam angket, sebesar 85,2% merupakan gabungan dari jawaban *Sangat Setuju* (59,8%) dan *Setuju* (25,4%). Hasil ini mengindikasikan bahwa kegiatan permainan rakyat yang diintegrasikan dalam pendidikan berhasil merevitalisasi nilai-nilai karakter karena dipandang relevan, menyenangkan, dan bermakna. Pernyataan pada item 1, 7, 8, dan 10 bahkan memperoleh respons *Sangat Setuju* di atas 80%, yang menunjukkan dukungan kuat siswa terhadap gagasan bahwa permainan rakyat dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, dan disiplin.

Para siswa menyatakan bahwa nilai-nilai tersebut muncul secara alami selama mereka terlibat dalam permainan rakyat. Temuan ini menggarisbawahi bahwa pendidikan karakter yang berhasil tidak cukup hanya disampaikan secara teoritis, tetapi perlu melalui pengalaman langsung yang nyata. Di samping fungsinya dalam membentuk karakter, permainan rakyat juga dipandang sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Beberapa dosen menekankan bahwa ketika permainan rakyat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mempelajari nilai-nilai karakter, tetapi juga turut menghidupkan kembali warisan budaya yang penuh makna. Dengan demikian, revitalisasi permainan rakyat menjadi langkah strategis dalam mengembalikan peran pendidikan sebagai wahana penanaman nilai, pembentukan identitas, dan pewarisan budaya dalam konteks pendidikan masa kini.

Temuan dari survei menunjukkan bahwa kegiatan revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat diterima secara sangat positif oleh siswa, baik dari segi keterlibatan aktif, pemahaman terhadap nilai-nilai yang ditanamkan, maupun suasana pembelajaran yang tercipta. Permainan rakyat terbukti dapat menjadi alternatif metode pembelajaran karakter yang lebih menarik, relevan secara konteks, dan memiliki dampak sosial. Namun, agar nilai-nilai tersebut benar-benar terinternalisasi,

diperlukan adanya dukungan berupa fasilitasi yang lebih mendalam, misalnya melalui sesi refleksi dan diskusi yang sistematis, sehingga makna dari nilai-nilai tersebut dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Revitalisasi pendidikan karakter melalui permainan rakyat merupakan pendekatan yang menanamkan nilai-nilai secara alami. Hal ini sejalan dengan pendapat Ulfah dan Suyadi (2021), yang menyatakan bahwa permainan rakyat di jenjang pendidikan dasar efektif dalam menumbuhkan karakter sosial anak seperti kerja sama, kejujuran, dan kesabaran. Bagi siswa, permainan rakyat tidak hanya sekadar kegiatan rekreatif, tetapi juga memiliki makna simbolik yang menghidupkan kembali nilai-nilai kebersamaan di tengah tantangan individualisme dan arus digitalisasi dalam pendidikan. Oleh karena itu, siswa merespons pendekatan ini dengan sangat antusias karena mereka merasa terlibat secara utuh—bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Respon ini memperkuat keyakinan bahwa integrasi permainan rakyat dalam pembelajaran karakter sangat relevan dan bermakna. Dalam konteks penelitian ini, permainan seperti enggrang, bola bekel, dan congklak tidak lagi dipahami hanya sebagai aktivitas jasmani, melainkan sebagai wahana reflektif untuk mempelajari nilai-nilai luhur yang selama ini terpinggirkan dalam kurikulum yang terlalu akademis dan formal.

Skor tinggi pada item-item yang mengukur keterlibatan emosional dan tingkat partisipasi, seperti pada item 6 dan 7, menunjukkan bahwa permainan rakyat dapat memunculkan emosi positif, rasa antusias, dan meningkatkan hubungan sosial antar siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Widiyanti et al. (2022) yang menyatakan bahwa permainan rakyat mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memperkuat keterampilan sosial siswa. Pendekatan ini sangat relevan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pentingnya pengembangan soft skills seperti kemampuan kolaborasi dan regulasi emosional di samping pencapaian akademik.

Meski demikian, beberapa item seperti item 3 dan 9 memperlihatkan tingginya respon Netral (masing-masing 30% dan 50%), yang mengindikasikan adanya aspek dari permainan rakyat atau cara pelaksanaannya yang mungkin belum sepenuhnya sesuai dengan ekspektasi atau konteks siswa. Hal ini menunjukkan perlunya adaptasi atau penyesuaian dalam implementasi permainan rakyat agar lebih tepat sasaran. Temuan ini sejalan dengan studi Rustan dan Munawir (2020), yang mengungkapkan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap makna simbolis dari permainan rakyat dapat menghambat efektivitas dalam penanaman nilai karakter, terutama jika tidak disertai dengan penjelasan eksplisit dan pendampingan reflektif.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan uraian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa upaya menghidupkan kembali nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat terbukti efektif dalam menumbuhkan kesadaran karakter di kalangan siswa. Selain mengangkat kembali nilai-nilai kearifan lokal, metode ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sarat makna. Antusiasme tinggi dari para siswa menunjukkan bahwa permainan rakyat memiliki potensi besar untuk dijadikan

sebagai pendekatan alternatif dalam memperkuat pendidikan karakter, termasuk di jenjang perguruan tinggi, terutama di tengah tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K., Salamuddin, M. A., Winayu, P., Sari, P., Wafi, C., & Amelia, E. R. (2024). Pengenalan permainan rakyat kepada generasi muda sebagai upaya pelestarian budaya di era digital. *[Nama Jurnal]*, 7, 69–74.
- Anggita, S. B. M. A. A. (2018). Eksistensi permainan rakyat sebagai warisan budaya bangsa. *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*, 3. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/article/download/3392/2421>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui permainan rakyat pada siswa sekolah dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Dewi, R., Muslihah, N. N., Astuti, T., & Effendi, M. S. (2023). Pembentukan karakter kedisiplinan pada siswa Sekolah Dasar Negeri Mambang Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas melalui permainan rakyat. *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 303–319. <https://doi.org/10.31540/jpm.v5i2.2318>
- Handayani, H. L., Ghufron, S., & Kasiyun, S. (2020). Perilaku negatif siswa: Bentuk, faktor penyebab, dan solusi guru dalam mengatasinya. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 7(2). <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.760>
- Kuswantara, H. (2023). Pendidikan karakter dan kaitannya dengan budaya: Studi tentang pengaruh budaya dalam membentuk karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 183–191. Retrieved from <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>
- M. S., Z., & Iasha, V. (2024). Fostering the character of love for the country through traditional games: A character education case study in Indonesia. *DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 85–95. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v5i2.5211>
- Muslihah, N. N., & Astuti, T. (2022). Eksistensi permainan rakyat Kota Lubuklinggau. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 6(1), 176–193. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v6i1.3619>
- Muslihah, N. N., Sustianingsih, I. M., & Astuti, T. (2024). Revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat pada siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara. *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat*, 6(2), 277–290. <https://doi.org/10.31540/jpm.v6i2.2684>
- Ni Made Suarningsih, Santika, I. G. N., Bangi Roni, A. R., & Kristiana, R. J. (2024). Pendidikan karakter di Indonesia dalam berbagai perspektif (definisi, tujuan, landasan dan praktiknya). *JOCER: Journal of Civic Education Research*, 2(2), 61–73. <https://doi.org/10.60153/jocer.v2i2.100>
- Yulia, N. M., Sutrisno, Sa'diyah, Z., & Ni'mah, D. (2023). Pendidikan karakter sebagai upaya wujudkan profil pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 429–441. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1204>
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai karakter pada permainan rakyat hadang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1278–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355>
- Rovikasari, M. S., & Supriyadi, S. (2020). Teachers' attitudes toward discovery learning: A case study in writing class. *International Journal of Educational Research Review*, 5(2), 135–140. <https://doi.org/10.24331/ijere.686679>
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi permainan rakyat edukatif pada generasi digital natives. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Sari, D. A. M., & Kurniawan, D. (2024). Pentingnya pengenalan permainan rakyat dalam menanamkan nilai karakter dan budaya. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), 31–43.

- Sri, S. A. (2022). Implementasi pendidikan karakter di sekolah. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 214–226. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v14i2.705>
- Ulfah, J., & Suyadi, S. (2021). Konsep budaya religius dalam membangun akhlakul karimah peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 21–29. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.950>
- Widiantari, N. K., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 609–622. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54658>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulita, R. (2017). *Permainan rakyat anak Nusantara*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/resource/doc/files/56>. Isi dan Sampul Permainan Rakyat Anak Nusantara