

**PEMBELAJARAN BUDAYA TERKINI: MENINGKATKAN KARAKTER
RELIGIUS, TOLERANSI, DAN PATRIOTISME SISWA MELALUI PERMAINAN
BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

Zuyyina Fihayati¹, Vanda Rezania², Machful Indrakurniawan³, Muhammad Ispan⁴,
Ayu Salsabila⁵, Khoirun Nisa⁶

^{1,2,3,5,6} PGSD FPIP, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

⁴ MI Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Email: zuyyina.fihayati@umsida.ac.id, vanda1@umsida.ac.id,
machfulindra.k@umsida.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve character with local culture-based learning in the Merdeka Era learning through games. This study uses a qualitative method, with data collection techniques of observation, interviews, and documentation. This study was conducted in class V at MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng Tanggulangin. The results of the study showed that there was a significant increase in students' religious character, tolerance and patriotism through games based on local wisdom. to see and find out how local game-based learning combined with local knowledge affects the development of students' religious character, tolerance, and patriotism. This study seeks to clarify the efficacy of this new teaching strategy through in-depth analysis. The results should be a guideline for curriculum development, policy making, and educational practices to produce moral and broad-minded successors to the country.

Keywords : Improving Religious Character, Tolerance, Patriotism and Games Based on Local Wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter dengan pembelajaran berbasis budaya lokal di Era Merdeka belajar melalui permainan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di kelas V di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng Tanggulangin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada karakter religius, toleransi dan patriotisme siswa melalui permainan berbasis kearifan lokal. untuk melihat dan mengetahui bagaimana pembelajaran berbasis permainan lokal yang dikombinasikan dengan pengetahuan lokal mempengaruhi perkembangan karakter religius, toleransi, dan patriotisme siswa. Studi ini berupaya untuk memperjelas kemandirian strategi pengajaran baru ini melalui analisis mendalam. Hasilnya harus menjadi pedoman pengembangan kurikulum, pembuatan kebijakan, dan praktik

pendidikan untuk menghasilkan penerus yang bermoral dan berwawasan luas bagi negara.

Kata Kunci : Karakter Religius, Toleransi, Patriotisme dan Permainan Berbasis Kearifan Lokal.

A. Pendahuluan

Bangsa harus mengedepankan karakter keagamaan, toleransi, dan patriotisme demi melahirkan generasi yang berprestasi. Studi ini menempatkan dirinya dalam perspektif penggunaan strategi pembelajaran berbasis permainan mutakhir yang dimotivasi oleh kearifan rakyat untuk mempromosikan nilai-nilai tersebut. Pentingnya pengembangan karakter dalam konteks pendidikan telah disorot oleh penelitian sebelumnya. Namun survei literatur menunjukkan adanya kesenjangan dalam integrasi pembelajaran berbasis permainan, kearifan lokal, dan pengembangan karakter keagamaan, toleransi, dan patriotisme. Meskipun penggunaan permainan untuk mengajar telah diteliti, namun belum banyak penelitian yang dilakukan mengenai integrasi kearifan lokal dalam situasi ini. Mayoritas literatur yang ada berkonsentrasi pada pengembangan karakter melalui pendekatan pengajaran konvensional. Belum banyak penelitian yang dilakukan

mengenai pemanfaatan pembelajaran berbasis permainan, terutama dalam memasukkan kearifan lokal, untuk menumbuhkan karakter religius, toleransi, dan patriotisme. Kesenjangan ini menekankan perlunya strategi pengajaran mutakhir yang mendukung tujuan pembelajaran modern. Penelitian ini penting karena memiliki kemampuan untuk mendukung pertumbuhan siswa secara keseluruhan sebagai orang yang religius, menerima, dan patriotik. Studi ini bertujuan untuk memberikan para pendidik dan pengambil kebijakan pendekatan transformatif terhadap pendidikan karakter yang sejalan dengan tren pedagogi dan nilai-nilai budaya saat ini dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran berbasis permainan.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk melihat dan mencatat bagaimana pembelajaran berbasis permainan yang dikombinasikan dengan pengetahuan lokal mempengaruhi perkembangan karakter religius, toleransi, dan

patriotisme siswa. Studi ini berupaya untuk memperjelas kemandirian strategi pengajaran baru ini melalui analisis mendalam. Hasilnya harus menjadi pedoman pengembangan kurikulum, pembuatan kebijakan, dan praktik pendidikan untuk menghasilkan penerus yang bermoral dan berwawasan luas bagi negara.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng Tanggulangin Sidoarjo yang menggunakan Sampel siswa kelas 5. penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif fenomenologi. Dimana penelitian ini · fokus penelitian adalah untuk memahami fenomena lebih dalam tentang bagaimana permainan berbasis kearifan lokal dapat mempengaruhi karakter religius, toleransi, dan patriotisme, maka Penelitian Kualitatif akan lebih tepat. Penelitian ini bisa melibatkan wawancara, observasi, atau studi kasus untuk menggali pandangan dan pengalaman siswa serta guru terkait pembelajaran berbasis budaya lokal. Dengan metode kualitatif, peneliti dapat menggali makna di balik interaksi siswa dengan permainan dan bagaimana nilai-nilai tersebut

dipahami dan diterapkan dalam kehidupan mereka.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini di fokuskan 3 permainan berbasis lokal Yaitu Gobrak Sodor (Galasin), Bentengan dan Engkle. Penggunaan permainan berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan karakter Religius, Toleransi dan Patriotisme siswa. dengan Adanya peningkatan nilai-nilai karakter sebagai berikut :

1. Peningkatan Karakter Religius.

Siswa setiap mau mulai permainan selalu diawali dengan membaca doa dengan membaca Basmallah, begitu juga jika mereka selesai bermain, tidak lupa berdoa dengan mengucapkan Hamdalah. Ditengah tengah permainan berlangsung siswa juga mendoakan temannya tanpa di suruh. Misalnya dalam permainan gobrak sodor, mereka berdoa supaya semuanya timnya bisa melalui garis dan dapat memenangkan permainan tersebut.

2. Peningkatan Karakter Toleransi.

a. Siswa dapat menghargai kemampuan teman yang berbeda,

karena tidak semua anak memiliki kelincahan dalam bermain. Karakter Toleransi ini terlihat ketika pemain lain tetap mendukung anak yang kurang terampil atau kurang lincah dalam bermain.

b. Siswa dengan sabar menunggu giliran untuk bermain, tidak menyerobot juga sebuah bentuk toleransi terhadap orang lain.

c. Siswa menghormati aturan dan tidak memaksakan kehendak, yaitu siswa tidak memaksa perubahan yang menguntungkan dirinya sendiri. Jadi semua siswa harus taat pada peraturan permainan.

3. Peningkatan Karakter Patriotisme.

Siswa dapat mempertahankan kegigihan untuk berjuang menuju kemenangan bermain. Misal dalam permainan bentengan. Dengan mempertahankan wilayah atau menjaga bentengnya untuk tidak dimasuki lawan itulah tim yang menang, siswa yang mengenal permainan bentengan dia mengenal nilai-nilai keberanian, solidaritas dan strategi ala perjuangan.



Gambar 1 Permainan Gobak Sodor



Gambar 2 Permainan Engklek



Gambar 3 Permainan Bentengan

Tabel 1 Hasil Observasi dan Wawancara dengan Guru

Aspek yang diamati	Temuan	Wawancara dengan Guru
Sikap dalam permainan	Siswa sebelum dan sesudah bermain tidak lupa berdoa	Siswa tidak lupa mengucapkan Basmallah dan Hamdallah
Keterlibatan siswa dalam permainan	Siswa sangat antusias saat mengikuti permainan tradisional, terutama pada permainan gobak sodor	Siswa terlihat lebih aktif dan semangat belajar ketika bermain.

	dan bentengan. Menanamkan nilai karakter Toleransi, kerja sama dan Sportifitas.	Saat bermain, siswa belajar menunggu giliran, dan saling menghargai teman.	adik di rumah.
Pemahaman nilai karakter			

Tabel 1 Hasil Observasi dan Wawancara dengan Siswa

Aspek yang diamati	Temuan	Wawancara dengan siswa
Sikap dalam permainan	Siswa selalu mengawali dan mengakhiri permainan dengan membaca doa	Siswa mengawali permainan membaca Basmallah dan mengakhiri permainan dengan membaca Hamdallah
Minat terhadap permainan	Sebagian besar siswa menyukai karena permainan seru dan menyenangkan	Saya suka permainan gobrak sodor karena bisa berlari-lari dan bekerja sama.
Toleransi dalam bermain	Siswa mau bergantian bermain dan menghargai teman.	Kami bikin tim campuran-campur secara acak, supaya semua bisa bermain.
Patriotisme dan cinta budaya	Siswa menunjukkan rasa bangga terhadap permainan tradisional	Saya suka permainan zaman dulu, saya jadinya ingin mengajari

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan perilaku saling membantu dan menghargai perbedaan saat bermain gobak sodor." atau "Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa permainan kearifan lokal membantu siswa memahami nilai-nilai kebersamaan, Toleransi dan Patriotisme.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, observasi, wawancara, serta analisis yang dilakukan terhadap proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional Gobrak Sodor, Engkle, dan Bentengan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan tradisional berbasis kearifan lokal dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif, siswa menunjukkan sikap positif yang berkembang secara alami selama kegiatan berlangsung.
2. Nilai karakter religius tercermin dalam permainan mereka mengawali dan mengakhiri permainan selalu membaca doa dan juga siswa

menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, dan menghargai sesama yang ditunjukkan oleh siswa saat mengikuti aturan permainan. Siswa belajar mengontrol diri dan bermain secara adil tanpa paksaan dari luar.

3. Nilai karakter toleransi terlihat dari sikap siswa yang mampu menerima perbedaan, bergantian peran, saling membantu, dan bersikap terbuka terhadap teman-teman dalam kelompok. Permainan mendorong interaksi sosial yang sehat dan merata di antara semua siswa, tanpa diskriminasi.

4. Nilai karakter patriotisme muncul dalam bentuk rasa bangga siswa terhadap permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. Siswa menunjukkan minat untuk melestarikan permainan tersebut, bahkan ada yang mengajarkannya kembali kepada anggota keluarga di rumah.

5. Sekolah sebagai mitra memiliki peran penting dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis budaya lokal. Guru berperan aktif dalam membimbing, mengamati, dan merefleksikan nilai-nilai yang muncul selama permainan, serta mengintegrasikannya dalam

pembelajaran tematik dan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).

Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga berkontribusi nyata dalam membentuk karakter siswa secara utuh sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pembahasan ini menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

E. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter religius, toleransi, dan patriotisme siswa melalui integrasi permainan tradisional berbasis kearifan lokal, seperti Gobrak Sodor, Engkle, dan Bentengan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh beberapa temuan yang menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi nyata dalam pembentukan karakter siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disampaikan,

maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: Untuk Guru dan Pendidik: Disarankan untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai salah satu strategi pembelajaran karakter, terutama dalam konteks Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Guru sebaiknya tidak hanya mengarahkan siswa bermain, tetapi juga memfasilitasi refleksi setelah permainan agar nilai-nilai karakter dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan nyata. Untuk Sekolah: Sekolah diharapkan mendukung kegiatan pembelajaran berbasis budaya lokal melalui integrasi permainan tradisional dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Perlu adanya pelatihan dan pengembangan kurikulum yang mendorong penguatan karakter berbasis kearifan lokal, sebagai bagian dari implementasi kurikulum merdeka. Untuk Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini masih bersifat kualitatif dan terbatas pada satuan sekolah dasar tertentu. Disarankan bagi peneliti berikutnya untuk melakukan studi kuantitatif dengan jangkauan sekolah yang lebih luas agar diperoleh data yang lebih variatif dan mendalam.

Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi jenis permainan tradisional lain dari berbagai daerah untuk melihat relevansinya dengan nilai-nilai karakter yang berbeda. Saran disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas. Saran dapat mengacu pada tindakan praktis, pengembangan teori baru, dan/atau penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, & Darmiatun, S. (2013). *Pendidikan karakter di sekolah: Pengembangan metode pembelajaran yang tepat dan efektif*. Gava Media.
- Herianto, A. (2010). *Permainan tradisional anak Nusantara*. Kanisius.
- Ismail, M. (2019). *Permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter bangsa*. Literasi Nusantara.
- Kemendikbud. (2017). *Penguatan pendidikan karakter (PPK): Konsep dan pedoman*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Direktorat Jenderal GTK, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marlina, L. (2021). Nilai-nilai toleransi dalam permainan tradisional anak di Indonesia. *Jurnal Sosial Budaya*, 18(2), 121–130.

Prasetyo, A. W. (2019). Revitalisasi permainan tradisional sebagai penguatan nilai patriotisme anak sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 480–492.

<https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.26660>

Samani, M., & Hariyanto. (2011). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Remaja Rosdakarya.

Subagyo, Y. (2018). *Kearifan lokal dalam pendidikan: Menggali nilai budaya untuk pendidikan karakter*. Rajawali Pers.

Suyanto, S. (2013). *Menjadi guru yang dirindukan siswa*. Familia.

Tilaar, H. A. R. (2002). *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan global masa depan dalam transformasi pendidikan nasional*. Grasindo.

Utami, R., & Sulistyani, S. (2020). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran pendidikan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 75–84.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.32198>