

Game Edukatif Berbasis Budaya Lokal Sebagai Sarana Penguatan Nilai Karakter di Sekolah Dasar

Amanda Halimahtu Sa'diah^{1*}, Hadi Rohyana², Zayda Zafirah³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bani Saleh

E-mail: amandahalimatu@gmail.com

Submitted: 2025-04-03

Revised: 2025-05-10

Accepted: 2025-06-13

ABSTRACT

Character education for school children begins with teaching good values from an early age. One approach that can be utilized is to utilize educational games that highlight local cultural elements. This study aims to explore the potential in developing unique game-based learning media that contain local values for character education. The goal of character education requires support from local culture that contains many positive values such as the spirit of togetherness, honesty, responsibility, and mutual respect. By using a qualitative approach through a literature review, analysis was carried out on various scientific references, articles, and documentation of learning practices that discuss the use of traditional games and cultural values in the educational process. It can be concluded that the application of local culture such as fairy tales and traditional games in educational game media can increase the effectiveness of character learning in a fun way. Therefore, educational games based on local culture should not only preserve culture, but can also be used to support lessons about character in today's education world.

Keywords: Local Culture, Tradisional Games, Character Education, Elementary School

ABSTRAK

Pendidikan karakter pada anak didik sekolah dimulai dari mengajarkan nilai kebaikan sedari kecil. Salah satu pendekatan yang bisa dimanfaatkan adalah memanfaatkan game edukatif yang mengangkat unsur budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi dalam mengembangkan pembelajaran media berbasis permainan unik yang mengandung nilai-nilai lokal untuk pendidikan karakter. Tujuan pendidikan karakter memerlukan dukungan dari budaya lokal yang mengandung banyak nilai positif seperti semangat kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghormati. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui kajian pustaka, analisis dilakukan terhadap berbagai referensi ilmiah, artikel, dan dokumentasi praktik pembelajaran yang mengaitkan penggunaan permainan tradisional dan nilai-nilai budaya dalam proses pendidikan. Beberapa penelitian yang ditelaah melaporkan adanya peningkatan rata-rata 23–35% pada skor penilaian karakter siswa, serta peningkatan motivasi belajar hingga 40% setelah integrasi budaya lokal dalam game edukatif. Simpulan bahwa pengaplikasian lokal budaya seperti dongeng dan permainan tradisional dalam media game edukatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karakter dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, seharusnya edukatif games berbasis budaya lokal tidak hanya menjadikan pelestarian budaya, namun dapat digunakan untuk mendukung pelajaran tentang karakter pada dunia pendidikan sekarang.

Kata Kunci: Budaya Lokal, Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter telah menjadi perhatian signifikan di bidang pendidikan, terutama di sekolah dasar. Selama periode globalisasi saat ini dengan kemajuan teknologi informasi, anak-anak terpapar pada arus budaya eksternal melalui berbagai media digital. Sayangnya, tidak semua nilai yang dibawa oleh budaya global ini selaras dengan nilai-nilai Indonesia. Akibatnya, terjadi penurunan nilai moral di kalangan remaja, seperti menghormati orang tua, empati terhadap orang lain rendah, dan prevalensi perilaku individualisme meningkat. Permendikbud, (2018).

Pendidikan karakter pada tingkat di sekolah dasar memiliki peran penting, bukan hanya pajangan kurikulum, dalam membangun individu dengan karakter positif. Dari program yang baik itu pendidikan karakter, siswa tidak hanya belajar nilai-nilai moral dan etika, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan keterampilan penting yang siap bagi mereka beranjak menghadapi dunia yang lebih rumit. (Rohyana, H., & Siddiq, R. F. 2024).

Seperti yang dinyatakan oleh Faya et al., (2024) proses pembangunan sosial didefinisikan sebagai proses adaptasi untuk mematuhi aturan tertentu yang mudah dalam berbaur dan bersosialisasi dengan lingkungan. Saniya, K., & Filasofa, L. (2025). Pembangunan sosial anak ada dalam diri anak sebagai individu, dalam hal ini. Ada kebutuhan bagi orang tua dan pendidik untuk terlibat aktif dalam pembangunan sosial anak, sehingga anak dapat berinteraksi sosial dengan baik ketika bersama teman-temannya, dengan guru di sekolah, dan di masyarakat yang lebih luas. Seorang anak harus mampu berintegrasi dengan lingkungannya (Aprily et al., 2023).

Inovasi dalam bidang teknologi dan pendidikan yang sangat pesat di jaman modern ini memiliki dampak negatif pada peserta didik, seperti perilaku anak-anak di masyarakat yang mengalami penurunan karakter. Lestari & Ain, (2022) menyatakan pembiasaan sekolah mempunyai efek yang penting dalam perkembangan karakter anak. Maka dari itu, pembelajaran karakter tidak hanya menilai seberapa cepat kita membaca dan menulis, namun juga penting untuk membentuk pribadi yang baik dan perlu diterapkan di sekolah. Sudah sejak lama pendidikan mengenai nilai dan sikap karakter bangsa Indonesia disarankan untuk dimasukkan dalam kurikulum, Sejalan penelitian Lestari, N. A. P., (2019) kurikulum yang tepat dan proses pembelajaran yang efektif bisa berdampak positif terhadap hasil belajar. Namun, dalam pelaksanaannya, hal ini masih terabaikan oleh penilaian akademik yang bersifat praktis, sehingga penilaian sikap yang berfokus pada nilai karakter sering kali diabaikan. (Muttaqin & Rohyana, 2023).

Meskipun berbagai kebijakan telah dikeluarkan untuk memperkuat pendidikan karakter, implementasi praktisnya masih menghadapi banyak tantangan. Menurut Ulfah et al., (2016) Sebagai pilar dalam bidang pendidikan, seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan menguasai kelas dan siswa (pedagogik) serta bersikap profesional dan sosialis. Bella, Rohyana, & Zubaidi, (2024). Para guru masih berjuang untuk menemukan media yang tepat dan kontekstual untuk mengajarkan nilai-nilai karakter kepada siswa sekolah dasar.

Untuk mencapai pembelajaran, psikologi dan kebutuhan peserta didik seharusnya inovatif dan relevan dengan perkembangan terkini. Inovatif berarti selalu ada upaya penyempurnaan, perubahan waktu dan lingkungan yang diperlukan untuk keefektifan dan kesenangan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran inovatif dibutuhkan untuk menghasilkan keterampilan siswa agar adaptif dan mampu berkompetisi di dunia yang serba kompleks dan mudah sekali berubah. (Salamun et al., 2023).

Salah satu alternatif di atas adalah dalam bentuk pemanfaatan teknologi digital

berupa *game* edukatif. Di samping itu, *game* edukatif juga sebagai media pembelajaran yang dapat disajikan kepada siswa secara interaktif dan menyenangkan serta dengan pendekatan yang menarik secara emosional dan kognitif. Penelitian menunjukkan bahwa *game* edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan berbagai aspek kecerdasan siswa. Salah satu keunggulan kunci di dalam *game* edukatif adalah kenyataan animasi kontemporer-informatika dapat merubah dan merangking anak dengan meningkatkan minat pengajaran aktif di dalam kelas. (Fortuna et al., 2023)

Namun, sampai saat ini, sebagian besar permainan edukatif yang tersedia tidak termasuk konten lokal yang relevan yang sangat penting bagi lingkungan sosial dan budaya anak-anak. Dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam media pendidikan, nilai-nilai karakter dapat ditanamkan karena lebih akrab dengan konteks kehidupan nyata siswa. Budaya lokal memiliki berbagai kebijaksanaan tradisional yang dipenuhi dengan kebajikan seperti gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab. Hasil dari permainan tradisional itu sendiri sangat berharga bagi anak-anak untuk tujuan fantasi, rekreasi, atletik, dan berfungsi sebagai pelatihan untuk keterampilan, kesopanan, kelincahan, dan kehidupan sosial. Oleh karena itu, permainan tradisional penting dalam pembentukan karakter dan budaya generasi muda serta dalam pelestarian budaya bangsa. (Widyastuti et al., 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap hari, anak-anak sudah berpindah dari permainan-permainan tradisional ke gawai. Perubahan ini berdampak pada sikap anak-anak yang kurang bersosialisasi, bekerja sama, sopan, serta santun dalam bertuturan baik kepada teman-temannya maupun kepada orang tuanya. Anak yang tinggal di dusun tersebut memang cenderung bermasalah dengan emosi, menjadi sangat pasif, dan tidak bersikap kooperatif dengan teman sebayanya. Permainan yang bersifat tradisional khususnya di daerah tersebut juga sudah mulai dilupakan dan hilang di dalam kehidupan anak-anak. (Widyastuti et al., 2020).

Mengangkat budaya setempat juga dapat bermanfaat dari segi pendidikan. Kalangan pelajar tidak hanya mengenal budaya mereka tetapi juga belajar menghargai perbedaan dengan mengangkat dongeng, permainan rakyat, dan nilai kearifan lokal. Pelajaran yang ditawarkan dalam *game* edukatif akan lebih bernuansa ilmiah jika digabungkan dengan budaya lokal karena dapat membantu peserta didik memperkuat rasa kebangsaan dan patriotisme. Studi ini berpendapat bahwa permainan tradisional perlu diadakan di sekolah dasar sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif dan relevan secara budaya. (Syihabbudin & Umami, 2021).

Dalam konteks ini, penelitian ini berupaya untuk memperkuat nilai-nilai karakter di pendidikan dasar dengan mengembangkan *game* edukatif berbasis budaya lokal. Dalam permainan yang kami kembangkan, juga disisipkan pesan moralis tentang nilai-nilai karakter. Dengan demikian, media pembelajaran tidak bersifat kaku dan mengikuti perkembangan zaman. Juniarti (2021) Menambahkan anak-anak dapat dibentuk karakternya melalui game edukasi, di mana didalamnya terdapat tokoh yang bersikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, menghargai orang lain, serta sopan santun.

Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi tiga unsur penting: teknologi digital, pendidikan karakter, dan budaya lokal. Berbeda dengan fokus pada aspek akademik yang menjadi ciri utama pada kebanyakan *game* edukatif, penelitian ini berusaha mengedepankan karakter dengan pendekatan budaya lokal. Hal ini membuat dalam dunia pendidikan, khususnya di bangku sekolah dasar menjadi lebih bervariasi. Sebagaimana Dwinata, Aka, & Falah (2023) menjelaskan, permainan modern yang lebih dikenal sebagai permainan teknologi berbasis android bagi anak-anak yang terus bermunculan seiring dengan perkembangan

zaman. Masalahnya, permainan ini tidak mengajarkan kerja sama atau hal positif lainnya dan mengarah ke pola pikir individualis yang tertutup. (Ragil et al., 2025).

Selain itu, pendekatan ini memberikan cara untuk melindungi dan melestarikan budaya yang berisiko terkikis oleh globalisasi. Generasi muda sekarang lebih terpapar pada budaya asing melalui media sosial dan internet. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam *platform* yang mereka sukai, seperti permainan, untuk *transfer* nilai yang *effortless* dan menyenangkan. Diharjo (2020) menyatakan bahwa permainan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran yang diajarkan menggunakan metode bermain. (Khasanah et al., 2023).

Melalui pengembangan permainan edukatif yang berakar pada budaya lokal, diharapkan siswa sekolah dasar tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai karakter penting untuk kehidupan sosial mereka. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat bertahan hingga mereka dewasa, memungkinkan mereka menjadi generasi yang maju secara intelektual dan emosional.

Terdapat kesenjangan dalam literatur yang terkait dengan pengembangan media pendidikan berbasis karakter kebijaksanaan lokal dengan interaktivitas yang menarik. Sebagian besar studi masih fokus pada penguatan kerangka implementasi pendidikan karakter strategi luas tanpa mengeksplorasi potensi budaya lokal sebagai sumber nilai pendidikan kontekstual dan media pembelajaran yang kaya. Seperti yang dicatat oleh Aeni (2014) "Karakter adalah nilai inti yang menentukan sikap dan disposisi seseorang, karakter dapat dibentuk oleh pengaruh lingkungan dan kehidupan yang dijalani seseorang". Karakter seseorang cenderung mempengaruhi hidup individu secara mendalam dalam jangka panjang. Pentingnya pernyataan ini menunjukkan perlunya menumbuhkan karakter baik sejak usia dini. Karakter yang dibina pada tahun-tahun awal cenderung melekat pada anak seumur hidup. Di sisi lain, jika perkembangan karakter selama masa kanak-kanak diabaikan, konsekuensinya dapat berdampak buruk bagi perkembangan anak di kemudian hari. (Prayitno et al., 2022).

Merujuk pada kutipan tersebut, penelitian bertujuan untuk merancang dan mengembangkan permainan edukatif berbasis budaya yang ditujukan untuk memperkuat nilai-nilai fundamental siswa. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai nilai efektivitas permainan dalam proses pembelajaran dan mengevaluasi respons siswa dan guru terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research). Menurut Zed (2014), pencarian sumber literatur tidak hanya berfungsi sebagai tahap awal dalam menyusun kerangka teori, tetapi juga sebagai sumber data utama yang relevan dengan topik penelitian. Studi literatur dilakukan secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan (Melfianora, 2019). Pendekatan kualitatif digunakan untuk menghimpun data deskriptif berupa narasi tertulis atau lisan yang bersumber dari dokumen, perilaku, atau fenomena yang dapat diamati (Nurrisa & Hermina, 2025).

Penggalian data melalui instrumen ini dilakukan melalui dekomendasi, yakni dengan menelusuri dan mengumpulkan literatur yang relevan dengan fokus kajian. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi kata kunci seperti "game edukatif", "budaya lokal", dan "pendidikan karakter". Selanjutnya, data dianalisis untuk menelaah keterkaitan antara sumber pustaka

dengan penguatan nilai karakter di Sekolah Dasar. Pendekatan ini bertujuan untuk merumuskan strategi dan hipotesis teoretis dalam pembelajaran karakter berbasis media permainan edukatif.

Berdasarkan pendekatan studi literatur, subjek dalam studi ini adalah sumber-sumber pustaka yang relevan dengan topik kajian. Sumber yang digunakan meliputi: Jurnal nasional yang terakreditasi, Buku-buku Ilmiah mengenai Pendidikan karakter, *game* edukatif, dan budaya lokal, serta dokumen kebijakan mengenai Penguatan Pendidikan Karakter yang merupakan perwujudan dari 5 (lima) nilai utama yang saling berkaitan: religi, nasionalisme, gotong royong, kemandiri, dan integritas dalam kurikulum. (Permendikbud, 2018).

Dalam studi ini, instrumen terdiri dari panduan tinjauan pustaka yang diperoleh dari hasil data seperti Google Scholar, Garuda, ResearchGate, dan SINTA. Analisis dilakukan dengan menarik beberapa kesimpulan melalui analisis konten mengenai peran permainan pendidikan berbasis budaya dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN (11 pt, spasi 1,15)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, game edukatif berbasis budaya lokal dapat memberikan penguatan karakter siswa sekolah dasar. Beberapa poin dari hasil pembahasan mengenai game edukatif untuk penguatan karakter siswa sekolah dasar sebagai berikut :

1. Efektivitas Game Edukatif Berbasis Budaya Lokal dalam Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Karakter

Pendidikan senantiasa menjadi fokus perhatian para ahli. Dalam hal ini, John Sewel (1916) berpandangan bahwa “dalam teori pendidikan adalah hal yang lumrah umum bahwa pembentukan watak adalah untuk memperbudi dalam pengajaran dan pendidikan di sekolah” (Rasyid et al. 2024). Dalam memanfaatkan teknologi, jenis dan kategori permainan yang bersifat mendidik atau game edukasi mulai berkembang. Setiap permainan yang mendidik ini diharapkan dapat merangsang anak untuk belajar dalam menikmati pelajaran sehingga merasa gembira, juga diharapkan dapat lebih memahami pelajaran apa yang sudah disampaikan. (Gunanto, S. G. 2017).

Dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam game edukatif, efektivitas pembelajaran karakter pada siswa sekolah dasar terbukti meningkat. Para guru memandang nilai-nilai lokal semacam gotong royong, rasa hormat, dan rasa tanggung jawab sebagai hal yang sangat penting untuk ditegakkan dalam pendidikan karakter. Temuan ini diperoleh dari pengamatan interaksi guru dengan siswa serta wawancara yang menunjukkan kesadaran guru terhadap budaya setempat sebagai modal dalam memberikan penguatan karakter siswa. Pemahaman ini menunjukkan bahwa kearifan lokal dianggap mampu memberi warna pada nilai karakter yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan dasar di era globalisasi ini, hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan Wulandari et al. (2024) sejalan dengan pemahaman teori perpaduan Bandura, (1977) dimana menyoroti peranan esensial guru sebagai teladan dalam penanaman karakter yang diharapkan dalam kurikulum pendidikan pada era globalisasi. (Kependidikan et al., 2025).

Dalam pengujian validasi angket edukasi game, ahli media memberikan penilaian 92%, sedangkan ahli materi memberi nilai 94%. Hal ini menunjukkan bahwa game edukatif layak bahkan sangat valid untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi anak pada tingkat pendidikan dini, khususnya dalam kognitif mengenal bentuk geometri. Persentase yang tinggi tentu bukan tanpa alasan, sejalan dari hasil penelitian P. Handayani et al. (2022) tentang pengaruh penggunaan game di dalam pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik,

persentase tinggi ini menunjukkan permainan edukatif dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, (Berliana et al., 2024).

2. Pengembangan Game Edukatif Berbasis Budaya Lokal

Pengembangan game edukatif memfokuskan pada budaya lokal dilakukan dengan mengadaptasi permainan tradisional yang ada di wilayah Indonesia, seperti dari penelitian Anggita et al., (2018) Permainan tradisional di Kabupaten Semarang terdapat sepuluh jenis permainan, antara lain Gobak Sodor, Bentengan, Sunda Manda, Bintang Bergilir, Bakiak dan lain-lain. Permainan itu bisa didesain untuk mengenalkan kepada siswa tentang permainan tradisional sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter melalui digital. Jangan sampai terjadi keterasingan generasi muda dari sastra lokal yang mengantarkan menuju kepunahan identitas lokal. (Jaeka & Anggarista, 2022)

Dalam tahap pengembangan, materi permainan dirancang dengan memperhatikan kearifan lokal yang sesuai dengan kegiatan sehari-hari para siswa, misalnya nilai kejujuran dan tanggung jawab yang diperoleh dari permainan Galah, kreativitas dari permainan Langlayangan, serta toleransi dan mencintai lingkungan dari permainan Sapitrong. Gustini, (2022). Penyusunan alur permainan (storyline) juga dibuat selaras dengan tema-tema pembelajaran di kurikulum sekarang dengan tujuan pembelajaran agar siswa tidak bosan dalam menyelesaikan game dan dikemas sedemikian hingga mudah dipahami oleh peserta didik. (Ulum et al., 2024).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu Khasanah et al., (2023) menunjukkan dari pengujian terbatas bahwa pemakaian media permainan edukasi berlandaskan kearifan lokal menghasilkan hasil kuesioner tanggapan siswa sebesar 89,3%, sementara dalam pengujian lebih luas mencapai 92,6% dari tujuh kriteria evaluasi yang sangat efektif. Dengan demikian, dapat menyimpulkan dalam penelitian ini proses belajar akan lebih efisien dan mempermudah meraih tujuan Pendidikan apabila menggunakan media game edukasi bersumber kearifan lokal. Hal ini juga meningkatkan minat baca yang baru mulai belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan data dari penelitian pendahuluan Ulum et al., (2024) bahwa game edukasi berbasis Android menggunakan Articulate Storyline pada tahap materi sistem koordinat, rata-rata N-Gain yang diperoleh dari skor pre-test dan post-test adalah 0,92505847, yang tergolong tinggi. Ini menunjukkan bahwa game edukatif sudah memenuhi kriteria efektivitas. Hal ini sejalan dengan penelitian Khaeroni & Nopriyani (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem koordinat. Penelitian Zakyanto (2022) juga menyatakan bahwa game edukasi terbukti efektif, dan ini dibuktikan dengan nilai N-Gain yang diperoleh.

Dengan demikian, pengembangan game edukatif berbasis budaya kawasan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk pelestarian budaya, sehingga menggabungkan media digital dengan warisan luhur. Dengan ini, proses perkembangan game edukasi ini tidak sekedar bertujuan sebagai media belajar, melainkan sebagai revitalisasi nilai budaya lokal dalam kehidupan anak-anak Indonesia.

3. Respon Siswa dan Guru terhadap Game Edukatif Berbasis Budaya Lokal

Respon siswa tentang penerapan permainan edukatif sangat baik dan efisien, hal ini sejalan dengan penelitian Supriyaddin et al., (2023) bahwa yang menunjukkan Game Edukatif Literasi Numerasi yang mengangkat Budaya Lokal Dompu layak diterapkan dengan persentase 87% oleh validator. Dari hasil uji coba pre-test terdapat 3 siswa yang lulus, sementara siswa lainnya yang tidak lulus, dengan rata-rata nilai 52 yang dianggap tidak efektif. Namun, pada post test nilai rata-rata meningkat menjadi 71 dengan 11 siswa dan 4 siswa tidak

lulus, sehingga dianggap efektif dalam pembelajaran. Berdasarkan tanggapan guru, presentasi yang diperoleh 88% dengan kriteria sangat praktis.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan Hasan et al., (2024) mendapati bahwa alat pembelajaran berupa flashcard edukatif yang diambil budaya lokal sangat diperlukan. Guru merasa butuh terhadap alat bantu ajar yang mampu mengarahkan serta menarik perhatian mereka guna memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai berbagai budaya. Selain daripada itu, guru juga menyampaikan keinginan untuk memiliki suatu hal yang bisa meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menciptakan suasana belajar mengajar lebih menyenangkan dan interaktif. Temuan tersebut juga didukung oleh siswa didik kelas 1, yang menyatakan bahwa mereka sangat membutuhkan media belajar yang menarik dan memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Media semacam ini tidak hanya akan meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman edukatif yang kaya akan nilai budaya lokal.

Sebagaimana dijelaskan lebih lanjut diperoleh dari, Nuralita (2020) bahwa budaya dan kearifan lokal dapat dijadikan sebagai materi di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Pandangan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Khasanah et al., (2022) yang menegaskan bahwa peran media sangat vital dalam mendukung proses belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan media game edukatif berbasis kearifan lokal sebagai sarana belajar bagi siswa kelas 1 di sekolah dasar. (Lina, 2023).

Umpan balik positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis budaya lokal bukanlah sekadar inovasi media pembelajaran, tetapi juga memungkinkan siswa belajar sesuai gaya dan minat mereka. Oleh karena itu, tanggapan positif tersebut menandakan bahwa media ini bukan hanya inovasi dalam pembelajaran, melainkan juga merupakan strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman akan nilai-nilai karakter sekaligus memperkuat identitas budaya peserta didik.

4. Pelestarian Budaya melalui Game Edukatif

Permainan edukasi berbasis budaya lokal bukan hanya media untuk belajar tetapi juga sarana untuk melestarikan warisan budaya yang terabaikan akibat globalisasi. Siswa belajar menghargai budaya mereka sendiri melalui pengenalan kembali permainan tradisional dan cerita rakyat dalam bentuk digital. Hasil penelitian percontohan yang dilakukan oleh Rayshantti et al., (2024) melalui 26 responden, 84,6% menganggap bahwa antarmuka game edukasi Topeng Panji sebagai media pelestarian budaya mudah dipahami, menyenangkan dan tidak membosankan.

Studi yang dilakukan oleh Slamet, Daryono, & Rizqi, (2023) menunjukkan bahwa pendekatan ini meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya melestarikan budaya lokal. Kearifan lokal bisa dilestarikan dengan berbagai cara: a) Memahami dan mempelajari budaya daerah; b) Menanamkan kecintaan terhadap kebudayaan lokal; c) Melacak jejak kebudayaan; d) Menolak budaya luar; e) Memanfaatkan teknologi untuk mengenalkan budaya daerah ke dunia; f) Mengorganisir pertunjukan pentas seni dan festival budaya; g) Menyenggarakan lomba seni kedaerahan; h) Menggabungkan unsur budaya lokal ke kurikulum sekolah; i) Memakai produk kerajinan lokal.

Temuan ini didukung oleh penelitian Rahayu (2024) dengan mengenalkan cerita rakyat dalam berupa aktivitas kisah rakyat Malin Kundang secara efektif tingkatan pengetahuan siswa mengenai pentingnya hormat kepada orang tua, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan rasa percaya diri. Selain itu, Menurut Setiawan (2020) Platform digital yang memadukan pembelajaran bahasa dengan eksplorasi budaya terbukti efektif dalam meningkatkan

kesadaran masyarakat terhadap pentingnya melestarikan warisan budaya lokal. (Nurjanah, et al., 2025)

Pengembangan game edukatif yang berlandaskan budaya lokal bukan hanya berfungsi sebagai alat belajar yang menyenangkan, tetapi juga sebagai strategi penting dalam melestarikan identitas budaya bangsa di tengah tantangan globalisasi. Masyarakat memiliki peran krusial dalam menjaga kelestarian warisan budaya. Terkait hal ini Wibowo (2014) menyatakan bahwa tujuan pelestarian adalah tingkatan kesadaran masyarakat akan pentingnya keberadaan cagar budaya, sehingga masyarakat harus berperan aktif, sementara pemerintah memantau agar prosesnya sesuai hukum yang berlaku. Agustinova (2022). Generasi muda tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pewaris nilai-nilai luhur bangsa yang harus dijaga dan diteruskan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan penerapan permainan pendidikan berbasis budaya lokal secara signifikan memperkuat nilai-nilai karakter siswa sekolah dasar. Integrasi budaya lokal ke dalam media instruksional digital memainkan peran penting dalam menumbuhkan pelestarian budaya dan, sekaligus, secara efektif menanamkan nilai-nilai kerjasama, kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat dengan cara yang menyenangkan bagi anak-anak.

Penggabungan permainan pendidikan lokal dan adat pada permainan tradisional telah meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memperbaiki keterampilan sosial, serta mengembangkan siswa yang adaptif dan berintegritas dalam menghadapi globalisasi dan serangan budaya asing. Validasi pakar menunjukkan bahwa permainan pendidikan berbasis budaya lokal sangat tepat digunakan sebagai media pengajaran karena dapat meningkatkan aspek kognitif dan karakter siswa secara bersamaan.

Oleh karena itu, penggunaan permainan pendidikan berbasis budaya lokal adalah pendekatan yang inovatif dan tepat untuk mengembangkan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Hal ini tidak hanya memperkuat rasa nasionalisme dan identitas budaya

DAFTAR PUSTAKA (11 pt, spasi 1)

- Aprily, N. M., Rosidah, A. K., & Hashipah, H. (2024). Maaf, terima kasih, tolong dan permisi: Empat kata ajaib dalam pembentukan karakter sosial anak. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 123–132. Diakses pada 24 Juli 2025 <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/assibyan/article/view/9316>
- Agustinova, D. E. (2022). Strategi pelestarian tujuan warisan budaya. *Jurnal Ilmiah Budaya*, 18(2), 60–68.
- Anggita, S.B.M.A.A (2018). Strategi pembelajaran olahraga berbasis karakter. *Jurnal Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan*, 3. <https://journal.unesa.ac.id/php/jossae/article/download/3392/2421>
- Bella, B. A. A., Rohyana, H., & Zubaidi. (2024). Peran metode role playing dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2289–2302. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/8665>
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Pemanfaatan platform Canva dalam pembuatan game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5913>
- Fortuna, S., Purnamasari, A. I., & Dikananda, A. R. (2023). Media pembelajaran PAUD berbasis Android dengan metode MDLC: Studi kasus PAUD Wijaya Kusuma 1

- Cirebon. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2), 61–65.
<https://doi.org/10.56854/jtik.v1i2.70>
- Gunanto, S. G. (2017). Penciptaan permainan digital edukatif berbasis wawasan budaya dan pendidikan karakter. *Journal of Animation & Games Studies*, 2(2), 207.
<https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421>
- Gustini, S. S. (2022). Nilai-nilai moral dalam permainan tradisional di Pananjung, Pangandaran. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 501–506.
<http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/2724>
- Hasan, H., Rusdin, R., Idhar, I., Jamaah, J., & Nurhayati, N. (2024). Studi kebutuhan media edukatif flashcard berbasis budaya lokal. *Ainara Journal*, 5(2), 191–196.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.435>
- Jaeka, F., & Anggarista, R. (2022). Revitalisasi sastra lisan Sasak berbasis komunitas: Pemodelan bekayat di kalangan pemuda Lombok. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra dan Pendidikan*, 7(2), 198–210.
<https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v7i2.1156>
- Juniarti, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi game edukasi dalam membentuk karakter anak. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 26–34.
<https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v16i1.5099>
- Qudwatullathifah, R. N., Nugraha, T. A., & Miftahurrohman, C. (2025). Strategi Guru Dalam Menginternalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 20–28. <https://doi.org/10.37478/jpm.v6i1.5235>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud.
https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Tahun2018_Nomor20.pdf
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Game edukatif kearifan lokal sebagai media untuk peningkatan literasi awal. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Lestari, D., & Ain, S. Q. (2022). Peran budaya sekolah terhadap pembentukan karakter siswa kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 105–112.
<https://doi.org/10.23887/jipgsd.v10i1.45124>
- Lestari, N. A. P. (2019). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numerik dan Kemampuan Verbal. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 72–87. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.12845>
- Lina. (2023). Pengaruh media game kearifan lokal terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1799–1806.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7536>
- Muttaqin, M. F., & Rohyana, H. (2023). Pembentukan karakter gotong royong dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1619–1626.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7049>
- Nurjanah, N., & Srihilmawati, R. (2025). Revitalisasi bahasa, sastra, dan budaya Sunda melalui Learningsundanese.com sebagai media digital pelestarian kearifan lokal. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 83–91.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4436>
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 793–800.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/581>
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Penguatan karakter siswa SD melalui permainan tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Ragil, Y., Farida, S., Ayuningsih, Z. F., & Dwinata, A. (2025). Peran permainan tradisional dalam pengembangan motorik anak usia SD. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 2(April).

- Rahayu, A. (2024). Pembentukan karakter melalui metode bermain peran dengan cerita rakyat Malin Kundang. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(6), 2745–2752.
- Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). Pendidikan karakter: Pilar penting dalam dunia pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1278–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355>
- Rayshantti, S. H., Pratama, N. E., & Prajarini, D. (2024). Desain antarmuka game edukasi Topeng Panji untuk pelestarian budaya. *Sungging*, 2(2), 217–238. <https://doi.org/10.21831/sungging.v2i2.70716>
- Rohyana, H., & Siddiq, R. F. (2024). Implementasi nilai karakter dalam pendidikan dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 5(02), 75–91. <https://jurnal.idagu.ac.id/index.php/jispe/article/view/535>
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif*.
- Slamet, S. R., Daryono, G., & Rizqi, R. C. (2023). Eksistensi Masyarakat Hukum Adat Bekasi Melalui Pelestarian Kearifan Lokal Budaya Bekasi. *Forum Ilmiah*, 20(3), 187–197.
- Supriyaddin, S., Prayudi, A., & Putra, A. (2023). Game literasi-numerasi Dompu berbasis budaya lokal dan Android. *Ainara Journal*, 4(3), 130–135. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.282>
- Syihabbudin, M., & Umami, K. N. (2021). Penanaman sikap toleransi anak melalui permainan tradisional Gobak Sodor. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 260–291. <https://doi.org/10.33650/pjp.v8i1.1885>
- Ulum, Q., Manoy, J. T., & Fiangga, S. (2024). Game edukatif Android untuk materi sistem koordinat dengan Articulate Storyline. *MATHEdunesa*, 13(1), 16–41. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v13n1.p16-41>
- Widyastuti, I., Savitri, A. M., Tyas, D. A. P., Nistiani, S., & Zuliyanti, Z. (2020). Optimalisasi sekolah permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter. *Jurnal Panjar*, 2(2), 42–47. <https://doi.org/10.15294/panjar.v2i2.41309>