PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KERJA SAMA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Siti Suci Rahmawati[1]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia [1,

Universitq2,3

Email: st.sucirahmawati2@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan permainan tradisional petak umpet sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan karakter kerja sama siswa kelas IV SDN Koroncong Pandeglang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran konvensional serta berkurangnya interaksi sosial akibat meningkatnya penggunaan gawai dan menurunnya aktivitas bermain tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan guru kelas sebagai informan pendukung, dengan teknik purposive sampling.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan petak umpet dilaksanakan secara terstruktur, mulai dari penjelasan aturan hingga pembagian peran dan strategi. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif, berinteraksi, dan mematuhi aturan. Sebelum penerapan permainan, karakter kerja sama siswa masih tergolong cukup dan sebagian siswa cenderung individual. Setelah kegiatan dilakukan, terjadi peningkatan dalam kemampuan berbagi peran, berkomunikasi, saling membantu, dan menghargai keputusan kelompok.

Berdasarkan temuan tersebut, permainan tradisional petak umpet efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk me mbentuk karakter kerja sama serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Petak Umpet, Kerja Sama.

Abstract *(Times New Roman 11, Cetak tebal)*

This study aims to describe and analyze the use of the traditional game hide-and-seek as a learning medium to improve cooperation skills among fourth-grade students at SDN Koroncong Pandeglang. The research is motivated by the low level of student cooperation in conventional classroom activities and the decline in social interaction due to increased gadget use and reduced participation in traditional games. This study employs a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The participants include fourth-grade students and their teacher as supporting informants, selected through purposive sampling.

The findings indicate that the implementation of hide-and-seek was conducted systematically, beginning with an explanation of rules, role assignments, and discussion of strategies. During the activities, students were actively involved, interacted with peers, and followed the agreed rules. Prior to the implementation, cooperation skills were moderate, and some students tended to act individually. After participating in the game, students demonstrated noticeable improvements in sharing roles, communicating effectively, helping one another, and respecting group decisions. In conclusion, hide-and-seek is effective as a learning medium for fostering cooperation skills and creating meaningful, contextual, and enjoyable learning experiences.

Key Words : *Traditional Games, Hide-and-Seek, Cooperation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi salah satu fokus utama dalam penyelenggaraan pendidikan dasar, karena sekolah tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga dalam membentuk aspek moral, sosial, dan emosional mereka. Pada jenjang Sekolah Dasar, peserta didik berada pada tahap perkembangan yang krusial dalam pembentukan kebiasaan, nilai, serta pola interaksi sosial yang akan memengaruhi kehidupan mereka di masa mendatang. (KUTIPAN YANG MEMPERKUAT PERNYATAAN TSB). Salah satu nilai karakter yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini adalah kerja sama. (SEBELUMNYA SEBUTIN KARAKTER APA YANG HARUS DITINGKATKAN, TERUS KENAPA ARTIKEL INI FOKUS KE KETERAMPILAN KERJA SAMA). Kemampuan bekerja sama mendukung keberhasilan pembelajaran kolaboratif, penyelesaian masalah secara kelompok, serta terbangunnya relasi sosial yang sehat antar teman sebaya. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguatan karakter secara formal ditegaskan melalui kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, yang menekankan nilai religius, nasionalis, mandiri, integritas, dan gotong royong sebagai nilai utama yang harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, implementasi pendidikan karakter, khususnya nilai kerja sama, masih menghadapi berbagai tantangan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Proses pembelajaran yang

masih didominasi pendekatan berpusat pada guru cenderung membatasi partisipasi aktif siswa dan mengurangi kesempatan mereka untuk berinteraksi secara kolaboratif. (KUTIPAN YANG MEMPERKUAT PERNYATAAN TSB, KUTIPAN BERDASARKAN ARTIKEL PENELITIAN YG DILAKUKAN ORANG LAIN). Selain itu, perkembangan teknologi digital turut mempengaruhi pola interaksi sosial anak. Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gawai dibandingkan bermain bersama teman sebaya secara langsung. Kondisi ini berpotensi mengurangi intensitas interaksi sosial yang menjadi sarana alami dalam melatih kerjasama, komunikasi, dan empati. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam mempraktikkan nilai kerja sama.

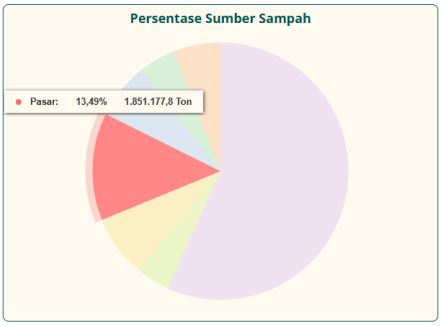
Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran melalui perspektif etno pedagogik. Pendekatan ini menempatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar yang bermakna dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial seperti kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab, sportivitas, serta kerja sama. Sejumlah penelitian terdahulu (MASUKIN SATU KUTIPAN DARI PENELITI TERDAHULU YANG PENELITIANNYA SELARAS DAN BERHASIL). menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaksi sosial , sikap tanggung jawab, dan kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar. Penelitian lain juga menegaskan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur dapat mendorong partisipasi aktif serta memperkuat dinamika kerja kelompok. (KUTIPAN DARI PENELITIANNYA MASUKIN).

Namun demikian, sintesis terhadap penelitian-penelitian tersebut menunjukkan beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar penelitian lebih menekankan pada pengukuran hasil secara kuantitatif, sehingga belum banyak mengkaji secara mendalam proses internalisasi nilai karakter yang terjadi selama permainan berlangsung. Kedua, kajian mengenai permainan tradisional sering dibahas secara umum tanpa menguraikan secara spesifik karakteristik permainan tertentu dan mekanisme bagaimana permainan tersebut membentuk perilaku kerja sama. (UDAH ADA PENELITIAN BU MEL KLO GASALAH UCANG-UCANG, CHECK). Bisa jadi referensi dengan penggunaan permainan yang berbeda. Ketiga, masih terbatas penelitian yang dilakukan dalam konteks sekolah dasar di wilayah Banten, khususnya yang mengkaji implementasi permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran karakter secara kualitatif dan kontekstual. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian *(research gap)* antara temuan mengenai efektivitas permainan tradisional secara umum dengan kebutuhan akan kajian mendalam mengenai proses dan dinamika pembelajaran karakter kerja sama melalui

satu jenis permainan tertentu dalam konteks lokal yang spesifik.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada permainan tradisional petak umpet sebagai media pembelajaran untuk memperkuat karakter kerjasama siswa kelas IV di salah satu SDN yang berada di daerah Pandeglang. Permainan petak umpet dipilih karena melibatkan pembagian peran, penyusunan strategi bersama, kepatuhan terhadap aturan, serta interaksi intensif antar pemain yang berpotensi menumbuhkan perilaku kolaboratif. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini tidak hanya mengamati perubahan perilaku kerja sama siswa, tetapi juga menganalisis secara mendalam proses pelaksanaan permainan dalam pembelajaran serta dinamika interaksi yang terjadi di dalamnya.

Data Sampah Indonesia Tahun 2025 berdasarkan laporan Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) yang dikelola oleh Kementerian Lingkungan Hidup/Badan Pengendalian Lingkungan Hidup menyatakan bahwa estimasi sampah di Indonesia mencapai 24,8 juta ton per tahunnya. Mayoritas sampah berasal dari rumah tangga. Sampah dari pasar menempati posisi kedua. Hal ini menjadi *consent* bagi masyarakat untuk peduli lingkungan sekitarnya. Edukasi tentang pembuangan dan pengelolaan sampah ini harus dilakukan menyasar pada semua kalangan usia masyarakat.



Gambar 1. SIPSN 2025: Data Sampah Pasar

Edukasi pembuangan dan pengelolaan sampah yang dilakukan di Sekolah. Perlu dilakukan juga di masyarakat karena masyarakat masih kurang memiliki kesadaran terhadap dampak pembuangan sampah secara sembarangan.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran karakter kerjasama dengan memanfaatkan permainan tradisional serta mengkaji perubahan perilaku kerja sama sebagai media pembelajaran karakter kerja sama serta mengkaji perubahan perilaku kerja sama siswa sebelum dan sesudah implementasi permainan tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk mengeksplorasi secara mendalam proses pembelajaran karakter kerjasama melalui

permainan tradisional petak umpet. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman terhadap dinamika interaksi, pengalaman belajar siswa, serta proses internalisasi nilai kerja sama yang berlangsung secara alami dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN Koroncong Pandeglang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 selama satu minggu pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan petak umpet ke dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas IV dan satu guru kelas IV sebagai informan utama. Pemilihan kelas IV didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi kelompok, pembagian peran, serta pemahaman terhadap aturan permainan secara lebih matang.

Pengumpulan data didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara bertahap. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengamati proses penjelasan aturan permainan oleh guru, pembagian peran dalam kelompok, interaksi antar siswa, serta munculnya indikator kerjasama seperti komunikasi, saling membantu, kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab, dan sportivitas. Untuk menjaga konsistensi pencatatan data, peneliti menggunakan lembar observasi berbasis indikator karakter kerja sama. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas dan beberapa siswa yang dipilih secara purposive guna menggali pengalaman, persepsi, serta pandangan mereka terkait penggunaan permainan petak umpet dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap perilaku kerja sama. Selain itu, dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), foto kegiatan, serta catatan lapangan dikumpulkan untuk memperkuat dan melengkapi data hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan secara stimulan sejak proses pengumpulan data hingga penelitian selesai. Data yang diperoleh diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan tema utama yang berkaitan dengan pelaksanaan permainan dan perkembangan karakter kerjasama siswa. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk melakukan identifikasi pola interaksi, dinamika kelompok, deskripsi naratif untuk mengidentifikasi pola interaksi, dinamika kelompok, serta perubahan perilaku yang muncul selama kegiatan berlangsung. Kesimpulan ditarik berdasarkan konsistensi temuan di lapangan dan di verifkasi melalui triangulasi sumber dengan membandingkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menjamin kredibilitas penelitian, peneliti juga melakukan konfirmasi kepada guru kelas guna memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan kondisi yang terjadi selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukan bahwa permainan tradisional petak umpet dalam pembelajaran kelas IV di salah satu SDN Pandeglang berjalan sesuai dengan perencanaan. Kegiatan diawali dengan

apersepsi dan penjelasan tujuan pembelajaran yang dikaitkan dengan nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Guru menjelaskan aturan permainan secara sistematis, termasuk penentuan penjaga, batas area bermain, serta konsekuensi ketika pemain tertangkap. Penjelasan ini penting untuk membangun kesepakatan bersama sebelum permainan dimulai.

Selama Pelaksanaan permainan, suasana proses pembelajaran lebih aktif dan partisipatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, terlibat dalam diskusi spontan, serta berpartisipasi aktif baik sebagai penjaga maupun sebagai pemain yang bersembunyi. Interaksi sosial terlihat lebih alami dan dinamis.

Sebelum penerapan permainan, karakter kerjasama siswa belum berkembang secara optimal. Dalam pembelajaran konvensional, partisipasi kelompok cenderung didominasi oleh beberapa siswa, sementara siswa lain bersikap pasif. Pembagian tugas belum merata, komunikasi kurang efektif, dan penyelesaian perbedaan pendapat masih bergantung pada intervensi guru.

Setelah penerapan permainan petak umpet, terjadi perubahan yang cukup signifikan. Siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam aspek partisipasi, komunikasi, tanggung jawab, dan sportivitas. Mereka berdiskusi untuk menentukan strategi, saling mengingatkan aturan, membantu teman yang kesulitan, serta menerima hasil permainan dengan sikap terbuka. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan kecenderungan individualitas, secara umum indikator kerjasama mengalami perkembangan positif.

Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar indikator kerjasama terpenuhi, seperti kemampuan bekerja sama sejak awal permainan, partisipasi aktif, kepatuhan terhadap aturan, komunikasi yang baik, dan sikap sportif.



Gambar 2. Petak Umpet

Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebelum penerapan permainan tradisional, kerjasama siswa belum berkembang secara optimal. Aktivitas kelompok cenderung tidak merata dan masih didominasi oleh siswa tertentu. Namun setelah penerapan permainan petak umpet, guru mengamati peningkatan kekompakan, partisipasi yang lebih merata, serta interaksi sosial yang lebih harmonis.

Guru juga menilai bahwa permainan memberikan ruang bagi siswa pasif untuk

lebih berani terlibat. Selain itu, siswa menjadi lebih mudah diarahkan dalam menyelesaikan perbedaan pendapat melalui diskusi sederhana.

Wawancara dengan siswa memperlihatkan respons yang sangat positif. Siswa merasa lebih senang dan bersemangat belajar melalui permainan. Mereka menyadari bahwa keberhasilan dalam permainan bergantung pada kerja sama tim, komunikasi, dan pembagian peran yang jelas. Beberapa siswa mengatakan bahwa pengalaman bermain membantu mereka lebih terbiasa berdiskusi dan berbagi tugas dalam kegiatan kelompok di kelas.

Temuan wawancara ini memperkuat hasil observasi bahwa permainan tradisional petak umpet tidak hanya meningkatkan keterlibatan fisik, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan kesadaran kolektif siswa.



Gambar 2. Wawancara

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional petak umpet efektif dalam mengembangkan karakter kerjasama siswa sekolah dasar. Permainan ini menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan partisipatif, sehingga nilai kerja sama tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dipraktekkan secara langsung.

Peningkatan partisipasi dan komunikasi siswa selama permainan menunjukkan adanya interaksi sosial yang lebih intensif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam perkembangan kemampuan sosial anak. Melalui permainan, siswa belajar berbagi peran, menyusun strategi bersama, serta memahami pentingnya kontribusi setiap anggota kelompok.

Kepatuhan terhadap aturan dan sikap sportif yang ditunjukkan siswa juga mencerminkan proses internalisasi nilai karakter. Permainan menyediakan situasi nyata di mana siswa menghadapi konsekuensi langsung atas tindakan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, peningkatan kepercayaan diri siswa yang sebelumnya pasif menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Aktivitas bermain memberikan ruang yang lebih luas bagi seluruh siswa untuk terlibat tanpa tekanan akademik yang berlebihan.

Meskipun demikian, temuan juga menunjukkan bahwa pembentukan karakter merupakan proses yang berkelanjutan. Masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan kecenderungan

individual atau perbedaan pendapat yang belum sepenuhnya terselesaikan secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan konsistensi penerapan serta refleksi setelah kegiatan agar nilai kerja sama semakin menguat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional petak umpet dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter, khususnya dalam mengembangkan kerja sama siswa sekolah dasar. Integrasi permainan dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat dimensi sosial dan emosional yang penting bagi perkembangan mereka.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional petak umpet dalam pembelajaran bukan sekadar variasi metode mengajar, tetapi merupakan strategi pedagogis yang mampu menjembatani antara konsep pendidikan karakter dan praktik pembelajaran yang kontekstual. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa pengalaman bermain secara terstruktur memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan nilai kerja sama secara nyata melalui komunikasi, pembagian peran, kepatuhan terhadap aturan, serta tanggung jawab kolektif. Dengan demikian, karakter kerja sama tidak hanya dipahami sebagai konsep normatif, melainkan sebagai keterampilan sosial yang dibangun melalui interaksi langsung dan pengalaman bersama.

Secara konseptual, penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman (experiential learning) dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Permainan tradisional menghadirkan situasi sosial yang autentik, memungkinkan siswa belajar mengelola konflik, menghargai perbedaan, dan menerima konsekuensi secara sportif. Hal ini memperkaya pemahaman bahwa pendidikan karakter tidak selalu harus disampaikan melalui instruksi verbal atau ceramah moral, melainkan dapat diinternalisasi melalui aktivitas yang bermakna dan menyenangkan.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Di tengah tantangan modernisasi dan meningkatnya penggunaan gawai yang cenderung mengurangi interaksi sosial langsung, permainan tradisional dapat menjadi alternatif pedagogis yang relevan dan kontekstual. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran tidak hanya mendukung pelestarian nilai-nilai tradisional, tetapi juga memperkuat identitas sosial dan kebersamaan siswa.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang mengaktifkan dimensi sosial-emosional siswa. Sekolah juga memiliki peran strategis dalam menciptakan kebijakan dan lingkungan yang mendukung pembelajaran berbasis permainan sebagai bagian dari penguatan karakter.

Meskipun penelitian ini memberikan gambaran yang positif mengenai efektivitas permainan tradisional dalam menumbuhkan kerja sama, ruang pengembangan masih terbuka luas. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi jenis permainan lain, menggunakan pendekatan metodologis yang berbeda, atau mengkaji dampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, pengembangan pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpotensi menjadi bidang kajian yang terus berkembang dan relevan dalam konteks pendidikan dasar masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Ed. revisi). Rineka Cipta.

[2] Dinas Pendidikan Provinsi Banten. (2024). Data Sekolah Dasar aktif di Provinsi Banten tahun 2024. Dinas Pendidikan Provinsi Banten.

[3] Fitri, N. (2022). Metodologi penelitian pendidikan. Prenadamedia Group.

[4] Hidayat, R. (2018). Nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional anak Indonesia. Yogyakarta: Deepublish.

[5] Isjoni. (2014). Manajemen kelas untuk pendidikan dasar. Alfabeta.

[6] Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1995). Creative controversy: Intellectual challenge in the classroom. Interaction Book Company.

[7] Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2012). Joining together: Group theory and group skills (11th ed.). Pearson.

[8] Kemendikbud. (2017). Penguatan pendidikan karakter (PPK): Konsep dan implementasi di Sekolah Dasar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

[9] Kemendikbud. (2020). Pedoman pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

[10] KPAI. (2023). Survei penggunaan gawai oleh anak usia sekolah dasar. Komisi Perlindungan Anak Indonesia.

[11] Kurniawan, A. (2019). Permainan tradisional dan pengembangan keterampilan sosial anak. Bumi Aksara.

[12] Lestari, D. (2020). Pendidikan karakter di sekolah dasar: Strategi dan implementasi. Pustaka Pelajar.

[13] Lestari, S. (2020). Pendidikan karakter anak usia Sekolah Dasar dalam perspektif guru. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 5(2), 120–132.

[14] Lickona, T. (1991). Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility. Bantam Books.

[15] Lickona, T. (2013). Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility (Rev. ed.). Bantam Books.

[16] Megawangi, R. (2004). Pendidikan karakter: Solusi yang tepat untuk

membangun bangsa. Indonesia Heritage Foundation

[17] Megawangi, R. (2004). Pendidikan karakter holistik: Teori dan praktik. PT Remaja Rosdakarya.

[18] Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative data analysis: An expanded sourcebook (2nd ed.). Sage Publications.

[19] Moleong, L. J. (2019). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.

[20] Mulyana, D. (2020). Pendidikan karakter di Sekolah Dasar: Teori dan praktik. Alfabeta.

[21] Mulyasa, E. (2013). Kurikulum 2013: Konsep dan implementasi. PT Remaja Rosdakarya.

[22] Moeslichatoen, H. (2004). Psikologi pendidikan: Teori dan praktik. Bumi Aksara.

[23] Nugroho, A., & Susanti, D. (2021). Permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter anak. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 11(3), 45–56. https://doi.org/10.xxxx/jpb.v11i3.2021

[24] Permana, I. (2022). Strategi guru dalam implementasi pendidikan karakter di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 7(1), 88–98.

[25] Permana, S. (2022). Tantangan implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar. PT Gramedia Widiasarana.

[26] Putra, A., & Rahmawati, S. (2020). Pengaruh permainan petak umpet terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 45–56.

[27] Rohimah, I. (2021). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran aktif untuk menanamkan nilai karakter pada siswa SD. Jurnal Penelitian Pendidikan, 8(1), 12–23.