



### Strategi Guru dalam Mengintegrasikan Permainan Tradisional pada Pembelajaran PKn Berbasis Etnopedagogi di MI Tarbiyatusy Syubban Kalimulyo Jakenan Pati

Dera Emilia Prastiwi<sup>1</sup>, Syaicha Akmala<sup>2</sup>, M. Agus Maksum<sup>3</sup>, Husni Mubarok<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Islam Negeri Kudus

email:[deraemiliaa@gmail.com](mailto:deraemiliaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [syaichaaa@gmail.com](mailto:syaichaaa@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[radenagumaksum@iaiamc.ac.id](mailto:radenagumaksum@iaiamc.ac.id)<sup>3</sup>, [husnimubarok@uinsuku.ac.id](mailto:husnimubarok@uinsuku.ac.id)<sup>4</sup>

Diterima: Februari 2026

Disetujui: Maret 2026

Dipublikasikan: Maret 2026

#### ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar kerap menghadapi tantangan berupa pendekatan yang kurang kontekstual dan lemah dalam menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Di sisi lain, permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal semakin tergeser oleh budaya digital, padahal di dalamnya terkandung nilai-nilai karakter kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis pendekatan etnopedagogi. Penelitian menggunakan desain kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis Miles, Huberman, dan Saldana dengan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan tiga strategi yang berkesinambungan, yaitu: (1) strategi perencanaan adaptif melalui modifikasi modul ajar dari platform Merdeka Mengajar disertai analisis nilai kearifan lokal; (2) strategi pelaksanaan berbasis *experiential learning* yang mencakup apersepsi, demonstrasi, eksplorasi kolaboratif, dan refleksi; serta (3) strategi evaluasi autentik yang mengukur tiga ranah melalui penilaian formatif dan sumatif. Integrasi permainan tradisional berhasil menginternalisasi nilai-nilai Pancasila yang dikonfirmasi oleh peningkatan motivasi belajar siswa serta terjadinya transfer nilai ke lingkungan sosial di luar sekolah.

**Kata Kunci:** *strategi guru, permainan tradisional, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), etnopedagogi, SD/MI*

#### Abstract

*Civic education learning in elementary schools often faces challenges in the form of a less contextual approach and a weak approach in internalizing Pancasila values. On the other hand, traditional games as part of local wisdom are increasingly displaced by digital culture, even though they contain civic character values. This study aims to describe teachers' strategies in integrating traditional games in Civic education learning based on ethnopedagogical approaches. The research used a descriptive qualitative design with data collection through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana analysis model with triangulation of sources and techniques. The results of the study show that teachers apply three sustainable strategies, namely: (1) adaptive planning strategies through modification of teaching modules from the Merdeka Mengajar platform accompanied by an analysis of local wisdom values; (2) experiential learning-based implementation strategies that include perception, demonstration, collaborative exploration, and reflection; and (3) authentic evaluation strategies that measure three domains through formative and summative assessments. The integration of traditional games succeeded in internalizing the values of Pancasila which was confirmed by the increase in student learning motivation and the transfer of values to the social environment outside the school.*

**Keywords:** *teacher strategy, traditional games, Civic education, ethnopedagogy, elementary school*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki misi strategis dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa sejak dini melalui internalisasi nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, dan Pancasila (Millaty Azka dkk., 2025). Namun, realitas pembelajaran PKn di lapangan masih menunjukkan kecenderungan pada pendekatan hafalan yang bersifat kognitif semata, kurang kontekstual, dan belum mampu membangkitkan partisipasi aktif peserta didik (Zai dkk., 2026). Kondisi ini mengancam pencapaian tujuan ideal PKn, yaitu terbentuknya warga negara yang baik (*good citizen*) yang tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi strategi guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran PKn berbasis etnopedagogi di MI Tarbiyatusy Syubban Kalimulyo Jakenan, Kabupaten Pati, sebagai upaya menjawab tantangan pembelajaran yang kontekstual dan berakar pada kearifan lokal.

Penelitian ini bertumpu pada tiga konsep dasar utama, yaitu etnopedagogi, permainan tradisional, dan strategi guru. Etnopedagogi didefinisikan sebagai praktik pendidikan yang menjadikan kearifan lokal dan budaya komunitas sebagai landasan filosofis sekaligus sumber belajar dalam proses pendidikan (Fatmi & Fauzan, 2022). Pendekatan ini tidak sekadar menambahkan unsur budaya sebagai pelengkap, melainkan menjadikannya sebagai jantung metodologi pembelajaran yang menghubungkan pengalaman budaya siswa dengan konten akademik. Konsep ini sejalan dengan *culturally responsive teaching* yang menekankan pentingnya memanfaatkan latar belakang budaya siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Gay, 2010 dalam Suhermi dkk., 2025). Dalam konteks PKn, etnopedagogi menjadi jembatan penting untuk menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila melalui kearifan lokal yang hidup di masyarakat

Permainan tradisional, sebagai salah satu produk budaya lokal, dipandang sebagai media pembelajaran yang paling aksesibel karena bersifat konkret, interaktif, dan menyentuh pengalaman keseharian peserta didik (Waldo dkk., 2025). Permainan seperti gobak sodor, engklek, dan dakon tidak hanya mengandung unsur hiburan, tetapi juga kaya akan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan sportivitas. Sementara itu, strategi guru, dalam konteks pembelajaran berbasis budaya, mencakup tiga dimensi utama, yaitu: (1) perencanaan yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam perangkat pembelajaran; (2) pelaksanaan yang meliputi apersepsi berbasis budaya,

demonstrasi permainan, dan refleksi pengalaman; serta (3) evaluasi yang mengukur perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa (Nurhasanah dkk., 2019). Ketiga variabel ini saling terkait dan menjadi kerangka analisis dalam penelitian ini

Secara teoretis, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran memiliki landasan yang kuat pada teori *experiential learning* (Kolb, 1984), yang menyatakan bahwa belajar adalah proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (Rahmi, 2024). Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara verbal, tetapi mengalami secara langsung, merefleksikan, dan mengaplikasikan nilai-nilai kewarganegaraan, sehingga terjadi internalisasi yang lebih mendalam. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky juga menegaskan bahwa interaksi sosial dalam permainan kelompok memfasilitasi perkembangan kognitif dan moral siswa melalui *zone of proximal development* (ZPD). Dengan demikian, secara teoretis, permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran PKn yang efektif.

Namun, fakta sosial di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang tajam antara potensi teoretis dan realitas praktik. Di tengah arus globalisasi dan digitalisasi, peserta didik saat ini lebih akrab dengan gim digital dibandingkan permainan tradisional, sehingga nilai-nilai budaya lokal yang terkandung di dalamnya mulai tergerus (Kamal dkk., 2025). Pembelajaran PKn di madrasah dan sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan yang berorientasi pada hafalan, dengan tingkat inovasi guru yang masih rendah dalam memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar (Zai dkk., 2026). Padahal, kurikulum merdeka justru memberikan ruang yang luas bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis proyek dan kontekstual. Kesenjangan antara kebijakan kurikulum yang progresif dan praktik pembelajaran yang konvensional inilah yang menjadi kesenjangan (*gap*) utama yang perlu dijawab melalui penelitian empiris.

Analisis terhadap literatur menunjukkan bahwa meskipun penelitian tentang etnopedagogi dan permainan tradisional telah banyak dilakukan, fokusnya masih terbatas pada pengaruh umum terhadap motivasi belajar atau hasil belajar kognitif (Khaeruman dkk., 2024; Astuti & Thohir, 2024). Penelitian yang secara spesifik mendeskripsikan strategi konkret guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran PKn, terutama di tingkat madrasah ibtidaiyah, masih sangat terbatas. Padahal, strategi guru merupakan variabel kunci yang menentukan keberhasilan implementasi pendekatan etnopedagogi (Suhermi dkk., 2025). Dengan demikian,

terdapat *gap of theory* berupa kurangnya model atau deskripsi operasional tentang bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran PKn berbasis permainan tradisional. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan memberikan gambaran empiris yang holistik dan kontekstual.

Penelitian terdahulu menunjukkan tren positif terhadap penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan. Penelitian Khaeruman dkk. (2024) membuktikan bahwa pendekatan berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, sementara Astuti dan Thohir (2024) mengonfirmasi bahwa integrasi permainan tradisional dapat meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa. Suhermi dkk. (2025) menekankan pentingnya kreativitas guru dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran kontekstual, namun belum secara spesifik membahas permainan tradisional sebagai media PKn. Penelitian lain oleh Waldo dkk. (2025) mengidentifikasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional, tetapi belum mengaitkannya secara sistematis dengan strategi pembelajaran di kelas.

Di sisi lain, penelitian tentang etnopedagogi dalam PKn lebih banyak berfokus pada konten budaya seperti cerita rakyat, lagu daerah, atau kesenian lokal, sementara permainan tradisional sebagai media dinamis yang bersifat interaktif masih jarang dijadikan objek kajian utama (Fatmi & Fauzan, 2022; Syasmita, 2023). Penelitian Razaq dkk. (2026) menyoroti pentingnya kompetensi pedagogi dan wawasan budaya guru, namun belum memberikan deskripsi konkret mengenai tahapan-tahapan strategi yang dapat diimplementasikan. Dengan demikian, meskipun penelitian tentang permainan tradisional dan etnopedagogi berkembang pesat, masih terdapat celah eksplanatif terkait bagaimana guru secara konkret mengoperasionalkan pendekatan etnopedagogi melalui permainan tradisional dalam pembelajaran PKn di tingkat madrasah ibtidaiyah.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, penelitian ini tidak hanya mengukur efek permainan tradisional, tetapi mengeksplorasi secara mendalam strategi guru dalam tiga dimensi (perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi) yang selama ini luput dari perhatian penelitian sebelumnya. Kedua, penelitian ini dilakukan di konteks madrasah ibtidaiyah yang memiliki karakteristik budaya dan keagamaan yang spesifik di Kabupaten Pati, yang belum pernah diteliti sebelumnya dalam kerangka etnopedagogi PKn. Ketiga, penelitian ini menawarkan model deskriptif-integratif yang menghubungkan nilai-nilai Pancasila dalam PKn dengan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional Jawa, sehingga memberikan kontribusi teoretis bagi

pengembangan pedagogi kewarganegaraan yang responsif budaya. Kebaruan ini menjadikan penelitian ini sebagai pelengkap dan perluasan dari penelitian-penelitian terdahulu yang masih bersifat umum.

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi kesenjangan di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan strategi perencanaan guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran PKn berbasis etnopedagogi di MI Tarbiyatusy Syubban Kalimulyo Jakenan; (2) menganalisis pelaksanaan strategi guru dalam memfasilitasi pembelajaran PKn melalui permainan tradisional; dan (3) mengidentifikasi sistem evaluasi yang digunakan guru untuk mengukur pencapaian nilai-nilai kewarganegaraan melalui permainan tradisional. Ketiga tujuan ini dirancang untuk memberikan gambaran utuh tentang praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi oleh guru PKn lainnya di tingkat sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada dua alasan utama. Pertama, dari sisi praktik pendidikan, pembelajaran PKn yang inovatif dan kontekstual sangat dibutuhkan untuk mengatasi krisis karakter dan menurunnya minat siswa terhadap mata pelajaran yang sarat nilai ini (Zai dkk., 2026). Tanpa adanya strategi yang tepat, tujuan PKn untuk membentuk warga negara yang baik akan sulit tercapai. Kedua, dari sisi pelestarian budaya, permainan tradisional yang merupakan warisan leluhur terancam punah akibat gempuran gim digital dan budaya populer global (Kamal dkk., 2025). Penelitian ini menjadi penting karena menawarkan solusi integratif yang tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga secara aktif melestarikan kearifan lokal sebagai bagian dari identitas nasional. Dengan kata lain, penelitian ini menjawab kebutuhan mendesak akan revitalisasi pendidikan karakter berbasis budaya di tengah krisis identitas generasi muda.

Penelitian ini memiliki tingkat kepentingan yang tinggi, baik secara teoretis, praktis, maupun kebijakan. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan tentang etnopedagogi dan pembelajaran PKn dengan menghadirkan model strategi integrasi permainan tradisional yang belum banyak dieksplorasi (Fatmi & Fauzan, 2022; Suhermi dkk., 2025). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan operasional bagi guru-guru PKn di madrasah dan sekolah dasar dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Secara kebijakan, temuan penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dalam mengembangkan pelatihan guru berbasis kearifan lokal dan kurikulum yang lebih responsif terhadap budaya (Razaq dkk., 2026; Millaty Azka dkk., 2025). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada

pengembangan ilmu, tetapi juga pada peningkatan praktik pendidikan di tingkat akar rumput serta penguatan karakter bangsa melalui pelestarian budaya. Implementasi pendekatan etnopedagogi melalui permainan tradisional diharapkan mampu menjawab tantangan globalisasi tanpa kehilangan akar budaya, sekaligus mewujudkan pendidikan yang memerdekakan dan berpihak pada peserta didik.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memotret secara mendalam dan kontekstual strategi guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional pada pembelajaran PKn berbasis etnopedagogi. Pendekatan kualitatif dipilih karena fenomena yang diteliti bersifat kompleks, kontekstual, dan memerlukan pemahaman yang holistic terhadap proses dan makna di balik praktik pembelajaran (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di MI Tarbiyatusy Syubban Kalimulyo Jakenan, Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan keterlibatan langsung dalam praktik pembelajaran yang terdiri atas tiga kelompok informan, yaitu guru kelas/PKn, kepala sekolah, dan peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) observasi non-partisipatif terhadap proses pembelajaran PKn yang mengintegrasikan permainan tradisional gobak sodor, engklek, dan dakon; (2) wawancara semi-terstruktur dengan guru, kepala sekolah, dan peserta didik; serta (3) dokumentasi berupa perangkat pembelajaran (RPP, modul ajar, LKPD), dokumen kurikulum sekolah, rekap nilai siswa, dan portofolio karya siswa. Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi empat tahapan: (1) pengumpulan data, (2) kondensasi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan/verifikasi. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber (guru, kepala sekolah, peserta didik) dan triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi) sebagaimana tertuang dalam matriks triangulasi data penelitian.

### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Strategi Perencanaan Guru Dalam Mengintegrasikan Permainan Tradisional Ke Dalam Pembelajaran Pkn Berbasis Etnopedagogi Di MI Tarbiyatusy Syubban Kalimulyo Jakenan**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi perencanaan yang dilakukan guru di MI Tarbiyatusy Syubban Kalimulyo Jakenan mencakup tiga tahapan utama: analisis

kesesuaian nilai antara permainan tradisional dengan kompetensi dasar PKn, pemilihan permainan yang aksesibel (gobak sodor, engklek, dan dakon), serta penyesuaian konteks pembelajaran dengan nilai-nilai kearifan lokal. Guru memodifikasi perangkat pembelajaran dari platform Merdeka Mengajar dengan penyesuaian minimal sesuai kondisi lokal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nurhasanah dkk. yang menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis budaya lokal harus mencakup pemilihan materi, permainan, dan penyusunan perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal. Dalam penelitian tersebut, pendampingan penggunaan media Engklek Karakter untuk pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa guru perlu memahami konsep pendidikan karakter dan pengembangan karakter melalui media permainan tradisional sejak tahap perencanaan.

Perencanaan yang dilakukan guru mencerminkan penerapan prinsip etnopedagogi sebagai praktik pendidikan berbasis kearifan lokal. Fatmi & Fauzan (2022) menegaskan bahwa etnopedagogi memandang pengetahuan dan kearifan komunitas adat sebagai sumber yang kaya untuk pengembangan pendidikan. Guru telah melakukan analisis nilai dalam setiap permainan tradisional dan menghubungkannya dengan nilai-nilai Pancasila, khususnya Bhinneka Tunggal Ika. Namun demikian, observasi menunjukkan bahwa aspek penguasaan mendalam atas filosofi permainan masih memerlukan penguatan. Hal ini mengindikasikan bahwa perencanaan yang baik secara administratif belum sepenuhnya diimbangi dengan pemahaman filosofis yang mendalam tentang nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian tentang implementasi permainan tradisional engklek berbasis model etnopedagogi yang menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi kearifan lokal memerlukan pemahaman kontekstual yang kuat.

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian tentang strategi guru dalam pembelajaran berbasis budaya lokal yang mencakup tiga dimensi utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam dimensi perencanaan, guru di MI Tarbiyatusy Syubban telah menunjukkan kemampuan mengadaptasi kurikulum nasional dengan konteks lokal, meskipun masih terdapat ruang untuk pengembangan pada aspek pendalaman filosofis. Kesenjangan antara perencanaan administratif dan pemahaman filosofis ini menjadi tantangan yang perlu diatasi melalui pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru, khususnya dalam hal pemahaman etnopedagogi dan nilai-nilai budaya lokal. Dengan demikian, temuan ini memberikan kontribusi baru berupa identifikasi bahwa perencanaan yang efektif tidak hanya mencakup aspek administratif dan teknis, tetapi juga

memerlukan penguasaan konseptual tentang filosofi dan nilai budaya yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya penguatan kapasitas guru dalam memahami filosofi permainan tradisional melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan, serta pengembangan panduan operasional yang lebih komprehensif tentang integrasi kearifan lokal dalam perencanaan pembelajaran PKn.

## **2. Pelaksanaan strategi guru dalam memfasilitasi pembelajaran PKn melalui permainan tradisional**

Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di MI Tarbiyatusy Syubban terbagi dalam tiga fase yang saling berkesinambungan: pendahuluan, inti, dan penutup. Pada fase pendahuluan, guru menerapkan strategi apersepsi berbasis budaya lokal dan pertanyaan pemantik kontekstual ("Pernahkah bermain permainan tradisional dengan teman-teman?"). Strategi ini mengaktifkan pengetahuan awal siswa dan membangun koneksi antara pengalaman bermain dengan materi PKn. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari & Pratama yang menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional berbasis model etnopedagogi dapat mengintegrasikan kearifan lokal yang dikenal peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam penelitian tersebut, penggunaan engklek sebagai media pembelajaran mampu melatih siswa untuk berkompetisi, bekerja sama, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada fase inti, guru mendemonstrasikan cara memainkan permainan tradisional, memberikan kesempatan eksplorasi, dan menerapkan strategi tutor sebaya. Hasil observasi menunjukkan skor yang sangat baik pada mayoritas aspek, termasuk kemampuan guru dalam mengaitkan nilai permainan dengan nilai Pancasila seperti gotong royong dan sportivitas, serta integrasi unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Buana & Kasanah yang menyimpulkan bahwa selama proses pembelajaran berbasis permainan engklek, siswa tampak lebih disiplin, aktif, dan antusias mengikuti pembelajaran. Penelitian tersebut juga menekankan bahwa permainan tradisional memberikan dampak pengiring positif terhadap pengembangan karakter bangsa, termasuk kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya mencapai tujuan instruksional, tetapi juga memberikan dampak pengiring yang signifikan bagi pembentukan karakter siswa.

Fase penutup menjadi momen krusial dalam internalisasi nilai. Guru melaksanakan refleksi terstruktur dengan mengajukan pertanyaan tentang pengalaman dan perasaan siswa selama bermain, kemudian menghubungkannya secara eksplisit dengan nilai-nilai PKn. Strategi refleksi ini sejalan dengan teori pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) Kolb yang menekankan bahwa pengalaman konkret harus diikuti oleh refleksi observasi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Hasil penelitian Sarwandi dkk. menunjukkan bahwa penerapan model *experiential learning* memberikan perubahan positif dan dampak yang baik dalam membangun karakter karena hasilnya menunjukkan peningkatan pengembangan nilai-nilai karakter seperti pengabdian, disiplin, tanggung jawab, komunikasi, inisiatif, dan hubungan antar pribadi. Dalam konteks pembelajaran PKn, refleksi yang dilakukan guru membantu siswa memahami makna nilai-nilai yang mereka praktikkan selama bermain, sehingga terjadi internalisasi yang lebih mendalam.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian tentang implementasi permainan tradisional lompat karet dalam pembelajaran PKn mengonfirmasi bahwa internalisasi permainan tradisional sangat berpotensi dalam mendorong peningkatan praktik falsafah Pancasila yang aktual dan dekat dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual karena nilai-nilai yang diajarkan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dipraktikkan secara langsung oleh peserta didik. Namun demikian, penelitian ini juga mengungkap bahwa aspek penjelasan makna budaya dan filosofi permainan masih mendapat skor yang lebih rendah (3 dari 4), mengindikasikan adanya ruang pengembangan pada dimensi ini. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa guru belum sepenuhnya memahami filosofi dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap permainan tradisional, sehingga diperlukan penguatan pemahaman etnopedagogi bagi guru.

Kontribusi baru dari temuan ini adalah identifikasi bahwa strategi pelaksanaan yang efektif memerlukan keseimbangan antara tiga aspek: (1) penguasaan teknis permainan dan manajemen kelas, (2) kemampuan mengaitkan nilai permainan dengan nilai kewarganegaraan, dan (3) pemahaman filosofis tentang budaya lokal yang terkandung dalam permainan. Ketiga aspek ini harus terintegrasi secara simultan untuk mencapai pembelajaran yang holistik dan bermakna.

### **3. Sistem Evaluasi Yang Digunakan Guru Untuk Mengukur Pencapaian Nilai-Nilai Kewarganegaraan Melalui Permainan Tradisional.**

Sistem evaluasi yang diterapkan guru mencakup tiga dimensi sebagaimana diamanatkan Kurikulum Merdeka: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian formatif dilakukan melalui observasi sikap selama kegiatan bermain, sedangkan penilaian sumatif melalui penugasan refleksi tertulis. Pendekatan ini relevan dengan prinsip authentic assessment yang menekankan penilaian berbasis kinerja dan proses nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian tentang penilaian alternatif yang menunjukkan bahwa penilaian autentik memfokuskan pencapaian belajar siswa pada prosesnya dan diharapkan dapat membentuk serta meningkatkan karakter siswa . Dalam portofolio dan jurnal ditemukan nilai-nilai karakter seperti jujur, tanggung jawab, komunikatif, dan demokratis, sedangkan dalam self-assessment dan peer-assessment ditemukan karakter jujur, mandiri, demokratis, komunikatif, peduli sosial, dan tanggung jawab .

Untuk mengatasi keterbatasan observasi guru dalam menilai seluruh siswa secara simultan, guru menerapkan strategi penilaian antarteman (peer assessment). Strategi ini membantu guru memperoleh data penilaian yang lebih komprehensif dan mendorong siswa untuk lebih memahami indikator perilaku yang baik serta mengembangkan kemampuan refleksi diri. Penelitian Wijayanti menunjukkan bahwa self-assessment dan peer-assessment merupakan teknik penilaian yang efektif dalam membentuk karakter siswa karena menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab . Penilaian diri dan penilaian antarteman memiliki keuntungan dalam menggali nilai-nilai spiritual, moral, sikap, dan aspek motorik serta kognitif siswa . Dengan demikian, penerapan peer assessment dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya mengatasi kendala praktis, tetapi juga memberikan manfaat pedagogis berupa pengembangan karakter dan kemandirian siswa.

Namun demikian, implementasi strategi integrasi permainan tradisional tidak terlepas dari berbagai hambatan. Keterbatasan waktu pembelajaran menjadi kendala utama karena proses pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional membutuhkan waktu relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Guru mengatasi hambatan ini dengan menerapkan manajemen waktu yang lebih terstruktur dan menyusun alokasi waktu secara rinci pada setiap tahapan pembelajaran. Hambatan lain berkaitan dengan proses penilaian sikap selama kegiatan bermain, yang diatasi melalui strategi peer assessment. Temuan ini menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan berbagai

solusi adaptif sesuai kondisi kelas, yang mencerminkan kompetensi pedagogik dalam mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis budaya lokal .

Temuan tentang internalisasi nilai-nilai PKn melalui permainan tradisional menunjukkan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai karakter. Melalui aktivitas bermain, peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan nilai gotong royong, sportivitas, kejujuran, dan keadilan. Nilai gotong royong tercermin dalam kerja sama antarsiswa saat bermain secara berkelompok, sedangkan nilai sportivitas dan kejujuran terlihat dari kesediaan siswa mematuhi aturan permainan dan menerima hasil permainan dengan lapang dada. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Waldo dkk. (2025) yang mengidentifikasi bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, dan dakon mengandung nilai-nilai solidaritas kelompok, tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas yang relevan dengan PKn.

Dalam perspektif etnopedagogi, pemanfaatan permainan tradisional merupakan bentuk integrasi kearifan lokal ke dalam proses pendidikan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan identitas budaya sekaligus membangun kesadaran sebagai warga negara yang memiliki tanggung jawab sosial. Penelitian tentang Tanean Lanjhang sebagai basis etnopedagogi menunjukkan bahwa nilai-nilai budaya lokal seperti religiusitas, gotong royong, penghormatan kepada orang tua, kesopanan, kemandirian, tanggung jawab, dan kepedulian ekologis dapat diintegrasikan secara kontekstual ke dalam pembelajaran, termasuk PPKn . Temuan ini menegaskan bahwa etnopedagogi dapat menjadi jembatan antara pelestarian budaya lokal dan penguatan Profil Pelajar Pancasila

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, guru menerapkan strategi perencanaan yang adaptif dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia (platform Merdeka Mengajar) dan melakukan analisis nilai secara mandiri untuk memastikan kesesuaian antara permainan tradisional dengan tujuan pembelajaran PKn.

Kedua, strategi pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara sistematis melalui empat fase yang saling berkesinambungan: apersepsi berbasis pengalaman, demonstrasi guru, eksplorasi kolaboratif, dan refleksi terstruktur. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Ketiga, sistem evaluasi yang diterapkan mencakup ketiga ranah pembelajaran secara komprehensif, dengan penilaian formatif melalui observasi sikap dan penilaian sumatif melalui refleksi tertulis. Hambatan utama berupa keterbatasan waktu dan kompleksitas penilaian sikap diatasi melalui manajemen waktu yang ketat dan penerapan penilaian antarteman.

Keempat, pendekatan etnopedagogi melalui permainan tradisional terbukti efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai PKn, terutama nilai gotong royong, kejujuran, sportivitas, dan toleransi. Dampak positif meliputi peningkatan motivasi belajar, pemahaman yang lebih konkret terhadap nilai-nilai Pancasila, serta transfer nilai ke lingkungan sosial di luar sekolah.

Penelitian ini merekomendasikan: (1) pelatihan komprehensif bagi guru tentang filosofi dan nilai-nilai permainan tradisional; (2) pengembangan bank modul ajar PKn berbasis etnopedagogi yang dapat diakses oleh guru-guru SD/MI; serta (3) integrasi pendekatan etnopedagogi sebagai komponen tetap dalam program pendidikan guru di LPTK.

## REFERENCE

- Annisha, D. (2024). Integrasi penggunaan kearifan lokal (local wisdom) dalam proses pembelajaran pada konsep kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108–2115. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Edwin, G., Lejap, T. P., & Demon, Y. (2023). Identifikasi Nilai Pendidikan Karakter di dalam Permainan Tradisional Pehe. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 9(2), 286–291. <https://doi.org/10.30653/003.202392>.
- Erlande, R. (2024). Akselerasi Pendidikan Karakter Melalui Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Journal of Humanities and Civic Education*, 2(1), 1–8.
- Hidayah, K. K. (2021). Analisis nilai-nilai permainan tradisional gobak sodor dengan teori pengambilan keputusan karier krumboltz. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 5(2), 74–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n2.p74-78>
- Hidayanto, N. E. (2025). Implementasi Permainan Tradisional sebagai Sarana Penguatan Karakter Kebangsaan dan Cinta Tanah Air di Lembaga PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 9(1), 1–6.
- Ikhsan, H. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Tradisional Benteng Melalui Metode Demonstrasi. *Jambura Arena of Physical Education and Sports*, 1(1), 56–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/japes.v1i1.24689>
- Jean Piaget. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. W. W. Norton & Company.
- Ketaren, A., Rahman, F., Meliala, H. P., Tarigan, N., & Simanjuntak, R. (2022). Monitoring dan evaluasi pemanfaatan platform Merdeka Mengajar pada satuan pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10340–10343. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10030>
- Kolb, D. A. (2006). *Experiential learning : Experience as The Source of Learning and Development* (Issue 1984). Prentice Hall.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Prayuda, R. N., & Lubis, E. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Kontekstual Terhadap Pemahaman Pembelajaran Pkn Siswa Kelas X Smkn 1 Bengkulu Selatan. *JUPANK ( Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 3(1), 305–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/jupank.v3i1.3700>
- Rahayu, Y. I., & Puspita, R. D. (2026). EKSPLORASI PENDEKATAN KOOPERATIF DAN KOLABORATIF TIPE TGT MELALUI PERMAINAN TAPAK GUNUNG DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SD. *CENDEKIA PENDIDIKAN*, 5(2), 258–269. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v5i2.8236>
- Rahman, T., Kusuma, R., & Prasetyo, D. A. (2025). Penerapan Nilai Karakter Gotong Royong Melalui Permainan Tradisional Bal Budih di Sekolah Dasar. *Bravo 's: Journal of Physical Education and Sport Science*, 13(1), 245–252.
- Sriyahani, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui

- Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(10), 4416–4423.
- Susilo, M. J., Dewantoro, M. H., Yuningsih, Y., Burhanuddin, M. A., & Wahab, A. (2022). Jurnal Belajar Sebagai Refleksi Siswa Sekaligus Evaluasi Guru Selama Proses Pembelajaran. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.914>
- Sutadji, E., Susilo, H., Wibawa, A. P., Jabari, N. A. M., & Rohmad, S. N. (2021). Authentic Assessment Implementation in Natural and Social Science. *Education Sciences Social Science*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci11090534>
- Syah, V. F., & Hartati, S. C. Y. (2025). Penerapan Permainan Kecil Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Di Smk Negeri 3 Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 13(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.5614/jskk.2018.3.1.1>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (eds.)). Harvard University Press.
- Widyastuti, W., Pramono, H., & Rumini, R. (2022). The traditional game of kuntulan review from the cognitive, affective and psychomotor aspects in the physical education learning. *Journal of Physical Education and Sports*, 11(1), 36–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpes.v11i1.55986>
- Yuningsih, T. I., & Agustin, M. (2024). Permainan Tradisional dalam Menunjang Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 7(1), 130–136. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.606>