

Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbasis *Mpa'a Tapa Gala* Terhadap Kemampuan Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar

Suhartyaningsih¹, Faiqa Tunnisa², Adi Apriadi Adiansha³, Anita Nurgufriani⁴

Program Studi PGSD STKIP Taman Siswa Bima^{1,2,3,4}, Indonesia

suhartyaningsih@gmail.com¹, faiqatunnisa123@gmail.com²,
adiapriadiadiansha@tsb.ac.id³, anitanurgufriani@tsb.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala terhadap penguatan karakter siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah menurunnya nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, dan kedisiplinan di kalangan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen penelitian berupa angket penguatan karakter dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor rata-rata karakter siswa dari 64,5 (pre-test) menjadi 85,5 (post-test). Uji *paired sample t-test* menunjukkan $p < 0,001$, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam memperkuat karakter siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah model *Game Based Learning* berbasis Mpa'a Tapa Gala dapat dijadikan strategi alternatif yang efektif dan kontekstual untuk penguatan karakter siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Game based learning*, penguatan karakter, *mpa'a tapa gala*, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu pilar fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia di abad ke-21. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya bertujuan membentuk individu yang cerdas secara intelektual, melainkan juga membangun integritas moral dan sosial yang kuat. Humaeroh & Dewi (2021) menegaskan bahwa karakter pendidikan harus menjadi tujuan utama di semua jenjang pendidikan guna menciptakan warga negara yang bertanggung jawab. Pada peningkatan sekolah dasar, pembentukan karakter menjadi krusial karena pada usia ini nilai-nilai dasar kehidupan mulai terbentuk secara permanen. Strategi pembelajaran yang inovatif dilakukan untuk mendukung upaya tersebut, salah satunya adalah melalui model *Game Based Learning* (GBL), yang menawarkan pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna (Puspitasari, 2024). Sejalan dengan perspektif (Ruth, Novia, & Surhayati,

2023), menyatakan bahwa pendidikan berbasis budaya lokal menjadi instrumen penting dalam membangun karakter siswa secara holistic. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala khas Bima, Nusa Tenggara Barat, sebagai media dalam model *Game Based Learning*, berpotensi besar untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai karakter luhur kepada peserta didik di sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini berangkat dari kenyataan bahwa degradasi karakter di kalangan siswa sekolah dasar semakin meremehkannya. Data dari Kemendikbudristek (2023) mengindikasikan bahwa dalam lima tahun terakhir telah terjadi penurunan kualitas sikap disiplin, kejujuran, dan kerja sama di kalangan siswa sekolah dasar di Indonesia. Fenomena ini menandakan perlunya upaya sistematis dalam merancang model pembelajaran yang efektif untuk penguatan karakter sejak usia dini. *Game Based Learning* berbasis permainan lokal seperti Mpa'a Tapa Gala menjadi jawaban strategi, karena permainan ini mengajarkan nilai-nilai keberanian, kejujuran, ketangkasan, dan sportivitas (Awing & Nugrahanta, 2020). Mengingat karakter siswa terbentuk tidak hanya dari apa yang diajarkan secara eksplisit, tetapi juga dari pengalaman interaktif yang emosional, maka pendekatan berbasis permainan tradisional ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran modern (Ibda, Muntakhib, Fadhilah, & Rakhmawati, 2023).

Permasalahan yang mendasari penelitian ini diperkuat oleh hasil studi lapangan yang menunjukkan lemahnya penguatan karakter di sejumlah sekolah dasar di Bima. Data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Bima (2024) mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang belum menunjukkan konsistensi dalam perilaku jujur dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil observasi terhadap siswa di beberapa sekolah dasar memperlihatkan kecenderungan siswa lebih mudah menghafal materi akademik dibandingkan menghayati dan mengamalkan nilai-nilai karakter. Kondisi ini semakin diperparah dengan terbatasnya penerapan model pembelajaran yang mengangkat budaya lokal secara kontekstual dan menarik. Padahal, pendekatan melalui permainan tradisional telah terbukti mampu menumbuhkan aspek afektif siswa secara alami dan bermakna (Oktavimadiana & Nugrahanta, 2022).

Observasi awal yang dilakukan di beberapa SD di Bima menampilkan bahwa pembelajaran masih cenderung bersifat satu arah, didominasi oleh metode ceramah, dan minim penggunaan media interaktif. Ketika guru mencoba menerapkan metode bermain, hasilnya menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Kurniawan, 2022). Namun, jenis permainan yang digunakan belum berbasis kearifan lokal, sehingga konektivitas antara pembelajaran, budaya, dan karakter belum optimal. Melalui simulasi terbatas permainan Mpa'a Tapa Gala dalam pembelajaran, siswa menunjukkan semangat kolaboratif yang lebih tinggi, rasa saling menghargai, serta kemampuan mengambil keputusan yang lebih cepat. Fakta ini menegaskan bahwa penggunaan permainan lokal sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk memperkuat karakter siswa (Budiman & Karyati, 2021)



Gambar 1. Integrasi permainan lokal meningkatkan keterlibatan siswa dan karakter

Solusi inovatif yang ditawarkan dalam penelitian ini berupa pengembangan model *Game Based Learning* (GBL) yang diterapkan pada permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala. Model ini dikembangkan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip utama konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang dibangun secara aktif oleh peserta didik, serta pendekatan *experiential learning* yang mendorong keterlibatan emosional dan fisik siswa dalam proses pembelajaran (Suharto, 2022).

Melalui integrasi nilai-nilai kejujuran, kerja sama, sportivitas, dan ketangguhan yang terkandung dalam Mpa'a Tapa Gala, pembelajaran diharapkan menjadi lebih kontekstual dan membekas dalam pengalaman peserta didik. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar memahami konsep karakter, tetapi juga menghidupkannya dalam perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Keunggulan model ini terletak pada kemampuan menyelaraskan elemen budaya lokal, yakni nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Mpa'a Tapa Gala dengan kebutuhan pembelajaran karakter abad ke-21. Nilai-nilai luhur seperti kejujuran, kerja sama, sportivitas, dan ketangguhan bukan hanya disampaikan secara verbal atau teoritis, tetapi diinternalisasi secara langsung melalui pengalaman bermain yang kaya makna dan kontekstual (Lumbu et al., 2025). Permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala merupakan representasi autentik dari nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Bima. serupa dijelaskan oleh Satriawan et al., (2023) permainan ini mengajarkan pentingnya kerja sama, menekankan strategi, keberanian, dan sportivitas, semua nilai yang sangat penting dalam penguatan karakter anak. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengetahuan budaya siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas nasional. Pendidikan berbasis budaya lokal terbukti efektif dalam membangun karakter anak karena tertanam pada pengalaman hidup komunitasnya (Rukanda et al., 2024).

Kajian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa (Kusuma et al., 2022). Namun, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan permainan tradisional lokal ke dalam model *Game Based Learning* untuk penguatan karakter masih sangat terbatas, terutama di konteks Indonesia. Penelitian Satriawan et al., (2023) Menegaskan bahwa permainan Mpa'a Tapa Gala mengandung nilai karakter gotong royong yang kuat dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Oleh karena itu, penelitian ini memperluas cakupan *Game Based Learning* dengan fokus pada budaya lokal sebagai instrumen pendidikan karakter.

Kebaruan penelitian ini terletak pada model pengembangan *Game Based Learning* berbasis permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala yang berfokus pada penguatan karakter

peserta didik sekolah dasar. Berbeda dengan model *Game Based Learning* sebelumnya yang berbasis teknologi atau permainan modern, penelitian ini mengusung integrasi kearifan lokal sebagai basis pedagogis utama. Pendekatan ini diharapkan menjadi inovasi dalam pembelajaran karakter berbasis budaya lokal, yang mendukung penguatan identitas nasional sekaligus membangun karakter abad 21.

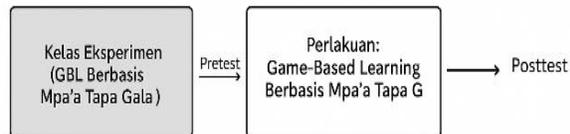
Berdasarkan paparan tersebut, fokus utama penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbasis Mpa'a Tapa Gala terhadap penguatan karakter siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Game Based Learning* berbasis Mpa'a Tapa Gala terhadap penguatan karakter siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah semu eksperimental kuantitatif (quasi-experimental) dengan pendekatan One Group Pretest-Posttest Design, yaitu suatu desain yang melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Desain ini digunakan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala terhadap kemampuan penguatan karakter siswa sekolah dasar. Dalam desain ini, pengukuran dilakukan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan yang diberikan, sehingga memungkinkan peneliti untuk memulai perubahan yang terjadi sebagai hasil dari intervensi yang diterapkan.

Desain ini dipilih karena secara kontekstual sesuai dengan kondisi lapangan, di mana hanya tersedia satu kelas yang memungkinkan untuk dilakukan perlakuan. Selain itu, desain ini mampu menangkap perubahan yang terjadi secara langsung dalam kelompok yang sama, meminimalkan variasi antar subjek. Perlakuan dalam penelitian ini berupa pembelajaran dengan pendekatan *Game Based Learning* berbasis permainan Mpa'a Tapa Gala yang dilakukan secara sistematis dalam beberapa pertemuan, dengan muatan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas yang terinternalisasi dalam proses permainan.

Desain Penelitian: One Group Pretest-Posttest Design



Gambar 2. Desain One Group Pretest-Posttest Design

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Woha, Kabupaten Bima, pada tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas V telah memiliki kemampuan kognitif dan afektif yang cukup matang untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diajarkan melalui permainan edukatif. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu penarikan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria tersebut meliputi: (1) kesiapan guru dalam mengimplementasikan model *Game Based Learning* berbasis permainan Mpa'a Tapa Gala, (2) ketersediaan waktu dan sarana pendukung, serta (3) karakteristik siswa yang homogen dalam hal usia dan latar belakang sosial-budaya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, satu kelas yang terdiri dari 20 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen. Tidak ada kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian ini, sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas angket penguatan karakter dan lembar observasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berbasis model *Game Based Learning* (GBL) berbasis permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala. Instrumen ini dikembangkan untuk mengukur perubahan karakter siswa berdasarkan indikator karakter utama yang relevan dengan konteks pembelajaran dan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar. Instrumen yang digunakan terdiri atas:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No.	Indikator Karakter	Deskripsi Pengukuran	Jumlah Butir
1	Kejujuran	Kemampuan siswa mengatakan kebenaran, dan bertindak jujur dalam berbagai situasi	5
2	Tanggung Jawab	Tanggung jawab siswa dalam melaksanakan tugas, menjaga dan menyelesaikan tugas	5
3	Kerja Sama	Kemampuan siswa untuk bekerja dalam kelompok, berbagi peran dalam menyelesaikan tugas bersama	5
4	Sportivitas	Sikap menghargai lawan, menerima kekalahan, dan tidak curang dalam bermain	5
Total			20

Data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistic parametrik. Tahap awal adalah uji normalitas untuk memastikan distribusi data normal. Setelah itu, dilakukan uji-t berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test. Signifikan hasil diuji dengan nilai $p < 0,05$. Jika nilai tersebut terpenuhi, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learnig* berbasis Mpaa Tapa Gala berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan penguatan karakter siswa. Analisis dilakukan menggunakan bantuan software SPSS untuk memastikan akurasi dan validitas hasil perhitungan statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbasis Mpaa Tapa Gala Terhadap Kemampuan Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes penguatan karakter yang dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan yang diberikan. Subjek penelitian terdiri dari satu kelas eksperimen yang melibatkan sebanyak 20 siswa sekolah dasar, yang secara langsung mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbasis Mpaa Tapa Gala.

Tabel 2. Deskripsi Data Pre-test dan Post-test

	Pre-test	Post-test
N	20	20
Missing	0	0
Mean	64.5	85.5
Median	64.5	85.5
Standard deviation	5.66	2.87
Minimum	55	80
Maximum	75	90
Shapiro-Wilk W	0.977	0.971
Shapiro-Wilk p	0.882	0.769

Berdasarkan Tabel , data menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada penguatan karakter siswa setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbasis Mpa Tapa Gala. Rata-rata nilai pre-test sebesar 64,5 meningkat menjadi 85,5 pada post-test, dengan median yang juga naik 64,5 menjadi 85,5 menunjukkan pergeseran distribusi ke arah skor yang lebih tinggi. Sebaran nilai relative homogen, tercermin dari standar deviasi (pre-test = 5,66; post-test = 2,87). Nilai minimum dan maksimum juga meningkat secara signifikan (dari 55-75 menjadi 80-90), memperkuat bukti adanya penguatan karakter. Selain itu, uji normalitas Shapiro-Wilk yang dilakukan menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik pada tahap analisis lanjut. Perbandingan antara pre-test dan post-test memperlihatkan adanya peningkatan signifikan dalam penguatan karakter siswa, baik dari segi rata-rata nilai, rentang skor, maupun sebaran data. Hasil ini mendukung efektivitas model pembelajaran berbasis permainan lokal dalam memperkuat nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, keberanian, dan sportivitas secara lebih merata dan efektif.

Uji Paired Sample T-Test

Table 2. Hasil Uji Paired Sampel T-Test

Pre-test	Post-test	Student's t	statistic	df	p
			-29.1	19.0	<.001

Note. $H_a \mu_{\text{Measure 1}} - \mu_{\text{Measure 2}} \neq 0$

Berdasarkan hasil uji Paired Samples T-Test terhadap nilai pre-test dan post-test penguatan karakter siswa, diperoleh nilai t sebesar -29,1 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 19 dan nilai signifikansi (p) kurang dari 0,001. Karena nilai $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan kata lain, penerapan model *Game Based Learning* berbasis permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala secara statistik terbukti efektif meningkatkan penguatan karakter siswa. Perbedaan ini mendukung hipotesis alternatif (H_a) bahwa terdapat perubahan yang signifikan dalam penguatan karakter siswa setelah intervensi, dan menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan antara nilai pre-test dan post-test.

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbasis permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala secara signifikan berpengaruh terhadap penguatan karakter siswa sekolah dasar. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 64,5 menjadi 85,5, dengan standar deviasi yang mengecil, menandakan distribusi nilai yang lebih homogen. Temuan ini mendukung teori pembelajaran berbasis pengalaman yang dikemukakan oleh (Saputra et al., 2023), yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran akan memperkuat internalisasi nilai-nilai sosial dan emosional. Model *Game Based Learning* dengan muatan budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, memungkinkan siswa untuk tidak sekadar memahami konsep karakter secara kognitif, tetapi juga mengaplikasikannya dalam interaksi nyata. Permainan Mpa'a Tapa Gala menuntut kerjasama, kejujuran, keberanian, dan sportivitas, sehingga siswa secara alami terdorong untuk menghidupi nilai-nilai tersebut selama proses bermain.

Efektivitas model ini sejalan dengan hasil penelitian (Winatha & Setiawan, 2020), yang menemukan bahwa penggunaan *Game Based Learning* meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada penelitian ini, pendekatan berbasis permainan tradisional memperkuat hasil tersebut dengan menambahkan dimensi budaya

lokal, sehingga penguatan karakter tidak hanya berorientasi pada aspek perilaku, melainkan juga memperkuat identitas budaya peserta didik. Nilai-nilai seperti kerja sama dan kejujuran dalam Mpa'a Tapa Gala berkontribusi pada pembentukan karakter kolektif yang kuat, sesuatu yang semakin dibutuhkan di tengah tantangan individualisme modern. Selain itu, keterlibatan emosional dalam permainan mempercepat proses internalisasi nilai, dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah yang cenderung bersifat pasif. Dengan demikian, pendekatan *Game Based Learning* berbasis permainan tradisional menunjukkan keunggulan dalam mengembangkan karakter siswa secara holistic.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya integrasi budaya lokal dalam pendidikan karakter, sebagaimana direkomendasikan UNESCO (2022). Permainan Mpa'a Tapa Gala tidak hanya melatih keterampilan fisik, tetapi juga membentuk ketahanan sosial-emosional siswa, memperkaya pemahaman mereka tentang nilai-nilai luhur masyarakat Bima. Satriawan et al., (2023) mengungkapkan bahwa permainan tradisional sarat dengan pesan-pesan moral yang efektif membentuk karakter, terutama jika diintegrasikan dalam konteks pembelajaran. Dalam penelitian ini, keterlibatan aktif siswa dalam permainan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengambil keputusan, beradaptasi terhadap situasi baru, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Semua aspek ini berkontribusi terhadap penguatan karakter yang lebih stabil dan berkelanjutan, tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbasis permainan tradisional membuktikan bahwa inovasi pendidikan karakter tidak harus selalu menggunakan teknologi canggih, melainkan dapat mengoptimalkan potensi budaya lokal. Temuan ini memperluas kajian sebelumnya tentang efektivitas *Game Based Learning* dengan menekankan pentingnya aspek lokalitas dalam pendidikan abad ke-21. Penggunaan permainan Mpa'a Tapa Gala dalam pembelajaran karakter menunjukkan bahwa pendekatan berbasis budaya lokal mampu membangun keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara simultan, memperkaya pengalaman belajar, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri. Oleh karena itu, inovasi pendidikan berbasis budaya lokal seperti ini penting untuk terus dikembangkan sebagai strategi dalam

memperkuat pendidikan karakter nasional yang berkelanjutan dan berakar pada jati diri bangsa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis permainan tradisional Mpa'a Tapa Gala berpengaruh signifikan terhadap penguatan karakter siswa sekolah dasar. Peningkatan rata-rata nilai karakter siswa dari pre-test ke post-test menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan lokal mampu memperkuat internalisasi nilai-nilai kejujuran, kerja sama, keberanian, dan sportivitas. Model ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam membangun identitas budaya dan moralitas anak secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan *Game Based Learning* berbasis Mpa'a Tapa Gala terbukti menjadi strategi pembelajaran yang relevan dan inovatif dalam menjawab kebutuhan pendidikan karakter di abad ke-21.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru-guru sekolah dasar secara aktif mengintegrasikan permainan tradisional seperti Mpa'a Tapa Gala dalam proses pembelajaran untuk memperkuat pendidikan karakter siswa. Pemerintah daerah, khususnya Dinas Pendidikan, juga perlu memberikan pelatihan dan fasilitasi kepada para pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis Mpa'a Tapa Gala. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan memperluas implementasi model ini pada berbagai jenjang pendidikan dan konteks sosial yang berbeda, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitasnya. Akhirnya, penerapan inovasi pembelajaran berbasis Mpa'a Tapa Gala seperti ini diharapkan mampu memperkaya praktik pendidikan nasional sekaligus memperkokoh jati diri generasi muda Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Awing, Y. M. C., & Nugrahanta, G. A. (2020). *Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Sikap Hormat Anak* (Vol. 6). CV. Resitasi Pustaka.
- Budiman, A., & Karyati, D. (2021). Membentuk karakter kreatif: Bergerak melalui stimulus permainan tradisional. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 1–11.
- Humaeroh, S., & Dewi, D. A. (2021). Peran pendidikan kewarganegaraan di era

- globalisasi dalam pembentukan karakter siswa. *Journal on Education*, 3(3), 216–222.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media game digital SD/MI berbasis karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Kurniawan, D. H. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Game-Based Learning Berbantuan Media Gamecard di Kelas V SD Negeri 2 Kedungsarimulyo. Universitas Islam Sultan Agung.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech*, 7(1), 28–37.
- Lumbu, A., Pinatih, N. P. S., Judijanto, L., Suwandi, W., Retnoningsih, R., & Muhtadin, H. D. A. (2025). *Pendidikan Karakter: Teori dan Implementasi Pendidikan Karakter Bagi Gen-Z*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Oktavimadiana, S., & Nugrahanta, G. A. (2022). Membina Karakter Leadership Anak Usia 7-9 Tahun Dengan Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 185–201.
- Puspitasari, I. (2024). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Awing, Y. M. C., & Nugrahanta, G. A. (2020). *Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Sikap Hormat Anak* (Vol. 6). CV. Resitasi Pustaka.
- Budiman, A., & Karyati, D. (2021). Membentuk karakter kreatif: Bergerak melalui stimulus permainan tradisional. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 1–11.
- Humaeroh, S., & Dewi, D. A. (2021). Peran pendidikan kewarganegaraan di era globalisasi dalam pembentukan karakter siswa. *Journal on Education*, 3(3), 216–222.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media game digital SD/MI berbasis karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Kurniawan, D. H. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Game-Based Learning Berbantuan Media Gamecard di Kelas V SD Negeri 2 Kedungsarimulyo. Universitas Islam Sultan Agung.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech*, 7(1), 28–37.
- Lumbu, A., Pinatih, N. P. S., Judijanto, L., Suwandi, W., Retnoningsih, R., & Muhtadin, H. D. A. (2025). *Pendidikan Karakter: Teori dan Implementasi Pendidikan Karakter Bagi Gen-Z*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Oktavimadiana, S., & Nugrahanta, G. A. (2022). Membina Karakter Leadership Anak Usia 7-9 Tahun Dengan Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 185–201.
- Puspitasari, I. (2024). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Mucing melalui Game-based Learning Model. *EDUMATIC*, 5(1), 32–40. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v5i1.1058>
- Rukanda, N., Yuliani, A., Noor, A. H., Mustika, I., Prabawati, M. N., Mulyani, E., ... Aprianti, E. (2024). *Pengembangan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis*

- Kearifan Lokal*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Ruth, B., Novia, R., & Surhayati, H. (2023). PERSPEKTIF SEMBOYAN PENDIDIKAN ING NGARSA SUNG TULADHA, ING MADYA MANGUN KARSA, TUT WURI HANDAYANI DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3674–3678.
- Saputra, A. M. A., Tawil, M. R., Hartutik, H., Nazmi, R., La Abute, E., Husnita, L., ... Haluti, F. (2023). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial: Membangun Generasai Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Satriawan, R., Amar, K., Fitriani, A., Taman Siswa Bima, S., & Author, C. (2023). Tapa Gala Traditional Sports Games Based on Local Wisdom as Strengthening the Character of Mutual Cooperation. *IJPESS Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 236–242. Retrieved from <http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/ijpess>
- Suharto, V. T. (2022). PENGANTAR TEORI BELAJAR-PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS KARAKTER DAN SIKLUS PENGALAMAN. UNIPMA Press.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.