

Implementasi Permainan Ular Naga Panjang berbasis Lagu Kearifan Lokal untuk Memperkuat Karakter Peduli di Sekolah Dasar

Nuraini Izza^{1*}, Maretha Dellarosa¹, Bambang Edi Siswanto¹

¹ Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: marethadellarosa@unesa.ac.id

* Penulis korespondensi

Informasi artikel

Dikirim : 21 Januari 2026

Revisi : 11 Maret 2026

Diterima : 17 Maret 2026

Kata kunci:

Pendidikan Karakter
Permainan

Perencanaan Pembelajaran
Pelaksanaan Pembelajaran

Keywords:

Character education
Games

Learning Planning

Implementation of Learning

ABSTRAK

Pendidikan karakter peduli perlu ditanamkan sejak usia dini karena berperan strategis dalam membentuk kepribadian dan integritas peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui integrasi permainan tradisional berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional Ular Naga Panjang dengan lagu daerah "Rek Ayo Rek" serta mengidentifikasi nilai-nilai karakter peduli yang muncul dalam proses pembelajaran siswa kelas I sekolah dasar. Nilai karakter peduli dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui beberapa indikator, yaitu empati terhadap teman, kesediaan membantu, kerja sama dalam permainan, kepedulian sosial, berbagi, serta mematuhi aturan permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang dilaksanakan di salah satu sekolah dasar. Partisipan penelitian terdiri atas 1 guru kelas I dan siswa kelas I sekolah dasar yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen (modul ajar). Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik serta member check. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional Ular Naga Panjang dengan lagu "Rek Ayo Rek" dalam pembelajaran mampu menghadirkan proses belajar yang komunikatif, partisipatif, dan kontekstual. Pada tahap perencanaan, guru merancang materi dan asesmen berbasis literasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I melalui penggunaan stimulus visual, pertanyaan pemantik, serta aktivitas bermain yang menekankan nilai kepedulian. Pada tahap pelaksanaan, lagu kearifan lokal berfungsi sebagai media budaya yang membantu memperkaya kosakata sekaligus menumbuhkan nilai empati, kerja sama, dan kepedulian sosial dalam interaksi siswa. Data observasi, refleksi siswa, dan wawancara menunjukkan adanya munculnya perilaku peduli dalam aktivitas pembelajaran, seperti saling membantu teman, bekerja sama dalam permainan, serta mematuhi aturan permainan secara bersama.

ABSTRACT

Implementation of the long snake and dragon game based on local wisdom songs to strengthen caring character in elementary schools. Caring character education needs to be instilled from an early age because it plays a strategic role in shaping students' personality and integrity. One approach that can be used is through the integration of traditional games based on local wisdom. This study aims to describe the planning and

implementation of learning that integrates the traditional game Ular Naga Panjang (Long Dragon Snake) with the regional song "Rek Ayo Rek" (Let's Let ... The results of the study indicate that the integration of the traditional game Ular Naga Panjang with the song "Rek Ayo Rek" in learning is able to present a communicative, participatory, and contextual learning process. In the planning stage, teachers designed literacy-based materials and assessments tailored to the characteristics of first-grade students through the use of visual stimuli, trigger questions, and play activities that emphasize the value of caring. In the implementation stage, local wisdom songs functioned as cultural media that helped enrich vocabulary while fostering the values of empathy, cooperation, and social awareness in student interactions. Data from observations, student reflections, and interviews showed the emergence of caring behaviors in learning activities, such as helping each other, working together.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



Pendahuluan

Budaya Indonesia memiliki keragaman yang kaya serta mengandung nilai-nilai luhur yang berperan penting dalam kehidupan sosial masyarakat. Nilai-nilai seperti gotong royong, kebersamaan, dan sikap saling menghargai telah lama diwariskan melalui berbagai praktik budaya, termasuk permainan tradisional dan lagu daerah. Dalam konteks pendidikan, nilai-nilai budaya tersebut memiliki potensi besar untuk menjadi media pembentukan karakter generasi muda sejak usia dini (Syamsi & Tahar, 2021). Pemanfaatan unsur budaya lokal dalam pembelajaran menjadi strategi penting dalam memperkuat pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter di Sekolah Dasar (SD) menjadi salah satu pilar utama dalam membentuk suatu generasi muda yang tidak hanya pintar pada bidang akademik, akan tetapi memiliki kepribadian yang sangat positif, termasuk karakter peduli. Karakter peduli mencakup kemampuan untuk memahami perasaan orang lain, bersikap empatik, membantu teman, dan menjaga lingkungan sekitar (Astuti & Apriliani, 2025). Pendidikan karakter tidak hanya dapat memberikan melalui pembelajaran formal di kelas, tetapi juga melalui aktivitas permainan tradisional yang menyenangkan dan interaktif. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, penanaman karakter sering kali masih berorientasi pada penyampaian konsep secara verbal dan kurang memberikan pengalaman sosial yang nyata kepada siswa. Kondisi ini menyebabkan nilai-nilai karakter belum sepenuhnya terinternalisasi dalam perilaku sehari-hari siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui aktivitas bermain. Bermain adalah kebutuhan bagi anak karena dengan bermain anak bisa mengembangkan aspek kognitifnya (Cendana & Suryana, 2022). Bagi siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah, bermain merupakan bagian penting dari proses belajar.

Permainan tradisional telah lama dikenal sebagai media efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan sosial kepada anak-anak. Salah satu permainan tradisional yang populer di Indonesia adalah Ular Naga Panjang. Permainan ini menuntut kerja sama, koordinasi, dan komunikasi antar pemain hingga sangat cocok untuk mengembangkan karakter peduli di kalangan siswa Sekolah Dasar (Astuti & Thohir, 2024). Melalui pengalaman bermain, siswa belajar untuk saling memperhatikan teman yang mengalami kesulitan, menunggu giliran, dan bekerja

sama untuk mencapai tujuan bersama. Selain aspek permainan, lagu kearifan lokal memiliki peran penting didalam pendidikan karakter. Lagu-lagu tradisional mengandung nilai moral, pesan sosial, dan kearifan budaya yang dapat diinternalisasi oleh anak-anak. Misalnya, lagu yang menekankan gotong royong, kepedulian terhadap lingkungan, atau sikap tolong-menolong. Hasmarita et al. (2023) menambahkan bahwa peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter juga mencakup pengembangan karakter kepemimpinan, inisiatif, dan kreativitas. Dalam permainan tradisional, anak sering diberi kesempatan untuk mengambil peran sebagai pemimpin, membuat keputusan, dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Pengalaman ini membantu mengembangkan kepercayaan diri dan keterampilan kepemimpinan yang penting untuk kehidupan di masa depan.

Menurut hasil penelitian Astuti & Thohir (2024) permainan Ular Naga Panjang mengandung berbagai nilai edukatif yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, meliputi, (1) Nilai kepedulian yakni anak belajar untuk saling memperhatikan dan peduli terhadap teman-temannya. Ketika berbaris membentuk barisan ular naga, setiap anak harus memastikan teman di depan dan belakangnya aman dan tidak tertinggal, sehingga menumbuhkan sikap peduli terhadap sesama. (2) Nilai Kerja Sama adalah keberhasilan dalam permainan sangat bergantung pada kerja sama tim. Anak-anak harus bergerak bersama-sama secara kompak, mengikuti irama yang sama, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. (3) Nilai tanggung jawab adalah setiap anak memiliki tanggung jawab untuk menjaga keutuhan barisan dan mengikuti aturan permainan. (4) Nilai kebersamaan adalah menekankan pentingnya kebersamaan dan solidaritas kelompok. (5) Nilai sportivitas yaitu belajar menerima hasil permainan dengan lapang dada baik menang maupun kalah, serta menghargai usaha dan kemampuan lawan. Permainan ular naga panjang dapat dilakukan dengan lagu daerah salah satunya adalah melalui pemanfaatan permainan tradisional Ular Naga Panjang yang dikombinasikan dengan lagu daerah “ Rek Ayo Rek “ sebagai upaya internalisasi nilai peduli secara konkret dalam aktivitas belajar siswa. Perkembangan usia anak sekolah dasar selalu disertai dengan aktivitas bermain yang tidak bisa dipisahkan dari seluruh kehidupan mereka (Sopakua et al., 2024).

Lickona (1992) mendefinisikan karakter peduli sebagai kualitas etis yang mendorong seseorang untuk memahami, merasakan, dan mengambil tindakan terhadap kebutuhan dan kesulitan orang lain. Karakter peduli berkembang melalui pengalaman langsung berinteraksi dengan orang lain dalam situasi yang memerlukan empati dan tindakan menolong (Lickona, 1992). Harefa et al. (2025) menjelaskan bahwa karakter peduli adalah bentuk sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain atau masyarakat yang saling membutuhkan, yang berkaitan erat dengan nilai-nilai kehidupan lain seperti kejujuran, kasih sayang, kerendahan hati, keramahan, dan kebaikan. Kepedulian sosial tidak berdiri sendiri melainkan terintegrasi dengan berbagai nilai moral lainnya yang saling memperkuat. Mengklasifikasikan sikap peduli siswa berdasarkan cakupan lingkungan sosialnya menjadi tiga bentuk, yaitu kepedulian terhadap keluarga yang diwujudkan melalui penghormatan kepada orang tua, kasih sayang kepada saudara, serta partisipasi dalam pekerjaan rumah sesuai kemampuan; kepedulian terhadap teman sebaya yang tampak dalam perilaku membantu teman yang mengalami kesulitan, berbagi, dan bekerja sama dalam kegiatan sekolah maupun permainan; serta kepedulian terhadap masyarakat luas yang tercermin melalui keterlibatan dalam kegiatan sosial, bantuan kepada tetangga, dan kepekaan terhadap permasalahan sosial di lingkungan sekitar (Busyaeri & Muharom, 2016).

Berdasarkan indikator dan deskriptor perilaku karakter peduli, dapat dijelaskan bahwa (1) memperhatikan kondisi teman saat bermain, tercermin melalui perilaku siswa yang mengamati teman, menanyakan kondisi, serta menghentikan aktivitas ketika ada teman di barisan belakang yang tertinggal atau mengalami kesulitan mengikuti ritme permainan. Perilaku ini menunjukkan adanya kesadaran sosial dan empati awal terhadap lingkungan sekitar selama aktivitas bermain berlangsung. (2) Membantu teman yang mengalami kesulitan, tampak melalui tindakan memberikan bantuan fisik secara lembut, memberikan arahan, mengajarkan aturan permainan kepada teman yang belum paham, serta menenangkan teman yang merasa ragu atau takut. Sikap ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami aturan permainan, tetapi juga mampu menerapkan nilai kepedulian dalam bentuk tindakan nyata. (3) Bersedia berbagi peran dalam permainan, tercermin dari sikap siswa yang tidak memaksakan keinginan, menerima peran yang diberikan dengan senang hati, serta memberi kesempatan kepada teman lain untuk mencoba peran yang diinginkan tanpa keluhan. Perilaku ini mencerminkan sikap toleransi, keadilan, dan penghargaan terhadap hak teman. (4) Bekerja sama dengan kompak dalam kelompok, karakter peduli ditunjukkan melalui kepatuhan terhadap instruksi permainan, gerakan yang selaras dengan irama kelompok, tidak bertindak sendiri-sendiri, serta upaya menjaga kekompakan barisan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Kekompakan ini menjadi dasar terciptanya interaksi sosial yang harmonis dalam kelompok. (5) Tidak meninggalkan teman yang tertinggal tampak melalui perilaku menunggu teman yang bergerak lebih lambat, memperlambat gerakan, memberikan dorongan semangat, serta membantu teman agar dapat kembali bergabung dalam barisan. Perilaku ini menunjukkan empati dan rasa tanggung jawab sosial terhadap anggota kelompok. (6) Mau bergantian dalam bermain yang ditunjukkan melalui kesabaran siswa dalam menunggu giliran, tidak memotong giliran teman, serta memberikan kesempatan kepada teman yang belum memperoleh giliran tanpa mengeluh. Sikap ini mencerminkan pengendalian diri dan penghargaan terhadap orang lain. (7) Menunjukkan kegembiraan bersama yang tercermin dari ekspresi senyum dan tawa bersama, ungkapan kesenangan secara verbal, sikap antusias selama permainan, serta penggunaan bahasa yang santun untuk mengajak teman yang pasif agar ikut terlibat. Kegembiraan bersama ini menegaskan bahwa karakter peduli berkembang dalam suasana positif, inklusif, dan menyenangkan melalui permainan Ular Naga Panjang berbasis kearifan lokal.

Pada tingkat sekolah dasar, pendidikan karakter memegang peranan strategis dalam membentuk kepribadian dan integritas peserta didik. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024 menjadi dasar hukum terbaru yang mengatur kebijakan di bidang pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi di Indonesia dan memastikan pendidikan karakter terintegrasi dalam kurikulum sebagai bagian esensial untuk mencapai kompetensi lulusan yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual. Pada fase ini, siswa mengalami masa perkembangan yang sangat penting, sehingga nilai-nilai moral, etika, dan sosial dapat tertanam dengan kuat. Pendidikan berperan dalam menanamkan nilai-nilai budaya serta membentuk karakter bangsa agar mereka mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Agar pendidikan karakter berjalan efektif, metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan siswa di sekolah dasar.

Siswa di tingkat sekolah dasar kelas rendah memiliki karakteristik unik yang perlu dipahami oleh guru. Pada umumnya, setelah siswa berusia 6 tahun, perkembangan fisik dan mentalnya mengalami kematangan yang lebih signifikan. Pada rentang usia 6 hingga 8 tahun, anak umumnya telah mampu menunjukkan respons terhadap orang lain, mengelola emosinya, berpisah

dari orang tua, serta mulai memahami konsep mengenai benar dan salah. Siswa di tingkat sekolah dasar kelas rendah umumnya senang bermain, aktif dalam bergerak, menyukai aktivitas kelompok, dan lebih memilih untuk belajar melalui pengalaman langsung. Pembelajaran di kelas I dan 2 lebih berfokus pada pengenalan fakta, bersifat konkret, serta berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Memahami karakteristik ini menjadi landasan utama dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan bagi siswa.

Pertama penelitian oleh Lestari et al. (2024) mengetahui relevansi nilai-nilai karakter dengan permainan tradisional dan mengetahui penerapan nilai-nilai karakter permainan tradisional yang menghasilkan nilai karakter yang terkandung terdapat 7 aspek yaitu disiplin, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, cinta tanah air, cinta damai dan tanggung jawab dan penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. Kedua, penelitian oleh Sopakua et al. (2024), mendeskripsikan permainan tradisional dengan belajar untuk perkembangan sosial anak usia sekolah. Ketiga, penelitian oleh Ma Suma et al. (2022), meneliti cara-cara yang dapat dilakukan guru dalam menggunakan permainan tradisional sebagai sarana penguatan karakter, khususnya siswa sekolah dasar. Keempat, penelitian oleh Hasmarita et al. (2023), Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor pretest dan posttest, dengan nilai t sebesar 4,011 dan nilai signifikansi $0,03 < 0,05$. Dengan demikian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional terhadap karakter siswa sekolah dasar dan model permainan tradisional dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. Kelima, penelitian oleh Astuti & Thohir (2024), menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek-aspek pendidikan karakter, termasuk kerja sama dan kejujuran, setelah intervensi. Observasi dan wawancara mendukung temuan ini, dengan perubahan positif dalam perilaku siswa dan peningkatan partisipasi dalam kelas. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pendidikan karakter dan memperkuat hubungan antar siswa.

Novelty penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. Pertama, penelitian ini memfokuskan secara spesifik pada karakter peduli sebagai karakter peduli, bukan sekadar bagian dari daftar nilai karakter umum. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan permainan Ular Naga Panjang dengan lagu berbasis kearifan lokal sehingga permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media transmisi nilai budaya dan afeksi sosial. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas temuan penelitian sebelumnya, tetapi juga mengisi celah riset (*research gap*) terkait pemanfaatan permainan tradisional berbasis kearifan lokal sebagai strategi inovatif dalam pendidikan karakter, khususnya untuk menguatkan karakter peduli pada siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini mengetahui nilai karakter yang dilihat dari perencanaan dan pelaksanaan permainan Ular Naga Panjang untuk kelas 1 di Sekolah Dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Menurut Sugiyono (2017), kualitatif adalah penelitian berlandaskan pada filsafat pos positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data bersifat induktif lebih menekankan makna daripada generasi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam proses penerapan permainan tradisional Ular Naga Panjang berbasis kearifan lokal

dalam mengembangkan karakter peduli siswa kelas I sekolah dasar. Studi kasus digunakan karena penelitian berfokus pada satu konteks pembelajaran secara spesifik, yaitu implementasi permainan tradisional dalam satu kelas pada satu sekolah tertentu.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Simokerto VI/139 Surabaya. Lokasi ini dipilih secara purposif karena sekolah tersebut menerapkan permainan tradisional sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas I sebagai informan utama serta siswa kelas I yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Seluruh siswa diamati selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan beberapa siswa dipilih secara purposif untuk diwawancarai guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan permainan tradisional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan permainan Ular Naga Panjang serta perilaku siswa yang mencerminkan karakter peduli selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran serta pengalaman siswa dalam mengikuti permainan. Studi dokumen dilakukan dengan menganalisis modul ajar dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi karakter peduli, pedoman wawancara guru dan siswa, serta format dokumentasi yang digunakan untuk merekam dan mencatat data penelitian. Observasi dilaksanakan dalam beberapa sesi pembelajaran permainan tradisional untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses pembentukan karakter peduli pada siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi tiga tahap utama, yaitu kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Keabsahan data dijaga melalui kriteria kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas, yang dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, serta pengecekan ulang data kepada informan.

Hasil dan Pembahasan


Hasil dalam penelitian ini terbagi menjadi dua (1) Perencanaan Permainan Ular Naga Panjang berbasis Kearifan Lokal untuk Menguatkan Karakter Peduli di Sekolah Dasar dan (2) Pelaksanaan Permainan Ular Naga Panjang berbasis kearifan Lokal untuk Menguatkan Karakter Peduli di Sekolah Dasar

a. Perencanaan Permainan Ular Naga Panjang berbasis Lagu Kearifan Lokal untuk Menguatkan Karakter Peduli di Sekolah Dasar

Integrasi dalam permainan ular naga panjang berbasis lagu kearifan lokal untuk menguatkan karakter peduli di sekolah dasar terdiri atas perencanaan materi dan perencanaan asesmen yang disajikan pada Tabel 1. Perencanaan pembelajaran ini disusun dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang memerlukan aktivitas kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Permainan ular naga panjang dipilih karena mampu menumbuhkan nilai sosial seperti kerja sama dan kepedulian, sementara lagu kearifan lokal berfungsi sebagai media internalisasi nilai budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Dalam perencanaan materi, guru mengaitkan kompetensi karakter peduli dengan aktivitas permainan yang melibatkan

interaksi sosial secara langsung. Sementara itu, perencanaan asesmen dirancang untuk menilai aspek sikap dan perilaku peserta didik selama kegiatan berlangsung, dengan indikator yang difokuskan pada kerja sama, kepedulian, dan respons sosial yang muncul dalam permainan. Dengan demikian, perencanaan ini mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna sekaligus penguatan karakter secara holistic.

Tabel 1. Integrasi Literasi dalam Perencanaan Materi Bahasa Indonesia

Indikator	Contoh Data	Penjelasan Bentuk Integrasi
Rancangan materi memuat stimulus dan pertanyaan pemantik literasi		Gambar yang dipilih dirancang untuk menstimulasi peserta didik dalam mengamati, memahami, dan menghubungkan informasi visual dengan pengalaman pribadi

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa rancangan materi dalam modul ajar bahasa Indonesia yang berjudul Permainan Ular Naga Panjang sebuah rancangan awal pembelajaran untuk memunculkan aktivitas literasi dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Gambar yang disajikan aktivitas permainan untuk mengarahkan siswa dalam bermain dengan mudah. Pada tahap perencanaan yang berfungsi menyiapkan peserta didik agar mampu mengamati, menafsirkan, dan mempraktikkan. Dari gambar diatas dilengkapi dengan pertanyaan pemantik:

“Anak-anak, coba perhatikan gambar di depan. Menurut kalian, kegiatan apa yang sedang kita lakukan hari ini?”
 “Siapa di antara kalian yang pernah melakukan permainan ular tangga panjang ini? Apa yang kalian rasakan?”

Perencanaan pembuatan pertanyaan pemantik dalam pembelajaran ini dirancang sebagai bagian dari kegiatan pendahuluan untuk mengondisikan kesiapan belajar peserta didik sekaligus mengaitkan pengalaman awal dengan materi yang akan dipelajari. Pertanyaan pemantik pertama, “Anak-anak, coba perhatikan gambar di depan. Menurut kalian, kegiatan apa yang sedang kita lakukan hari ini?”, dirancang untuk mengarahkan perhatian peserta didik pada stimulus visual serta mengaktifkan pengetahuan awal (prior knowledge) terkait konteks pembelajaran. Melalui pertanyaan ini, guru mendorong peserta didik untuk mengamati, menafsirkan, dan mengungkapkan pendapat secara lisan sebagai bentuk awal keterampilan literasi visual dan komunikasi.

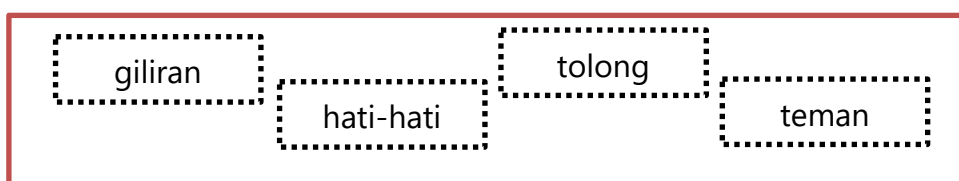
Selanjutnya, pertanyaan pemantik kedua, “Siapa di antara kalian yang pernah melakukan permainan ular naga panjang ini? Apa yang kalian rasakan?”, dirancang untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman langsung peserta didik. Pertanyaan ini bertujuan menumbuhkan keterlibatan emosional, memunculkan respons afektif, serta membangun suasana belajar yang partisipatif. Selain itu, pertanyaan tersebut juga dirancang untuk menggali nilai karakter, khususnya sikap peduli dan kebersamaan, yang muncul dari pengalaman bermain bersama.

Secara keseluruhan, perencanaan pertanyaan pemantik ini disusun untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang kontekstual, komunikatif, dan berorientasi pada penguatan karakter, sekaligus menjadi jembatan antara kegiatan awal pembelajaran dengan aktivitas inti yang akan dilaksanakan. Integrasi literasi disajikan pada lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 1. Integrasi Literasi dalam Perencanaan Asesmen Bahasa Indonesia

A. Lengkapi kalimat di bawah ini dengan kata yang tepat!

1. Jika melihat teman terjatuh, kita harus _____.
2. Saat bermain, kita harus _____ agar tidak celaka.
3. Kita tidak boleh mendorong _____ saat bermain.
4. Kita harus menunggu _____ saat bermain.



B. Pasangkan gambar dengan sikap yang benar!



Sikap tidak Peduli



Sikap Peduli

C. Gambar wajah senang (😊) jika menunjukkan sikap peduli, dan wajah sedih (☹️) jika tidak peduli.

1. Memberi tempat pada teman di barisan. ()
2. Menolak teman yang ingin ikut bermain. ()
3. Membantu teman yang bangun setelah terjatuh. ()

Hasil perencanaan asesmen menunjukkan bahwa instrumen yang dirancang sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Bentuk soal isian sederhana, menjodohkan gambar, dan penggunaan simbol wajah senang serta sedih membantu siswa memahami situasi konkret yang dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari. Melalui perencanaan ini, guru dapat memperoleh gambaran awal tentang pemahaman siswa terhadap sikap peduli dan keselamatan saat bermain, sekaligus mengidentifikasi siswa yang sudah mampu menerapkan nilai tersebut dan siswa yang masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Tujuan perencanaan asesmen ini adalah untuk menilai pemahaman dan pembiasaan sikap peduli sejak

dini, bukan semata-mata mengukur kemampuan akademik. Asesmen dirancang sebagai asesmen formatif agar guru dapat menggunakan hasilnya sebagai dasar pemberian penguatan, bimbingan, dan pembelajaran lanjutan. Dengan demikian, asesmen ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter peserta didik, khususnya sikap empati, kerja sama, dan keselamatan dalam aktivitas bermain di lingkungan sekolah.

b. Pelaksanaan Permainan Ular Naga Panjang Berbasis Lagu Kearifan Lokal untuk Memperkuat Karakter Peduli di Sekolah Dasar

1. Pelaksanaan Permainan Ular Naga Panjang dari segi Materi Pembelajaran

Pelaksanaan permainan Ular Tangga Naga Panjang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Permainan Ular Naga Panjang

Penerapan permainan tradisional Ular Naga Panjang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SDN Simoekrto VI/139 Surabaya dimulai dengan pengintegrasian kearifan lokal, yaitu dengan lagu “Rek Ayo Rek”. Pada tahap awal, guru memperkenalkan lagu tersebut beserta makna liriknya yang mengajak kebersamaan dan semangat bergotong royong. Siswa diajak menyanyikan lagu secara bersama-sama sambil memahami kosakata baru dalam konteks budaya, seperti kata “rek” (teman) dan “ayo” (mari). Proses ini sekaligus menjadi media untuk memperkaya perbendaharaan kata serta melatih pelafalan dalam Bahasa Indonesia yang menyenangkan. Penggunaan lagu tradisional ini menciptakan suasana akrab dan menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap permainan yang akan dilakukan. Penggunaan lagu tradisional mampu menumbuhkan karakter peduli pada teman sekelas dengan kompak dan bersama-sama (Naziyah et al., 2021; Purwanti, 2017; Suratmi, 2022). Dokumentasi disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Permainan Ular Naga Panjang

Setelah pengenalan lagu, siswa diajak mempraktikkan permainan Ular Naga Panjang di halaman sekolah dengan iringan lagu “Rek Ayo Rek”. Aturan permainan dimodifikasi sehingga setiap siswa yang berada di “gerbang” harus menyebutkan kata sapaan atau ungkapan peduli dalam Bahasa Indonesia sebelum melepaskan temannya. Misalnya, siswa harus mengucapkan

“Ayo, kita bantu” atau “Hati-hati, nanti jatuh!”. Aktivitas ini melatih keterampilan berbicara sekaligus menanamkan nilai kepedulian, kerja sama, dan empati. Guru memantau interaksi siswa dan memberikan penguatan ketika mereka menggunakan ungkapan-ungkapan peduli secara spontan selama permainan. Pembelajaran menjadi kontekstual karena nilai-nilai karakter tidak hanya diajarkan secara verbal, tetapi juga dialami langsung dalam interaksi sosial yang riang (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Selain itu, karakter peduli harus dilakukan pada sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan spontan yang isinya dengan bekerja sama dengan teman sebaya untuk mencapai suatu tujuan (Masrukhan, 2016). Praktik pelaksanaan permainan Ular Naga Panjang disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Praktik permainan Ular Naga Panjang

Respon siswa selama pembelajaran menunjukkan dampak positif terhadap pembentukan karakter peduli. Berdasarkan observasi guru, sebanyak 85% dari 25 siswa terlihat antusias mengikuti permainan dan lagu, serta aktif menggunakan ungkapan peduli tanpa disuruh. Salah satu bukti konkret adalah perubahan perilaku siswa saat ada teman yang terjatuh selama permainan; beberapa siswa spontan membantu teman yang terjatuh tersebut. Hasil jurnal refleksi harian siswa juga mencatat pernyataan seperti “Saya senang menolong teman saat main ular naga” dan “Lagu Rek Ayo Rek membuat saya rukun dengan teman.” Selain itu, wawancara singkat dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka memahami makna lagu sebagai ajakan untuk peduli dan bekerja sama. Data ini menguatkan bahwa integrasi permainan ular naga Panjang berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan pembelajaran bahasa, tetapi juga membentuk karakter peduli secara alami dan berkesan. Sejalan dengan penelitian Dewi & Yaniasti (2016) permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai pendidikan karakter di dalamnya. Selain itu penelitian Fadlillah (2016), pendidikan karakter dapat didapatkan dalam permainan edukatif sejak usia dini. Berempati kepada teman sesama teman sekelas juga salah satu penanaman nilai karakter peduli terhadap teman sebaya (Arif et al., 2021; Efendi et al., 2020; Masruroh, 2018).

2. Pelaksanaan Permainan Ular Naga Panjang dari segi Evaluasi Pembelajaran

Secara keseluruhan, asesmen ini sudah baik dan sesuai untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar karena dirancang berdasarkan karakteristik perkembangan anak usia awal. Bentuk soal isian sederhana, menjodohkan gambar, serta penggunaan simbol wajah senang dan sedih membantu siswa memahami konsep sikap peduli dan keselamatan secara konkret. Asesmen ini tidak hanya mengukur pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai karakter sehingga sejalan dengan tujuan pendidikan dasar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan

simbol emosi efektif meningkatkan pemahaman moral dan sosial anak usia dini karena membantu mereka mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata (Piaget, 1970).

Namun demikian, asesmen ini juga memiliki keterbatasan. Ketergantungan pada kemampuan membaca dan menulis dapat memengaruhi hasil siswa yang belum lancar literasi awal, sehingga jawaban kurang tepat belum tentu mencerminkan kurangnya pemahaman sikap. Selain itu, asesmen tertulis cenderung mengukur pemahaman normatif tentang perilaku baik, bukan perilaku nyata dalam konteks sosial sehari-hari. Penelitian dalam pendidikan karakter menegaskan bahwa penilaian sikap akan lebih valid jika dikombinasikan dengan observasi langsung dan asesmen autentik, seperti catatan anekdot dan bermain peran (Lickona, 1992; Wiggins, 1993). Oleh karena itu, asesmen ini akan menjadi lebih kuat dan komprehensif apabila dilengkapi dengan teknik penilaian lain yang menilai praktik nyata sikap peduli peserta didik di lingkungan sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan karakter peduli melalui permainan Ular Naga Panjang berbasis lagu kearifan lokal tidak terjadi secara spontan, melainkan melalui perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur. Integrasi nilai karakter peduli telah dirancang sejak tahap perencanaan materi dan asesmen, kemudian diwujudkan secara nyata dalam pelaksanaan permainan. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pendidikan karakter akan lebih efektif apabila dirancang secara sistematis dan diinternalisasikan melalui pengalaman langsung peserta didik.

Pada indikator (1) memperhatikan kondisi teman saat bermain, hasil penelitian menunjukkan bahwa stimulus visual berupa gambar permainan dan pertanyaan pemantik pada tahap perencanaan berfungsi mengarahkan perhatian siswa pada konteks bermain bersama. Dalam pelaksanaan, indikator ini tampak ketika siswa mengamati barisan, menoleh ke belakang, dan menghentikan aktivitas sejenak saat ada teman yang tertinggal atau kesulitan mengikuti ritme permainan. Perilaku ini mencerminkan perkembangan empati awal sebagaimana dikemukakan Lickona (1992) bahwa karakter peduli tumbuh melalui kemampuan memahami dan merasakan kondisi orang lain dalam interaksi sosial. (2) membantu teman yang mengalami kesulitan terlihat jelas selama pelaksanaan permainan. Siswa tidak hanya memahami konsep menolong melalui asesmen tertulis, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung, seperti menarik tangan teman dengan lembut, memberikan arahan, mengajarkan aturan permainan, dan menenangkan teman yang ragu atau takut. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa kepedulian sosial merupakan perwujudan nilai moral yang terintegrasi dengan kasih sayang, keramahan, dan kebaikan, yang muncul melalui tindakan nyata, bukan sekadar pemahaman normatif. Pada indikator (3) bersedia berbagi peran dalam permainan, pembelajaran menunjukkan bahwa siswa mampu menerima pembagian peran dengan lapang dan tidak memaksakan kehendak. Hal ini tidak terlepas dari suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui lagu "Rek Ayo Rek" yang menekankan kebersamaan dan gotong royong. Lagu berfungsi sebagai media afektif yang membantu siswa memahami bahwa bermain bukan tentang menang atau peran tertentu, melainkan tentang kebersamaan dan saling menghargai. Kondisi ini mendukung temuan Busyaeri & Muharom (2016) menyatakan bahwa kepedulian terhadap teman sebaya tampak melalui perilaku berbagi dan bekerja sama dalam aktivitas bermain. (4) Bekerja sama dengan kompak dalam kelompok muncul melalui kemampuan siswa mengikuti aturan permainan, bergerak selaras dengan irama lagu, dan menjaga kekompakan barisan agar tidak terputus. Kekompakan ini tidak hanya bersifat fisik,

tetapi juga sosial, karena siswa belajar menyesuaikan diri dengan kelompok dan menahan keinginan untuk bertindak sendiri.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi wahana pembelajaran sosial yang efektif, terutama dalam menanamkan nilai kerja sama sebagai bagian dari karakter peduli. (5) Tidak meninggalkan teman yang tertinggal tercermin dari perilaku siswa yang bersedia menunggu, memperlambat gerakan, serta memberi semangat kepada teman yang kesulitan. Temuan ini memperkuat klasifikasi Busyaeri & Muharom (2016) tentang kepedulian terhadap teman sebaya, yang ditandai dengan kepekaan terhadap kondisi sosial dan kesediaan membantu tanpa paksaan. Dalam konteks ini, permainan Ular Naga Panjang menciptakan situasi sosial yang autentik sehingga nilai kepedulian dapat dialami dan dirasakan secara langsung oleh siswa. Selanjutnya, indikator (6) mau bergantian dalam bermain tampak melalui kesabaran siswa menunggu giliran, tidak memotong giliran teman, dan menerima aturan permainan tanpa keluhan. Perilaku ini menunjukkan perkembangan pengendalian diri dan penghargaan terhadap hak orang lain. Asesmen formatif yang dirancang dalam penelitian ini turut memperkuat pembiasaan sikap tersebut, karena siswa tidak hanya dinilai dari jawaban benar, tetapi juga dari sikap yang ditunjukkan selama proses bermain. Indikator terakhir, (7) menunjukkan kegembiraan bersama, menjadi puncak dari penguatan karakter peduli yang diamati dalam penelitian ini. Ekspresi senyum, tawa, antusiasme, serta penggunaan bahasa yang santun untuk mengajak teman yang pasif menunjukkan bahwa kepedulian tumbuh dalam suasana emosional yang positif. Kegembiraan bersama ini menegaskan bahwa pendidikan karakter akan lebih bermakna apabila dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual, sebagaimana tercermin dalam permainan Ular Naga Panjang berbasis lagu kearifan lokal.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa ketujuh indikator karakter peduli tidak hanya direncanakan secara konseptual dalam materi dan asesmen, tetapi juga terimplementasi secara nyata dalam praktik pembelajaran. Integrasi permainan tradisional dan lagu kearifan lokal terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang holistik, yang menghubungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa. Dengan demikian, permainan Ular Naga Panjang berbasis kearifan lokal dapat dipandang sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk menguatkan karakter peduli pada siswa sekolah dasar.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi Permainan Ular Naga Panjang berbasis lagu kearifan lokal efektif dalam menguatkan karakter peduli pada siswa sekolah dasar, baik dari aspek perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, integrasi literasi dalam perencanaan materi dan asesmen telah dirancang secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas I. Perencanaan materi melalui penggunaan stimulus visual, gambar aktivitas permainan, serta pertanyaan pemantik terbukti mampu mengaktifkan pengetahuan awal, membangun kesiapan belajar, dan mengaitkan pengalaman personal siswa dengan materi pembelajaran. Perencanaan asesmen yang menggunakan bentuk soal sederhana, menjodohkan gambar, dan simbol ekspresi emosi menunjukkan orientasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada capaian akademik, tetapi juga pada pembiasaan nilai karakter, khususnya sikap peduli, empati, kerja sama, dan keselamatan dalam bermain.

Pada tahap pelaksanaan, integrasi permainan Ular Naga Panjang dengan lagu kearifan lokal “Rek Ayo Rek” berhasil menciptakan pembelajaran yang komunikatif, partisipatif, dan bermakna. Lagu tradisional berfungsi sebagai media budaya yang memperkaya kosakata, menumbuhkan suasana kebersamaan, serta menjadi sarana internalisasi nilai gotong royong dan kepedulian sosial. Modifikasi aturan permainan yang mewajibkan siswa menggunakan ungkapan-ungkapan peduli menjadikan pembelajaran bahasa tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Data observasi, refleksi siswa, dan wawancara menunjukkan adanya perubahan perilaku nyata, seperti meningkatnya spontanitas siswa dalam membantu teman, menunjukkan empati, dan bekerja sama selama aktivitas bermain. Dengan demikian, permainan Ular Naga Panjang berbasis lagu kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga sebagai model pedagogis kontekstual yang efektif dalam membentuk dan menguatkan karakter peduli peserta didik sekolah dasar secara alami, berkelanjutan, dan berakar pada budaya lokal.

Daftar Pustaka

- Arif, M., Rahmayanti, J. D., & Rahmawati, F. D. (2021). Penanaman karakter peduli sosial pada siswa sekolah dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 289–308. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.802>
- Astuti, S.Y., & Apriliani, S. (2025). Strengthening character education in elementary school students through local wisdom-based traditional games. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak*, 2(2), 53–62. <https://doi.org/10.64420/ijces.v2.i2>
- Astuti, W., & Thohir, M. A. (2024). 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>
- Busyaeri, A., & Muharom, M. (2016). Pengaruh sikap guru terhadap pengembangan karakter (Peduli sosial) siswa di MI Madinatunnajah Kota Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.177>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, N. L. (2016). Pendidikan karakter melalui permainan tradisional anak. *Daiwi Widya*, 3(3), 1–9.
- Efendi, N., Barkara, R. S., & Fitria, Y. (2020). Implementasi karakter peduli lingkungan di Sekolah Dasar Lolong Belanti Padang. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 62. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.460>
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan-permainan edukatif. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Paper Ke-2 “Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN.”*
- Harefa, L., Sendratari, L. P., & Syahrin, A. A. (2025). Strategi dan implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran sosiologi di SMAS Muhammadiyah 2 Singaraja. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 6(1), 50–63. <https://doi.org/10.54543/syntaximperatif.v6i1.643>

- Hasmarita, S., Nursyamsi, Y.M., Valentino, F.R., & Gunawan, G. (2023). The influence of traditional games on the character of elementary school students. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 6(2), 49–56. <https://doi.org/10.17509/tegar.v6i1.51334>
- Lestari, A. P., Susilawati, S., & Febriansyah, F. (2024). *Implementasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku rejang dan penerepannya pada pendidikan anak usia sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Lickona, T. (1992). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Ma Suma, Nurwahidin, M., & Sudjarwo. (2022). Permainan tradisional daerah sebagai sarana penguatan karakter siswa sekolah dasar. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(6).
- Masrukhan, A. (2016). Pelaksanaan pendidikan karakter peduli sosial di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 29(5), 2–812.
- Masrurroh, M. (2018). Membentuk karakter peduli lingkungan dengan pendidikan. *Jurnal Geografi Gea*, 18(2), 130–134. <https://doi.org/10.17509/gea.v18i2.13461>
- Naziyah, S., Akhwani, A., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3482–3489. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1344>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Trans. D. Coltman.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan karakter peduli lingkungan dan implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120–134. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Setiawan, M. A., Vien, R., & Suryono, H. (2017). Penerapan model analisis dilema moral terhadap sikap peduli sosial siswa pada kompetensi dasar menampilkan sikap positif berpancasila dalam kehidupan bermasyarakat. *Paedagogia*, 20(1), 88–103. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i1.16602>
- Sopakua, S., Sahertian, N. L., Mamangsa, A. W., Revallo, N., Prasetya, P. A., Lelapary, E., & Remas, J. (2024). Penerapan permainan tradisional sambil belajar untuk perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. *Abdimas Universal*, 6(2), 263–272. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v6i2.440>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suratmi. (2022). Permainan ular naga untuk pengembangan sikap sosial dan menanamkan karakter pada anak usia dini. *Bunga Rampai: Teori dan Praktik Bermain untuk Anak Usia Dini*, 107.
- Syamsi, I., & Tahar, M. (2021). Local wisdom-based character education for special needs students in inclusive elementary schools. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(6), 3329–3342. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i6.6567>
- Wiggins, G. P. (1993). *Assessing student performance: Exploring the purpose and limits of testing*. Jossey-Bass/Wiley.