

INTERNALISASI NILAI ETNOPEDAGOGIK PADA PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK SEBAGAI MEDIA PENGUATAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Rian Sri Nugroho¹, Rizal Taufik²

¹²PGSD FKIP Universitas Cipasung Tasikmalaya

¹riansnugroho@uncip.ac.id, ²rizaltaufik@uncip.ac.id

ABSTRACT

Elementary education plays a fundamental role in forming student character dispositions, not merely transferring cognitive knowledge. However, current educational practices are often trapped in rigid academic routines, neglecting affective aspects and local cultural values. This study aims to describe the internalization process of ethnopedagogical values contained in the traditional Engklek game and its potential as a medium for strengthening student character. This research employs a descriptive qualitative method with a value analysis approach. Data collection was conducted through participant observation and literature study to identify pedagogical values embedded in the game's rules and activities. The results indicate that the structure of the Engklek game facilitates the internalization of three main character traits: (1) Integrity, built through compliance with line rules without external authority supervision; (2) Perseverance, formed through efforts to maintain physical and mental balance and persistence after failure; and (3) Social Discipline, fostered through compliance with turn-taking culture. This study concludes that Engklek serves not only as a recreational activity but as an effective pedagogical medium for instilling character education rooted in local wisdom.

Keywords: Ethnopedagogy, Engklek Game, Character, Elementary School

ABSTRAK

Pendidikan dasar memegang peranan fundamental dalam membentuk karakter siswa, tidak hanya mentransfer pengetahuan kognitif. Akan tetapi, praktik pendidikan kontemporer seringkali terperangkap dalam rutinitas akademik yang kaku, sehingga mengabaikan aspek afektif dan nilai budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses internalisasi nilai-nilai etnopedagogik yang terkandung dalam permainan tradisional Engklek serta potensinya sebagai media penguatan karakter siswa. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis nilai. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan studi literatur guna mengidentifikasi nilai-nilai pedagogik yang tersemat dalam aturan dan aktivitas permainan. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa struktur permainan Engklek memfasilitasi internalisasi tiga karakter utama: (1) Integritas, yang terbangun melalui kepatuhan terhadap aturan garis tanpa pengawasan otoritas eksternal; (2) daya juang, yang terbentuk melalui upaya

menjaga keseimbangan fisik dan mental serta kegigihan pasca kegagalan; dan (3) Disiplin Sosial, yang dibina melalui kepatuhan terhadap budaya antrai. Studi ini menyimpulkan bahwa Engklek tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreasi, melainkan sebagai media pedagogis yang efektif untuk menanamkan pendidikan karakter yang berakar pada kearifan lokal.

Kata Kunci: Etnopedagogik, Permainan Engklek, Karakter, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembudayaan (enculturation) yang bertujuan untuk memanusiakan manusia muda menuju kedewasaan paripurna. Dalam filosofi pendidikan nasional, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai kebudayaan karena kebudayaan adalah ruang tempat bersemainya benih-benih kebudayaan yang akan diwariskan kepada generasi penerus (Suwahyu, 2018). Khususnya pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memegang peranan fundamental dalam membentuk disposisi karakter siswa. Pada fase ini, penanaman nilai-nilai moral (moral feeling) dan pembiasaan tindakan nyata (moral action) jauh lebih krusial dibandingkan sekadar transfer pengetahuan kognitif semata, guna mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang berakhlak mulia (R. S., S. S., & N. P. Nugroho, 2021). Hal ini mendesak dilakukan karena usia sekolah dasar merupakan periode

emas di mana fondasi psikologis anak sedang terbentuk. Jika penanaman nilai ini terabaikan, maka akan sulit untuk melakukan perbaikan karakter pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus menjadi habituasi yang menyatu dengan keseharian siswa, sehingga nilai-nilai kebaikan tersebut terinternalisasi secara alami dan menjadi kompas moral mereka di masa depan.

Akan tetapi, realitas pendidikan dasar di tengah arus digitalisasi saat ini menghadapi tantangan degradasi karakter yang cukup serius. Fenomena yang teramati di lapangan menunjukkan adanya pergeseran pola interaksi sosial anak akibat dominasi perangkat digital. Anak-anak masa kini cenderung tumbuh menjadi pribadi yang individualistik, kurang peka terhadap lingkungan sosial, dan memiliki daya juang yang rendah ketika menghadapi kesulitan (Abduljabar, 2025). Studi terbaru menunjukkan bahwa ketergantungan pada gawai telah mengikis

kemampuan sosialisasi alami siswa dan menurunkan atensi mereka terhadap nilai-nilai kebersamaan (Rosifah, 2025). Di sisi lain, praktik pendidikan di ruang kelas seringkali terjebak pada rutinitas akademik yang kaku, di mana orientasi pembelajaran lebih dominan pada pencapaian skor kognitif sehingga aspek afektif seringkali terabaikan (Ahmadi, 2025). Di sisi lain, praktik pendidikan di ruang kelas seringkali belum mampu menjadi penawar yang efektif bagi fenomena tersebut. Orientasi pembelajaran yang terlalu menitikberatkan pada pencapaian target akademik dan penguasaan materi kognitif membuat ruang gerak siswa untuk berinteraksi secara alamiah menjadi terbatas. Pendidikan karakter yang seharusnya dipraktikkan melalui tindakan nyata, kerap kali hanya berakhir sebagai materi hafalan di atas kertas atau nasehat verbal semata.

Untuk mengatasi kesenjangan antara idealitas pendidikan karakter dan realitas degradasi moral tersebut, diperlukan strategi pedagogis yang relevan dengan dunia anak, yaitu dunia bermain. Pendekatan etnopedagogik hadir sebagai solusi alternatif yang mengintegrasikan nilai-

nilai kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran (Candrayani, 2024). Salah satu artefak budaya yang memiliki potensi besar namun sering terpinggirkan adalah permainan tradisional Engklek. Permainan ini bukan sekadar aktivitas fisik semata, melainkan sebuah wahana sosial yang kaya akan nilai-nilai filosofis dan edukatif yang mampu merekatkan kembali hubungan sosial siswa yang mulai renggang (Dini, 2023). Hal ini dikarenakan Engklek mengharuskan adanya interaksi tatap muka yang intens dan negosiasi aturan secara langsung. Pengalaman emosional ini memaksa siswa menekan ego dan melatih empati, sesuatu yang mustahil didapatkan melalui layar gawai yang cenderung dingin dan pasif. Lebih jauh lagi, dinamika permainan ini menuntut keterlibatan holistik, menyatukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu aktivitas yang menyenangkan. Ketika siswa melompat dan menjaga keseimbangan tubuh, mereka secara tidak sadar sedang belajar tentang ketekunan dan kontrol diri. Proses internalisasi nilai ini berjalan sangat cair dan alamiah, sehingga nilai-nilai luhur budaya tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan abstrak,

melainkan terpatri kuat sebagai pengalaman batin yang membentuk identitas karakter mereka.

Beberapa kajian teoritis dan empiris sebelumnya telah menyoroti eksistensi permainan tradisional. Namun, mayoritas penelitian tersebut cenderung berfokus pada aspek pengembangan motorik kasar Pratiwi, (2014) atau penggunaannya sebagai media pembelajaran matematika atau literasi numerasi (Simanjuntak, 2021). Masih sedikit literatur yang secara spesifik membedah mekanisme internalisasi nilai karakter melalui struktur aturan permainan Engklek secara mendalam. Padahal, jika dianalisis secara pedagogis, tahapan dalam Engklek merupakan simulasi kehidupan nyata yang sarat akan nilai integritas dan resiliensi (Nazila, 2025).

Masa sekolah dasar merupakan fase penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Anak pada usia 6–12 tahun merupakan masa di mana anak mulai aktif berinteraksi dengan teman sebaya (Suhendra et al., 2020)

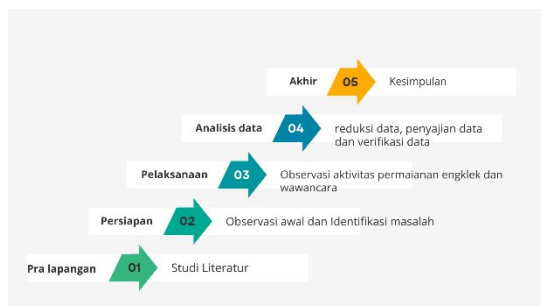
Karakter yang baik berkaitan dengan mengetahui yang baik (knowing the good), mencintai yang baik (loving the good), dan melakukan yang baik (acting the good). Ketiga

ideal ini satu sama lain sangat berkaitan. Seseorang lahir dalam keadaan bodoh, dorongan-dorongan primitif yang ada dalam dirinya kemungkinan dapat memerintahkan atau menguasai akal sehatnya (Satria, T & Nur, L, 2020)

Berdasarkan fenomena dan kesenjangan kajian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan proses internalisasi nilai-nilai etnopedagogik pada permainan tradisional Engklek serta potensinya sebagai media penguatan karakter siswa. Penelitian ini penting dilakukan untuk merevitalisasi fungsi permainan tradisional sebagai instrumen pedagogis yang efektif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terungkap bahwa permainan Engklek mampu menjadi sarana joyful learning untuk membentuk karakter siswa yang tangguh dan berintegritas (Laela, 2025).

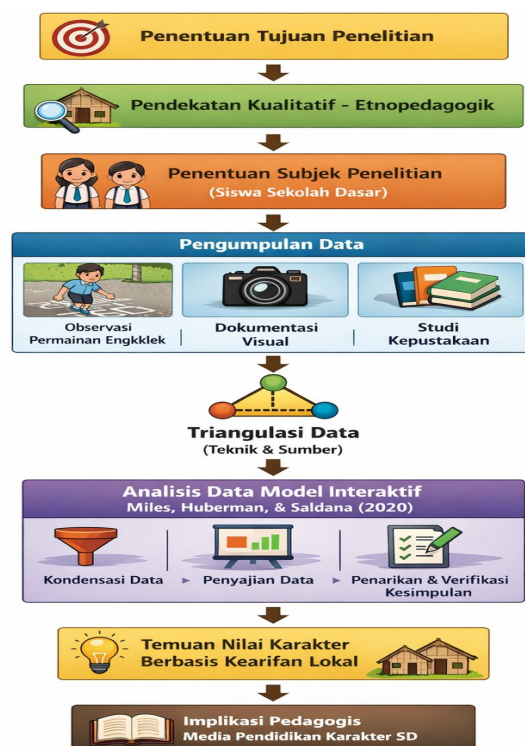
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Diagram alur metode Adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Diagram Alur

Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, serta mendeskripsikan proses internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional Engklek secara mendalam dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Sejalan dengan pandangan Creswell, (2018), penelitian kualitatif relevan digunakan untuk mengeksplorasi masalah kemanusiaan atau sosial di mana peneliti perlu membedah kompleksitas makna yang terkandung di dalamnya. Berikut desain penelitiannya:



Gambar 2.2 Desain Penelitian

Secara spesifik, penelitian ini menerapkan pendekatan etnopedagogik, yaitu sebuah pendekatan yang memandang praktik pendidikan sebagai proses pembudayaan, dengan tujuan mengungkap nilai-nilai kearifan lokal yang dapat dijadikan sumber belajar atau media pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar.

Data dalam penelitian ini bersumber dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui observasi partisipatif terhadap aktivitas permainan Engklek yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar. Fokus observasi meliputi perilaku siswa saat bermain, interaksi

antar pemain, kepatuhan terhadap aturan, serta respons emosional saat mengalami kemenangan atau kekalahan. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan (library research) terhadap dokumen, artikel jurnal, dan buku yang relevan dengan tema etnopedagogik dan pendidikan karakter. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, yaitu menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada untuk memastikan validitas temuan. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument) yang dibantu dengan pedoman observasi dan dokumentasi visual untuk merekam momen-momen pedagogis yang muncul selama permainan berlangsung.

Teknik analisis data mengacu pada model interaktif yang dikembangkan oleh (Miles, 2020). Proses analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: (1) Kondensasi data (data condensation), di mana peneliti memilah, memfokuskan, dan menyederhanakan data lapangan yang kasar menjadi catatan lapangan yang terstruktur mengenai perilaku

karakter siswa; (2) Penyajian data (data display), yaitu menyusun sekumpulan informasi yang telah terorganisir ke dalam teks naratif untuk memudahkan pemahaman mengenai pola internalisasi nilai; dan (3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi (drawing and verifying conclusions), di mana peneliti menarik makna pedagogis dari temuan data dan memverifikasinya kembali dengan teori pendidikan karakter yang relevan. Melalui tahapan metodologis ini, diharapkan hasil penelitian yang diperoleh memiliki kredibilitas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sebagai landasan pengembangan media pendidikan karakter berbasis budaya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional Engklek beroperasi sebagai media pendidikan karakter yang efektif melalui mekanisme pengalaman langsung (experiential learning). Berbeda dengan pembelajaran klasikal yang bersifat searah, internalisasi nilai dalam Engklek terjadi melalui dialektika antara aturan permainan dan respons perilaku siswa. Berikut adalah diskusi

mendalam mengenai tiga aspek utama temuan penelitian serta analisis kendala di lapangan:

1. Integritas: Transisi dari Kepatuhan Fisik Menuju Kesadaran Moral Aktivitas pertama yang menjadi sorotan adalah kepatuhan terhadap aturan garis. Dalam konteks pedagogis, garis batas di tanah bukan sekadar marka fisik, melainkan simbol kontrak sosial yang disepakati bersama. Analisis: Penelitian ini menemukan fenomena self-correction yang konsisten, di mana siswa mengakui kesalahan injak garis tanpa paksaan. Hal ini mengindikasikan bahwa Engklek memfasilitasi transisi moral siswa dari tahap heteronom (patuh karena takut diawasi orang lain) menuju tahap otonom (patuh karena kesadaran diri). Lickona (1992) menekankan bahwa puncak pendidikan karakter adalah moral action, yaitu ketika individu mampu melakukan tindakan benar meskipun tidak ada otoritas (guru/wasit) yang melihatnya. Mekanisme "gugur otomatis" saat menginjak garis melatih siswa untuk jujur pada diri sendiri, sebuah kompetensi integritas yang sulit dicapai hanya dengan nasihat verbal di dalam kelas.

2. Daya Juang (Perseverance):

Mengubah Kegagalan Menjadi Umpan Balik Aktivitas kedua, yaitu melempar gaco ke petak target yang jauh dan melompat dengan satu kaki, menghadirkan tantangan fisik yang nyata. Tingkat kesulitan yang tinggi menyebabkan frekuensi kegagalan (jatuh atau lemparan meleset) sangat sering terjadi. Analisis: Respons siswa terhadap kegagalan ini menjadi indikator utama daya juang. Temuan menunjukkan bahwa siswa tidak merespons kegagalan dengan sikap apatis atau putus asa. Sebaliknya, mereka menerapkan pola pikir berkembang (Growth Mindset). Kegagalan melempar gaco tidak dimaknai sebagai ketidakmampuan permanen, melainkan sebagai umpan balik (feedback) untuk mengkalibrasi tenaga dan strategi pada giliran berikutnya. Sikap persisten ini adalah manifestasi dari Adversity Quotient tipe Climber, yaitu individu yang melihat kesulitan sebagai tantangan yang harus ditaklukkan, bukan alasan untuk berhenti (Asshidiq, 2023). Hal ini membuktikan bahwa hambatan fisik dalam permainan tradisional justru krusial untuk melatih mental baja siswa.

3. Disiplin Sosial: Pengendalian Ego dalam Budaya Antre Aktivitas ketiga adalah sistem bergiliran (turn-taking). Mekanisme ini memaksa siswa untuk menahan keinginan impulsif untuk terus bermain dan belajar menghormati hak orang lain. Analisis: Masa menunggu giliran adalah ujian pengendalian diri (self-control). Siswa dipaksa menekan ego narsistiknya demi ketertiban kolektif. Secara sosiologis, antrean dalam Engklek adalah simulasi demokrasi mikro: setiap pemain, baik yang mahir maupun pemula, memiliki hak waktu dan kesempatan yang setara di hadapan aturan main. Ketahanan siswa dalam mengantre merupakan indikator awal terbentuknya wawasan kebangsaan dan penghargaan terhadap hak asasi orang lain dalam lingkup sederhana (Nugroho. R. S, 2022)

4. Diskusi Penemuan: Dinamika, Kendala, dan Keterbatasan Meskipun efektif, implementasi permainan ini di lapangan menghadapi dinamika yang kompleks dan tidak selalu berjalan mulus.

Friksi Kompetisi: Ditemukan bahwa sifat kompetitif permainan terkadang memicu agresivitas verbal, terutama ketika terjadi keraguan

mengenai posisi gaco (apakah masuk atau keluar garis). Konflik ini seringkali membutuhkan intervensi guru sebagai mediator. Artinya, permainan tradisional tetap membutuhkan scaffolding (pendampingan) orang dewasa di tahap awal untuk memastikan kompetisi tetap sehat.

Penelitian ini memiliki keterbatasan utama pada aspek durasi dan cakupan. Observasi yang dilakukan bersifat jangka pendek (cross-sectional), sehingga peneliti belum dapat menyimpulkan apakah karakter integritas yang terbentuk di lapangan Engklek benar-benar mentransfer (transfer of learning) menjadi perilaku jujur di dalam kelas akademik, seperti tidak menyontek saat ujian. Diperlukan penelitian longitudinal untuk menguji konsistensi karakter tersebut secara jangka panjang

Ringkasan mengenai hubungan antara aktivitas permainan dan nilai karakter yang terbentuk dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.1
Aktivitas Permainan Anak

Aktivitas	Karakter	Perilaku siswa
Aturan Baris	Integritas	Mengaku salah saat injak garis tanpa dipaksa

Melempar gaco	Daya Juang	Mencoba lagi saat gagal, tidak putus asa.
Antre	Disiplin	Antre tertib, menghargai hak teman

Tabel tersebut menggambarkan keterkaitan antara aktivitas utama dalam permainan tradisional Engklek dengan nilai-nilai karakter yang terinternalisasi pada siswa sekolah dasar. Setiap aktivitas permainan tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme teknis dalam permainan, tetapi juga memuat muatan pedagogis yang secara nyata memfasilitasi pembentukan karakter siswa melalui pengalaman langsung (*experiential learning*) (Satria et al., 2017).

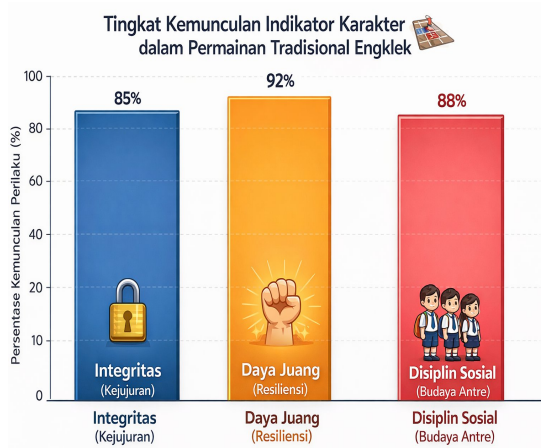
Aktivitas aturan baris merepresentasikan nilai integritas, yang tercermin dari perilaku siswa dalam mengakui kesalahan secara sukarela ketika menginjak garis permainan. Perilaku ini menunjukkan bahwa siswa tidak semata-mata mematuhi aturan karena pengawasan eksternal, melainkan telah memiliki kesadaran moral internal yang mendorong kejujuran dan tanggung jawab personal dalam bermain.

Selanjutnya, aktivitas melempar gaco berkontribusi terhadap penguatan nilai daya juang (*perseverance*). Kegagalan yang dialami siswa dalam melempar atau menjaga keseimbangan tidak menghentikan partisipasi mereka dalam permainan. Sebaliknya, siswa menunjukkan kegigihan dengan mencoba kembali dan mempertahankan motivasi untuk menyelesaikan tantangan, yang mencerminkan ketahanan mental dan sikap pantang menyerah.

Sementara itu, aktivitas antre menginternalisasikan nilai disiplin sosial, yang ditunjukkan melalui kepatuhan siswa terhadap urutan giliran bermain serta sikap saling menghargai hak teman. Budaya antre yang terbentuk selama permainan berlangsung memperlihatkan bagaimana norma sosial dipelajari secara alami melalui interaksi langsung, tanpa perlu instruksi verbal yang bersifat menggurui.

Secara keseluruhan, tabel ini menegaskan bahwa permainan Engklek memiliki potensi pedagogis yang kuat sebagai media pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal. Nilai-nilai integritas, daya juang, dan disiplin sosial

terinternalisasi secara kontekstual melalui struktur permainan, interaksi sosial, dan pengalaman emosional siswa selama bermain.



Gambar 3.1 Tingkat Kemunculan Indikator

Gambar diagram diatas menampilkan tingkat kemunculan tiga indikator karakter utama yang terinternalisasi melalui permainan tradisional Engklek, yaitu integritas (kejujuran), daya juang (resiliensi), dan disiplin sosial (budaya antre). Grafik disajikan dalam bentuk diagram batang dengan sumbu vertikal menunjukkan persentase kemunculan perilaku (%), sedangkan sumbu horizontal merepresentasikan masing-masing indikator karakter.

Hasil visualisasi menunjukkan bahwa daya juang (resiliensi) merupakan indikator karakter dengan tingkat kemunculan tertinggi, yaitu sebesar 92%. Tingginya persentase

ini mengindikasikan bahwa permainan Engklek secara konsisten mendorong siswa untuk menunjukkan sikap pantang menyerah, kegigihan, serta keberanian untuk mencoba kembali setelah mengalami kegagalan dalam proses bermain, seperti gagal melempar gaco atau kehilangan keseimbangan saat melompat.

Indikator disiplin sosial menempati posisi kedua dengan persentase kemunculan sebesar 88%. Nilai ini tercermin dari perilaku siswa yang mematuhi aturan giliran bermain, bersedia mengantre secara tertib, serta menghargai hak bermain teman sebaya. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam permainan Engklek berperan penting dalam membentuk kepatuhan terhadap norma sosial secara alami dan kontekstual.

Sementara itu, indikator integritas (kejujuran) menunjukkan persentase kemunculan sebesar 85%. Meskipun berada pada persentase terendah dibandingkan dua indikator lainnya, nilai ini tetap berada dalam kategori tinggi. Perilaku integritas terlihat dari kesediaan siswa untuk mengakui kesalahan secara sukarela ketika menginjak garis permainan, tanpa adanya tekanan atau paksaan dari

pihak lain, yang mencerminkan internalisasi nilai moral secara intrinsik.

Secara keseluruhan, grafik ini memperkuat temuan bahwa permainan tradisional Engklek tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai media pedagogis yang efektif dalam menumbuhkan karakter siswa berbasis kearifan lokal. Tingginya persentase kemunculan ketiga indikator menunjukkan bahwa struktur permainan, aturan, serta dinamika sosial di dalamnya mampu memfasilitasi pembelajaran karakter secara holistik dan bermakna.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional Engklek memiliki potensi pedagogis yang signifikan sebagai media internalisasi nilai-nilai karakter siswa sekolah dasar berbasis etnopedagogik. Struktur permainan yang sarat aturan, tantangan fisik, dan interaksi sosial secara efektif memfasilitasi pembentukan nilai integritas, daya juang, dan disiplin sosial melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna (teguh). Temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga

sebagai alternatif strategis dalam penguatan pendidikan karakter yang berakar pada kearifan lokal, serta relevan untuk diintegrasikan ke dalam praktik pendidikan dasar yang holistik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data observasi partisipatif yang dilakukan selama proses permainan tradisional Engklek, ditemukan bukti empiris yang menunjukkan tingkat kemunculan indikator karakter siswa berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Secara kuantitatif-deskriptif, hasil pengamatan menunjukkan bahwa nilai daya juang (resiliensi) memiliki persentase kemunculan tertinggi, yaitu sebesar 92%, yang tercermin dari perilaku siswa yang tetap berusaha melanjutkan permainan setelah mengalami kegagalan dalam melempar gacuk atau kehilangan keseimbangan saat melompat. Temuan ini mengindikasikan bahwa struktur permainan Engklek secara alami mendorong sikap pantang menyerah dan ketekunan dalam menghadapi tantangan.

Selanjutnya, nilai disiplin sosial muncul dengan persentase sebesar 88%, ditandai oleh kepatuhan siswa terhadap aturan giliran bermain,

kesediaan untuk mengantre, serta sikap menghargai hak bermain teman. Konsistensi perilaku ini diamati secara berulang pada hampir seluruh sesi permainan, menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam permainan Engklek berfungsi sebagai wahana pembelajaran norma sosial secara kontekstual dan aplikatif.

Sementara itu, nilai integritas (kejujuran) tercatat dengan persentase kemunculan sebesar 85%, yang terlihat dari kesediaan siswa mengakui kesalahan secara mandiri ketika menginjak garis permainan atau melakukan pelanggaran aturan, tanpa harus ditegur oleh teman maupun guru. Fenomena ini menunjukkan adanya internalisasi nilai moral yang bersifat intrinsik, bukan semata-mata karena kontrol eksternal.

Secara keseluruhan, temuan empiris ini menegaskan bahwa permainan tradisional Engklek tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreasional, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai karakter utama berbasis etnopedagogik. Keterulangan perilaku positif, konsistensi antar subjek, serta kesesuaian temuan lapangan dengan

kerangka teori pendidikan karakter memperkuat kredibilitas hasil penelitian ini sebagai dasar pengembangan media pendidikan karakter berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan bukti empiris tersebut, sekolah dan pendidik disarankan untuk mengintegrasikan permainan Engklek ke dalam kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema Kearifan Lokal, tidak hanya sebagai aktivitas pendukung, tetapi sebagai media pembelajaran dan asesmen karakter yang autentik. Guru dapat menggunakan indikator perilaku seperti kejujuran, ketekunan, dan kepatuhan sosial sebagai dasar penilaian formatif perkembangan karakter siswa di luar capaian akademik.

Lebih lanjut, temuan ini juga memberikan dasar empiris bagi keluarga dan masyarakat untuk menghidupkan kembali ruang-ruang bermain tradisional yang ramah anak. Implementasi permainan Engklek di lingkungan rumah terbukti mampu mendorong interaksi sosial yang sehat dan berpotensi menjadi alternatif strategis dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai (gadget addiction), sekaligus

memperkuat nilai-nilai sosial dan moral dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. , Nur. L. , & Yulianto. A. (2025). *Cognitive-reflective motor learning-based physical education to enhance critical thinking abilities: does rasch analysis model show the significant evidence. Physical education theory and methodology*, 25(4), 816-824.
- Ahmadi, A. M. , Raihan. D. , Alawiyah. H. , Martines. M. , & Kistian. A. (2025). Problematika guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran siswa di kelas iv sekolah dasar. *Jurnal binagogik*, 12(1), 33-40.
- Asshidiq, H. (2023). *Pengaruh self efficacy terhadap adversity quotient pada siswa spn di kecamatan hinai*.
- Candrayani, A. N. , Ambarwati. Y. D. , & Wibisono. H. (2024). Meta analisis: efektivitas penggunaan media komik dalam peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila di sekolah dasar. *Didaktik: jurnal ilmiah pgsd stkip subang*, 10(1), 1383-1397.
- Creswell, W. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dini, J. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 7(4), 4565-4574.
- Laela, U. , & Kusrina. T. (2025). Optimalisasi penguatan karakter siswa sekolah dasar melalui metode pembelajaran jofull learning berbasis media sabaqu for muslim kids. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 10(2), 833-847.
- ickona, T. (1992). *Educating for character: how our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- liles, M. B. , Humberman. A. M. , & Saldana. J. (2020). *Qualitative data analysis: a methods sourcebook (4th ed.)*. Thousand oaks: sage publications.
- lazila, A. (2025). Makna permainan tradisional dalam pembentukan karakter siswa melalui pembelajaran pjok di sekolah dasar. *Jurnal keguruan dan ilmu pendidikan (jkip)*, 3(3), 84-89.
- Iugroho, R. S. (2022). Kajian pedagogik terhadap peranan lagu anak sebagai media interaksi pedagogis pada pendidikan anak usia dini di taman kanak-kanak. (*doctoral dissertation, universitas pendidikan indonesia*).
- Iugroho, R. S. , Sauri. S. , & Nuryani. P. (2021). *Android-based digital media analysis as a futuristic pedagogic implementation in improving early childhood self-image. In international conference on elementary education (vol. 3, no. 1, pp. 586-594)*.
- Pratiwi, Y. , & Kristanto. M. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok b tunas rimba ii tahun ajaran 2014/2015. *Paudia: jurnal*

penelitian dalam bidang pendidikan anak usia dini, 3(2 oktober).

Rosifah, R. , & Iriyadi. D. (2025). Pengaruh perhatian orang tua terhadap kedisiplinan penggunaan gawai pada anak. *Realita: jurnal bimbingan dan konseling*, 10(2), 2837-2846.

Satria, T., Kardjono, J., & Subarjah, H. (2017). *The impact of outdoor education towards self efficacy and assertive behaviour of elementary school students*. 1(2), 1–2.

Satria, T., & Nur, L. (2020). Outdoor education dan self concept. *Tegar: journal of teaching physical education in elementary school*, 3(2), 26–30. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24037>

Simanjuntak, J. (2021). Etnomatematika: eksplorasi permainan engklek sebagai media pembelajaran matematika (etnomathematics: exploration of engklek games as a mathematics learning media). *Jurnal curere*, 5(2), 1-11.

Suhendra, D. I., Satria, T., & Nur, L. (2020). *Journal of teaching physical education in elementary school this research examined the impact of outdoor education on student as- sertive attitude in laboratorium percontohan upi elementary school , tasikmalaya campus , indonesia . The problems gained by* . 4(1), 19–22.

Suwahyu, I. (2018). Pendidikan karakter dalam konsep pemikiran pendidikan ki hajar dewantara. *Insania: jurnal pemikiran alternatif kependidikan*, 23(2), 192-204.