



ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Supriyanto¹, Isbandiyah²

^{1,2}Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: 3 April 2026

Revised: 11 Mei 2026

Available online: 24 Juni 2026

KEYWORDS

Traditional Games, Character Values, Social Studies Learning, Local Wisdom

CORRESPONDENCE

E-mail:

supriyanto.unpari@gmail.com

A B S T R A C T

This study aims to analyze the character values embedded in traditional games and examine their relevance as a local wisdom-based Social Studies learning medium. The study employed a qualitative approach using a descriptive method. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature review related to traditional games, character education, Social Studies learning, and local wisdom. Data analysis was conducted using an interactive model consisting of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that traditional games contain various character values that are essential for educational development, including cooperation, responsibility, discipline, honesty, tolerance, social care, hard work, and sportsmanship. These values are reflected in the rules of the games, patterns of interaction among players, and the process of achieving common goals during gameplay. In addition to serving as recreational activities, traditional games function as a medium for transmitting cultural heritage and local wisdom, thereby strengthening students' cultural identity. In the context of Social Studies education, traditional games are highly relevant because they can be utilized as contextual, participatory, and meaningful learning media to develop students' knowledge, social skills, and character. Therefore, the integration of traditional games into local wisdom-based Social Studies learning can serve as an effective strategy for strengthening character education while simultaneously preserving local culture in the era of globalization.

INTRODUCTION

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan akademik, tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk membentuk karakter peserta didik. Dalam konteks perkembangan masyarakat abad ke-21, tantangan pendidikan semakin kompleks akibat kemajuan teknologi, globalisasi budaya, serta perubahan pola interaksi sosial yang memengaruhi perilaku generasi muda. Fenomena menurunnya sikap gotong royong, rendahnya kepedulian sosial, meningkatnya individualisme, serta berkurangnya pemahaman terhadap budaya lokal menjadi isu yang banyak mendapat perhatian dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu,



penguatan pendidikan karakter menjadi salah satu agenda penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia.

Karakter merupakan seperangkat nilai yang menjadi landasan berpikir, bersikap, dan bertindak seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter tidak hanya diajarkan melalui materi pembelajaran secara formal, tetapi juga dapat ditanamkan melalui pengalaman sosial dan budaya yang hidup dalam masyarakat. Salah satu sumber nilai karakter yang kaya dan relevan dengan kehidupan peserta didik adalah kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun dalam berbagai bentuk tradisi budaya, termasuk permainan tradisional.

Menurut Astuti dan Apriliani (2024), “local wisdom refers to the environmental and cultural knowledge passed down through generations”. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan budaya dan lingkungan yang diwariskan antargenerasi sebagai bagian dari identitas masyarakat. Dalam konteks penelitian ini, permainan tradisional merupakan salah satu bentuk konkret kearifan lokal yang mengandung nilai-nilai budaya dan sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPS sekaligus sarana pembentukan karakter peserta didik.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membentuk warga negara yang memiliki kesadaran sosial, kemampuan berpikir kritis, serta sikap yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan mengenai gejala sosial, ekonomi, budaya, dan sejarah, tetapi juga menekankan pengembangan nilai, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghubungkan materi IPS dengan realitas kehidupan masyarakat dan budaya lokal yang dekat dengan pengalaman peserta didik.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat sekaligus memperkuat identitas budaya mereka. Penelitian mengenai pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa berbagai nilai budaya lokal dapat menjadi sumber belajar yang efektif dalam mengembangkan kompetensi sosial peserta didik.



Putri dkk. (2023) menyatakan bahwa “nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada tradisi nyadran diantaranya nilai gotong royong, kekeluargaan, disiplin, musyawarah, toleransi, dan nilai rasa syukur”. Kutipan ini menunjukkan bahwa kearifan lokal mengandung berbagai nilai karakter yang sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS. Relevansinya dengan penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal juga mengandung nilai-nilai serupa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan karakter peserta didik.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang telah hidup dan berkembang dalam masyarakat Indonesia selama berabad-abad. Berbagai permainan seperti gobak sodor, engklek, bentengan, congklak, lompat karet, galasin, boy-boyan, dan berbagai permainan daerah lainnya tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media sosialisasi nilai-nilai budaya dan karakter. Melalui permainan tradisional, anak-anak belajar mengenai aturan, kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, kejujuran, disiplin, serta kemampuan menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

Hidayati (2020) menjelaskan bahwa “traditional games are inherited from ancestors”. Kutipan tersebut menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan warisan leluhur yang mengandung berbagai nilai budaya yang diwariskan kepada generasi berikutnya. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, permainan tradisional tidak hanya dipandang sebagai aktivitas bermain, tetapi juga sebagai media pewarisan nilai karakter yang relevan dengan tujuan pendidikan IPS berbasis kearifan lokal.

Perkembangan teknologi digital saat ini menyebabkan eksistensi permainan tradisional semakin terpinggirkan. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan berbasis gawai yang cenderung bersifat individual. Kondisi ini berpotensi mengurangi interaksi sosial langsung yang sebenarnya sangat penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik.

Purnami (2025) menyatakan bahwa “children today only play online games and forget about traditional games”. Pernyataan tersebut menggambarkan adanya perubahan pola bermain anak akibat perkembangan teknologi yang menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan. Relevansinya dengan penelitian ini adalah perlunya upaya revitalisasi permainan tradisional melalui



dunia pendidikan agar nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya tetap dapat diwariskan kepada generasi muda.

Di sisi lain, permainan tradisional memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran IPS yang kontekstual. Karakteristik permainan tradisional yang melibatkan interaksi sosial, kerja kelompok, komunikasi, serta kepatuhan terhadap aturan sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS yang menekankan pembentukan kompetensi sosial. Melalui permainan tradisional, peserta didik dapat belajar secara langsung mengenai nilai-nilai kehidupan bermasyarakat yang menjadi substansi utama dalam pendidikan IPS.

Adela, dkk. (2023) mengemukakan bahwa “the actualization of local wisdom values through traditional games is a potential for the development of the sociological-anthropological basis of the curriculum in schools”. Kutipan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi sebagai dasar pengembangan kurikulum yang berbasis pada nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat. Dalam penelitian ini, gagasan tersebut menjadi landasan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPS sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional sangat beragam. Dalam permainan kelompok misalnya, peserta didik belajar mengenai pentingnya kerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Mereka juga belajar menghargai aturan permainan, menerima kemenangan dan kekalahan secara sportif, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan empati terhadap teman sebaya. Nilai-nilai tersebut merupakan komponen penting dalam pendidikan karakter yang diharapkan dapat membentuk peserta didik menjadi individu yang bertanggung jawab dan memiliki kepedulian sosial.

Penelitian Nurmaidah dkk., (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional galasin dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. Mereka menegaskan bahwa “traditional game of galasin” mampu menjadi model pendidikan karakter yang efektif dalam meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik. Kutipan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki fungsi edukatif yang kuat dalam membentuk karakter. Relevansinya dengan penelitian ini adalah bahwa analisis nilai karakter dalam permainan tradisional dapat memberikan dasar ilmiah bagi pengembangan media pembelajaran IPS yang lebih bermakna dan kontekstual.



Selain itu, penelitian mengenai permainan lompat karet menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan berbagai keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Suyanti dkk., (2023) menyatakan bahwa “participants developed social skills such as cooperation, communication, and responsibility”. Kutipan ini menjelaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik, tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan karakter peserta didik. Dalam pembelajaran IPS, keterampilan sosial tersebut merupakan bagian penting dari kompetensi yang harus dimiliki peserta didik agar mampu berinteraksi secara positif dalam lingkungan sosialnya.

Lebih lanjut, permainan tradisional juga berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Ketika peserta didik memainkan permainan tradisional, mereka tidak hanya mempelajari aturan permainan, tetapi juga mengenal sejarah, nilai, simbol, dan makna budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, pembelajaran IPS yang memanfaatkan permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk memperkuat identitas budaya peserta didik sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerahnya.

Andriani dan Aulia (2023) menyatakan bahwa “local wisdom means that a country has an identity”. Pernyataan ini menegaskan bahwa kearifan lokal merupakan identitas suatu bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan. Relevansinya dengan penelitian ini terletak pada pentingnya menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran IPS untuk memperkuat identitas budaya peserta didik melalui pengenalan nilai-nilai lokal yang diwariskan oleh masyarakat.

Dalam perspektif pendidikan modern, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata peserta didik. Permainan tradisional menawarkan pengalaman belajar yang bersifat aktif, partisipatif, kolaboratif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memungkinkan internalisasi nilai-nilai karakter secara lebih mendalam.

Astuti dan Apriliani (2024) menjelaskan bahwa integrasi permainan tradisional berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi untuk “enhance character education by instilling moral values grounded in the local culture”. Kutipan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memperkuat pendidikan karakter melalui penanaman nilai moral yang bersumber dari budaya lokal.



Dalam penelitian ini, pandangan tersebut memperkuat argumentasi bahwa permainan tradisional layak dijadikan media pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal.

Namun demikian, kajian mengenai nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional masih memerlukan pengembangan yang lebih mendalam, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pendidikan karakter secara umum, sedangkan kajian yang menghubungkan permainan tradisional dengan pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal masih relatif terbatas. Padahal, IPS sebagai mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial masyarakat memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan nilai-nilai budaya yang terdapat dalam permainan tradisional.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus menganalisis nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional dan relevansinya sebagai media pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal. Analisis tersebut penting untuk memberikan landasan konseptual dan empiris mengenai bagaimana permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna mengembangkan karakter peserta didik sekaligus melestarikan budaya lokal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian dengan judul “Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal” menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi berbagai nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional, menjelaskan relevansinya dengan tujuan pembelajaran IPS, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan berbasis budaya lokal. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai warisan budaya yang perlu dilestarikan, tetapi juga sebagai media pendidikan yang efektif dalam membentuk karakter generasi muda sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menganalisis nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional serta relevansinya sebagai media pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap berbagai permainan tradisional yang masih berkembang di masyarakat, serta didukung oleh kajian literatur yang relevan mengenai pendidikan karakter, pembelajaran IPS,



dan kearifan lokal. Informan penelitian terdiri atas guru IPS, tokoh masyarakat, pelaku budaya, dan peserta didik yang memahami praktik permainan tradisional. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi data untuk memperoleh temuan yang kredibel mengenai nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional dan kontribusinya sebagai media pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal.

RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan kajian literatur yang dilakukan, ditemukan bahwa permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal mengandung berbagai nilai karakter yang relevan dengan tujuan pembelajaran IPS. Analisis terhadap beberapa permainan tradisional yang umum dimainkan di Indonesia, seperti gobak sodor, congklak, bentengan, engklek, galasin, lompat karet, dan boy-boyan, menunjukkan bahwa permainan-permainan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media sosialisasi nilai-nilai sosial, budaya, dan moral yang hidup dalam masyarakat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat sedikitnya delapan nilai karakter utama yang dominan dalam permainan tradisional, yaitu kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kejujuran, toleransi, kepedulian sosial, kerja keras, dan sportivitas. Nilai-nilai tersebut muncul melalui aturan permainan, interaksi antar pemain, mekanisme penyelesaian konflik, serta tujuan yang ingin dicapai dalam permainan.

Nilai Kerja Sama dalam Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil observasi terhadap permainan gobak sodor, bentengan, dan galasin, ditemukan bahwa keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh kemampuan anggota tim dalam bekerja sama. Setiap pemain memiliki peran tertentu yang harus dijalankan secara optimal untuk mencapai tujuan bersama. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suyanti et al., (2023) yang menyatakan bahwa “participants developed social skills such as cooperation, communication, and responsibility”. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial berupa kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Relevansi kutipan tersebut dengan hasil penelitian ini terlihat pada kenyataan bahwa seluruh



permainan kelompok yang dianalisis mengharuskan pemain berkoordinasi, berbagi tugas, dan saling membantu. Dalam perspektif IPS, kerja sama merupakan kompetensi sosial yang penting karena mencerminkan kemampuan individu untuk hidup dan berinteraksi dalam masyarakat yang majemuk.

Nilai Tanggung Jawab

Hasil wawancara dengan guru IPS dan tokoh masyarakat menunjukkan bahwa setiap pemain dalam permainan tradisional memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kelompoknya. Dalam permainan bentengan misalnya, pemain harus menjaga wilayah pertahanan sesuai perannya. Apabila salah satu anggota mengabaikan tugasnya, maka kelompok berpotensi mengalami kekalahan. Nilai tanggung jawab juga terlihat dalam permainan congklak yang menuntut pemain mematuhi aturan permainan secara konsisten. Peserta harus bertanggung jawab atas keputusan yang diambil selama permainan berlangsung.

Nilai Disiplin

Nilai disiplin ditemukan dalam hampir seluruh permainan tradisional yang dianalisis. Setiap permainan memiliki aturan yang harus dipatuhi oleh seluruh peserta. Pelanggaran terhadap aturan akan mengakibatkan sanksi tertentu atau dianggap kalah dalam permainan. Dalam permainan engklek misalnya, pemain harus mengikuti urutan langkah yang telah ditentukan. Demikian pula dalam gobak sodor, pemain harus tetap berada pada garis penjagaan yang telah ditentukan. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berfungsi sebagai media pembelajaran disiplin secara tidak langsung. Peserta didik belajar bahwa aturan dibuat untuk menciptakan keteraturan dan keadilan bagi semua pihak.

Nilai Kejujuran

Observasi menunjukkan bahwa kejujuran merupakan salah satu nilai yang sangat penting dalam permainan tradisional. Dalam permainan engklek dan lompat karet misalnya, pemain dituntut mengakui kesalahan apabila menyentuh garis atau gagal melewati rintangan. Guru IPS yang menjadi informan penelitian menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu melatih peserta didik untuk bersikap jujur karena pengawasan dalam permainan tidak selalu dilakukan oleh orang dewasa. Dengan demikian, pemain belajar mengontrol perilaku dirinya sendiri.



Nilai Toleransi

Nilai toleransi ditemukan dalam interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung. Anak-anak dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, maupun budaya dapat bermain bersama tanpa membedakan status mereka. Permainan tradisional menciptakan ruang interaksi yang inklusif sehingga peserta didik belajar menerima perbedaan dan menghargai keberagaman. Nilai ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran IPS yang menekankan pentingnya kehidupan harmonis dalam masyarakat multikultural.

Nilai Kepedulian Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mendorong tumbuhnya kepedulian sosial. Dalam permainan kelompok, pemain sering membantu anggota yang mengalami kesulitan serta memberikan dukungan kepada teman yang mengalami kegagalan. Nilai kepedulian sosial juga tampak dalam kebiasaan berbagi peralatan permainan dan membantu mempersiapkan arena bermain. Perilaku tersebut mencerminkan budaya gotong royong yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia.

Nilai Kerja Keras

Nilai kerja keras terlihat melalui upaya pemain untuk mencapai kemenangan. Dalam permainan gobak sodor, bentengan, dan boy-boyan, pemain harus menunjukkan ketekunan, strategi, dan usaha yang maksimal. Peserta didik belajar bahwa keberhasilan tidak diperoleh secara instan, melainkan membutuhkan usaha yang sungguh-sungguh. Pengalaman ini memberikan pembelajaran nyata mengenai pentingnya kerja keras dalam kehidupan sosial.

Nilai Sportivitas

Sportivitas merupakan nilai yang sangat dominan dalam permainan tradisional. Pemain belajar menerima kemenangan maupun kekalahan dengan lapang dada. Mereka juga belajar menghormati lawan dan mengakui keunggulan pihak lain. Nilai sportivitas memiliki kontribusi penting dalam pembentukan karakter karena membantu peserta didik mengembangkan sikap dewasa dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan.

Permainan Tradisional sebagai Representasi Kearifan Lokal

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai budaya masyarakat yang melahirkannya. Setiap permainan mengandung norma, aturan,



simbol, dan pola interaksi yang mencerminkan kehidupan sosial masyarakat setempat. Astuti dan Apriliani (2024) menyatakan bahwa *“local wisdom refers to the environmental and cultural knowledge passed down through generations”*. Kutipan ini menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dalam kehidupan masyarakat.

Relevansinya dengan penelitian ini terlihat pada fakta bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk pewarisan budaya yang mengandung berbagai nilai sosial dan karakter. Melalui permainan tradisional, peserta didik tidak hanya belajar bermain, tetapi juga mempelajari nilai kehidupan yang diwariskan oleh generasi sebelumnya. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa permainan tradisional memiliki posisi strategis sebagai sumber belajar IPS berbasis kearifan lokal. Pembelajaran IPS yang memanfaatkan permainan tradisional memungkinkan peserta didik memahami budaya masyarakatnya secara lebih kontekstual dan bermakna.

Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional dan Relevansinya dengan Pendidikan IPS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kerja sama merupakan karakter yang paling dominan dalam permainan tradisional berbasis kelompok. Temuan ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran IPS yang mengembangkan kemampuan peserta didik untuk hidup bersama dan bekerja sama dalam masyarakat. Menurut Nurmaidah et al., (2024), *“traditional games can become a model of character education based on local wisdom”*. Kutipan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi model pendidikan karakter yang efektif.

Relevansi kutipan ini dengan hasil penelitian terletak pada kemampuan permainan tradisional dalam mengembangkan berbagai nilai sosial yang menjadi kompetensi utama dalam pembelajaran IPS. Melalui aktivitas bermain, peserta didik memperoleh pengalaman langsung mengenai kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Dalam perspektif konstruktivisme sosial, pengalaman langsung merupakan faktor penting dalam pembentukan pemahaman dan nilai. Permainan tradisional memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui interaksi sosial yang nyata.

Penguatan Karakter Melalui Pengalaman Belajar Kontekstual

Salah satu temuan penting penelitian ini adalah bahwa nilai karakter lebih mudah diinternalisasikan melalui pengalaman langsung dibandingkan melalui penyampaian materi secara



verbal. Adela et al., (2023) menyatakan bahwa “the actualization of local wisdom values through traditional games is a potential for the development of the sociological-anthropological basis of the curriculum in schools”. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa aktualisasi nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan tradisional memiliki potensi besar dalam pengembangan kurikulum sekolah.

Relevansinya dengan hasil penelitian ini terlihat pada kemampuan permainan tradisional untuk menghadirkan situasi belajar yang nyata dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui aktivitas bermain, peserta didik tidak hanya memahami konsep sosial secara teoritis, tetapi juga mengalami secara langsung penerapan nilai-nilai tersebut. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran IPS yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dan realitas kehidupan masyarakat.

Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran IPS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPS pada berbagai materi seperti interaksi sosial, norma sosial, kerja sama, keberagaman budaya, dan kehidupan masyarakat. Dalam materi interaksi sosial, permainan tradisional dapat digunakan untuk memperlihatkan bagaimana individu saling berkomunikasi dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam materi norma sosial, aturan permainan dapat dijadikan contoh konkret mengenai fungsi norma dalam kehidupan masyarakat.

Putri et al. (2023) menyatakan bahwa “nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada tradisi masyarakat meliputi gotong royong, musyawarah, disiplin, toleransi, dan rasa syukur”. Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kearifan lokal mengandung nilai-nilai sosial yang relevan dengan pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini, nilai-nilai tersebut juga ditemukan dalam berbagai permainan tradisional yang dianalisis. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep IPS dengan realitas kehidupan masyarakat.

Revitalisasi Permainan Tradisional di Era Digital

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar informan mengkhawatirkan menurunnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional akibat perkembangan teknologi digital. Purnami (2025) menyatakan bahwa “children today only play online games and forget about traditional games”. Kutipan tersebut menggambarkan adanya perubahan pola bermain anak yang cenderung beralih ke permainan digital.



Relevansinya dengan penelitian ini sangat kuat karena kondisi tersebut dapat menyebabkan berkurangnya proses pewarisan nilai karakter dan budaya lokal kepada generasi muda. Jika permainan tradisional terus ditinggalkan, maka berbagai nilai sosial yang terkandung di dalamnya juga berpotensi mengalami degradasi. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPS dapat menjadi strategi revitalisasi budaya yang efektif. Sekolah tidak hanya berfungsi sebagai lembaga pendidikan formal, tetapi juga sebagai agen pelestarian budaya lokal.

Implikasi bagi Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal

Temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran IPS di sekolah. Pertama, guru IPS perlu memanfaatkan sumber belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik, termasuk permainan tradisional yang berkembang di lingkungan masyarakat setempat. Kedua, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara simultan. Peserta didik tidak hanya memahami konsep IPS, tetapi juga mengembangkan karakter melalui pengalaman belajar langsung. Ketiga, pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional dapat memperkuat identitas budaya peserta didik sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal.

Andriani dan Aulia (2023) menyatakan bahwa “local wisdom means that a country has an identity”. Kutipan ini menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan identitas suatu bangsa yang harus dijaga dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Dalam konteks penelitian ini, permainan tradisional menjadi salah satu sarana efektif untuk memperkuat identitas budaya sekaligus membentuk karakter peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya berkontribusi terhadap pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga berperan dalam membangun karakter dan jati diri bangsa.

Sintesis Hasil Penelitian

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mengandung berbagai nilai karakter yang sangat relevan dengan tujuan pembelajaran IPS, yaitu kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kejujuran, toleransi, kepedulian sosial, kerja keras, dan sportivitas. Nilai-nilai tersebut berkembang melalui interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung dan mencerminkan kearifan lokal masyarakat Indonesia.



Permainan tradisional terbukti tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter dan pelestarian budaya. Dalam konteks pembelajaran IPS, permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif untuk menghubungkan konsep-konsep sosial dengan pengalaman nyata peserta didik. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal merupakan strategi yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan karakter sekaligus memperkuat identitas budaya generasi muda di era globalisasi.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal”, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi yang sangat besar sebagai media pembelajaran IPS sekaligus sarana penguatan pendidikan karakter yang berlandaskan kearifan lokal. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif atau hiburan bagi anak-anak, tetapi juga merupakan warisan budaya yang mengandung berbagai nilai sosial, moral, dan budaya yang relevan dengan tujuan pendidikan nasional serta pembelajaran IPS. Dalam konteks pembelajaran IPS, permainan tradisional terbukti relevan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang menekankan pengembangan pengetahuan, keterampilan sosial, sikap, dan nilai. Sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang kontekstual karena menghubungkan materi IPS dengan pengalaman nyata peserta didik dalam lingkungan sosial dan budaya mereka.

Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan sumber belajar yang kaya akan nilai karakter dan kearifan lokal. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPS dapat menjadi alternatif inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, kontekstual, dan bermakna. Selain mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran, pemanfaatan permainan tradisional juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter peserta didik, pelestarian budaya lokal, serta penguatan identitas bangsa. Oleh karena itu, guru IPS, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan perlu memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.



REFERENCES

- Adela, D., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2023). Enculturation of Bugis Sidenreng Rappang Local Wisdom through Ethnopedagogy of Traditional Games. *International Journal of Elementary Education*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.60689>
- Andriani, M., & Aulia, F. (2023). The Reinforcement of Character Education through the Values of Local Wisdom in Folktales. *Indonesian Research Journal in Education (IRJE)*, 7(2). <https://doi.org/10.22437/irje.v7i2.27609>
- Astuti, Y. S., & Apriliani, S. (2024). Strengthening Character Education in Elementary School Students through Local Wisdom–Based Traditional Games. *Indonesian Journal of Character Education Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.64420/ijces.v2i2.327>
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: A Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Nurmaidah, Muttaqin, M. F., & Miftachudin. (2024). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Permainan Tradisional Galasin. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 15(1). <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i1.66303>
- Purnami, I. A. P. (2025). The Value of Local Wisdom in The Traditional Game Ngejuk Capung. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 58(2). <https://doi.org/10.23887/jpp.v58i2.94469>
- Putri, A. F., Prasetyo, K., Prasetya, S. P., & Imron, A. (2023). Kelayakan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(2). <https://doi.org/10.26740/penips.v3i2.53209>
- Suyanti, Saragi, D., & Ndonga, Y. (2023). Analisis Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional “Lompat Karet” dalam Melestarikan Kearifan Lokal di Kota Medan. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 44–48. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3049>