JUDIKDAS JURNAL ILMU PENDIDIKAN DASAR INDONESIA
DOI : https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i4.3778
Volume 4 No. 4 (2025) pp 201-212

Makna Simbolik dan Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Egrang sebagai Media Pembelajaran Karakter Siswa Sekolah Dasar

Received: 12/08/2025

Accepted: 08/09/2025

Published: 29/09/2025

[1]Atep Ramdani, [2]Siti Ulfa Adawiah, [3]Muhammad Willy Solihin
IKIP Siliwangi, Indonesia

*[1]atepramdan72@gmail.com *Corresponding author)*
[2]sitiulfaadawiah@gmail.com
[3]wilysolihin@gmail.com

Abstract

Character education is a crucial aspect of shaping a generation with integrity and cultural awareness. This study aims to describe the symbolic meanings and character values embedded in the traditional game of "egrang" as a medium for character education among elementary school students. The research employed a qualitative descriptive method with participants including teachers and students at SDN 1 Sukaresmi, Bandung Barat Regency. Data were collected through interviews, observations, and documentation, then analyzed interactively using the Miles, Huberman, and Saldaña model. The findings reveal that the egrang game contains symbolic meanings such as balance, struggle, and independence, which underpin the internalization of character values like discipline, cooperation, responsibility, courage, and sportsmanship among students. This study confirms that traditional games can serve as effective and contextual media for character education in elementary schools. Future research is recommended to expand the sample size, apply mixed methods, and explore the application of traditional games in broader cultural contexts.

Keywords: *traditional games, character education, egrang*

Abstrak

Pendidikan karakter menjadi urgensi mendesak pada pembelajaran pembentukan generasi muda yang berintegritas dan berbudaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna simbolik dan nilai karakter dalam permainan tradisional egrang sebagai media pembelajaran karakter siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru dan siswa di SDN 1 Sukaresmi, Kabupaten Bandung Barat. Setelah data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, model Miles, Huberman, dan Saldaña digunakan untuk menganalisisnya.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan egrang mengandung makna simbolik seperti keseimbangan, perjuangan, dan kemandirian yang menjadi fondasi internalisasi nilai karakter seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, keberanian, dan sportivitas pada siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran karakter yang efektif dan kontekstual di sekolah dasar. Rekomendasi penelitian selanjutnya adalah memperluas sampel dan menggunakan metode campuran untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif serta mengkaji penerapan permainan tradisional di konteks budaya yang lebih luas.

Kata kunci: permainan tradisional, pendidikan karakter, egrang

*Copyright (c) 2025 Atep Ramdani, Siti Ulfa Adawiah, Muhammad Willy Solihin
This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 All rights reserved*

Pendahuluan

Pendidikan karakter menjadi urgensi mendesak dalam sistem pendidikan Indonesia, terutama di tengah tantangan globalisasi, krisis moral, dan derasnya arus teknologi digital yang seringkali menjauhkan generasi muda dari nilai-nilai luhur bangsa. Generasi muda tidak hanya dituntut untuk berprestasi secara akademik, tetapi juga memiliki integritas, etika, dan prinsip moral yang kuat sebagai bekal menghadapi perubahan zaman. Dalam konteks tersebut, Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan harus mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki landasan spiritual yang kokoh, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang relevan bagi kebutuhan individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, sekolah dasar memerlukan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan untuk membentuk karakter siswa. Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga perlu mengintegrasikan pembentukan karakter melalui kegiatan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis kearifan lokal (Mubarok & Rahmatulloh, 2020).

Permainan tradisional ialah salah satu warisan budaya yang memiliki peran penting dalam aspek perkembangan sosial, emosional, dan pengetahuan (kognitif) anak. Di tengah derasnya arus globalisasi dan penetrasi teknologi digital, keberadaan permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan modern berbasis gawai yang cenderung bersifat individual dan pasif. Faktanya, permainan tradisional tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga menjadi wahana pembelajaran yang kaya akan nilai karakter dan kearifan lokal. Dalam aspek pendidikan dasar, pelestarian permainan tradisional menjadi upaya strategis untuk menginternalisasikan nilai budaya sekaligus membentuk karakter siswa yang berakar pada identitas bangsa.

Namun, hasil observasi awal di SDN 1 Sukaresmi, Kecamatan Rongga, Kabupaten Bandung Barat, menunjukkan bahwa meskipun sekolah berada di lingkungan pedesaan dengan budaya Sunda yang masih kental, permainan tradisional seperti egrang sudah jarang dimainkan oleh siswa. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan modern atau gawai, sehingga kesempatan mereka untuk belajar nilai-nilai karakter seperti: kebersamaan, kemandirian, dan sportivitas melalui permainan tradisional semakin terbatas. Kondisi ini sejalan dengan temuan Rukiani et al., (2023) dan Suyitno & Setyawan (2021) yang menegaskan bahwa berkurangnya praktik permainan tradisional di sekolah menyebabkan penguatan karakter berbasis kearifan lokal belum optimal.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran karakter ialah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional, seperti egrang, menawarkan nilai simbolik sekaligus perkembangan motorik dan sosial yang sulit ditandingi media modern. Permainan tradisional bukan hanya berfungsi sebagai wahana hiburan, melainkan juga sarat dengan nilai-nilai mulia yang mampu membentuk sikap, perilaku, dan kepribadian anak. Selain itu, permainan tradisional mampu menumbuhkan rasa kebersamaan, sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab di antara peserta didik (Jarwo et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, permainan tradisional memiliki kemampuan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan bermakna,

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta integrasi nilai-nilai karakter secara alami. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang menekankan pengalaman langsung sebagai bagian dari proses pembentukan kompetensi pada siswa.

Di antara ragam permainan tradisional yang ada, egrang memiliki nilai lebih karena mampu melatih keterampilan fisik sekaligus membangun karakter sosial. Penelitian Sholikin et al. (2022) menunjukkan egrang tidak hanya melatih ketangkasan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti iman, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan gotong royong. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Ivarianti (2022) yang membuktikan bahwa egrang efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik, keseimbangan tubuh, rasa percaya diri, fokus, dan keberanian anak. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional egrang dalam pendidikan karakter di sekolah dasar dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan kepribadian siswa yang lebih baik dan positif (Sumantri et al., 2024).

Selain aspek fisik, egrang juga kaya nilai-nilai sosial menulis bahwa melalui permainan egrang, anak tidak hanya belajar tentang ketangkasan, tetapi juga kolaborasi dan interaksi antar generasi nilai yang sangat relevan bagi sekolah yang mempromosikan profil pelajar Pancasila. Astuti & Thohir (2025) menegaskan bahwa ketika permainan tradisional diintegrasikan ke dalam kurikulum, terjadi peningkatan kerja sama, kejujuran, dan sikap saling menghargai antar siswa. Lebih jauh lagi, penelitian oleh Sholikin et al (2022) mempertegas bahwa permainan tradisional seperti egrang dan gobak sodor mengandung nilai karakter seperti kerja sama, keberanian, dan kejujuran, yang dapat dideskripsikan kaya maknanya dalam proses pembelajaran karakter di sekolah dasar. Mashuri (2022) menerangkan bahwa permainan tradisional egrang dari Banten mampu membentuk karakter siswa dengan cara menghargai prestasi dan pelestarian budaya lokal, menggantikan kecenderungan kecanduan permainan modern.

Sejumlah penelitian telah menyoroti peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. Hal ini relevan dalam konteks sekolah dasar karena penguatan karakter lewat kearifan lokal memperkuat identitas budaya dan mengurangi keterasingan generasi muda dari tradisi mereka. Selain itu, tinjauan sistematis oleh (Rukiani et al., 2023) menyimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK secara signifikan mendukung pembentukan karakter siswa sekolah dasar, termasuk disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Studi kontekstual tentang permainan tradisional egrang di SDN Karang Jadi juga menemukan bahwa permainan ini mampu meningkatkan motorik dan keseimbangan siswa serta mendukung karakter positif seperti konsistensi dan ketekunan. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada aspek fisik dan keterampilan sosial, sementara kajian mendalam mengenai makna filosofis dan simbolik permainan egrang sebagai sarana internalisasi nilai karakter masih jarang dilakukan. Celah inilah yang berusaha dijawab dalam penelitian ini, sehingga dapat memberikan perspektif baru dalam mengembangkan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis bertujuan untuk menganalisis makna simbolik dan nilai karakter dalam permainan tradisional egrang sebagai media pembelajaran karakter di sekolah dasar. Pendekatan penelitian ini bersifat deskriptif

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

kualitatif, memanfaatkan teknik observasi di lapangan, wawancara kepada guru dan siswa, serta pengumpulan bukti melalui dokumentasi. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, sementara secara praktis dapat menjadi acuan bagi guru untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan budaya setempat.

Metode Penelitian

Pendekatan deskriptif kualitatif yang digunakan peneliti dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendasar makna simbolik dan nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional egrang sebagai media pembelajaran karakter sekolah dasar. Subjek penelitian guru dan siswa di SDN 1 Sukaresmi Kecamatan Rongga, Kabupaten Bandung Barat serta pelaku budaya lokal yang memiliki pengalaman dalam memainkan egrang. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling* untuk memastikan partisipan memiliki pengalaman dan pengetahuan relevan terhadap permainan egrang (Etikan et al., 2016). Data penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Panduan wawancara disusun berdasarkan indikator nilai karakter yang merujuk pada kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), meliputi aspek religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, serta integritas (Pusat Penelitian Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Poses analisis data dilakukan menggunakan pendekatan analisis interaktif Miles dan Huberman (Miles et al., 2014) data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk menjamin keabsahan temuan, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik dengan cara membandingkan hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi, sehingga temuan yang dihasilkan bersifat sahih (Creswell & Poth, 2018). Proses penelitian ini juga memperhatikan etika penelitian, termasuk meminta persetujuan partisipan (*informed consent*) dan menjaga kerahasiaan identitas informasi.

Hasil

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sukaresmi, Kecamatan Rongga, Kabupaten Bandung Barat. Sekolah ini berada di lingkungan pedesaan dengan latar budaya Sunda yang masih kental. Mayoritas siswa terbiasa dengan kegiatan berbasis budaya lokal, meskipun permainan tradisional seperti egrang sudah jarang dimainkan dalam keseharian mereka. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa kelas IV dan V, serta seorang tokoh budaya lokal setempat yang masih aktif memperkenalkan pelestarian budaya tradisional setempat kepada generasi muda.

Makna Simbolik dalam Permainan Egrang

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa permainan egrang memiliki makna simbolik yang erat kaitannya dengan filosofi hidup masyarakat Sunda. Aktivitas menjaga keseimbangan saat berdiri di atas egrang dimaknai sebagai simbol keseimbangan hidup yang harus terus dijaga anak-anak sejak dini. Selain itu, proses

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

jatuh dan bangkit kembali dianggap sebagai lambang ketekunan dan pantang menyerah dalam menghadapi tantangan hidup. Permainan egrang dimaknai siswa sebagai proses pembelajaran keseimbangan dan keberanian. Beberapa siswa menggambarkan pengalaman mereka melalui pernyataan berikut,

> "*Saya belajar untuk tidak takut jatuh. Kalau jatuh ya coba lagi sampai bisa.*" (wawancara siswa kelas IV).

> "*Kalau bisa jalan di egrang, saya merasa lebih percaya diri. Jadi tidak takut dicoba di depan teman-teman.*" (wawancara siswa kelas V).

Pengalaman siswa tersebut menunjukkan bahwa permainan egrang memberikan kesempatan nyata bagi anak untuk belajar menghadapi risiko dan membangun keberanian. Ungkapan "tidak takut jatuh" merefleksikan tumbuhnya sikap pantang menyerah, sedangkan perasaan lebih percaya diri saat berhasil menunjukkan adanya peningkatan aspek psikologis berupa *self-efficacy*. Dengan demikian, hasil wawancara dengan siswa mendukung temuan observasi bahwa permainan tradisional egrang mampu menumbuhkan nilai karakter berupa keberanian, percaya diri, dan ketekunan pada siswa sekolah dasar.

Perspektif lain datang dari guru dan tokoh budaya setempat. Guru menilai bahwa egrang tidak hanya melatih fisik, tetapi juga membentuk sikap mental positif. Tokoh budaya bahkan menekankan dimensi filosofis permainan ini dalam konteks budaya masyarakat Sunda.

> "*Permainan ini seperti melatih anak-anak untuk seimbang dalam hidup, tidak hanya berdiri di atas bambu, tapi juga mengendalikan diri dan semangatnya.*" (wawancara Guru kelas IV)

> "*Saya lihat anak-anak jadi lebih sabar dan berani mencoba. Mereka juga belajar menghargai teman, tidak menertawakan kalau ada yang jatuh.*" (wawancara Guru kelas V)

> "*Egrang dalam masyarakat Sunda dulu bukan hanya permainan, tapi simbol kemandirian. Anak-anak itu belajar menghadapi kesulitan hidup dari permainan egrang ini.*" (wawancara Tokoh budaya lokal setempat)

Hasil wawancara ini memperlihatkan bahwa permainan egrang memiliki makna yang lebih luas dibanding sekadar aktivitas fisik. Guru melihat adanya nilai-nilai pembentukan karakter, seperti kesabaran, keberanian, dan empati terhadap teman. Hal ini sejalan dengan peran pendidikan dasar yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan sikap sosial dan emosional siswa. Sementara itu, tokoh budaya mengaitkan egrang dengan filosofi hidup orang Sunda yang menekankan kemandirian dan keteguhan dalam menghadapi tantangan. Hasil wawancara dengan guru dan budayawan setempat, permainan egrang dapat dipandang sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang menyatukan aspek fisik, mental, dan budaya dalam satu aktivitas sederhana, namun sarat nilai.

Berdasarkan wawancara dengan guru, siswa, dan budayawan, dapat dipahami bahwa makna simbolik egrang meliputi aspek ketahanan diri, kebersamaan, saling menghargai, kepercayaan diri, dan simbol perjuangan hidup. Hal ini menunjukkan bahwa permainan egrang tidak hanya hiburan, melainkan sarana pendidikan nilai dan karakter dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Nilai Karakter yang Terbentuk Melalui Permainan Egrang

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

Selama permainan berlangsung, peneliti mengamati beberapa nilai karakter yang muncul secara konsisten. Nilai disiplin terlihat dari cara siswa menaati aturan permainan. Nilai kerja sama dan gotong royong tampak ketika siswa saling membantu menaiki egrang atau memberikan dukungan kepada teman yang hampir jatuh. Nilai keberanian dan kemandirian terwujud saat siswa berusaha berdiri tegak dan melangkah tanpa bantuan. Sportivitas juga tercermin dari penerimaan siswa terhadap hasil permainan, baik menang maupun kalah.

Dari sisi siswa, permainan egrang menjadi pengalaman nyata untuk belajar karakter melalui tindakan langsung. Mereka merasakan bahwa bermain bukan sekadar hiburan, tetapi latihan mental yang berharga. Beberapa siswa menyampaikan,

> "*Kalau main egrang, saya jadi belajar sabar nunggu giliran dan ikut aturan biar tidak jatuh.*" (wawancara siswa kelas IV)

> "*Saya jadi berani, walaupun awalnya takut jatuh. Lama-lama bisa jalan sendiri dan itu bikin saya senang.*" (wawancara siswa kelas V)

Dari hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa nilai karakter yang berkembang melalui permainan egrang meliputi kesabaran, kedisiplinan, keberanian, serta rasa percaya diri. Anak-anak belajar menahan diri untuk menunggu giliran, menaati aturan permainan, dan berani mencoba meskipun ada rasa takut pada awalnya. Proses ini membentuk pengalaman nyata yang membantu mereka memahami pentingnya karakter dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, interaksi antarsiswa selama bermain egrang menumbuhkan rasa kebersamaan dan solidaritas. Mereka saling menyemangati, memberi bantuan ketika ada teman yang kesulitan, serta merasa bangga saat berhasil berjalan bersama. Situasi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya membangun keterampilan motorik, tetapi juga menjadi media pembelajaran karakter secara alami di lingkungan sekolah.

Perspektif lain datang dari guru kelas, guru penggerak, dan tokoh budaya setempat. Mereka menegaskan bahwa permainan egrang mengandung dimensi pendidikan karakter yang sangat kuat dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah.

> "*Saya lihat anak-anak jadi lebih sabar dan berani mencoba. Mereka juga belajar menghargai teman, tidak menertawakan kalau ada yang jatuh.*" (wawancara guru kelas IV).

> "*Permainan ini membuat siswa terbiasa menaati aturan, karena kalau tidak tertib bisa membahayakan mereka sendiri. Saya juga melihat anak-anak belajar tanggung jawab, misalnya dengan merapikan egrang setelah dipakai.*" (wawancara guru kelas V).

> "*Sebagai guru penggerak, saya melihat permainan tradisional seperti egrang dapat menjadi media pembelajaran karakter yang efektif. Nilai gotong royong, sportivitas, dan kemandirian muncul secara alami tanpa harus dipaksakan. Ini sesuai sekali dengan tujuan pembelajaran abad 21.*" (wawancara guru penggerak SDN 1 Sukaresmi).

> "*Egrang itu lambang perjuangan. Kalau jatuh, harus bangkit lagi. Sama seperti hidup, tidak boleh berhenti hanya karena kesulitan*." (wawancara Tokoh budaya lokal setempat)

Hasil wawancara dengan guru dan tokoh budaya menunjukkan bahwa permainan egrang memiliki dimensi pendidikan karakter yang kuat. Guru kelas IV menegaskan bahwa permainan ini melatih kesabaran, keberanian, serta sikap saling

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

menghargai antar siswa. Guru kelas V menambahkan bahwa siswa belajar menaati aturan dan bertanggung jawab seperti merapikan egrang setelah digunakan. Guru penggerak di SDN 1 Sukaresmi juga menambahkan dan menilai bahwa egrang sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran abad 21 karena menumbuhkan nilai gotong royong, sportivitas, dan kemandirian secara alami. Sementara itu, tokoh budaya lokal memandang egrang sebagai simbol perjuangan hidup: jatuh, lalu bangkit kembali, sebagaimana manusia tidak boleh menyerah dalam menghadapi kesulitan.

Berdasarkan wawancara dengan siswa, guru, guru penggerak, dan tokoh budaya, dipahami permainan egrang menumbuhkan nilai-nilai karakter utama seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, keberanian, kemandirian, serta sikap sportif. Nilai-nilai tersebut bukan hanya teramati selama permainan berlangsung, tetapi juga dipandang relevan sebagai media pembelajaran karakter yang kontekstual di sekolah dasar.

Hasil Observasi Lapangan

Observasi partisipatif memperlihatkan bahwa suasana permainan egrang berlangsung sangat hidup dan penuh antusiasme. Anak-anak tampak larut dalam keceriaan, meskipun tidak jarang beberapa di antaranya terjatuh berulang kali ketika mencoba menjaga keseimbangan. Menariknya, setiap kali jatuh mereka tidak menunjukkan rasa putus asa, melainkan segera bangkit dan mencoba kembali dengan semangat yang lebih besar. Pada saat yang sama, teman-teman lain memberikan tepuk tangan, sorakan penyemangat, bahkan senyum penuh dukungan yang menumbuhkan rasa kebersamaan. Momen-momen kecil ini menampilkan gambaran nyata bagaimana permainan tradisional mampu menciptakan atmosfer belajar yang hangat, inklusif, dan saling menguatkan. Lebih dari sekadar keterampilan fisik, interaksi yang terbangun dalam permainan egrang memperlihatkan proses penanaman nilai karakter, seperti ketekunan, sportivitas, dan solidaritas sosial, yang dialami langsung oleh anak-anak melalui pengalaman nyata mereka di lapangan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional egrang tidak sekadar menjadi aktivitas fisik yang menyenangkan, tetapi juga sarat dengan nilai edukatif. Permainan ini memuat makna simbolik seperti keseimbangan, perjuangan, dan kemandirian yang tercermin dari setiap langkah pemain dalam menjaga pijakan dan mengendalikan gerak. Selain itu, egrang juga menumbuhkan nilai-nilai karakter pada siswa, antara lain disiplin, kerja sama, tanggung jawab, keberanian, serta sikap jujur dan sportif dalam berkompetisi. Temuan-temuan ini menjadi dasar penting untuk melihat egrang bukan hanya sebagai permainan tradisional, melainkan sebagai media pembelajaran karakter yang relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar saat ini.

Diskusi

Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional egrang memiliki makna simbolik yang penting dalam proses pembelajaran dan pembentukan karakter siswa sekolah dasar. Aktivitas menjaga keseimbangan di atas bambu dipandang sebagai simbol keseimbangan hidup yang perlu ditanamkan sejak dini, sedangkan pengalaman

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

jatuh dan bangkit kembali merepresentasikan ketekunan serta sikap pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka belajar untuk tidak takut gagal dan berani mencoba kembali, sementara guru menafsirkan permainan ini sebagai sarana melatih kesabaran, kepercayaan diri, serta pengendalian diri. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Putri & Irawan, 2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional bukan hanya alat pengembangan motorik, tetapi juga sarana pembentukan sikap mental yang berkelanjutan. Lebih jauh, simbol perjuangan dan ketekunan yang muncul selama permainan egrang menguatkan pandangan bahwa aktivitas ini menanamkan nilai kegigihan dalam diri siswa. Hal ini mendukung hasil riset (Ivarianti, 2022) yang menyebut bahwa keberhasilan bermain egrang menuntut latihan yang konsisten, sehingga membentuk karakter disiplin dan semangat juang anak. Bahkan, tokoh budaya setempat menegaskan bahwa sejak dahulu egrang dimaknai sebagai simbol kemandirian dan keteguhan masyarakat. Temuan ini ebih luas juga disampaikan oleh Sakti (2024) bahwa kearifan lokal, termasuk permainan tradisional, dapat direvitalisasi sebagai bagian integral dari pendidikan karakter yang menanamkan nilai-nilai hidup melalui pengalaman langsung, sekaligus menjaga warisan budaya agar tetap relevan bagi generasi selanjutnya.

Selain makna simbolik, penelitian ini juga menemukan bahwa permainan egrang secara konsisten menumbuhkan berbagai nilai karakter positif. Nilai disiplin terlihat saat siswa menaati aturan permainan, sedangkan kerja sama dan gotong-royong muncul ketika mereka saling membantu saat menaiki egrang. Keberanian dan kemandirian tercermin ketika siswa mencoba berdiri dan berjalan sendiri, dan nilai sportivitas tergambar dalam penerimaan mereka terhadap hasil permainan, baik saat menang maupun kalah. Temuan ini selaras dengan penelitian Sholikin et al. (2022) yang menegaskan bahwa permainan tradisional seperti Gobak Sodor dan Egrang sarat dengan nilai mandiri, gotong royong, serta integritas, juga diperkuat oleh Nevitaningrum et al. (2023) yang menemukan bahwa permainan tradisional berfungsi sebagai ruang belajar sosial yang menumbuhkan disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab. Selain itu, perspektif guru menguatkan bahwa aktivitas ini membentuk rasa tanggung jawab dan kepedulian, sementara guru penggerak memandang egrang sebagai sarana efektif untuk menumbuhkan gotong royong, kemandirian, dan sportivitas sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21. Temuan ini konsisten dengan teori Vygotsky Smolucha & Smolucha (2021) yang menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan fondasi penting dalam perkembangan karakter anak. Tokoh budaya setempat juga menekankan bahwa egrang mengajarkan nilai perjuangan dan ketekunan sebagai cerminan filosofi hidup masyarakat Sunda.

Dalam aspek pendidikan dasar, temuan penelitian ini sejalan dengan arah kebijakan (Pusat Penelitian Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020) Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang menempatkan nilai-nilai utama seperti religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas sebagai fondasi pembelajaran di sekolah. Permainan tradisional egrang dapat berfungsi sebagai wahana konkret untuk menginternalisasikan nilai tersebut. Nilai kemandirian tampak ketika siswa berusaha menjaga keseimbangan dan keberanian dalam memainkan egrang. Nilai

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

gotong royong tercermin ketika siswa saling membantu, memberikan semangat, dan bekerja sama agar mampu bermain dengan baik. Nilai integritas terwujud dalam sikap sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab terhadap aturan permainan. Sementara itu, nilai nasionalis dapat dimaknai melalui kecintaan terhadap budaya lokal yang dilestarikan melalui permainan tradisional ini, sedangkan nilai religius terwujud dalam sikap syukur dan doa sebelum maupun sesudah bermain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menyoroti peran permainan tradisional dalam pengembangan karakter. Putri & Irawan (2024) menemukan bahwa permainan tradisional tidak hanya melatih motorik, tetapi juga membangun sikap mental yang berkelanjutan. Demikian pula, Ivarianti (2022) menyatakan bahwa keberhasilan bermain egrang menuntut latihan konsisten yang membentuk disiplin dan ketekunan. Namun, kebaruan penelitian ini terletak pada penekanan aspek makna simbolik egrang, yang jarang diungkap secara eksplisit pada studi-studi terdahulu. Oleh karena itu, penelitian ini memperluas pemahaman bahwa permainan tradisional tidak hanya instrumen pedagogis praktis, tetapi juga wahana filosofis yang membentuk nilai karakter siswa.

Implikasi dari temuan ini bersifat teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal, khususnya melalui simbol dan filosofi permainan tradisional. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi panduan bagi guru untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum. Penggunaan egrang dalam pembelajaran tidak hanya mendukung keterampilan motorik anak, tetapi juga menjadi media efektif untuk menanamkan nilai karakter melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan kontekstual. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah dasar sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas untuk konteks yang lebih beragam. Selain itu, metode pengumpulan data masih didominasi oleh wawancara dan observasi, sehingga belum mampu memberikan gambaran kuantitatif yang lebih luas mengenai pengaruh permainan egrang terhadap pembentukan karakter.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan di satu sekolah dasar, yaitu SDN 1 Sukaresmi, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk konteks yang lebih luas. Selain itu, metode pengumpulan data lebih banyak mengandalkan wawancara dan observasi, sehingga perspektif yang diperoleh masih terbatas pada pengalaman langsung partisipan. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan melibatkan sampel yang lebih besar agar hasilnya lebih komprehensif. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi efektivitas permainan egrang dalam konteks budaya lain, sehingga dapat diketahui sejauh mana makna simbolik dan nilai karakter yang terkandung di dalamnya bersifat universal atau kontekstual. Penelitian lanjutan juga dapat mengevaluasi implementasi permainan tradisional dalam skenario pembelajaran formal, misalnya melalui model pembelajaran berbasis proyek atau tematik, sehingga hasilnya dapat langsung diadaptasi oleh guru di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, diskusi ini menegaskan bahwa permainan egrang tidak semata-mata hadir sebagai warisan budaya yang patut dilestarikan, tetapi juga

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

merupakan instrumen pendidikan yang memiliki nilai strategis bagi pengembangan karakter anak. Dalam setiap pijakan bambu yang digunakan, tersimpan pesan tentang keseimbangan, keberanian, kerja keras, serta daya juang yang secara tidak langsung menumbuhkan nilai-nilai luhur dalam diri peserta didik. Ketika permainan tradisional seperti egrang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, guru tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga menanamkan kearifan lokal sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Oleh karena itu, pendidikan karakter yang dijalankan melalui aktivitas ini menjadi lebih autentik, kontekstual, serta mampu membangun hubungan emosional antara anak dengan lingkungan sosial dan budaya sekitarnya. Melalui permainan egrang, siswa belajar bahwa pendidikan sejati bukan hanya tentang pengetahuan kognitif, melainkan juga tentang pengalaman hidup yang membentuk sikap, perilaku, dan kepribadian secara utuh.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan makna simbolik dan nilai karakter dalam permainan tradisional egrang sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar, dengan temuan peneliti melalui wawancara dengan guru, siswa, serta budayawan setempat, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang memiliki makna simbolik yang sarat dengan nilai-nilai karakter. Egrang tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wadah pembentukan kepribadian anak. Nilai religius tercermin dari sikap syukur dan doa sebelum bermain; nilai nasionalis tampak melalui upaya melestarikan permainan warisan budaya bangsa; nilai mandiri terlihat dari kemandirian anak dalam menjaga keseimbangan; nilai gotong royong muncul ketika anak saling membantu dan memberi semangat; sedangkan nilai integritas tercermin dari kejujuran dan sportivitas saat bermain. Oleh karena itu, makna simbolik permainan egrang sejalan dengan kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dicanangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Permainan ini dapat dijadikan media pendidikan karakter yang kontekstual, relevan dengan kehidupan siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Referensi

Astuti, W., & Thohir, M. A. (2025). Mengintegrasikan Permainan Tradisional dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis untuk Pendidikan Karakter. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *3*(1), 218–225. https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p218-225

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (Fourth Edition)*. SAGE Publications. https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-inquiry-and-research-design/book246896

Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, *5*(1), 1–4. https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11

Ivarianti, K. (2022). Manfaat Permainan Tradisional Egrang dalam Melatih Keseimbangan Tubuh Anak. *Early Childhood Journal (ECJ), Program Studi PG-PAUD, Universitas Mulawarman*, *4*(1), 1–10. https://doi.org/10.30872/ecj.v4i1.4828

Jarwo, S., Sudardiyono, S., Yuliarto, H. Y., & Yudanto, Y. (2021). Traditional Games as a Tools for Increasing Students' Motor Skills and Effort to Preserve The National Culture. *Community Development Journal*, *5*(1), 184–188. https://doi.org/10.33086/cdj.v5i1.1914

Mashuri, H. (2022). Traditional games to reinforce the character of students in terms of educational qualifications: a meta-analysis. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, *7*(4), 15–26. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i4.14942

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3 (ed.)). SAGE Publications. https://doi.org/10.1007/978-3-030-34389-9_1

Mubarok, I., & Rahmatulloh, I. N. (2020). The Urgency of Strengthening Character Education in Elementary Schools Through Local Wisdom in the Industrial Revolution Era 4.0. *Proceedings of The ICECRS*, *8*, 2020. https://doi.org/10.21070/icecrs2020448

Nevitaningrum, I., Suryadi, D., & Pratama, Y. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *19*(2), 145–158. https://doi.org/10.21831/jpji.v19i2.57302

Pusat Penelitian Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, B. P. dan P. dan P. (2020). *Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Putri, W. K., & Irawan, F. A. (2024). Pengaruh permainan tradisional egrang terhadap keterampilan motorik kasar. *Prosiding UNNES*. https://proceeding.unnes.ac.id/snpjkmpd/article/view/4222

Rukiani, Irfandi, & Sarwita, T. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Terhadap Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar pada Siswa SD Negeri Karang Jadi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan (JIM)*, (lihat artikel). https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/722

Sakti, S. A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education. *Heliyon*, *10*(5), e29135. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e29135

Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai karakter anak pada permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *8*(3), 1111–1121. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035

Smolucha, F., & Smolucha, L. (2021). Vygotsky's Theory in Early Childhood Education. In O. N. Saracho (Ed.), *Handbook of Research on the Education of Young Children* (pp. 47–66). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003166771-4

Sumantri, R. J., Azizah, Aa. R., Syarif, A., Irawan, Y. F., & Widodo, P. (2024). Kebugaran Jasmani melalui Permainan Tradisional sebagai Jati Diri Bangsa. *Abdibaraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 73–75.

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

https://jurnal.umnu.ac.id/index.php/abdibaraya/article/view/1292

Suyitno, & Setyawan, F. B. (2021). Penguatan Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1050–1057. https://eprints.uad.ac.id/27511/1/PENGUATAN%20PERMAINAN%20TRADISIONAL.pdf

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749