

ANALISIS IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BATU LIMA DALAM PENANAMAN NILAI KARAKTER PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Florianus Aloysius Nay^{1*}, Theresia Lim², Clara Mendes³, Jesika Seko⁴

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima: 02-06-2026

Disetujui: 14-08-2026

Kata kunci:

Batu Lima;
Media Pembelajaran;
Nilai Karakter;
PPKn.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis permainan tradisional Batu Lima dalam menanamkan nilai karakter kepada siswa kelas 2 sekolah dasar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada jenjang kelas rendah memerlukan pendekatan yang konkret, menyenangkan, dan mudah dipahami agar nilai-nilai moral dapat terinternalisasi dengan baik. Permainan tradisional Batu Lima mengandung nilai-nilai seperti kerja sama, disiplin, kejujuran, tanggung jawab, dan sportivitas, yang relevan dengan capaian pembelajaran kelas 2. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui studi literatur dan observasi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Batu Lima dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperkuat nilai karakter pada siswa kelas 2 karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan sosial mereka yang masih berada pada masa operasional konkret. Setelah menggunakan pendekatan bermain sambil belajar, siswa lebih mudah memahami nilai-nilai kewarganegaraan dalam suasana yang menyenangkan dan kontekstual. Demikian, permainan Batu Lima sangat layak dijadikan media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk mendukung penguatan profil pelajar Pancasila sejak dini.

Kata Kunci: Batu Lima; Media Pembelajaran; Nilai Karakter; PPKn.

Abstract: This study aims to describe the development of a learning medium for Pancasila and Civic Education based on the traditional game 'Batu Lima' (Five Stones) to instill character values in second-grade elementary school students. Instruction in Pancasila and Civic Education at the lower grade levels requires an approach that is concrete, enjoyable, and easily understood to ensure the effective internalization of moral values. The traditional game 'Batu Lima' embodies values such as cooperation, discipline, honesty, responsibility, and sportsmanship—values that align with the learning objectives for the second grade. This study employs a descriptive qualitative method involving a literature review and simple observation. The findings indicate that 'Batu Lima' can serve as an effective learning medium to reinforce character values in second-grade students, as it suits their cognitive and social developmental stage—specifically, the concrete operational stage. Through a "play-while-learning" approach, students more readily grasp civic values within an enjoyable and contextual setting. Consequently, 'Batu Lima' is highly suitable as a local culture-based learning medium to support the strengthening of the Pancasila Student Profile from an early age.

Key Words: Batu Lima; Learning Media; Character Values; Pancasila and Civic Education

Alamat Korespondensi:

Florianus Aloysius Nay,
Universitas San Pedro
Jl. Ir. Soekarno, No.1-3, Kelurahan Fontein, Kecamatan Kota Raja, Kota Kupang, Indonesia
nayflorianus@gmail.com
081246445803

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas bermain yang berasal dari budaya lokal dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan ini biasanya menggunakan alat yang sederhana, mudah ditemukan di lingkungan sekitar, dan dimainkan secara berkelompok dalam konteks sosial masyarakat (Hidayati, 2022).

Menurut Suyanto (Suyitno et al., 2020), permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai-nilai pendidikan yang mencakup aspek sosial, emosional, moral, dan keterampilan fisik yang berkembang melalui interaksi antarpemain. Selanjutnya, Tarigan (Meolbatak et al., 2018) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari identitas budaya suatu masyarakat yang mengandung unsur nilai, norma, dan kearifan lokal yang dapat membentuk karakter anak, seperti kerja sama, toleransi, kedisiplinan, dan sportivitas.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Pada siswa kelas 2 SD, proses pembelajaran harus bersifat konkret, interaktif, dan bermakna agar nilai moral dan karakter dapat dipahami melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui ceramah atau hafalan (Bria, 2022). Namun pada praktiknya, pembelajaran PPKn masih didominasi metode konvensional yang bersifat teoritis sehingga kurang menggugah motivasi siswa, dan berdampak pada rendahnya pemaknaan nilai seperti disiplin, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari (Nurharsono & Irawan, 2022).

Salah satu strategi pembelajaran yang dinilai efektif untuk internalisasi nilai karakter adalah penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga

sebagai sarana pendidikan yang melibatkan aspek fisik, sosial, emosional, dan moral (Hidayat et al., 2016). Hal ini sejalan dengan pendekatan experiential learning, di mana peserta didik belajar melalui pengalaman nyata yang dikaitkan dengan refleksi dan pemaknaan (Laksono & Mandalawati, 2022).

Permainan tradisional Batu Lima, yang banyak dikenal di berbagai daerah termasuk Nusa Tenggara Timur, merupakan salah satu permainan yang mengandung nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, kesabaran, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan pembentukan karakter siswa, seperti penelitian oleh Hidayat (Nurharsono & Irawan, 2022) yang menemukan bahwa permainan tradisional mampu membangun sikap disiplin dan interaksi sosial positif. Penelitian lain oleh Payadnya (Payadnya et al., 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karakter dibandingkan metode ceramah.

Meskipun terdapat penelitian terkait permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter, kajian yang secara khusus menganalisis implementasi permainan Batu Lima dalam pembelajaran PPKn kelas 2 SD berbasis Kurikulum Merdeka masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan permainan Batu Lima secara langsung ke dalam pembelajaran PPKn berbasis capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.
2. Menghasilkan model implementasi pembelajaran karakter melalui aktivitas bermain yang relevan dengan profil Pelajar Pancasila.

3. Mengkaji nilai karakter secara spesifik berdasarkan dinamika interaksi siswa dalam permainan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan tradisional Batu Lima dalam penanaman nilai karakter pada siswa kelas 2 sekolah dasar serta relevansinya sebagai media pembelajaran PPKn yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara sistematis implementasi permainan tradisional Batu Lima dalam penanaman nilai karakter pada siswa kelas 2 sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses dan makna yang muncul dari aktivitas bermain siswa, bukan pada pengukuran statistik (Nurhasanah et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai November 2025 di SDN Batupulat 1 Kabupaten Kupang, Nusa Tenggara Timur. Subjek penelitian terdiri dari:

1. Sebanyak 10 siswa kelas 2 SD yang memainkan permainan Batu Lima,
2. Sebanyak 1 guru kelas sebagai informan utama,
3. Peneliti sebagai pengamat dan perekam data.

Pemilihan subjek dilakukan melalui teknik purposive sampling, yaitu pemilihan berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Arikunto, 2014).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu:

Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa saat bermain Batu Lima, khususnya terkait nilai karakter yang muncul seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab.

Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan terstruktur.

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas menggunakan format semi-terstruktur untuk memperoleh informasi terkait:

1. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran,
2. Perubahan perilaku siswa setelah menggunakan permainan Batu Lima,
3. Tantangan dan kelebihan penerapannya.

Wawancara dipilih karena memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan perspektif guru (Safrudin et al., 2023).

Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengkaji buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan mengenai permainan tradisional, pendidikan karakter, dan pembelajaran PPKn. Teknik ini digunakan untuk memperkuat teori dan membandingkan hasil penelitian sebelumnya (Harahap, 2014).

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu:

Tabel 1. Teknik Analisis Data

Tahap	Deskripsi
Reduksi Data	Menyeleksi data yang relevan mengenai perilaku siswa dan nilai karakter yang muncul selama permainan berlangsung.
Penyajian Data	Data disusun dalam bentuk narasi, tabel, dan deskripsi hasil observasi dan wawancara.
Penarikan Kesimpulan	Menarik temuan penelitian berdasarkan pola, hubungan, dan interpretasi data.

Model ini dipilih karena mampu menganalisis data secara fleksibel dan sistematis dalam penelitian kualitatif (Miles & Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Umum Permainan Batu Lima

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lokasi penelitian, permainan tradisional *Batu Lima* masih dikenal dan dimainkan oleh anak-anak, meskipun dengan penyebutan yang beragam, seperti *batu lima* atau *lima batu*. Variasi penamaan tersebut menunjukkan keberagaman lokal tanpa mengubah esensi permainan.

Temuan lapangan memperlihatkan bahwa permainan ini tidak semata-mata berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga memiliki dimensi edukatif yang kuat. Anak-anak yang memainkan permainan ini menunjukkan keterlibatan dalam aktivitas yang menuntut ketangkasan, konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan menyusun strategi sederhana. Dengan demikian, Batu Lima dapat dipahami sebagai bentuk permainan tradisional yang mengintegrasikan aspek motorik dan kognitif secara simultan.

Alat dan Jumlah Pemain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Batu Lima menggunakan lima buah batu kecil dengan ukuran yang relatif seragam sebagai alat utama. Dalam praktiknya, anak-anak terkadang mengganti batu dengan biji-bijian atau kerikil kecil yang tersedia di lingkungan sekitar. Hal ini mencerminkan sifat permainan tradisional yang fleksibel dan adaptif terhadap kondisi lingkungan.

Permainan ini umumnya dimainkan oleh satu hingga empat orang anak secara bergiliran. Sistem giliran ditentukan melalui kesepakatan bersama sebelum permainan dimulai. Mekanisme ini menunjukkan adanya proses negosiasi sosial

sederhana yang menjadi bagian dari dinamika permainan.

Tahapan dan Aturan Permainan

Data lapangan menunjukkan bahwa permainan Batu Lima dilaksanakan melalui tahapan progresif yang semakin meningkat tingkat kesulitannya. Setiap tahap menuntut ketepatan waktu, koordinasi gerak, dan konsentrasi yang lebih tinggi.

1. Tahap Pertama (Ambil Satu-Satu)

Kelima batu ditebarkan di permukaan datar. Pemain mengambil satu batu dan melemparkannya ke udara, kemudian sebelum batu tersebut jatuh, pemain mengambil satu batu lain dari lantai dan kembali menangkap batu yang dilempar dengan tangan yang sama. Proses ini dilakukan hingga seluruh batu berhasil diambil satu per satu.

2. Tahap Kedua (Ambil Dua-Dua)

Pada tahap ini, pemain mengambil dua batu sekaligus dalam setiap lemparan.

3. Tahap Ketiga (Ambil Tiga-Satu)

Pemain mengambil tiga batu dalam satu kali lemparan, kemudian satu batu terakhir pada lemparan berikutnya.

4. Tahap Keempat (Ambil Empat Sekaligus)

Empat batu diambil sekaligus dalam satu kali gerakan lempar-tangkap.

Selain tahapan utama tersebut, penelitian juga menemukan variasi aturan lanjutan, seperti penggunaan punggung tangan untuk menampung batu sebelum menangkapnya kembali, serta tantangan melempar seluruh batu dan menangkapnya dalam satu gerakan. Variasi ini menunjukkan adanya kreativitas lokal dan peningkatan kompleksitas permainan yang menuntut kontrol motorik lebih halus serta konsentrasi yang lebih intens.

Aturan Kalah dan Dinamika Sosial

Berdasarkan kesepakatan pemain yang diamati, giliran seorang pemain berakhir apabila:

1. Batu yang dilempar tidak berhasil ditangkap kembali.
2. Jumlah batu yang diambil tidak sesuai dengan tahapan permainan.
3. Batu lain ikut bergerak saat pemain mengambil batu tertentu (bergantung pada kesepakatan aturan lokal).

Keberadaan aturan yang disepakati bersama menunjukkan bahwa permainan ini mengandung unsur pembelajaran sosial. Anak-anak belajar mengenai kepatuhan terhadap aturan, kejujuran, serta penerimaan terhadap konsekuensi dari kesalahan yang dilakukan.

Nilai Edukatif Permainan Batu Lima

Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan Batu Lima memiliki nilai edukatif yang signifikan dalam beberapa aspek perkembangan anak:

1. Aspek Motorik

Permainan ini melatih motorik halus melalui koordinasi gerakan jari dan tangan yang presisi.

2. Aspek Kognitif

Anak dilatih untuk berkonsentrasi, memperkirakan waktu jatuhnya batu, serta merencanakan gerakan sebelum mengambil batu berikutnya. Tahapan progresif permainan juga melatih kemampuan berpikir sistematis dan strategis.

3. Aspek Sosial-Emosional

Permainan ini menumbuhkan sikap sportivitas, kesabaran dalam menunggu giliran, serta kepatuhan terhadap aturan bersama. Interaksi antarpemain turut memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja sama.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa permainan Batu Lima tidak hanya merupakan warisan budaya lokal, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran kontekstual. Permainan ini mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak secara terpadu, sehingga relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal.



Gambar 1. Gambar Permainan Tradisional Batu Lima

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Batu Lima mengandung sejumlah nilai karakter yang relevan untuk pembelajaran PPKn kelas 2 SD. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas, permainan ini mampu memfasilitasi pembelajaran aktif, interaksi sosial,

kedisiplinan, serta pelestarian budaya lokal. Temuan ini sejalan dengan pandangan Hidayat (U. Hidayat et al., 2019) bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana internalisasi nilai moral melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Permainan Batu Lima memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam memahami

nilai karakter, khususnya terkait aturan, tanggung jawab, sportivitas, kerja sama, dan kesabaran. Pengalaman belajar berbasis aktivitas konkret sesuai dengan tahap

perkembangan kognitif anak usia SD yang berada pada fase operasional konkret menurut teori Piaget (Erniyanti et al., 2020).

Tabel 2. Pembahasan Nilai Karakter dalam Permainan Batu Lima

No	Nilai Karakter	Deskripsi Nilai	Contoh Perilaku dalam Permainan	Kaitan dengan Nilai Pancasila dan PPKn
1.	Kerja sama dan Kerbersamaan	Interaksi sosial yang saling menghargai dan mendukung	Menunggu giliran, membantu teman memahami aturan	Sila ke-3 Persatuan Indonesia; gotong royong
2.	Kejujuran	Mengakui kesalahan tanpa manipulasi	Mengakui batu jatuh saat bermain	Sila ke-2 Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
3.	Disiplin dan Tanggung Jawab	Menaati aturan permainan, serta Menyadari tindakan dan konsekuensinya	Bermain sesuai urutan tahapan, Menyelesaikan giliran tanpa menyalahkan orang lain	Sila ke-5; hidup tertib & taat aturan serta Hak & kewajiban warga negara
4.	Ketekunan dan Kesabaran	Dibutuhkan kesabaran dan ketelitian untuk menyelesaikan permainan hingga tahap akhir.	Berlatih menangkap batu berkali-kali	Menumbuhkan semangat pantang menyerah dan karakter pekerja keras.
5.	Cinta Budaya dan Tanah Air	Siswa mengenal dan melestarikan budaya lokal serta Menjaga dan menghargai budaya daerah	Bermain permainan tradisional	Sila ke-3 & 5; melestarikan budaya Indonesia

Integrasi Permainan Permainan Batu Lima dalam Pembelajaran PPKn

Permainan Batu Lima dapat diintegrasikan dalam pembelajaran PPKn kelas 2 SD melalui tahapan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan nilai karakter yang akan dipelajari, seperti kerja sama, kejujuran, dan disiplin, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan singkat mengenai aturan permainan. Pada kegiatan inti, siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk memainkan permainan Batu Lima sambil diamati oleh guru menggunakan lembar observasi

karakter. Selama permainan berlangsung, siswa menunjukkan perilaku nyata terkait nilai karakter melalui tindakan seperti berbagi giliran, mematuhi aturan, dan menghormati sesama pemain. Setelah kegiatan bermain selesai, guru memandu sesi refleksi untuk membantu siswa menghubungkan pengalaman bermain dengan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang memungkinkan siswa memahami nilai moral melalui praktik langsung, bukan sekadar teori atau pemberian instruksi verbal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional Batu Lima pada siswa kelas II sekolah dasar berkontribusi terhadap pembentukan karakter disiplin, tanggung jawab, sportivitas, kesabaran, dan kerja sama. Hubungan sebab akibat tampak jelas dari struktur permainan yang berbasis aturan dan konsekuensi. Karena setiap tahap permainan memiliki ketentuan yang harus dipatuhi (misalnya jumlah batu yang diambil dan keberhasilan menangkap batu), maka siswa terdorong untuk berkonsentrasi, menaati aturan, serta menerima konsekuensi ketika gagal. Dengan demikian, nilai karakter terbentuk melalui pengalaman langsung, bukan sekadar instruksi verbal.

Temuan ini selaras dengan teori perkembangan moral Jean Piaget (Nirmala et al., 2020) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dan moralitas heteronom, di mana aturan dipandang sebagai sesuatu yang tetap dan harus dipatuhi. Struktur permainan Batu Lima yang jelas dan konsisten memperkuat pemahaman anak tentang hubungan tindakan dan konsekuensi.

Lebih lanjut, dalam perspektif sosiokultural Lev Vygotsky, karakter berkembang melalui interaksi sosial. Diskusi mengenai giliran, kesepakatan aturan, dan penentuan kalah-menang dalam permainan menjadi ruang internalisasi nilai melalui mediasi sosial. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa permainan berbasis interaksi sosial efektif dalam membangun regulasi diri dan empati pada anak sekolah dasar (Hua et al., 2023; Tiyasari & Sulisworo, 2021).

Struktur Tahapan Permainan sebagai Mekanisme Pembentukan Disiplin

Tahapan progresif dalam Batu Lima (1–1, 2–2, 3–1, 4 sekaligus) menuntut konsentrasi dan kontrol motorik yang meningkat. Karena tingkat kesulitan bertambah secara bertahap, siswa harus mengelola fokus dan ketelitian agar tidak kehilangan giliran. Secara kausal, tuntutan

konsentrasi ini berdampak pada terbentuknya disiplin diri.

Konsep ini sejalan dengan teori pendidikan karakter dari Thomas Lickona yang menekankan bahwa karakter terbentuk melalui praktik nyata (*moral action*) dan pembiasaan. Studi empiris lima tahun terakhir juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan self-regulation dan tanggung jawab siswa secara signifikan dibanding metode ceramah (Rahmawati, 2014; Xin et al., 2020).

Jika dibandingkan dengan penelitian sejenis mengenai integrasi permainan tradisional dalam pendidikan karakter di sekolah dasar, sebagian besar penelitian hanya menilai dampak umum terhadap sikap sosial. Keunggulan penelitian ini terletak pada analisis struktural tahapan permainan sebagai faktor penyebab terbentuknya nilai disiplin dan tanggung jawab. Artinya, bukan sekadar “permainan tradisional” yang membentuk karakter, tetapi desain internal permainan itu sendiri yang memicu proses internalisasi nilai.

Dimensi Motorik, Regulasi Diri, dan Kontrol Emosi

Permainan Batu Lima menuntut koordinasi mata tangan dan ketepatan waktu. Ketika siswa gagal menangkap batu dan harus menyerahkan giliran, mereka belajar mengelola emosi dan menerima kekalahan. Secara sebab akibat, pengalaman kegagalan yang berulang namun dalam konteks aman (bermain) melatih regulasi emosi dan resiliensi.

Pendekatan *learning by doing* dari John Dewey menegaskan bahwa pengalaman langsung yang bermakna akan membentuk kebiasaan dan disposisi moral. Penelitian kontemporer dalam bidang pendidikan jasmani dan permainan anak menunjukkan bahwa aktivitas motorik terstruktur berkorelasi positif dengan perkembangan kontrol diri dan perilaku prososial (Robby et al., 2022;

Rodríguez-Martínez et al., 2020). Namun demikian, terdapat keterbatasan. Hasil penelitian ini bersifat kontekstual pada satu sekolah dan belum diukur melalui instrumen kuantitatif longitudinal untuk melihat perubahan karakter secara signifikan. Oleh karena itu, meskipun temuan mendukung teori, generalisasi hasil masih perlu diuji lebih lanjut.

Kesesuaian dengan Standar Pendidikan Karakter Nasional

Jika dibandingkan dengan kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), permainan Batu Lima paling kuat berkontribusi pada nilai mandiri, gotong royong, dan integritas (sportivitas). Namun, dimensi religius dan nasionalisme tidak muncul secara eksplisit dalam praktik permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif sebagai media karakter sosial-personal, tetapi tetap memerlukan integrasi pedagogis oleh guru untuk memperluas cakupan nilai.

Penelitian terdahulu tentang integrasi kearifan lokal dalam kurikulum menunjukkan bahwa efektivitas pendidikan karakter meningkat ketika permainan tradisional dipadukan dengan refleksi terarah oleh guru (Sutarmin et al., 2022). Dengan demikian, dampak permainan Batu Lima akan lebih optimal apabila guru melakukan refleksi pasca-permainan untuk mengaitkan pengalaman bermain dengan nilai karakter secara eksplisit.

Dampak Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat argumentasi etnopedagogi bahwa praktik budaya lokal mengandung nilai pendidikan yang inheren. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi sebagai mekanisme sosial yang membentuk regulasi diri dan moralitas anak. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa sekolah dasar dapat mengintegrasikan Batu Lima sebagai strategi pembelajaran karakter yang

mudah, kontekstual, dan mudah diterapkan. Secara kebijakan, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam kurikulum Merdeka Belajar, khususnya pada fase A (kelas I–II).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional Batu Lima berkontribusi secara signifikan terhadap penanaman nilai karakter pada siswa kelas II sekolah dasar. Struktur permainan yang bertahap, berbasis aturan, dan memiliki konsekuensi yang jelas menjadi mekanisme utama dalam membentuk disiplin, tanggung jawab, sportivitas, kesabaran, serta kerja sama siswa.

Hubungan sebab akibat terlihat dari tuntutan permainan yang mengharuskan siswa berkonsentrasi, mematuhi aturan, menunggu giliran, serta menerima hasil permainan secara lapang dada. Proses tersebut mendorong internalisasi nilai karakter melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), bukan melalui pendekatan instruksional semata. Dengan demikian, karakter terbentuk melalui praktik konkret yang berulang dan interaksi sosial antar siswa.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat pandangan perkembangan moral dan sosiokultural bahwa anak usia sekolah dasar membangun pemahaman nilai melalui aturan yang nyata dan interaksi sosial yang bermakna. Secara praktis, permainan Batu Lima terbukti potensial sebagai media pembelajaran karakter yang kontekstual, ekonomis, dan mudah diintegrasikan dalam pembelajaran kelas rendah.

Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada satu konteks sekolah dan belum menggunakan pengukuran kuantitatif longitudinal untuk melihat perubahan karakter secara lebih

mendalam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan desain eksperimen atau pendekatan campuran direkomendasikan untuk menguji efektivitas implementasi permainan secara lebih luas.

Secara keseluruhan, permainan tradisional Batu Lima tidak hanya berfungsi sebagai warisan budaya lokal, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang relevan dalam mendukung penguatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Bria, M. E. (2022). Pembuatan Dan Fungsi Ume Mnasi (Rumah Tua) Dalam Kehidupan Atoni Pah Meto (Orang Timor) Di Desa Mella, Kecamatan Noebana, Kabupaten Timor Tengah Selatan. *Gatranusantara*, 20(1), 1–7.
- Erniyanti, Junus, M., & Syam, M. (2020). Analisis Ranah Kognitif Soal Latihan. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 1(2), 115–123. http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/JLP_F
- Harahap, N. (2014). Penelitian Kualitatif. In H. Sazali (Ed.), *Antimicrobial Agents and Chemotherapy* (Pertama, Vol. 58, Issue 12). *Wal Ashri Publishing*. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Hidayat, O. S., Setiana, E., & Situmeang, C. (2016). Pengembangan Sistem dan Penguatan Manajemen Koperasi. 22(4), 26–33.
- Hidayat, U., Ariani, A., Psikologi Profesi, M., & Muhammadiyah Malang, U. (2019). Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Play Therapy Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Slow Learner Pada Siswa SDN Mulyerejo Dua, Kota Malang. Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI, September, 20–21.
- Hidayati, N. (2022). Peran Alat Musik Tradisional dalam Pembelajaran Bahasa. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 45(2), 123–135.
- Hua, J., Wang, H., Kang, M., Wang, X., Guo, S., Chang, F., & Wang, F. Y. (2023). The design and implementation of a distributed agricultural service system for smallholder farmers in China. *International Journal of Agricultural Sustainability*, 21(1). <https://doi.org/10.1080/14735903.2023.2221108>
- Laksono, A. T., & Mandalawati, T. K. (2022). Permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani pada siswa SDN Babadan 2 Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi. *Journal Power Of Sports*, 5(2), 70. <https://doi.org/10.25273/jpos.v5i2.1638>
- Meolbatak, E. M., Amfotis, P. D., & Bone, M. P. (2018). Pembuatan Game Budaya Dawan Berbasis Multimedia. *Konferensi Nasional Sistem Informasi*, 1201–1206.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE Publishing.
- Nay, F. A., & Lalang, A. R. (2024). Konstruksi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Aka Male dan Hau Loik di Kecamatan Polen Kabupaten Timur Tengah Selatan. *ASIMTOT: Jurnal Kependidikan Matematika*, 5(2), 159–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.30822/asimtot.v5i2.3405>
- Nirmala, B. P. W., Utama, N. W., & Paramitha, A. A. I. I. (2020). Implementasi Aplikasi Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Pengenalan Atraksi Wisata di Kota Denpasar. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 339–343. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i2.11271>
- Nurharsono, T., & Irawan, R. (2022). Pelatihan dan Sosialisasi Olahraga Tradisional Tonis Sebagai Kontribusi Kebugaran Jasmani Bagi Guru PJOK SD. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 1106–1108. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/1106>
- Nurhasanah, Hayati, L., Salsabila, N. H., & Amrulah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 260–266.

- <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Payadnya, I. P. A. A., Wulandari, I. G. A. P. A., Puspawati, K. R., & Saelee, S. (2024). The significance of ethnomathematics learning: a cross-cultural perspectives between Indonesian and Thailand educators. *Journal for Multicultural Education*, 18(4), 508–522. <https://doi.org/10.1108/JME-05-2024-0049>
- Rahmawati, M. (2014). Literasi Matematika Siswa Pendidikan Menengah: Analisis Menggunakan Desain Tes Internasional dengan Konteks Indonesia. 20, 452–469.
- Robby, S. K. I., Abdilah, D., & Faiz, A. (2022). Implementasi pendidikan karakter di masa pandemi covid-19: Proses pembelajaran dan hambatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan*, 10(1), 234–239. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED>
- Rodríguez-Martínez, J. A., González-Calero, J. A., & Sáez-López, J. M. (2020). Computational thinking and mathematics using Scratch: an experiment with sixth-grade students. *Interactive Learning Environments*, 28(3), 316–327. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1612448>
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Sutarmin, Mukhroji, Rastuti, U., Yunanto, A., Suliyanto, & Jatmiko, D. P. (2022). Increasing the Additional Value of Coffee Cultivation Results in Brebes Regency with a Value Chain Analysis Approach. *Quality - Access to Success*, 23(188), 92–98. <https://doi.org/10.47750/QAS/23.188.13>
- Suyitno, H., Zaenuri, Sugiharti, E., Suyitno, A., & Baba, T. (2020). Mathematics learning in elementary school that integrates with nation's culture and integrity: A research trip in Japan. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(3), 1567(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032001>
- Tiyasari, S., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan Kartu Bermain AR Berbasis Teknologi Augmented Reality sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika. *Vygotsky*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.30736/voj.v3i2.411>
- Xin, Y. P., Park, J. Y., Tzur, R., & Si, L. (2020). The impact of a conceptual model-based mathematics computer tutor on multiplicative reasoning and problem-solving of students with learning disabilities. *Journal of Mathematical Behavior*, 58(December 2019), 100762. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2020.100762>