

**REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL KASEDE-KASEDE BERBASIS
KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
SISWA DI SD NEGERI 1 BUNGI**

¹Suhendro Gusli, ²La Ali, ³Muh. Ilham Hafid, ⁴La Rodi
^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
³Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Muslim Buton
¹suhendrogusli@gmail.com, ²alyachapa96@gmail.com,
³ilhamhafid198@gmail.com, matanauwelarodi@gmail.com

ABSTRACT

The massive development of digital technology has shifted the existence of traditional games and triggered character degradation in children, such as individualism and reduced empathy. This study aims to describe the revitalization process of the traditional game Kasede-Kasede as a medium for strengthening local wisdom-based character education for students at SD Negeri 1 Bungi. The research method used was descriptive qualitative. The research subjects included the principal, teachers, and fourth and fifth grade students. Data collection was conducted through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that the revitalization of the Kasede-Kasede game was carried out through three stages: reconstruction of the game rules, integration into co-curricular/extracurricular activities, and routine practice. The character values successfully strengthened through this game include cooperation (gotong royong), honesty (integrity), discipline, emergency response (empathy), and sportsmanship. The success of this implementation was supported by student enthusiasm and school commitment, despite the challenge of limited suitable play space. This study concludes that the Kasede-Kasede game is an effective contextual educational tool for developing superior character in elementary school students.

Keywords: *Revitalization, Kasede-Kasede, Local Wisdom, Character Education, Elementary School.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang masif telah menggeser eksistensi permainan tradisional dan memicu degradasi karakter pada anak, seperti individualisme dan berkurangnya rasa empati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses revitalisasi permainan tradisional *Kasede-Kasede* sebagai media penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada siswa di SD Negeri 1 Bungi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV dan V. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa revitalisasi permainan *Kasede-Kasede* dilakukan melalui tiga tahapan: rekonstruksi aturan permainan, integrasi dalam kegiatan kokurikuler/ekstrakurikuler, dan pembiasaan rutin. Nilai-nilai karakter yang berhasil dikuatkan melalui permainan ini meliputi kerja sama (gotong royong), kejujuran (integritas), kedisiplinan, tanggung darurat (empati), dan sportivitas. Keberhasilan implementasi ini didukung oleh antusiasme siswa dan komitmen sekolah, meskipun terdapat tantangan berupa keterbatasan ruang bermain yang ideal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan *Kasede-Kasede* efektif menjadi media edukatif yang kontekstual dalam membentuk karakter unggul siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Revitalisasi, Kasede-Kasede, Kearifan Lokal, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan sosial anak. Pada jenjang ini, peserta didik tidak hanya dibekali dengan kemampuan akademik, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai moral, etika, sikap sosial, serta keterampilan hidup yang menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat (Lestari et al., 2024). Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan dasar tidak hanya diukur dari capaian hasil belajar kognitif, tetapi juga dari terbentuknya karakter peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, mandiri, bertanggung jawab, disiplin, serta mampu hidup

berdampingan dengan orang lain secara harmonis.

Sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka semakin menegaskan pentingnya pembentukan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila yang mencakup dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Dengan demikian, pendidikan

karakter menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di sekolah dasar (Sufia & Harahap, 2025).

Namun demikian, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital menghadirkan tantangan baru dalam dunia pendidikan. Kemudahan akses internet, penggunaan telepon pintar (smartphone), media sosial, serta permainan berbasis digital telah mengubah pola kehidupan anak-anak. Sebagian besar waktu luang peserta didik kini dihabiskan untuk berinteraksi dengan perangkat digital dibandingkan dengan bermain bersama teman sebaya di lingkungan sekitar (Rona Fitria, 2025). Kondisi tersebut secara perlahan mengurangi intensitas interaksi sosial secara langsung yang sebenarnya sangat penting dalam proses pembentukan karakter anak.

Fenomena tersebut berdampak pada munculnya berbagai persoalan sosial dan moral di kalangan peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan komunikasi interpersonal, mengurangi rasa empati, meningkatkan sikap individualistik, menurunkan kemampuan bekerja sama, serta mengurangi kepedulian terhadap lingkungan sosial (Siti Sumarni et al., 2025). Selain itu, anak-anak juga mulai kehilangan kedekatan dengan budaya lokal karena lebih banyak mengonsumsi budaya populer yang berkembang melalui media digital. Apabila kondisi ini terus berlangsung, maka dikhawatirkan akan terjadi degradasi karakter sekaligus memudarnya identitas budaya daerah

yang selama ini menjadi kekayaan bangsa Indonesia.

SD Negeri 1 Bungi sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar yang berada di lingkungan masyarakat dengan tradisi budaya lokal yang masih cukup kuat juga menghadapi tantangan tersebut. Meskipun masyarakat sekitar masih mengenal berbagai bentuk permainan tradisional, kenyataannya sebagian besar peserta didik lebih tertarik memainkan permainan digital dibandingkan permainan tradisional yang diwariskan oleh orang tua mereka. Akibatnya, permainan tradisional yang dahulu menjadi bagian dari kehidupan sosial masyarakat mulai ditinggalkan dan perlahan terancam punah.

Padahal, permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang sangat tinggi. Berbeda dengan permainan digital yang cenderung bersifat individual, permainan tradisional mendorong anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, belajar menghargai aturan, bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi secara efektif, menyelesaikan konflik secara sportif, serta mengembangkan kemampuan motorik dan emosional (Mita Sari et al., 2025). Oleh karena itu, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar.

Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal adalah permainan Kasede-Kasede, yang merupakan permainan

rakyat khas masyarakat Buton. Permainan ini mengandung berbagai nilai luhur seperti kebersamaan, gotong royong, sportivitas, tanggung jawab, disiplin, kejujuran, keberanian, kemampuan menyusun strategi, komunikasi, serta sikap saling menghargai antaranggota kelompok. Nilai-nilai tersebut sangat relevan dengan tujuan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) maupun implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

Sayangnya, seiring perkembangan zaman, permainan Kasede-Kasede semakin jarang dimainkan oleh anak-anak. Kurangnya dokumentasi, minimnya upaya pelestarian, serta dominasi permainan digital menyebabkan permainan ini mulai terlupakan oleh generasi muda. Apabila tidak dilakukan upaya pelestarian secara sistematis, dikhawatirkan permainan tersebut akan kehilangan eksistensinya sebagai bagian dari warisan budaya lokal masyarakat Buton.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah melalui revitalisasi permainan tradisional. Revitalisasi tidak sekadar menghidupkan kembali permainan lama, tetapi juga melakukan rekonstruksi terhadap aturan, media, metode pelaksanaan, serta integrasi nilai-nilai pendidikan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini (Juhariyah Juhariyah et al., 2025). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya dipertahankan sebagai warisan budaya, tetapi juga mampu menjadi media pembelajaran inovatif yang menarik, menyenangkan, dan efektif dalam membentuk karakter peserta didik.

Melalui revitalisasi permainan Kasede-Kasede, guru dapat mengintegrasikan kegiatan bermain dengan proses pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai karakter secara langsung melalui pengalaman nyata (*experiential learning*) (Chandra Wibowo et al., 2025). Peserta didik belajar sambil bermain, bekerja sama dalam kelompok, menghargai aturan permainan, menyelesaikan permasalahan bersama, mengembangkan kepemimpinan, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerahnya sendiri. Pendekatan ini juga sejalan dengan konsep pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik.

Selain memberikan manfaat bagi penguatan karakter siswa, revitalisasi permainan Kasede-Kasede juga memiliki kontribusi terhadap pelestarian budaya lokal sebagai bagian dari upaya menjaga identitas budaya masyarakat Buton. Sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai agen pelestarian budaya yang mampu mentransformasikan nilai-nilai lokal kepada generasi muda agar tetap lestari di tengah arus globalisasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena berupaya mengkaji secara mendalam proses revitalisasi permainan tradisional Kasede-Kasede sebagai media Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri 1 Bungi. Penelitian ini akan mendeskripsikan tahapan revitalisasi permainan, implementasinya dalam kegiatan pembelajaran, nilai-nilai karakter yang berkembang selama proses permainan, serta dampaknya

terhadap perilaku sosial peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran berbasis kearifan lokal yang inovatif, efektif, dan berkelanjutan, sekaligus memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan karakter serta pelestarian budaya daerah di Indonesia.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam proses revitalisasi permainan tradisional Kasede-Kasede sebagai media Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), serta mengungkap makna, pengalaman, dan perubahan perilaku siswa yang muncul selama proses implementasi permainan. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena secara sistematis, faktual, dan mendalam berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Bungi, yang berada di wilayah yang masih memiliki keterkaitan kuat dengan budaya lokal masyarakat Buton. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut mulai mengintegrasikan permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan penguatan karakter peserta didik.

Penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran

2025/2026, mulai bulan April hingga Juni 2025. Rentang waktu tersebut meliputi tahap persiapan penelitian, pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, dokumentasi kegiatan, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu penentuan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memahami secara langsung pelaksanaan permainan tradisional Kasede-Kasede di sekolah.

Adapun subjek penelitian terdiri atas:

- ✧ 1 orang Kepala Sekolah, yang berperan memberikan informasi mengenai kebijakan sekolah dalam penerapan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal.
- ✧ 2 orang Guru Kelas (Kelas IV dan V), yang menjadi pelaksana kegiatan pembelajaran dan pendamping selama implementasi permainan tradisional.
- ✧ 25 orang peserta didik yang berasal dari kelas IV dan V sebagai peserta utama dalam kegiatan revitalisasi permainan Kasede-Kasede.

Pemilihan peserta didik kelas IV dan V didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka telah memiliki kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami aturan permainan sehingga lebih mudah mengamati perkembangan nilai-nilai karakter yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Objek Penelitian

Objek penelitian adalah proses revitalisasi permainan tradisional Kasede-Kasede sebagai media Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), yang meliputi:

1. Perencanaan kegiatan revitalisasi permainan.
2. Pelaksanaan permainan dalam proses pembelajaran.
3. Nilai-nilai karakter yang berkembang selama permainan berlangsung.
4. Respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran.
5. Dampak revitalisasi permainan terhadap pembentukan karakter peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik agar diperoleh data yang komprehensif dan saling melengkapi (triangulasi).

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan revitalisasi permainan Kasede-Kasede berlangsung. Peneliti berperan sebagai observer nonpartisipan, yaitu mengamati jalannya kegiatan tanpa terlibat secara langsung dalam proses permainan.

Aspek yang diamati meliputi kemampuan bekerja sama, kedisiplinan mengikuti aturan permainan, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, kepedulian terhadap teman, komunikasi antarpeserta,

kemampuan menyelesaikan konflik selama permainan, antusiasme dan partisipasi siswa.

Seluruh hasil observasi dicatat dalam lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator nilai-nilai karakter.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, sehingga peneliti memiliki pedoman pertanyaan tetapi tetap memberikan kesempatan kepada informan untuk menjelaskan pengalaman mereka secara lebih luas.

Wawancara dilakukan kepada:

- ✧ Kepala Sekolah mengenai kebijakan sekolah dalam penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal.
- ✧ Guru kelas mengenai proses pelaksanaan permainan, perubahan perilaku peserta didik, kendala yang dihadapi, serta efektivitas permainan sebagai media pembelajaran.
- ✧ Peserta didik mengenai pengalaman mereka selama mengikuti permainan, nilai-nilai yang diperoleh, serta kesan terhadap penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran.

Seluruh hasil wawancara direkam (dengan persetujuan informan), kemudian ditranskripsikan menjadi data penelitian.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan meliputi, foto kegiatan revitalisasi permainan Kasede-Kasede, perangkat pembelajaran guru, lembar penilaian karakter peserta didik, daftar hadir siswa, profil sekolah, dan dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai bukti empiris sekaligus sebagai bahan triangulasi data.

Keabsahan Data

Untuk menjamin validitas dan kredibilitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yang meliputi:

- ✧ Triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan peserta didik.
- ✧ Triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- ✧ Triangulasi waktu, yaitu melakukan pengumpulan data pada waktu yang berbeda untuk memperoleh konsistensi informasi.

Selain triangulasi, peneliti juga melakukan member checking, yaitu mengonfirmasi kembali hasil wawancara kepada informan agar data yang diperoleh sesuai dengan pengalaman mereka.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara interaktif menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang

berlangsung sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai. Tahapan analisis meliputi:

1. Reduksi Data (Data Condensation)

Pada tahap ini peneliti menyeleksi, mengelompokkan, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang tidak berkaitan dengan revitalisasi permainan maupun penguatan karakter disisihkan sehingga diperoleh data yang lebih terarah.

2. Penyajian Data (Data Display)

Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, tabel, serta kutipan hasil wawancara sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola-pola yang muncul selama penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing and Verification)

Tahap terakhir dilakukan dengan menafsirkan seluruh data yang telah disajikan untuk memperoleh temuan penelitian mengenai proses revitalisasi permainan Kasede-Kasede, nilai-nilai karakter yang berkembang, serta dampaknya terhadap peserta didik. Kesimpulan yang diperoleh terus diverifikasi dengan data lapangan hingga diperoleh temuan yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Alur Penelitian

Secara umum penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Studi pendahuluan dan identifikasi masalah.
2. Penyusunan instrumen penelitian.
3. Perizinan penelitian di SD Negeri 1 Bungi.
4. Observasi awal kondisi sekolah.
5. Pelaksanaan revitalisasi permainan tradisional Kasede-Kasede.
6. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.
7. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña.
8. Penyusunan hasil penelitian dan penarikan kesimpulan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahapan Revitalisasi Permainan Tradisional Kasede-Kasede

Hasil penelitian menunjukkan bahwa revitalisasi permainan tradisional *Kasede-Kasede* di SD Negeri 1 Bungi dilaksanakan secara sistematis melalui kolaborasi antara kepala sekolah, guru, tokoh masyarakat, serta peserta didik. Revitalisasi tidak hanya dimaknai sebagai menghidupkan kembali permainan tradisional yang mulai ditinggalkan, tetapi juga melakukan adaptasi terhadap aturan permainan sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan sekolah tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses revitalisasi dilakukan melalui tiga tahapan utama sebagai berikut.

a. Tahap Rekonstruksi Aturan Permainan

Tahap pertama diawali dengan identifikasi dan penggalian informasi mengenai bentuk asli permainan *Kasede-Kasede*. Guru bekerja sama dengan tokoh masyarakat dan beberapa orang tua yang masih memahami tata cara permainan tradisional tersebut. Informasi yang diperoleh kemudian didiskusikan untuk menentukan aturan permainan yang tetap mempertahankan nilai budaya lokal namun aman diterapkan di lingkungan sekolah.

Beberapa bentuk rekonstruksi yang dilakukan meliputi:

- ✧ penyesuaian ukuran lapangan dengan kondisi halaman sekolah;
- ✧ penyederhanaan aturan permainan agar mudah dipahami peserta didik;
- ✧ penambahan aturan keselamatan untuk menghindari benturan fisik;
- ✧ pembatasan jumlah pemain dalam setiap kelompok;
- ✧ penyesuaian durasi permainan agar sesuai dengan waktu pembelajaran.

Rekonstruksi tersebut menjadikan permainan lebih adaptif terhadap kondisi sekolah tanpa menghilangkan unsur kerja sama, strategi, sportivitas, dan kebersamaan yang menjadi ciri khas permainan *Kasede-Kasede*.

b. Tahap Integrasi ke dalam Pembelajaran

Tahap berikutnya adalah mengintegrasikan permainan ke dalam kegiatan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, permainan *Kasede-Kasede* tidak hanya dijadikan kegiatan

rekreatif, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal.

Implementasi dilakukan melalui beberapa kegiatan, yaitu:

- ✧ Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), khususnya tema Kearifan Lokal;
- ✧ kegiatan ekstrakurikuler kebudayaan setiap hari Jumat;
- ✧ permainan edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani;
- ✧ kegiatan penguatan karakter sebelum atau sesudah pembelajaran.

Guru tidak hanya mengarahkan siswa bermain, tetapi juga mengaitkan setiap aktivitas permainan dengan nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan sehingga permainan menjadi bagian dari proses pendidikan.

c. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Tahap terakhir merupakan refleksi bersama setelah permainan selesai dilaksanakan. Guru memberikan waktu sekitar 5–10 menit untuk mengajak peserta didik mendiskusikan pengalaman selama bermain.

Beberapa pertanyaan refleksi yang diajukan guru antara lain:

- ✧ Apa yang kalian pelajari dari permainan hari ini?
- ✧ Mengapa kerja sama sangat penting dalam permainan?
- ✧ Bagaimana perasaan ketika menang maupun kalah?
- ✧ Apa yang harus dilakukan ketika teman mengalami kesulitan?
- ✧ Nilai apa yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?

Melalui refleksi tersebut peserta didik tidak hanya memahami aturan permainan, tetapi juga mampu menghubungkan pengalaman bermain dengan kehidupan sosial di

sekolah maupun di lingkungan keluarga.

2. Nilai-Nilai Karakter yang Terbentuk

Hasil observasi selama pelaksanaan permainan menunjukkan adanya perkembangan positif terhadap perilaku peserta didik. Perubahan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah yang menyatakan bahwa siswa menjadi lebih aktif berinteraksi, lebih disiplin, dan mampu bekerja sama dengan teman.

Nilai-nilai karakter yang berkembang dapat dilihat sebagai berikut

- ✧ Nilai karakter gotong royong manifestasi dalam permainan *kasede-kasede* adalah Peserta didik menyusun strategi bersama, saling melindungi anggota kelompok, dan bekerja sama untuk memenangkan permainan.
- ✧ Nilai karakter Kejujuran (Integritas) manifestasi dalam permainan *kasede-kasede* adalah Siswa mengakui ketika tersentuh lawan tanpa harus dipaksa atau diperingatkan oleh guru.
- ✧ Nilai karakter Kedisiplinan manifestasi dalam permainan *kasede-kasede* adalah Mematuhi seluruh aturan permainan, menjaga batas lapangan, dan mengikuti instruksi guru secara tertib.
- ✧ Nilai karakter Empati dan Kepedulian manifestasi dalam permainan *kasede-kasede* adalah Membantu teman yang mengalami kesulitan, memberikan semangat kepada anggota kelompok, serta tidak mengejek peserta yang kalah.
- ✧ Nilai karakter Sportivitas manifestasi dalam permainan *kasede-kasede* adalah Menerima kemenangan maupun kekalahan dengan lapang dada, berjabat

tangan setelah permainan, dan memberikan apresiasi kepada lawan.

- ✧ Nilai karakter Tanggung Jawab manifestasi dalam permainan *kasede-kasede* adalah Menjalankan peran masing-masing dalam kelompok serta menjaga perlengkapan permainan.
- ✧ Nilai karakter Komunikasi manifestasi dalam permainan *kasede-kasede* adalah Berdiskusi sebelum permainan dimulai dan memberikan arahan kepada anggota kelompok selama permainan berlangsung.
- ✧ Nilai karakter Percaya Diri manifestasi dalam permainan *kasede-kasede* adalah Berani mengambil keputusan, memimpin kelompok, dan menyampaikan pendapat saat sesi refleksi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mulai melihat perubahan perilaku siswa setelah permainan dilakukan secara rutin. Peserta didik menjadi lebih mudah bekerja sama dalam kegiatan belajar kelompok, lebih menghargai teman, dan lebih aktif berkomunikasi selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Dampak Revitalisasi terhadap Peserta Didik

Pelaksanaan permainan tradisional *Kasede-Kasede* memberikan dampak positif terhadap perkembangan peserta didik, baik dari aspek sosial, emosional, maupun budaya.

Beberapa dampak yang ditemukan antara lain:

- ✧ meningkatnya interaksi sosial antarsiswa;
- ✧ berkurangnya konflik kecil saat belajar kelompok;
- ✧ meningkatnya rasa percaya diri dalam berkomunikasi;

- ✧ tumbuhnya rasa memiliki terhadap budaya lokal Buton;
- ✧ meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan sekolah;
- ✧ berkurangnya ketergantungan siswa terhadap penggunaan gawai selama berada di sekolah;
- ✧ meningkatnya motivasi belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Selain itu, permainan tradisional memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata sehingga pembelajaran terasa lebih kontekstual dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa revitalisasi permainan tradisional *Kasede-Kasede* mampu menjadi media yang efektif dalam mendukung Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri 1 Bungi. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional bukan hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai media pendidikan yang mampu menanamkan berbagai nilai kehidupan kepada peserta didik.

Menurut teori Experiential Learning yang dikembangkan oleh David A. Kolb, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman langsung kemudian merefleksikan pengalaman tersebut menjadi pengetahuan baru (Rahmi, 2024). Dalam penelitian ini, permainan *Kasede-Kasede* menjadi wahana bagi peserta didik untuk mengalami secara langsung pentingnya kerja sama, komunikasi, kepemimpinan, tanggung jawab, serta sportivitas. Nilai-nilai tersebut tidak diajarkan melalui ceramah, melainkan dipraktikkan secara nyata selama permainan berlangsung.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa nilai gotong royong menjadi karakter yang paling dominan berkembang. Setiap anggota kelompok harus saling membantu, menyusun strategi, dan menjaga kekompakan agar dapat memenangkan permainan. Kondisi tersebut sejalan dengan dimensi bergotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kemampuan bekerja sama, berbagi peran, dan menghargai kontribusi setiap individu (Ahmad et al., 2024).

Selain itu, permainan *Kasede-Kasede* mendorong tumbuhnya integritas melalui perilaku jujur dalam mengakui kekalahan atau pelanggaran aturan permainan. Nilai sportivitas juga berkembang karena peserta didik dibiasakan menerima hasil permainan dengan sikap positif tanpa menyalahkan orang lain. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menguatkan temuan tersebut.

"Sebelum program ini berjalan, siswa cenderung berkelompok berdasarkan permainan digital yang mereka sukai. Setelah permainan Kasede-Kasede dilaksanakan secara rutin, hubungan antarsiswa menjadi lebih akrab, kerja sama meningkat, konflik berkurang, dan komunikasi mereka jauh lebih baik."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu membangun interaksi sosial yang sebelumnya mulai berkurang akibat dominasi penggunaan gawai. Peserta didik lebih banyak berinteraksi secara langsung sehingga kemampuan sosial mereka berkembang secara alami.

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional mampu memperkuat identitas budaya lokal (SMA Katolik St. Albertus et al., 2025). Peserta didik mulai mengenal kembali permainan yang sebelumnya hampir tidak pernah dimainkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki peran strategis sebagai agen pelestarian budaya melalui proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian juga menemukan beberapa kendala dalam implementasi revitalisasi permainan. Keterbatasan luas halaman sekolah menyebabkan guru harus melakukan modifikasi ukuran lapangan. Selain itu, permukaan halaman yang berpaving meningkatkan risiko cedera sehingga guru menerapkan beberapa langkah mitigasi, seperti penggunaan area bermain yang aman, pembatasan gerakan tertentu, pemanasan sebelum permainan dimulai, serta pengawasan aktif selama kegiatan berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa revitalisasi permainan tradisional *Kasede-Kasede* merupakan inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal yang efektif dalam mendukung penguatan karakter peserta didik. Integrasi permainan tradisional ke dalam kegiatan sekolah tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi upaya nyata dalam melestarikan warisan budaya daerah sekaligus membentuk generasi yang berkarakter, berbudaya, dan memiliki identitas lokal yang kuat di tengah perkembangan era digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa revitalisasi permainan tradisional *Kasede-Kasede* di SD Negeri 1 Bungi merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal yang efektif dalam mendukung Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada peserta didik sekolah dasar. Revitalisasi dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu rekonstruksi aturan permainan, integrasi ke dalam kegiatan pembelajaran dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), serta refleksi setelah permainan berlangsung. Ketiga tahapan tersebut mampu menjadikan permainan tradisional tidak hanya sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan *Kasede-Kasede* memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter peserta didik. Nilai-nilai seperti gotong royong, kejujuran (integritas), kedisiplinan, tanggung jawab, empati, komunikasi, kerja sama, rasa percaya diri, serta sportivitas berkembang melalui pengalaman langsung yang diperoleh siswa selama mengikuti permainan. Selain meningkatkan interaksi sosial antarsiswa, permainan ini juga mampu mengurangi kecenderungan perilaku individualistis akibat penggunaan gawai secara berlebihan serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal sebagai bagian dari identitas masyarakat Buton.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang

sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam mendukung pencapaian dimensi Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, menyenangkan, dan berorientasi pada pembentukan karakter. Dengan demikian, revitalisasi permainan tradisional tidak hanya berkontribusi terhadap pelestarian warisan budaya daerah, tetapi juga menjadi strategi pendidikan yang relevan dalam menghadapi tantangan globalisasi, perkembangan teknologi, serta krisis moral yang dihadapi generasi digital saat ini.

Penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa sekolah memiliki peran strategis sebagai agen pelestarian budaya melalui integrasi budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Sinergi antara sekolah, guru, orang tua, tokoh adat, dan masyarakat menjadi faktor penting dalam menjaga keberlanjutan permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter. Oleh karena itu, pelestarian budaya tidak lagi dipandang semata-mata sebagai upaya menjaga warisan leluhur, melainkan juga sebagai investasi pendidikan untuk membentuk generasi yang berkarakter, berbudaya, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar sekolah-sekolah dasar mulai mengidentifikasi, mendokumentasikan, dan merevitalisasi permainan tradisional yang berasal dari daerah masing-masing sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan

intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Selain itu, pemerintah daerah dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan perlu memberikan dukungan melalui penyusunan kebijakan, pelatihan guru, penyediaan sarana pendukung, serta dokumentasi permainan tradisional sebagai upaya menjaga keberlanjutan warisan budaya sekaligus memperkuat pendidikan karakter di Indonesia.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif terbatas. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah, membandingkan berbagai jenis permainan tradisional dari daerah yang berbeda, atau menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan tradisional dalam membentuk karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., Gunawan, I. M. S., Hartati, A., & Astuti, F. H. (2024). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka di SD Negeri 2 Sukadana. *Nuras: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 133–143. <https://doi.org/10.36312/nuras.v4i4.307>
- Chandra Wibowo, Nabilah Nabilah, Yasyifa Bilqis, & Syahrial Syahrial. (2025). Menanamkan Nilai—Nilai Multikultural melalui Permainan Tradisional sebagai Strategi Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 82–93. <https://doi.org/10.59581/jipsoshu-m-widyakarya.v3i2.4943>
- Juhariyah Juhariyah, Akhmad Akmal Khoiro, & Naf'an Tarihoran. (2025). Revitalisasi Permainan Tradisional 17 Agustus sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar Anak. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 2(3), 11–20. <https://doi.org/10.62383/aksisosi-al.v2i3.2120>
- Lestari, K. A., Julia, A., Putri, N. A., Darusalam, M. R., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Moral Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 7(2), 97–105. <https://doi.org/10.33061/js.v7i2.9085>
- Mita Sari, Salwa Afrilla Patilima, Isnawati Daintaw, Dela Septia Hungopa, Juwita Moodumbi, & Srimulyani Srimulyani. (2025). Kajian Literatur Tentang Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini. *BLAZE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3(3), 162–167. <https://doi.org/10.59841/blaze.v3i3.2971>
- Rahmi, W. (2024). Analytical Study of Experiential Learning: Experiential Learning Theory in Learning Activities. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 115–126. <https://doi.org/10.62775/edukasi-a.v5i2.1113>
- Rona Fitria. (2025). Strategi Pendidik dalam Mengoptimalkan Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Usia

- Dini di Tengah Tantangan Era Digital. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 4(4), 17–33.
<https://doi.org/10.58192/insdun.v4i4.3877>
- Siti Sumarni, Widiyarsari, F., Azizah, N. F., & Yogi Firmansyah. (2025). Pendidikan Karakter di Era Digital: Tantangan dan Strategi Mengatasi Kritis Empati, Disiplin, dan Nilai Moral Peserta Didik. *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 45–55.
<https://doi.org/10.62282/je.v3i1.45-55>
- SMA Katolik St. Albertus, Diego Wisnu, A., Adelaide Gracegefa, P., & SMA Katolik St. Albertus. (2025). The Effect of Digital Technology on Traditional Game Culture Preservation, Behavior Change, and Community Participation. *Knowledge Garden*, 3(1), 1–25.
<https://doi.org/10.21776/ub.knowledgegarden.2025.3.1.34>
- Sufia, N., & Harahap, N. (2025). MEMBANGUN KARAKTER RELIGIUS MELALUI KURIKULUM MERDEKA PAI: *Kreatifitas Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 14(1), 49–65.
<https://doi.org/10.46781/kreatifitas.v14i1.1569>