

Pembelajaran Berbasis Lagu Dolanan Jawa dan Penguatan Karakter pada Pendidikan Dasar: Sintesis Kuantitatif Deskriptif

Normalia Eka Pratiwi*, Dwi Syaeful Mujab²

SD Negeri 2 Kutoharjo, Kaliwungu, Kabupaten Kendal, Indonesia¹

SMA Negeri 2 Kendal, Indonesia²

***Penulis korespondensi: maminyajuara0901@gmail.com**

Abstract

This study synthesizes quantitative empirical evidence on Javanese dolanan song-based learning and character-related outcomes in basic education. It uses a descriptive quantitative synthesis of secondary data rather than a new field experiment. Nine empirical studies published between 2017 and 2026 were retained from twenty candidate empirical references identified during article development. Six studies reported outcomes directly related to character, social skills, or socio-emotional development, while three studies provided contextual evidence on the effectiveness of dolanan-song and local-wisdom learning. Data were extracted on participants, design, intervention, outcomes, pre-post scores, significance tests, normalized gain, and effect size when reported. Because instruments, samples, and research designs were heterogeneous, no pooled effect estimate was calculated. The selected studies consistently reported positive directions of change, with the most recurrent support appearing in cooperation, followed by responsibility, discipline, independence, honesty, and socio-emotional development. The synthesis distinguishes changes in character-related constructs from contextual improvements in learning outcomes, thereby avoiding the treatment of different constructs as equivalent evidence. It also proposes three analytical mechanisms through which dolanan songs may become educationally meaningful: musical participation, structured social interaction, and reflection followed by habituation. These mechanisms are interpretive rather than validated causal pathways. The findings support the use of dolanan songs as active cultural-musical experiences while indicating the need for controlled primary-school studies, validated character measures, behavioral observation, and explicit effect-size reporting.

Keywords: Javanese dolanan songs; character education; basic education; quantitative synthesis; local wisdom

Abstrak

Penelitian ini menyintesis bukti empiris kuantitatif mengenai pembelajaran berbasis lagu dolanan Jawa dan keluaran yang berkaitan dengan penguatan karakter pada pendidikan dasar. Penelitian menggunakan sintesis kuantitatif deskriptif data sekunder dan tidak melaporkan eksperimen lapangan baru. Sembilan studi empiris terbitan 2017-2026 dipertahankan dari dua puluh kandidat sumber empiris yang teridentifikasi selama pengembangan artikel. Enam studi melaporkan keluaran yang berhubungan langsung dengan karakter, keterampilan sosial, atau perkembangan sosio-emosional, sedangkan tiga studi memberikan bukti kontekstual mengenai efektivitas pembelajaran tembang dolanan dan kearifan lokal. Data diekstraksi mencakup peserta, desain, intervensi, keluaran, skor sebelum dan sesudah, signifikansi, N-Gain, serta ukuran efek apabila tersedia. Heterogenitas instrumen, sampel, dan desain membuat ukuran efek gabungan tidak dihitung. Seluruh studi terpilih menunjukkan arah perubahan positif, dengan dukungan lintas studi paling konsisten pada kerja sama, kemudian tanggung jawab, disiplin, kemandirian, kejujuran, dan perkembangan sosio-emosional. Sintesis memisahkan perubahan konstruk karakter dari bukti kontekstual hasil belajar sehingga keluaran yang berbeda tidak diperlakukan sebagai bukti yang setara. Penelitian ini juga menyusun tiga mekanisme analitis, yaitu partisipasi musikal, interaksi sosial terstruktur, serta refleksi yang diikuti pembiasaan. Ketiganya merupakan kerangka interpretatif, bukan jalur kausal yang telah tervalidasi. Temuan mendukung penggunaan lagu dolanan sebagai pengalaman budaya-musikal aktif dan menegaskan kebutuhan penelitian terkontrol pada siswa sekolah dasar dengan instrumen karakter tervalidasi, observasi perilaku, serta pelaporan ukuran efek.

Kata kunci: lagu dolanan Jawa; pendidikan karakter; pendidikan dasar; sintesis kuantitatif; kearifan lokal

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar mempunyai mandat akademik sekaligus sosial. Sekolah mengembangkan kemampuan membaca, bernalar, berkomunikasi, dan memecahkan masalah, serta membentuk kebiasaan yang membantu siswa menjalankan tanggung jawab di kelas dan lingkungan sosial. Karakter dalam konteks ini berkaitan dengan disposisi yang tampak melalui pilihan dan tindakan, misalnya disiplin, tanggung jawab, kemandirian, kejujuran, kerja keras, serta kemampuan bekerja bersama. Jeynes (2019) melalui meta-analisis menunjukkan hubungan pendidikan karakter dengan capaian akademik dan keluaran perilaku. Temuan tersebut memberi dasar bahwa pendidikan karakter perlu hadir dalam pengalaman belajar yang nyata, bukan ditempatkan sebagai pesan tambahan yang terpisah dari aktivitas utama. Dalam konteks Indonesia, pengalaman berbasis budaya lokal menawarkan ruang yang dekat dengan bahasa, simbol, kebiasaan, dan praktik sosial siswa. Kedekatan itu penting karena nilai lebih mudah dibahas ketika siswa mempunyai pengalaman konkret yang dapat diingat, diulang, dan direfleksikan bersama.

Salah satu sumber pengalaman budaya tersebut adalah lagu dolanan Jawa. Lagu dolanan berkembang sebagai praktik musikal anak yang menghubungkan nyanyian dengan permainan, gerak, bahasa, aturan, dan interaksi. Hardiyani et al. (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran lagu dolanan di sekolah dasar dapat menjadi ruang penanaman nilai karakter. Posisi ini membuat lagu dolanan relevan untuk kajian pendidikan musik karena musik hadir sebagai tindakan bersama. Siswa bernyanyi, mengikuti pulsa, menunggu giliran, menjalankan peran, membaca respons teman, dan menyesuaikan tindakan dengan aturan permainan. Melodi dan teks tetap penting, sementara pengalaman belajar memperoleh kedalaman melalui partisipasi. Dari sudut pandang pedagogis, karakter lalu dapat dipahami sebagai sesuatu yang dipraktikkan selama aktivitas berlangsung. Disiplin tampak ketika siswa mengikuti urutan dan aturan; tanggung jawab tampak ketika siswa menjalankan peran; kerja sama tampak ketika kelompok perlu menyelaraskan tindakan; kejujuran dapat muncul ketika permainan menghadirkan pilihan yang mempunyai konsekuensi sosial.

Kandungan budaya pada lagu dolanan juga menyediakan bahasa simbolik untuk membicarakan nilai. Rahayu (2021) mengidentifikasi beragam nilai pendidikan karakter dalam tembang dolanan yang dikenal pada konteks siswa sekolah dasar di Jawa Tengah. Dhalu dan Santosa (2020) menempatkan tembang dolanan sebagai media nilai budi pekerti. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa repertoar tradisional dapat menjadi pintu masuk untuk menjelaskan nilai dalam bentuk yang dekat dengan pengalaman siswa. Potensi itu perlu dibaca secara hati-hati. Keberadaan nilai dalam lirik tidak otomatis menghasilkan perubahan perilaku. Nilai memperoleh kesempatan untuk dipraktikkan ketika guru menghubungkan isi lagu dengan aturan, tugas, pembagian peran, refleksi, dan pembiasaan. Karena itu, analisis artikel ini menempatkan lagu dolanan sebagai praktik budaya-musikal, bukan sebagai kumpulan pesan verbal. Perspektif tersebut membantu memisahkan antara isi normatif lagu dan proses pedagogis yang memungkinkan nilai hadir dalam tindakan.

Musfaizah et al. (2021) menunjukkan bahwa repertoar seperti Lir-Ilir, Gundul-Gundul Pacul, dan Padhang Bulan memuat nilai religius, tanggung jawab, kerja keras, kemandirian, rasa ingin tahu, dan disiplin. Heldisari (2020) memperlihatkan penggunaan lagu dolanan melalui metode bermain peran pada siswa sekolah dasar. Kedua arah kajian tersebut menegaskan pentingnya rancangan pengalaman. Teks lagu menyediakan materi pemaknaan, sedangkan permainan dan peran menyediakan situasi untuk menguji bagaimana nilai dijalankan. Dalam pembelajaran musik, guru dapat menggunakan perubahan tempo, giliran, pola respons, atau pembagian kelompok sebagai struktur yang membantu siswa berlatih mengendalikan diri dan merespons orang lain. Proses tersebut membuat lagu dolanan mempunyai fungsi ganda: sebagai warisan musikal yang perlu dikenali dan sebagai konteks interaksi yang dapat diamati. Fungsi ini menjadi penting

ketika pendidikan karakter ingin bergerak dari pengetahuan tentang nilai menuju kebiasaan yang dapat dilihat dalam aktivitas sehari-hari.

Bukti empiris kuantitatif memberi dasar untuk menilai potensi tersebut secara lebih terukur. Sukoyo (2017) melaporkan peningkatan skor karakter setelah pembelajaran menggunakan lagu berbahasa Jawa yang disertai penjelasan nilai dan contoh konkret. Penelitian itu juga melaporkan perubahan pada beberapa dimensi, termasuk kemandirian dan disiplin. Nilai penting dari temuan tersebut terletak pada bentuk intervensinya. Aktivitas musikal berjalan bersama penjelasan, contoh, dan pembiasaan dalam rentang waktu tertentu. Dengan demikian, angka perubahan tidak layak dibaca sebagai akibat melodi atau lirik secara terpisah. Bukti ini lebih tepat dipahami sebagai keluaran dari paket pengalaman yang menggabungkan repertoar, partisipasi, pemaknaan, serta rutinitas. Cara membaca tersebut menjadi landasan artikel ini ketika membandingkan studi dengan desain dan ukuran hasil yang berbeda.

Cublak-Cublak Suweng menyediakan contoh yang kuat mengenai hubungan antara musik, permainan, dan interaksi sosial. Bakhtiar dan Paulina (2017) melaporkan peningkatan keterampilan sosial siswa sekolah dasar dalam tiga siklus pembelajaran. Hasni et al. (2024) menemukan peningkatan skor sosio-emosional pada anak usia 7-10 tahun setelah permainan Cublak-Cublak Suweng. Lestari et al. (2025) melaporkan peningkatan kerja sama dan kejujuran melalui permainan yang sama pada konteks taman kanak-kanak. Tiga studi tersebut tidak menggunakan desain, usia, atau instrumen yang sama. Kesamaan yang tampak berada pada struktur aktivitas: permainan dilakukan bersama, memiliki aturan, menuntut koordinasi, dan memberi kesempatan bagi peserta untuk membaca tindakan orang lain. Pola ini memberi alasan untuk memperlakukan keterampilan sosial dan sosio-emosional sebagai bukti yang relevan bagi pendidikan karakter, dengan tetap menjaga batas konseptual di antara ketiganya.

Karakter, keterampilan sosial, dan perkembangan sosio-emosional dalam artikel ini diperlakukan sebagai konstruk yang berhubungan, tetapi memiliki fokus berbeda. Karakter merujuk pada disposisi dan perilaku nilai seperti tanggung jawab, disiplin, kemandirian, kerja keras, dan kejujuran. Keterampilan sosial merujuk pada kemampuan berinteraksi, bekerja sama, mengikuti aturan sosial, serta menjalankan peran dalam kelompok. Perkembangan sosio-emosional mencakup kemampuan berhubungan dengan orang lain, empati, kerja sama, regulasi emosi, dan respons adaptif dalam situasi sosial. Perbedaan tersebut penting karena kenaikan skor keterampilan sosial tidak sama dengan kenaikan skor karakter total. Demikian pula, peningkatan hasil belajar tidak dapat diperlakukan sebagai perubahan karakter. Artikel ini karena itu mempertahankan setiap konstruk sesuai keluaran asli studi dan membandingkannya melalui arah perubahan serta kedekatan konseptual, tanpa mengubahnya menjadi satu skor gabungan.

Literatur berbasis kearifan lokal memperluas konteks pembacaan. Sulistyorini et al. (2022) melaporkan efektivitas bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal pada siswa sekolah dasar dan menyediakan data N-Gain serta indikator karakter. Uslan et al. (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran etno-pedagogis pada siswa sekolah dasar berkaitan dengan peningkatan skor karakter bersama keluaran literasi dan berpikir kritis. Kedua penelitian tidak secara khusus menguji lagu dolanan sebagai satu-satunya intervensi. Nilainya bagi artikel ini berada pada bukti bahwa materi budaya lokal dapat dioperasionalkan sebagai pengalaman belajar dan dievaluasi secara kuantitatif. Bukti ini ditempatkan secara berbeda dari studi yang secara langsung menggunakan lagu atau permainan dolanan. Pemisahan tersebut menjaga agar dukungan terhadap pembelajaran berbasis budaya tidak otomatis dipindahkan menjadi klaim khusus tentang efek lagu dolanan.

Media pembelajaran kontemporer juga menunjukkan bahwa repertoar tradisional dapat disajikan melalui bentuk baru. Putri dan Wiranti (2025) melaporkan peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa pada materi tembang dolanan dengan media Wordwall. Wardani et al. (2026) melaporkan N-Gain dan kepraktisan tinggi pada pengembangan video tembang dolanan. Keluaran kedua studi tersebut adalah efektivitas pembelajaran, bukan ukuran karakter. Karena itu, artikel menempatkannya sebagai bukti

kontekstual. Posisi ini tetap berguna karena pendidikan karakter melalui lagu dolanan memerlukan kondisi pembelajaran yang dapat dilaksanakan, dipahami siswa, dan diintegrasikan dengan praktik kelas. Bukti kontekstual membantu menjelaskan kelayakan pedagogis tanpa memperluas klaim melampaui konstruk yang benar-benar diukur.

Dalam kajian pendidikan musik, pemisahan antara penguasaan musikal dan perubahan karakter juga mempunyai konsekuensi penting bagi evaluasi. Kemampuan menyanyikan melodi dengan tepat, mengingat lirik, atau mengikuti tempo merupakan capaian musikal. Perilaku seperti menunggu giliran, menyelesaikan peran, membantu kelompok, dan mematuhi kesepakatan merupakan keluaran sosial atau karakter. Keduanya dapat muncul dalam satu kegiatan, tetapi memerlukan indikator penilaian yang berbeda. Pemisahan indikator membantu guru menghargai siswa yang sedang berkembang secara musikal tanpa kehilangan kesempatan mengamati perilaku karakter. Kerangka ini juga mencegah penilaian karakter bergantung pada kemampuan bernyanyi. Siswa yang belum stabil dalam intonasi tetap dapat menunjukkan tanggung jawab, kemandirian, atau kerja sama melalui cara ia menjalankan tugas dan berinteraksi selama permainan.

Berdasarkan literatur yang ditelaah, penelitian ini menyusun tiga mekanisme analitis untuk memahami hubungan pembelajaran lagu dolanan dan penguatan karakter. Mekanisme pertama adalah musikal, yaitu keterlibatan melalui bernyanyi, ritme, repetisi, gerak, perhatian, dan koordinasi waktu. Mekanisme kedua adalah sosial, yaitu pengalaman yang lahir dari aturan, giliran, pembagian peran, komunikasi, dan tujuan kelompok. Mekanisme ketiga adalah reflektif, yaitu kegiatan menghubungkan pengalaman bermain dan bernyanyi dengan makna lirik, nilai budaya, perilaku kelas, serta pembiasaan. Tiga mekanisme ini bukan teori kausal yang telah tervalidasi. Kerangka tersebut merupakan alat sintesis untuk membaca pola lintas studi. Satu kegiatan dapat memuat ketiganya secara bersamaan. Misalnya, permainan Cublak-Cublak Suweng mengandung pola ritmis, koordinasi sosial, serta kesempatan untuk membahas kejujuran dan aturan setelah permainan selesai.

Kajian terdahulu telah menyediakan bukti penting, tetapi bukti tersebut tersebar pada desain penelitian, kelompok usia, instrumen, dan keluaran yang berbeda. Sebagian studi mengukur karakter secara langsung. Studi lain berfokus pada keterampilan sosial atau perkembangan sosio-emosional. Kelompok berikutnya mengukur hasil belajar, kelayakan media, atau efektivitas pembelajaran berbasis budaya. Keragaman itu membuat pola umum bukti sulit dibaca ketika seluruh angka disandingkan tanpa klasifikasi. Masalah lain berada pada kekuatan inferensi. Penelitian tindakan kelas, *pretest-posttest* satu kelompok, kuasi eksperimen, dan penelitian pengembangan memberi jenis informasi yang berbeda. Karena itu, sintesis yang berhati-hati perlu menjaga arah perubahan, konstruk yang diukur, serta desain penelitian sebelum menyusun implikasi pendidikan.

Kebaruan penelitian ini berada pada sintesis dan pemetaan bukti numerik terdahulu dengan pemisahan antara bukti langsung mengenai karakter, keterampilan sosial, dan perkembangan sosio-emosional dengan bukti kontekstual mengenai efektivitas pembelajaran tembang dolanan serta kearifan lokal. Penelitian ini juga membandingkan dukungan terhadap dimensi karakter tanpa menyamakan skala pengukuran. Langkah tersebut memungkinkan pembaca melihat dimensi yang muncul berulang, sekaligus menjaga agar angka dari instrumen berbeda tidak diperlakukan seolah-olah setara. Kontribusi lain terletak pada perumusan tiga mekanisme analitis yang menghubungkan partisipasi musikal, interaksi sosial, dan refleksi-pembiasaan sebagai konfigurasi pedagogis. Model yang dihasilkan diposisikan sebagai kerangka konseptual untuk perancangan pembelajaran dan penelitian lanjutan, bukan sebagai model intervensi yang telah teruji secara eksperimental.

Penelitian bertujuan menganalisis pola bukti kuantitatif mengenai pembelajaran lagu dolanan Jawa dan pendekatan budaya lokal yang relevan dengan penguatan karakter, mengidentifikasi dimensi karakter yang memperoleh dukungan lintas studi paling konsisten, serta merumuskan implikasi pedagogis yang sesuai

dengan batas kekuatan bukti. Pertanyaan penelitian diarahkan pada tiga hal: bagaimana arah bukti kuantitatif yang tersedia, dimensi karakter apa yang muncul paling konsisten pada korpus terpilih, dan bagaimana sintesis tersebut dapat digunakan untuk merancang pembelajaran budaya-musikal pada pendidikan dasar secara lebih terukur dan kontekstual.

2. Metode

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain sintesis kuantitatif deskriptif data sekunder. Unit analisis adalah studi yang telah dipublikasikan, bukan siswa individual. Desain ini dipilih karena data yang tersedia berasal dari penelitian dengan instrumen, sampel, desain, dan satuan hasil yang heterogen. Tujuan analisis adalah memetakan arah perubahan, menilai konsistensi keluaran, serta mengidentifikasi dimensi karakter yang berulang. Penelitian tidak melakukan meta-analisis dan tidak menghitung satu ukuran efek gabungan. Pilihan tersebut menjaga interpretasi agar tidak menggabungkan rerata, persentase, N-Gain, nilai signifikansi, dan ukuran efek yang berasal dari konstruk serta rancangan penelitian yang berbeda.

Catatan pengembangan artikel mengidentifikasi dua puluh kandidat referensi empiris yang relevan dengan lagu Jawa, lagu dolanan, permainan tradisional bermusik, pendidikan karakter, dan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Angka dua puluh merujuk pada kandidat studi empiris untuk seleksi data, bukan jumlah seluruh referensi yang digunakan dalam artikel. Referensi konseptual yang dipakai untuk membangun pendahuluan dan pembahasan diperlakukan terpisah. Dokumentasi awal tidak menyimpan metadata penelusuran yang cukup untuk merekonstruksi nama basis data, kombinasi kata kunci, tanggal penelusuran terakhir, atau jumlah duplikasi secara pasti. Penelitian ini karena itu tidak mengklaim prosedur penelusuran setara *systematic review*. Rincian yang tidak tercatat tidak direkonstruksi melalui perkiraan. Keterbatasan ini dinyatakan secara terbuka dan dipertimbangkan ketika menarik kesimpulan.

Seleksi kandidat studi dilakukan berdasarkan kesesuaian objek, karakteristik peserta, keberadaan data numerik, keluaran penelitian, dan keterlacakan bibliografis. Studi dimasukkan apabila membahas lagu Jawa, lagu dolanan, permainan tradisional bermusik, atau pembelajaran budaya lokal yang relevan; melibatkan anak atau peserta pendidikan dasar; menyajikan angka yang dapat ditelusuri; serta melaporkan keluaran karakter, keterampilan sosial, perkembangan sosio-emosional, atau efektivitas pembelajaran. Sumber dikeluarkan dari ekstraksi kuantitatif ketika hanya berisi uraian konseptual tanpa data angka, tidak mempunyai keterlacakan bibliografis yang memadai, menggunakan populasi yang tidak relevan, atau melaporkan keluaran yang berada di luar tujuan sintesis. Catatan seleksi yang tersedia tidak merekam jumlah eksklusi menurut alasan secara terpisah, sehingga artikel tidak menyajikan distribusi alasan eksklusi yang tidak dapat diverifikasi.

Sembilan studi memenuhi kriteria ekstraksi utama dan profil lengkapnya disajikan pada Tabel 2. Enam studi melaporkan keluaran yang berhubungan langsung dengan karakter, keterampilan sosial, atau perkembangan sosio-emosional. Tiga studi memberikan bukti kontekstual mengenai efektivitas bahan ajar, media, atau pembelajaran tembang dan kearifan lokal. Istilah bukti langsung dalam penelitian ini merujuk pada jenis keluaran yang diukur, bukan pada kesamaan bentuk intervensi. Karena itu, studi etno-pedagogi yang mengukur karakter tetap dibedakan dari studi lagu dolanan ketika pembahasan beralih pada mekanisme khusus repertoar musikal.

Data diekstraksi ke dalam matriks yang memuat identitas studi, karakteristik peserta, desain penelitian, objek atau intervensi, keluaran utama, skor awal dan akhir bila tersedia, persentase perubahan, nilai signifikansi, N-Gain, serta ukuran efek yang dilaporkan. Angka dipertahankan dalam satuan sumber. Rerata tidak dikonversi menjadi persentase, gain tidak diubah menjadi *effect size*, dan persentase pencapaian

indikator tidak diperlakukan sebagai rerata skala. Prosedur ini menjaga makna asli data dan mencegah perbandingan numerik yang tidak memiliki dasar. Pengecekan dilakukan dengan mencocokkan angka terhadap artikel, abstrak resmi, atau informasi publikasi yang dapat ditelusuri melalui DOI sebagaimana tercatat dalam naskah sumber.

Analisis dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama menyusun profil studi dan memisahkan bukti langsung dari bukti kontekstual. Tahap kedua membandingkan arah perubahan pada tiap keluaran tanpa menghitung efek gabungan. Tahap ketiga memetakan dimensi karakter yang muncul berulang, yaitu kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kemandirian, kejujuran, serta perkembangan sosio-emosional. Ketika satu studi melaporkan keluaran yang mencakup lebih dari satu dimensi, temuan dipertahankan sesuai istilah peneliti asal. Misalnya, skor sosio-emosional tidak dipecah menjadi skor karakter baru apabila studi sumber tidak melaporkan pemisahan tersebut. Pendekatan ini membantu menjaga batas antara data dan interpretasi.

Kekuatan inferensi dibaca berdasarkan rancangan studi tanpa mengubahnya menjadi skor kualitas formal. Penelitian tindakan kelas terutama memberi bukti perubahan dalam konteks kelas tertentu dan berguna untuk melihat perkembangan antar siklus. Desain *pretest-posttest* menunjukkan perubahan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang diteliti. Kuasi eksperimen memberi dasar perbandingan yang relatif lebih kuat ketika menyediakan kelompok pembanding atau struktur pengujian yang sesuai. Penelitian pengembangan memberi informasi mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media atau bahan ajar. Perbedaan tersebut dipertimbangkan ketika menyusun pembahasan agar seluruh angka positif tidak diberi bobot inferensi yang sama.

Penelitian tidak menggunakan instrumen formal penilaian risiko bias karena desain korpus sangat beragam dan dokumentasi awal tidak menyertakan protokol appraisal yang seragam. Kondisi ini merupakan keterbatasan penting. Interpretasi karena itu menghindari pernyataan mengenai besaran efek umum dan tidak menyimpulkan hubungan kausal yang seragam. Kemungkinan bias publikasi juga tidak dapat diuji secara formal. Fakta bahwa studi terpilih sama-sama menunjukkan arah positif dibaca sebagai pola bukti yang mendukung, dengan ruang ketidakpastian yang tetap besar. Kehati-hatian ini menjadi bagian dari prosedur analitis dan dibawa sampai bagian simpulan.

Penelitian menggunakan data sekunder yang telah dipublikasikan dan tidak mengumpulkan data personal baru dari siswa, guru, atau sekolah. Nama SD Negeri 2 Kutoharjo dicantumkan sebagai afiliasi penulis, bukan sebagai lokasi pengambilan data primer. Pertimbangan etik diarahkan pada ketepatan representasi sumber, keterlacakan angka, dan pembatasan klaim sesuai desain penelitian asal.

Tabel 1. Kriteria pemilihan data empiris untuk sintesis kuantitatif deskriptif

Aspek	Kriteria inklusi	Kriteria eksklusi	Tujuan
Objek	Lagu Jawa, lagu dolanan, permainan tradisional bermusik, atau kearifan lokal yang relevan	Objek tidak berkaitan dengan musik atau budaya lokal	Menjaga kedekatan objek
Data	Memuat hasil numerik yang dapat ditelusuri	Uraian tanpa data angka yang dapat diverifikasi	Menjamin basis kuantitatif
Peserta	Anak, siswa sekolah dasar, atau konteks pendidikan dasar yang relevan	Populasi dewasa tanpa hubungan dengan pendidikan anak	Menjaga relevansi pendidikan
Keluaran	Karakter, sosial, sosio-emosional, atau efektivitas pembelajaran	Keluaran di luar tujuan artikel	Menjaga fokus analisis
Sumber	Publikasi akademik dengan identitas bibliografis yang jelas	Sumber tanpa keterlacakan bibliografis	Menjamin keterlacakan data

Sumber: dikembangkan penulis berdasarkan prosedur seleksi data sekunder penelitian.

Tabel 2. Sembilan studi yang menjadi sumber data kuantitatif

Studi	Peserta/desain	Objek utama	Keluaran numerik
Sukoyo (2017)	30 anak; pra-eksperimen <i>pretest-posttest</i>	Lagu berbahasa Jawa	Karakter total dan enam dimensi
Bakhtiar & Paulina (2017)	Siswa SD; PTK tiga siklus	Cublak-Cublak Suweng	Aktivitas dan keterampilan sosial
Susilowati et al. (2021)	Populasi 59 anak; kuasi eksperimen	Lagu dolanan dan permainan tradisional	Percaya diri dan tanggung jawab
Sulistiyorini et al. (2022)	Siswa kelas IV; R&D/uji efektivitas	Bahan ajar kearifan lokal	t-test, N-Gain, karakter
Hasni et al. (2024)	12 anak usia 7-10; <i>pretest-posttest</i>	Cublak-Cublak Suweng	Sosio-emosional
Lestari et al. (2025)	20 anak; PTK dua siklus	Cublak-Cublak Suweng	Kerja sama dan kejujuran
Putri & Wiranti (2025)	32 siswa kelas II; <i>pretest-posttest</i>	Wordwall tembang dolanan	Hasil belajar
Uslan et al. (2026)	78 siswa SD; kuasi eksperimen	Etnopedagogi berbasis kearifan lokal	Karakter, literasi, berpikir kritis
Wardani et al. (2026)	Siswa kelas IV; R&D ADDIE	Video tembang dolanan	N-Gain dan kepraktisan

Sumber: disusun penulis dari sembilan studi yang memenuhi kriteria ekstraksi utama.

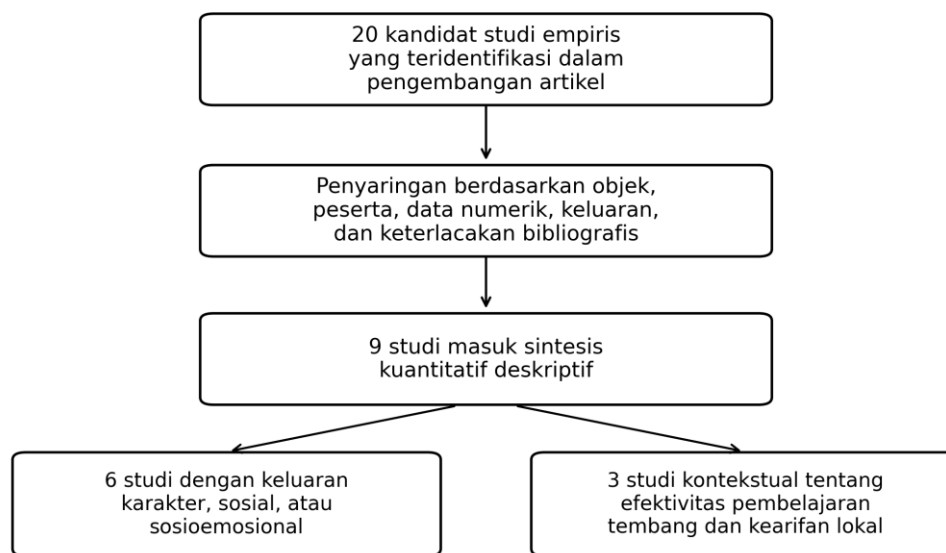
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1 Profil korpus dan arah umum bukti

Dari dua puluh kandidat studi empiris yang teridentifikasi selama pengembangan artikel, sembilan memenuhi kriteria ekstraksi kuantitatif. Enam studi menyediakan keluaran yang berkaitan langsung dengan karakter, keterampilan sosial, atau perkembangan sosio-emosional. Tiga studi lain digunakan sebagai bukti kontekstual mengenai efektivitas pembelajaran tembang dolanan dan kearifan lokal. Pembagian ini memperjelas fungsi setiap sumber. Bukti langsung dipakai untuk menjawab pertanyaan mengenai arah perubahan dan dimensi karakter. Bukti kontekstual dipakai untuk menilai apakah materi budaya lokal dapat diolah menjadi pengalaman belajar yang efektif atau praktis. Dua kategori tersebut tidak digabungkan menjadi satu indikator keberhasilan.

Seluruh sembilan studi melaporkan arah hasil yang positif pada keluaran masing-masing. Pola tersebut tampak menarik, tetapi tidak memiliki arti statistik yang sama pada semua studi. Penelitian tindakan kelas memberi informasi perkembangan dalam siklus pembelajaran. Studi *pretest-posttest* memberi informasi perubahan pada kelompok yang diteliti. Kuasi eksperimen menyediakan dasar perbandingan yang lebih kuat ketika desain mendukungnya. Penelitian pengembangan memberi informasi kelayakan dan efektivitas media. Karena itu, hasil pada bagian ini disajikan sebagai profil bukti dan arah perubahan, bukan sebagai peringkat studi atau estimasi efek umum.



Gambar 1. Alur pemilihan sumber data empiris kuantitatif

Sumber: dikembangkan penulis dari catatan proses seleksi kandidat studi empiris.

3.1.2 Bukti langsung pada karakter, sosial, dan sosio emosional

Sukoyo (2017) melaporkan rerata karakter total meningkat dari 70,8 menjadi 85,6 setelah pembelajaran lagu berbahasa Jawa. Pada dimensi tertentu, disiplin meningkat dari 11,9 menjadi 14,7 dan kemandirian dari 12,1 menjadi 14,2. Temuan ini memperlihatkan perubahan pada konstruk karakter yang diukur secara langsung. Desain pra-eksperimen membuat hasilnya berguna untuk menunjukkan perubahan dalam kelompok, sementara inferensi kausal tetap terbatas karena tidak tersedia dasar pembandingan yang setara seperti pada eksperimen terkontrol. Nilai analitis utama studi ini adalah keterkaitan antara aktivitas lagu, penjelasan nilai, contoh konkret, dan pembiasaan selama intervensi.

Bakhtiar dan Paulina (2017) menunjukkan keterampilan sosial meningkat dari 79 persen pada siklus pertama menjadi 85 persen pada siklus kedua dan 88 persen pada siklus ketiga. Sebagai penelitian tindakan kelas, bukti tersebut terutama menjelaskan perkembangan dalam proses perbaikan pembelajaran. Data tidak dimaksudkan sebagai ukuran efek yang dapat digeneralisasi ke seluruh siswa. Pola antar siklus tetap penting karena memperlihatkan bahwa permainan Cublak-Cublak Suweng menyediakan konteks untuk aktivitas sosial yang dapat diamati secara berulang. Peningkatan keterampilan sosial kemudian dapat dibaca sebagai bukti yang berdekatan dengan dimensi kerja sama dalam pendidikan karakter.

Susilowati et al. (2021) melaporkan gain karakter sebesar 30,14 pada pembelajaran lagu dolanan, lebih tinggi daripada 27,37 pada kelompok permainan tradisional. Studi ini memberi dasar perbandingan yang lebih terstruktur karena menggunakan kuasi eksperimen. Keluaran yang dilaporkan mencakup percaya diri dan tanggung jawab. Perbedaan gain tetap dipertahankan sesuai laporan sumber dan tidak dikonversi menjadi ukuran efek baru. Temuan ini memperkuat arah bahwa pengalaman berbasis lagu dolanan dapat berkaitan dengan perkembangan karakter, sekaligus menunjukkan perlunya membedakan nilai gain dari ukuran statistik lain yang dipakai studi lain.

Hasni et al. (2024) melaporkan skor sosio-emosional meningkat dari 84 menjadi 89 dengan $Z = -2,298$ dan $p = 0,022$ pada anak usia 7-10 tahun setelah permainan Cublak-Cublak Suweng. Keluaran sosio-emosional tidak disamakan dengan skor karakter total. Relevansinya terletak pada aspek hubungan sosial dan regulasi yang mendukung kemampuan bekerja sama. Hasil ini menambah bukti bahwa permainan

musikal dapat menyediakan situasi sosial yang menuntut perhatian terhadap orang lain, penerimaan aturan, dan penyesuaian respons. Kekuatan inferensi tetap mengikuti desain *pretest-posttest* yang digunakan studi sumber.

Lestari et al. (2025) melaporkan kerja sama meningkat dari 7,5 persen pada kondisi awal menjadi 80 persen pada siklus kedua, sedangkan kejujuran meningkat dari 13,75 persen menjadi 86,25 persen. Studi ini dilaksanakan pada konteks taman kanak-kanak dan karena itu tidak digunakan untuk menggeneralisasi hasil langsung ke seluruh siswa sekolah dasar. Nilainya berada pada bukti kontekstual usia anak tentang bagaimana aturan permainan, giliran, dan interaksi Cublak-Cublak Suweng dapat menjadi situasi konkret untuk mengamati kerja sama dan kejujuran. Data persentase dipertahankan sebagai proporsi pencapaian indikator sesuai laporan sumber.

Uslan et al. (2026) melaporkan skor karakter meningkat dari 64,23 menjadi 85,22 pada pembelajaran etnopedagogis, dengan *partial eta squared* sebesar 0,281. Studi ini memberi bukti langsung pada keluaran karakter dalam konteks pendidikan dasar, sementara objek intervensinya lebih luas daripada lagu dolanan. Karena itu, hasilnya digunakan sebagai pembandingan tentang potensi pedagogi berbasis budaya lokal, bukan sebagai bukti khusus bahwa lagu dolanan menghasilkan efek sebesar nilai tersebut. Posisi ini penting agar kedekatan tema budaya tidak menghapus perbedaan objek intervensi.

Tabel 3. Ringkasan hasil kuantitatif yang relevan dengan penguatan karakter

Studi	Indikator awal	Indikator akhir	Statistik/arrah hasil
Sukoyo (2017)	Karakter M = 70,8	M = 85,6	Paired t-test signifikan; $p < 0,05$
Bakhtiar & Paulina (2017)	Keterampilan sosial 79%	85% dan 88% pada siklus berikutnya	Meningkat antarsiklus
Susilowati et al. (2021)	Pretest kelompok	Gain lagu dolanan = 30,14	Lebih tinggi dari permainan tradisional = 27,37
Hasni et al. (2024)	Skor M = 84	M = 89	$Z = -2,298$; $p = 0,022$
Lestari et al. (2025)	Kerja sama 7,5%; kejujuran 13,75%	Kerja sama 80%; kejujuran 86,25%	Peningkatan melalui dua siklus
Uslan et al. (2026)	Karakter M = 64,23	M = 85,22	<i>partial eta squared</i> = 0,281

Sumber: diolah penulis dari enam studi yang melaporkan keluaran karakter, sosial, atau sosio emosional

3.1.3 Konsistensi dimensi karakter

Pemetaan lintas studi menunjukkan bahwa kerja sama memperoleh dukungan paling konsisten pada korpus yang dianalisis. Bukti datang dari peningkatan keterampilan sosial pada Bakhtiar dan Paulina (2017), perkembangan sosio-emosional pada Hasni et al. (2024), serta peningkatan indikator kerja sama pada Lestari et al. (2025). Tiga studi tersebut menggunakan desain dan usia peserta yang berbeda, sehingga konsistensi yang dimaksud adalah kemunculan pola, bukan kesetaraan besaran efek. Keterulangan kerja sama sesuai dengan struktur banyak permainan dolanan yang menuntut koordinasi, perhatian pada giliran, serta penyesuaian tindakan dengan anggota kelompok.

Tanggung jawab memperoleh dukungan dari penelitian Susilowati et al. (2021) yang menempatkannya sebagai bagian keluaran karakter. Disiplin dan kemandirian memiliki dukungan numerik yang jelas pada Sukoyo (2017). Kejujuran tampak menonjol pada Lestari et al. (2025), terutama dalam konteks permainan yang memberi konsekuensi pada pilihan peserta. Perkembangan sosio-emosional pada Hasni et al. (2024) memperluas pembacaan karakter karena menempatkan kemampuan hubungan sosial dan regulasi sebagai bagian dari kesiapan anak untuk berpartisipasi. Pemetaan ini tidak bermaksud membangun urutan nilai. Tujuannya adalah menunjukkan dimensi yang memiliki jejak empiris pada korpus dan mengidentifikasi ruang penelitian yang masih tipis.

Tabel 4. Pemetaan dukungan empiris dan batas inferensi pada dimensi karakter

Dimensi	Sumber bukti	Pola	Batas interpretasi
Kerja sama	Studi 2, 5, dan 6 pada Tabel 2	Pola paling berulang lintas studi	Desain dan usia berbeda; tidak menunjukkan satu efek gabungan
Tanggung jawab	Susilowati et al. (2021)	Keluaran karakter dalam kuasi eksperimen	Mebutuhkan replikasi pada siswa SD dengan instrumen setara
Disiplin	Sukoyo (2017)	Skor dimensi meningkat	Pra-eksperimen; inferensi kausal terbatas
Kemandirian	Sukoyo (2017)	Skor dimensi meningkat	Pra-eksperimen; inferensi kausal terbatas
Kejujuran	Lestari et al. (2025)	Peningkatan antar siklus	Konteks TK; relevansi terutama pada mekanisme permainan
Sosio-emosional	Hasni et al. (2024)	Skor meningkat; $p = 0,022$	Konstruk berkaitan dengan karakter, tidak identik dengan karakter

Sumber: sintesis penulis berdasarkan studi empiris yang dirangkum pada Tabel 3.

3.1.4 Bukti kontekstual efektivitas pembelajaran

Tiga studi kontekstual membantu membaca kelayakan pembelajaran berbasis budaya tanpa dijadikan ukuran langsung perubahan karakter. Sulistyorini et al. (2022) melaporkan N-Gain 0,678 pada bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal disertai hasil uji efektivitas. Putri dan Wiranti (2025) menemukan rerata hasil belajar tembang dolanan meningkat dari 61,78 menjadi 82,72 dengan $p = 0,000$. Wardani et al. (2026) melaporkan N-Gain 0,95 pada video tembang dolanan dan kepraktisan 95 persen. Data tersebut menunjukkan bahwa materi budaya lokal dapat dirancang dalam bentuk pembelajaran yang terstruktur, termasuk melalui media digital. Karena keluaran utamanya berupa hasil belajar atau kepraktisan, temuan ini tidak dipakai untuk menyimpulkan perubahan karakter.

Pemisahan bukti langsung dan kontekstual menghasilkan dua lapis informasi. Lapis pertama menjawab apakah terdapat pola perubahan pada karakter, sosial, dan sosio-emosional. Lapis kedua menunjukkan apakah repertoar dan materi budaya dapat dipelajari melalui desain pembelajaran yang efektif. Kedua lapis tersebut saling melengkapi dalam perancangan pedagogi, tetapi memiliki fungsi inferensial yang berbeda. Guru dapat menggunakan bukti efektivitas media untuk memilih bentuk penyajian, sedangkan klaim tentang karakter perlu bertumpu pada studi yang benar-benar mengukur konstruk karakter atau konstruk berdekatan.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Lagu dolanan sebagai pedagogi budaya yang aktif

Arah positif pada korpus mendukung pemahaman bahwa lagu dolanan berpotensi berfungsi sebagai pedagogi budaya yang aktif. Potensi tersebut tidak berada pada lirik secara terpisah. Sukoyo (2017) menunjukkan aktivitas lagu disertai penjelasan nilai, contoh konkret, dan pembiasaan. Struktur itu memperlihatkan bahwa pengalaman musikal dapat menjadi pemicu perhatian serta wadah untuk mempraktikkan perilaku. Dalam kerangka ini, musik bekerja sebagai situasi belajar yang mempunyai aturan waktu, pola, dan koordinasi. Makna karakter kemudian dibangun melalui hubungan antara apa yang dinyanyikan, apa yang dilakukan, dan bagaimana pengalaman tersebut dibahas setelah kegiatan.

Posisi lagu dolanan sebagai praktik budaya memberi kelebihan pedagogis karena materi mempunyai konteks sosial yang dapat dikenali. Hardiyan et al. (2019) menempatkan pembelajaran lagu dolanan sebagai ruang penanaman nilai pada siswa sekolah dasar. Ketika kegiatan dirancang secara aktif, siswa berhadapan dengan tugas yang dapat diamati: menunggu, merespons, memimpin, mengikuti, bekerja dalam kelompok,

serta menerima konsekuensi permainan. Situasi seperti ini membantu guru menghindari pendidikan karakter yang berhenti pada definisi. Nilai dibawa ke dalam tindakan dan dapat dibahas melalui pengalaman yang baru saja terjadi.

3.2.2 Tiga mekanisme analitis: musikal, sosial, dan reflektif

Mekanisme musikal menjelaskan bagaimana struktur bunyi dan gerak menyediakan kondisi bagi perhatian serta regulasi tindakan. Repetisi membantu siswa mengenali pola. Tempo dan pulsa memberi kerangka waktu bersama. Nyanyian kelompok menuntut penyesuaian volume, waktu masuk, dan kesinambungan. Gerak atau permainan yang menyertai lagu menambah tuntutan koordinasi. Mekanisme ini tidak dipahami sebagai penyebab karakter secara langsung. Fungsinya adalah menyediakan struktur pengalaman yang memungkinkan perilaku seperti disiplin, ketekunan, dan pengendalian diri dipraktikkan dalam situasi yang konkret.

Mekanisme sosial muncul ketika permainan mengharuskan peserta berhubungan dengan orang lain. Bakhtiar dan Paulina (2017) memberikan jejak yang jelas melalui peningkatan keterampilan sosial dalam pembelajaran Cublak-Cublak Suweng. Dalam permainan kelompok, keberhasilan aktivitas tidak ditentukan oleh satu siswa. Peserta perlu memahami giliran, membaca respons, menerima aturan, dan menjaga koordinasi. Struktur tersebut memberi peluang berulang untuk melatih kerja sama. Pola kerja sama yang muncul pada beberapa studi kemudian dapat dipahami sebagai konsekuensi logis dari sifat kolektif aktivitas, tanpa menyatakan bahwa seluruh bentuk lagu dolanan akan menghasilkan perubahan yang sama.

Mekanisme reflektif menghubungkan pengalaman dengan bahasa nilai. Rahayu (2021) menunjukkan kekayaan nilai yang dapat ditemukan dalam tembang dolanan. Nilai tersebut memerlukan proses pedagogis agar relevan dengan tindakan siswa. Guru dapat meminta siswa menceritakan apa yang terjadi saat permainan, keputusan apa yang membantu kelompok, kapan aturan dilanggar, dan bagaimana perasaan anggota kelompok. Refleksi memberi kesempatan untuk menghubungkan pengalaman musikal-sosial dengan istilah seperti tanggung jawab, kejujuran, disiplin, atau kerja sama. Pembiasaan lalu memberi kesempatan bagi perilaku itu muncul kembali pada aktivitas berikutnya.

Ketiga mekanisme bekerja sebagai konfigurasi. Pada satu kegiatan, repetisi ritmis dapat membantu koordinasi sosial. Pembagian peran dapat menuntut kemandirian sekaligus tanggung jawab. Diskusi setelah permainan dapat mengubah pengalaman yang semula bersifat spontan menjadi bahan refleksi. Karena konfiguratif, model ini tidak menetapkan urutan yang harus selalu sama. Guru dapat memulai dari makna lirik, dari permainan, atau dari eksplorasi musikal sesuai tujuan dan karakteristik siswa. Yang perlu dipertahankan adalah hubungan antara pengalaman, interaksi, pemaknaan, dan kesempatan mengulang perilaku.

3.2.3 Kerja sama sebagai pola paling konsisten

Kerja sama menjadi temuan lintas studi yang paling berulang. Pola ini dapat dijelaskan melalui sifat partisipatif banyak lagu dolanan. Kegiatan kelompok mengharuskan siswa menjaga perhatian terhadap tempo dan anggota lain. Permainan juga mengatur siapa yang bergerak, menunggu, memimpin, atau merespons. Ketika tugas kelompok tidak dapat selesai melalui tindakan individu, koordinasi menjadi kebutuhan struktural dari aktivitas. Temuan Bakhtiar dan Paulina (2017) mendukung pembacaan tersebut melalui perkembangan keterampilan sosial antar siklus. Bukti Hasni et al. (2024) menambah dimensi sosio-emosional pada pengalaman permainan.

Peningkatan kerja sama yang dilaporkan Lestari et al. (2025) berasal dari konteks usia yang lebih muda. Karena itu, temuan tersebut lebih tepat digunakan untuk menunjukkan kemungkinan mekanisme daripada untuk memprediksi besaran perubahan pada siswa sekolah dasar. Perbedaan konteks justru membantu memperjelas bahwa kerja sama muncul ketika aktivitas mempunyai struktur sosial yang nyata. Penelitian

lanjutan pada siswa sekolah dasar perlu menggunakan indikator perilaku yang konsisten, misalnya berbagi peran, membantu teman, menyelesaikan tugas kelompok, dan mengikuti keputusan bersama. Dengan indikator yang lebih seragam, hubungan antara permainan musikal dan kerja sama dapat diuji secara lebih kuat.

3.2.4 Disiplin, kemandirian, tanggung jawab, dan kejujuran

Disiplin dan kemandirian memperoleh bukti numerik dari Sukoyo (2017). Kedua dimensi dapat dihubungkan dengan struktur kegiatan musik melalui cara yang berbeda. Disiplin berkaitan dengan kemampuan mengikuti aturan waktu, urutan, dan kesepakatan kelompok. Kemandirian berkaitan dengan kemampuan menjalankan bagian atau peran tanpa ketergantungan berlebihan pada bantuan. Dalam desain pembelajaran, guru dapat membuat kedua dimensi ini teramati dengan memberikan tanggung jawab yang jelas dan kriteria perilaku yang konkret. Pengamatan tersebut sebaiknya dibedakan dari penilaian kemampuan musikal agar siswa yang belum mahir bernyanyi tetap dapat menunjukkan perkembangan karakter.

Tanggung jawab pada Susilowati et al. (2021) memperlihatkan relevansi lagu dolanan untuk pembelajaran nilai yang berhubungan dengan peran dan amanah. Rachmawati et al. (2024) menunjukkan adanya nilai edukasi dalam lirik tembang dolanan di sekolah dasar. Hubungan lirik dengan karakter memperoleh makna pedagogis ketika siswa diminta menjalankan tindakan yang sesuai dengan nilai tersebut. Guru dapat menghubungkan isi lagu dengan tugas kelompok, perawatan alat, pengelolaan giliran, atau penyelesaian peran. Strategi ini membuat pemaknaan budaya hadir melalui tindakan yang dapat diamati.

Kejujuran dalam penelitian Lestari et al. (2025) muncul dalam konteks Cublak-Cublak Suweng. Permainan menyediakan situasi pilihan, dugaan, dan aturan yang dapat dibahas sesudah kegiatan. Nilai kejujuran tidak perlu diajarkan melalui ceramah panjang ketika pengalaman permainan sudah menyediakan kasus konkret. Guru dapat mengarahkan refleksi pada keputusan yang diambil siswa, alasan mematuhi aturan, serta dampak tindakan terhadap kepercayaan teman. Pendekatan tersebut memberi ruang bagi pendidikan karakter yang dialogis dan berangkat dari pengalaman.

3.2.5 Guru sebagai mediator musikal dan budaya

Peran guru menjadi penghubung penting antara repertoar tradisional dan pengalaman karakter. Guru memilih lagu, mengatur bentuk partisipasi, menentukan aturan, mengelola waktu, dan memfasilitasi refleksi. Pada tahap pengenalan, guru dapat memberi konteks budaya serta menjelaskan kata atau simbol yang tidak lagi akrab bagi siswa. Pada tahap aktivitas, guru menjaga agar struktur permainan cukup jelas untuk memberi rasa aman. Pada tahap refleksi, guru membantu siswa menghubungkan pengalaman dengan perilaku yang dapat diterapkan di kelas. Pembiasaan kemudian dilakukan melalui pengulangan aktivitas atau penerapan nilai pada situasi lain.

Heldisari (2020) menunjukkan peran metode bermain dalam penggunaan lagu dolanan untuk pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Temuan ini menguatkan kebutuhan akan desain aktif. Mendengarkan atau menghafal lagu dapat menjadi bagian pembelajaran musik, tetapi tujuan karakter membutuhkan kesempatan untuk bertindak. Guru perlu menentukan indikator yang sesuai dengan tujuan. Jika fokusnya kerja sama, desain harus menuntut koordinasi. Jika fokusnya tanggung jawab, siswa perlu memegang peran yang dapat dinilai. Jika fokusnya kejujuran, permainan perlu menyediakan situasi yang memberi makna pada aturan dan pilihan.

3.2.6 Adaptasi media dan keberlanjutan budaya

Bukti kontekstual menunjukkan bahwa lagu dan materi budaya lokal dapat disajikan melalui media kontemporer. Putri dan Wiranti (2025) memperlihatkan peningkatan hasil belajar menggunakan Wordwall pada materi tembang dolanan. Wardani et al. (2026) menunjukkan efektivitas dan kepraktisan video

pembelajaran tembang dolanan. Kedua studi tidak mengukur karakter secara langsung, sehingga hasilnya tidak dipakai sebagai bukti perubahan nilai. Kontribusinya berada pada kemungkinan adaptasi bentuk penyajian. Repertoar tradisional dapat hadir melalui media digital tanpa kehilangan fungsi budaya selama aktivitas tetap memberi ruang pada konteks, partisipasi, dan pemaknaan.

Adaptasi media perlu menjaga hubungan antara musik dan praktik sosial. Video dapat membantu memperkenalkan repertoar dan gerak. Platform interaktif dapat mendukung pengenalan lirik atau kosakata. Aktivitas tatap muka tetap diperlukan ketika tujuan pembelajaran mencakup koordinasi kelompok, pembagian peran, dan refleksi sosial. Dari sudut ini, teknologi lebih tepat diposisikan sebagai pendukung pengalaman, bukan pengganti seluruh praktik permainan. Keseimbangan tersebut memberi peluang untuk mempertahankan relevansi budaya sekaligus menyesuaikan pembelajaran dengan kebiasaan media siswa masa kini.

3.2.7 Penilaian formatif dan dokumentasi perilaku

Implikasi lain dari sintesis adalah kebutuhan untuk mendokumentasikan proses dan skor akhir secara seimbang. Pendidikan karakter melalui aktivitas musikal berlangsung dalam tindakan yang cepat dan berulang. Guru dapat menggunakan catatan observasi sederhana untuk merekam perilaku seperti menjalankan peran, menunggu giliran, menyelesaikan tugas, membantu teman, atau mematuhi aturan permainan. Dokumentasi dapat dilakukan pada beberapa pertemuan sehingga perubahan dibaca sebagai pola, bukan kesan sesaat. Pendekatan ini sejalan dengan karakter penelitian tindakan kelas yang menilai perkembangan antar siklus, sekaligus memperbaiki kelemahan ketika pengukuran hanya mengandalkan satu skor setelah kegiatan.

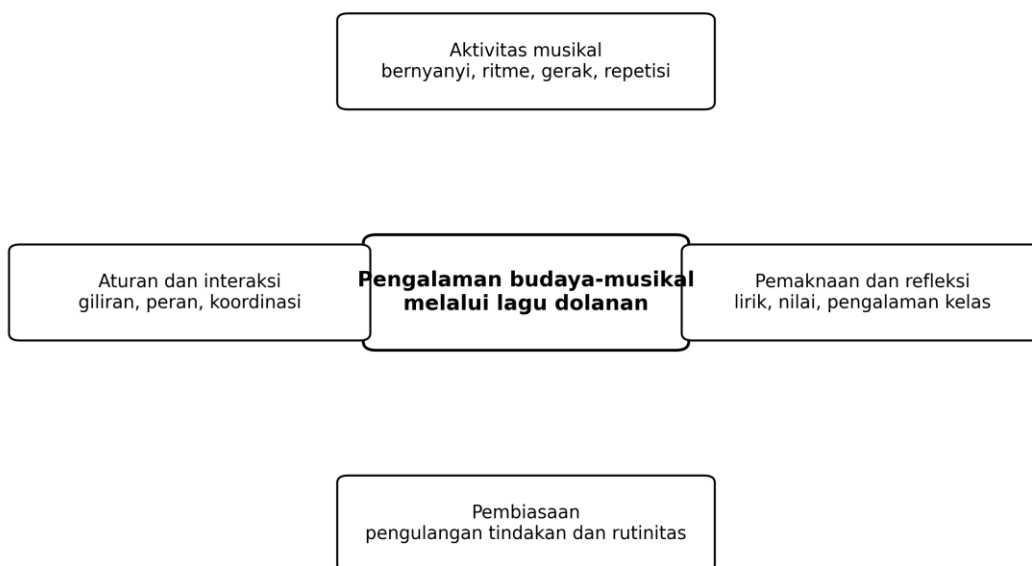
Penilaian formatif juga perlu membedakan indikator karakter dari indikator keterampilan sosial dan hasil belajar. Kerja sama dapat diamati melalui kontribusi pada tujuan kelompok, sementara disiplin dapat dilihat dari konsistensi mengikuti aturan dan urutan. Kemandirian dapat dicatat melalui kemampuan menjalankan bagian yang dipercayakan. Kejujuran memerlukan situasi yang benar-benar memberi pilihan serta konsekuensi sosial. Guru kemudian dapat menggunakan refleksi singkat untuk mengonfirmasi makna tindakan dari sudut pandang siswa. Kombinasi observasi dan refleksi membuat penilaian lebih kaya daripada sekadar menilai kepatuhan. Data kelas seperti ini juga dapat menjadi dasar penelitian tindakan yang lebih kuat apabila indikator, waktu observasi, dan kriteria keberhasilan ditetapkan sejak awal.

3.2.8 Model konseptual pembelajaran lagu dolanan berdasarkan sintesis bukti empiris

Sintesis mengarah pada model konseptual yang menempatkan pengalaman budaya-musikal sebagai pusat. Empat unsur berada di sekelilingnya: aktivitas musikal, aturan dan interaksi sosial, pemaknaan-refleksi, serta pembiasaan. Model ini tidak menyatakan hubungan linear. Aktivitas musikal dapat langsung memunculkan kebutuhan koordinasi. Refleksi dapat berlangsung di tengah permainan ketika guru memberi pertanyaan singkat. Pembiasaan dapat terjadi melalui pengulangan repertoar yang sama atau penerapan nilai pada kegiatan lain. Karena itu, hubungan antar unsur dipahami sebagai konfigurasi yang dapat berubah sesuai usia, tujuan, repertoar, dan situasi kelas.

Model tersebut membantu memperjelas batas klaim artikel. Bukti yang tersedia mendukung arah positif pada berbagai keluaran, tetapi belum membuktikan jalur kausal tertentu. Model digunakan untuk merancang hipotesis dan intervensi yang dapat diuji. Penelitian kuasi eksperimen berikutnya, misalnya, dapat membandingkan pembelajaran lagu dolanan yang berisi refleksi dan pembiasaan dengan pembelajaran yang hanya berfokus pada penguasaan lagu. Desain semacam itu akan membantu menilai unsur mana yang berkontribusi pada perubahan karakter dan sejauh mana efeknya bertahan setelah intervensi selesai.

Ruang latihan karakter yang dapat diamati



Model bersifat konseptual dan konfiguratif; bukan urutan kausal yang telah tervalidasi.

Gambar 2. Model konseptual pembelajaran lagu dolanan berdasarkan sintesis bukti empiris

Sumber: dikembangkan penulis berdasarkan pola pada studi yang dianalisis.

3.2.9 Kehati-hatian interpretasi dan agenda penguatan bukti

Walaupun seluruh studi terpilih menunjukkan arah perubahan positif, kekuatan inferensi masing-masing studi tidak sama. Penelitian tindakan kelas terutama menunjukkan perubahan dalam konteks kelas tertentu. Desain *pretest-posttest* menunjukkan perubahan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang diteliti. Kuasi eksperimen menyediakan dasar perbandingan yang lebih kuat apabila struktur desain dan pengukuran mendukung. Penelitian pengembangan terutama memberi informasi tentang kelayakan dan efektivitas produk pembelajaran. Perbedaan tersebut membuat konsistensi arah hasil lebih tepat ditafsirkan sebagai dukungan empiris awal daripada estimasi efek kausal yang seragam.

Konsistensi hasil positif juga perlu dibaca bersama kemungkinan bias publikasi. Penelitian ini tidak melakukan uji formal terhadap bias publikasi dan tidak menggunakan instrumen risiko bias yang seragam. Karena itu, kemungkinan bahwa studi dengan hasil positif lebih mudah dipublikasikan atau lebih mudah ditemukan tidak dapat dikesampingkan. Keterbatasan dokumentasi penelusuran awal menambah alasan untuk menghindari klaim kelengkapan literatur. Sintesis ini menyediakan peta bukti yang dapat ditelusuri pada korpus terpilih, bukan estimasi menyeluruh terhadap semua penelitian yang mungkin tersedia.

Agenda penelitian berikutnya perlu memperkuat tiga area. Pertama, desain eksperimen atau kuasi eksperimen perlu membandingkan bentuk intervensi yang jelas, misalnya pembelajaran lagu dolanan aktif dengan kelompok pembanding yang relevan. Kedua, instrumen karakter perlu mempunyai validitas dan reliabilitas yang dilaporkan, dilengkapi observasi perilaku agar perubahan tidak bergantung pada satu jenis skala. Ketiga, pelaporan ukuran efek dan tindak lanjut perlu diperkuat. *Follow-up* setelah intervensi dapat menunjukkan apakah perubahan bertahan dalam rutinitas siswa atau hanya muncul saat kegiatan berlangsung.

Riset juga perlu memperhatikan perbedaan repertoar dan konteks budaya. Lagu dolanan mempunyai tema, struktur permainan, bahasa, dan tuntutan sosial yang beragam. Cublak-Cublak Suweng memberi ruang kuat untuk aturan, koordinasi, dan kejujuran. Repertoar lain dapat lebih sesuai untuk tanggung jawab,

kerja keras, atau kemandirian. Penelitian yang membandingkan beberapa repertoar akan membantu menjelaskan apakah dimensi karakter dipengaruhi oleh isi lirik, struktur permainan, cara guru memfasilitasi, atau kombinasi di antara unsur tersebut.

3.2.10 Implikasi pedagogis bagi pendidikan dasar

Implikasi utama sintesis adalah kebutuhan untuk merancang lagu dolanan sebagai pengalaman aktif dengan tujuan karakter yang terukur. Guru dapat memulai dengan menentukan satu atau dua dimensi karakter sebagai fokus. Setelah itu, repertoar dipilih berdasarkan kesesuaian lirik dan bentuk aktivitas. Aturan permainan disusun agar perilaku sasaran mempunyai kesempatan muncul. Pengamatan dilakukan melalui indikator sederhana, kemudian refleksi membantu siswa memberi nama pada pengalaman yang baru terjadi. Pendekatan ini menjaga hubungan antara musik, budaya, dan pendidikan karakter tanpa menjadikan lagu sebagai alat moral yang kaku.

Pada fokus kerja sama, guru dapat menggunakan aktivitas kelompok yang membutuhkan sinkronisasi dan pembagian peran. Pada fokus disiplin, urutan, tempo, giliran, dan kesepakatan dapat dibuat konsisten. Pada fokus tanggung jawab, setiap siswa dapat memegang tugas yang jelas. Pada fokus kemandirian, siswa diberi bagian individual sebelum kembali pada kelompok. Pada fokus kejujuran, permainan yang mempunyai aturan pilihan dapat diikuti refleksi tentang konsekuensi tindakan. Rekomendasi ini diturunkan dari sintesis dan belum diuji sebagai satu paket intervensi. Karena itu, penggunaannya di kelas perlu disesuaikan dengan kondisi siswa dan dievaluasi secara formatif.

Tabel 5. Implikasi pedagogis yang diturunkan dari sintesis bukti empiris

Pola empiris	Desain pembelajaran yang disarankan	Makna pendidikan
Kerja sama	Bernyanyi dan bermain dalam kelompok dengan pembagian peran	Koordinasi sosial dapat diamati melalui tindakan kelompok
Disiplin	Gunakan aturan, urutan, tempo, dan giliran yang konsisten	Struktur musikal menjadi ruang latihan regulasi diri
Tanggung jawab	Berikan tugas nyata yang harus diselesaikan dalam permainan	Nilai diterjemahkan menjadi tindakan yang dapat diamati
Kemandirian	Sediakan bagian individual sebelum kembali ke kelompok	Siswa berlatih menjalankan peran secara mandiri
Kejujuran	Gunakan refleksi setelah permainan tentang pilihan dan aturan	Permainan memberi konteks konkret untuk membahas kejujuran

Sumber: diturunkan penulis dari pola hasil dan pembahasan; rekomendasi belum diuji sebagai satu model intervensi.

4. Simpulan

Sintesis kuantitatif deskriptif menunjukkan bahwa studi terpilih secara konsisten melaporkan arah perubahan positif pada karakter, keterampilan sosial, perkembangan sosio-emosional, maupun efektivitas pembelajaran berbasis tembang dolanan dan kearifan lokal. Pola tersebut perlu dibaca sesuai konstruk dan desain masing-masing studi. Di antara dimensi yang dianalisis, kerja sama memperoleh dukungan lintas studi paling konsisten. Tanggung jawab, disiplin, kemandirian, kejujuran, dan perkembangan sosio-emosional juga mempunyai jejak empiris, dengan tingkat dukungan yang berbeda. Temuan ini menjawab pertanyaan pertama dan kedua dengan menunjukkan arah bukti serta dimensi yang berulang tanpa mengubahnya menjadi satu ukuran efek gabungan.

Implikasi pedagogis utama adalah penggunaan lagu dolanan sebagai pengalaman budaya-musikal yang aktif. Potensi karakter muncul melalui konfigurasi partisipasi musikal, aturan dan interaksi sosial, pemaknaan budaya, refleksi, serta pembiasaan. Tiga mekanisme analitis, yaitu musikal, sosial, dan reflektif,

membantu menjelaskan bagaimana pengalaman tersebut dapat dirancang dalam pembelajaran. Model yang diusulkan bersifat konseptual dan berguna sebagai dasar perancangan aktivitas maupun hipotesis penelitian. Model tersebut belum merupakan jalur kausal yang tervalidasi.

Keterbatasan penelitian berasal dari heterogenitas desain, instrumen, kelompok usia, objek intervensi, dan satuan hasil. Dokumentasi penelusuran awal belum memungkinkan reproduksi setara systematic review. Penelitian juga tidak menerapkan penilaian risiko bias dan bias publikasi secara formal. Karena itu, simpulan tidak ditujukan untuk memperkirakan besaran efek umum. Penelitian lanjutan perlu menggunakan eksperimen atau kuasi eksperimen terkontrol pada siswa sekolah dasar, instrumen karakter tervalidasi, observasi perilaku, pelaporan ukuran efek, serta pengukuran tindak lanjut. Rancangan tersebut dapat menguji kontribusi spesifik aktivitas musikal, interaksi sosial, refleksi, dan pembiasaan dalam pembelajaran lagu dolanan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SD Negeri 2 Kutoharjo, Kaliwungu, Kabupaten Kendal, sebagai institusi afiliasi yang mendukung pengembangan gagasan pembelajaran berbasis budaya lokal. Artikel menggunakan data empiris sekunder yang telah dipublikasikan dan tidak melibatkan pengumpulan data primer baru di sekolah. Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini.

Referensi

- Bakhtiar, A. M., & Paulina, P. (2017). Permainan tradisional Cublak Suweng untuk meningkatkan keterampilan sosial anak SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 186-191. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11945>
- Dhalu, M. A., & Santosa, S. (2020). Nilai budi pekerti melalui tembang dolanan anak. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 125-132. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2709>
- Hardiyan, R. C., Aesijah, S., & Suharto. (2019). Pembelajaran lagu dolanan untuk menanamkan nilai karakter pada siswa SD Negeri Sekaran 01. *Jurnal Seni Musik*, 8(2), 106-116. <https://doi.org/10.15294/jsm.v8i2.35048>
- Hasni, N., Ni'matuzahroh, & Karmiyati, D. (2024). Cublak-cublak Suweng game: Can it improve the socio-emotional development of Alpha Generation children? *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(2), 173-178. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i2.14413>
- Heldisari, H. P. (2020). Building characters of primary school students through lagu dolanan anak by using the role-playing method. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(1), 1-7. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i1.23324>
- Jeynes, W. H. (2019). A meta-analysis on the relationship between character education and student achievement and behavioral outcomes. *Education and Urban Society*, 51(1), 33-71. <https://doi.org/10.1177/0013124517747681>
- Lestari, L., Hanif, M., & Sudarmiani, S. (2025). Peningkatan karakter kejujuran dan bekerjasama anak melalui permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng di TK Rejosari. *YASIN*, 5(5), 4210-4223. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.6701>

- Musfaizah, N. L., Chumdari, & Karsono. (2021). Analisis nilai karakter pada tembang dolanan anak dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(6), 35-39. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.54173>
- Putri, N. A., & Wiranti, D. A. (2025). Efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pembelajaran Bahasa Jawa tembang dolanan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jpepi.v15i2.5666>
- Rachmawati, D. K., Suryadi, & Pramudya, D. A. (2024). Nilai edukasi dalam lirik tembang dolanan di sekolah dasar. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 8(2). <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.20575>
- Rahayu, C. V. (2021). Analisis pendidikan karakter dalam tembang dolanan bagi siswa sekolah dasar di Jawa Tengah. *Majalah Lontar*, 33(1). <https://doi.org/10.26877/ltr.v33i1.7511>
- Sukoyo, J. (2017). The effectiveness of Javanese songs in cultivating students' characters. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v1i2.10753>
- Sulistyorini, S., Purwanti, E., Isdaryanti, B., & Asih, S. S. (2022). Integrated thematic teaching materials based on local wisdom to develop the elementary school students' characters. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(1), 57-67. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v11i1.58008>
- Susilowati, D., Sugiyo, & Sutarto, J. (2021). The effectiveness of learning dolanan song and traditional Javanese games on early childhood character development. *Journal of Primary Education*, 10(2), 151-162. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i2.47566>
- Uslan, U., Aiman, U., Yani, A., Akbari, U. F., Hidayat, O. T., & Park, J. G. Y. (2026). Ethnopedagogical learning as a multidimensional approach to improving scientific literacy, critical thinking, and character development in primary education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 8(2). <https://doi.org/10.23917/ijolae.v8i2.16025>
- Wardani, V. C. D. C., Nita, C. I. R., & Gutama, A. (2026). Developing a video of tembang dolanan strengthen the character of grade IV students SDN 1 Ternyang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 10(2), 146-160. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v10i2.13823>