

ANALISIS SWOT PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN EDUKATIF

Fadllurrahman

Sekolah Tinggi Agama Islam Attaqwa (STAI Attaqwa) Bekasi

imanfadllurrahman@gmail.com

Rizal Firdaus

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab Ar Raayah Sukabumi

rizalfirdaus9@gmail.com

Abstrak

Pendidikan karakter di sekolah sangat penting perannya dalam mengkondisikan siswa di Lembaga Pendidikan agar dapat menjalani kehidupannya dengan baik dan menyenangkan. Sehingga apabila telah tercipta siklus yang menggembirakan, proses pembelajaran akan lebih mudah diserap dan dipahami. Selain itu, Pendidikan karakter yang tepat dapat membentuk kepribadian siswa yang baik, sehingga membantu dalam menjalani kesehariannya dengan lebih baik, dan mempersiapkan masa depannya dengan menyenangkan. Maka dari itu artikel ini bertujuan untuk menganalisis aspek kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman (SWOT) dalam implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui permainan edukatif. Analisis SWOT ini berfungsi untuk menemukan strategi-strategi yang dapat dilakukan dalam mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah dasar melalui permainan edukatif. Metode penelitian yang digunakan adalah mix method concurrent research, yaitu satu metode yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Data diperoleh dari berbagai dokumen yang relevan, analisis data kualitatif menggunakan teknik analisis dokumen yang disajikan secara deskriptif, sementara analisis data kuantitatif dilakukan untuk menemukan positioning strategi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui permainan edukatif. Kajian ini menemukan bahwa masalah utama dalam Pendidikan karakter di Indonesia terletak pada metode pendidikannya, sebab nilai-nilai dan konten Pendidikan karakter tidak banyak bergeser sedari awal ditentukan, namun metode selalu berkembang seiring perkembangan zaman. Metode Pendidikan karakter yang paling sesuai untuk diimplementasikan di sekolah dasar ialah dengan memanfaatkan permainan edukatif. Melalui permainan edukatif, secara hipotetik dapat menjadi alternatif pengajaran Pendidikan karakter, terutama untuk mengajarkan nilai-nilai dalam lima karakter utama yaitu religius, mandiri, nasionalis, integritas dan gotong royong. Sehingga metode peneladanan, pembiasaan dan pengkondisian lingkungan untuk membentuk karakter dapat dilakukan dengan optimal. Analisis kualitatif SWOT kajian ini menghasilkan empat strategi yang terangkum dalam strategi SO, ST, WO dan WT. Sementara analisis data kuantitatif SWOT kajian ini menghasilkan temuan strategi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui permainan edukatif berada pada kuadran satu yang berarti strategi yang dapat dilakukan adalah agresif.

Kata kunci: Analisis SWOT, Pendidikan Karakter, Lima Karakter Utama, Sekolah Dasar, Permainan Edukatif

Abstract

Character education in schools plays a very important role in conditioning students in educational institutions to live their lives well and enjoyably. So that when an exciting cycle has been created, the learning process will be easier to absorb and understand. In addition, proper character education can shape a good student's personality, thus helping in living his daily life better, and preparing for his future pleasantly. Therefore, this article aims to analyze aspects of strengths, weaknesses, opportunities and threats (SWOT) in the

implementation of character education in elementary schools through educational games. This SWOT analysis serves to find strategies that can be done in implementing character education in elementary schools through educational games. The research method used is a mix method concurrent research, which is a method that combines qualitative and quantitative approaches together. Data was obtained from various relevant documents, qualitative data analysis used document analysis techniques presented descriptively, while quantitative data analysis was carried out to find the positioning of character education strategies in elementary schools through educational games. This study finds that the main problem in character education in Indonesia lies in the educational method, because the values and content of character education have not shifted much since the beginning was determined, but the method has always developed with the times. The most suitable method of character education to be implemented in elementary school is by utilizing educational games. Through educational games, hypothetically it can be an alternative to teaching character education, especially to teach values in the five main characters, namely religious, independent, nationalist, integrity and mutual cooperation. So that the method of modeling, habituation and conditioning of the environment to form character can be carried out optimally. The qualitative analysis of SWOT of this study resulted in four strategies summarized in the SO, ST, WO and WT strategies. Meanwhile, the quantitative data analysis of SWOT of this study resulted in the findings of character education strategies in elementary schools through educational games in quadrant one, which means that the strategies that can be carried out are aggressive.

Keywords: SWOT Analysis, Character Education, Five Main Characters, Elementary School, Educational Games

PENDAHULUAN

Salah satu latar belakang kajian ini dibuat ialah kajian Abd Rohim tentang implementasi pendidikan karakter di Sekolah Dasar melalui permainan edukatif.¹ Kajian tersebut mengkaji urgensi permainan edukatif dalam pendidikan karakter dan bagaimana penerapannya di level Sekolah Dasar. Oleh karena itu, kajian bertujuan untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman (SWOT) yang ada dalam konsepsi atau implementasi pendidikan karakter melalui permainan edukatif di Sekolah Dasar. Sebagaimana dimaklumi bahwa implementasi pendidikan karakter di persekolah Indonesia merupakan kewajiban institusi Lembaga persekolah di Indonesia, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang tentang sistem Pendidikan Nasional dan peraturan Presiden Republik Indonesia tentang Penguatan Pendidikan Karakter.² Perkembangan terkini dalam Pendidikan karakter tertuang dalam peraturan Presiden Republik Indonesia no 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, Dimana aspek karakter disimpulkan dalam lima karakter utama yaitu karakter religius, karakter mandiri, karakter gotong royong, karakter nasionalis dan karakter integritas.^{3,4} Dalam peraturan presiden tersebut diatur juga bahwa pelaksanaannya harus

¹ Abd. Rohim, "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (January 21, 2024), doi:10.35931/am.v8i1.2872.

² Rizal Firdaus et al., "Implementation Of The Triple Helix Mohammad Natsir In Arabic Education," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 5, no. 3 (October 28, 2022), doi:10.18860/ijazarabi.v5i3.17185.

³ Presiden Republik Indonesia, "Peraturan Presiden Republik Indonesia No 87 Tahun 2017" (SETKAB Republik Indonesia, 2017), <https://setkab.go.id/inilah-materi-perpres-no-87-tahun-2017-tentang-penguatan-pendidikan-karakter/>.

⁴ Rizal Firdaus et al., "The Concept of Triple Helix Mohammad Natsir and Its Implementation in Strengthening Religious Character Education," *EDUTECH: Journal of Education And Technology* 4, no. 1 (2020), doi:10.29062/edu.v4i1.84.

terintegrasi dengan program kurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler di persekolahan. Selain integrasi dalam internal sekolah, program tersebut juga harus terintegrasi dengan rumah dan lingkungan masyarakat tempat siswa tinggal, sehingga pelaksanaan pendidikan karakter dapat dilakukan secara maksimal.^{5,6}

Sebagaimana diketahui bahwa kegiatan Pendidikan hendaknya mengolah dan melatih aspek kognitif, afektif dan psikomotorik agar peserta didik dapat berkembang segala potensinya.⁷ Metode pembelajaran dengan pendekatan permainan dianggap paling sesuai dengan kondisi psikis dan psikologis anak usia Sekolah Dasar, termasuk dalam melaksanakan program Pendidikan karakter, dimana suasana menyenangkan dan emosi positif menjadi daya dukung yang kuat dalam pembelajaran.⁸ Program pendidikan yang menjadikan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai tujuan utama pendidikan harus dilakukan dengan proses yang efektif, efisien dan menyenangkan agar mendapat hasil yang sesuai dengan harapan para pendidik, siswa dan orang tua.⁹

Dalam permainan edukatif terdapat nilai-nilai Pendidikan yang mengarah pada peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik sekaligus dalam satu kegiatan. Aspek kognitif misalkan dalam suatu permainan pasti terdapat aturan-aturan tertentu yang apabila dilanggar dapat menyebabkan berkurangnya poin atau bahkan kalah dalam bermain. Pengetahuan akan aturan dan cara bermain ini dalam prosesnya mengasah aspek kognitif siswa. Begitu juga aspek afektif yang merupakan ranah penekanan pada sikap siswa, dimana dalam permainan edukatif seringkali didapati aspek kerja sama tim yang dapat merangsang tumbuhnya sikap atau karakter mandiri, gotong royong, peduli, jujur, disiplin dan lain sebagainya. Demikian halnya dengan ranah psikomotorik yang merupakan ranah untuk mengasah keterampilan siswa, Dimana dalam menjalankan permainan diperlukan keterampilan tertentu, baik itu keterampilan olah pikir yang menuntut kemampuan berstrategi secara abstrak maupun olah karsa yang menuntut kemampuan kinestetik atau pergerakan anggota tubuh.

Terdapat sejumlah manfaat permainan edukatif dalam Pendidikan diantaranya sebagaimana diungkap Andi Fatmayanti dan Khaerati, bahwa diantara manfaatnya ialah meningkatkan kreativitas dan pola pikir, melatih konsentrasi dalam belajar, terciptanya suasana belajar yang

⁵ Fadllurrohman Fadllurrohman, Jaenudin Jaenudin, and Arizqi Ihsan Pratama, "Implementasi Tri Pusat Pendidikan Sebagai Model Pendidikan Karakter Religius Di Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023), doi:10.35931/am.v7i1.1875.

⁶ Kemendikbud RI, *Konsep Dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar Dan Sekolah Menengah Pertama*, accessed January 29, 2024, https://repositori.kemdikbud.go.id/10075/1/Konsep_dan_Pedoman_PPK.pdf.

⁷ Sofyan Sauri, *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam*, IV (Bandung: Rizqi Press, 2016).

⁸ Andi Aslindah, *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*, ed. Awal Syaddad, 1st ed. (Parepare: Kaaffah Learning Center, 2018).

⁹ E. Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, IV (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

menyenangkan, meningkatkan kemampuan sosialisasi dan interaksi siswa, menumbuhkan rasa percaya diri siswa, memperluas wawasan siswa.¹⁰

Berdasarkan pemikiran diatas, penulis memiliki keyakinan bahwa Pendidikan karakter melalui permainan edukatif sangat relevan dilakukan di lembag-lembaga pendidikan, terutama lembaga pendidikan dasar dan menengah. Maka dari itu penelitian ini ingin mengungkap sejauhmana peran dan pengaruh permainan edukatif dalam membentuk karakter siswa di level sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah *mix method concurrent research*, yaitu suatu metode penelitian yang menggabungkan antara metode *kualitatif* dan *kuantitatif* secara bersamaan.¹¹ Teknik pengambilan data menggunakan teknik analisis dokumen, dan Teknik analisis data menggunakan teknik analisis *kualitatif* SWOT dan teknik analisis kuantitatif SWOT. Sebagaimana dikatakan Rangkuti, teknik analisis data *kualitatif* SWOT dilakukan untuk menganalisis empat aspek dalam SWOT yaitu aspek kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam implementasi Pendidikan karakter melalui permainan edukatif di level sekolah dasar, analisis ini kemudian menghasilkan strategi-strategi yang dapat dilakukan dalam mengimplementasi Pendidikan karakter melalui permainan edukatif di level Sekolah Dasar.¹² Sementara itu analisis *Kuantitatif* SWOT dilakukan untuk mengetahui positioning implementasi pendidikan karakter melalui permainan edukatif di level sekolah dasar dalam matrik kuadran SWOT, analisis ini bermanfaat untuk menentukan langkah-langkah strategis dalam mengimplementasi pendidikan karakter melalui permainan edukatif di level sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis SWOT *Kualitatif*

Untuk mendapatkan strategi yang baik dalam mengimplemtasikan Pendidikan karakter di sekolah dasar melalui permainan edukatif dilakukan analisis SWOT secara *kualitatif*, yaitu dengan mendeskripsikan aspek-aspek kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam implementasi Pendidikan karakter di Sekolah Dasar melalui permainan edukatif. Deskripsi tersebut terbagai menjadi dua factor, yaitu factor internal dan factor eksternal. Kemudian berdasarkan analisis

¹⁰ Andi; Fatmayanti and Khaerati Khaerati, "Penggunaan Gadget Sebagai Media Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar (Sd)," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024).

¹¹ A Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*, 4th ed. (Jakarta: Kencana, 2017).

¹² Freddy Rangkuti, *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis Menghadapi Abad 21* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002).

kualitatif dua faktor tersebut, dapat disusun strategi-strategi kunci dengan menyandingkan empat aspek dari SWOT, yaitu stretegi *Strength-Opportunity* (SO), strategi *strength-threat* (ST), strategi *weakness-opportunity* (WO) dan strategi *weakness-threat* (WT).¹³ Berikut deskripsi analisis *kualitatif* SWOT Pendidikan karakter di Sekolah dasar melalui permainan edukatif.

Tabel 1. Analisis *Kualitatif* SWOT Pendidikan karakter di Sekolah dasar melalui permainan edukatif.

Faktor Internal		Faktor Eksternal	
Kekuatan	Kelemahan	Peluang	Ancaman
1. Aktifitas Permainan umumnya disukai anak-anak. 2. Hasil Pendidikan langsung dirasakan anak-anak. 3. Terbangunnya Hubungan interpersonal yang positif antara siswa dan guru. 4. Mengolah tiga aspek sekaligus, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. 5. Dapat dilakukan dalam program kurikuler, intrakurikuler atau ekstrakurikuler.	1. Membutuhkan waktu, ruang dan media yang banyak. 2. Kemampuan guru atau tutor dalam mengelola permainan edukatif.	1. Mengasah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa secara bersamaan. 2. Terdapat banyak ragam permainan edukatif.	1. Minimnya pengawasan guru dapat menjadikan murid melewati batas wajar penggunaan permainan edukatif berbasis perangkat elektronik. 2. Kualitas perangkat elektronik yang mumpuni dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran karakter yang diinginkan.

Tabel 2. Strategi *Strength-Opportunity* (SO)

Faktor Internal	<u>Kekuatan:</u> 1. Aktifitas Permainan umumnya disukai anak-anak 2. Hasil Pendidikan langsung dirasakan anak-anak.
-----------------	---

¹³ Paulus Wardoyo, *Enam Alat Analisis Manajemen*, 1st ed. (Semarang: Semarang University Press, 2011).

Faktor Eksternal	3. Terbangunnya Hubungan interpersonal yang positif antara siswa dan guru. 4. Mengolah tiga aspek sekaligus, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. 5. Dapat dilakukan dalam program kurikuler, intrakurikuler atau ekstrakurikuler.
<u>Peluang:</u> 1. Mengasah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa secara bersamaan. 2. Terdapat banyak ragam permainan edukatif.	<u>Strategi SO:</u> 1. Mencari dan menentukan permainan edukatif yang relevan dengan usia dan budaya siswa. 2. Pihak sekolah secara pro aktif menyediakan sarana dan prasarana permainan edukatif.

Tabel 3. Strength-Threat (ST)

Faktor Internal Faktor Eksternal	<u>Kekuatan:</u> 1. Aktifitas Permainan umumnya disukai anak-anak . 2. Hasil Pendidikan langsung dirasakan anak-anak. 3. Terbangunnya Hubungan interpersonal yang positif antara siswa dan guru. 4. Mengolah tiga aspek sekaligus, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. 5. Dapat dilakukan dalam program kurikuler, intrakurikuler atau ekstrakurikuler.
<u>Ancaman:</u> 1. Minimnya pengawasan guru dapat menjadikan murid melewati batas wajar penggunaan permainan edukatif berbasis perangkat elektronik. 2. Kualitas perangkat elektronik yang mumpuni dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran karakter yang diinginkan.	<u>Strategi ST:</u> 1. Membuat aturan dan batasan yang jelas dalam pemanfaatan permainan edukatif berbasis elektronik, agar siswa tidak overtime dalam menggunakan perangkat elektronik. 2. Selain pro aktif, pihak sekolah juga harus selektif menentukan jenis perangkat elektronik, agar proses pembelajaran melalui perangkat elektronik tidak terganggu masalah kualitas perangkat.

Tabel 4. Strategi Weakness-Opportunity (WO)

Faktor Internal Faktor Eksternal	Kelemahan: 1. Membutuhkan waktu, ruang dan media yang banyak. 2. Kemampuan guru atau tutor dalam mengelola permainan edukatif.
Peluang: 1. Mengasah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa secara bersamaan. 2. Terdapat banyak ragam permainan edukatif.	Strategi WO: 1. Dibutuhkan manajemen Pendidikan yang baik agar program bisa berjalan dan tidak mengganggu aktifitas pembelajaran yang lain. 2. Melaksanakan pelatihan dan pembekalan tutor permainan edukatif secara berkala.

Tabel 5. Weakness-Threat (WT)

Faktor Internal Faktor Eksternal	Kelemahan: 1. Membutuhkan waktu, ruang dan media yang banyak. 2. Kemampuan guru atau tutor dalam mengelola permainan edukatif.
Ancaman: 1. Minimnya pengawasan guru dapat menjadikan murid melewati batas wajar penggunaan permainan edukatif berbasis perangkat elektronik. 2. Kualitas perangkat elektronik yang mumpuni dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran karakter yang diinginkan.	Strategi WT: 1. Perlu adanya standar operasional yang jelas agar program berjalan dengan baik. 2. Selain keterampilan teknis permainan edukatif, tutor permainan edukatif berbasis perangkat elektronik perlu dibekali dengan kemampuan mengoperasikan perangkat elektronik.

Analisis SWOT Kuantitaif

Setelah mengetahui data kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui permainan edukatif, tahap selanjutnya ialah pengukuran matrik SWOT dengan menghitung bobot dan rating tiap-tiap faktor internal dan eksternal. Analisis internal atau IFAS (*Internal Factor Analysis System*) dilakukan untuk mengetahui dan mengukur faktor kekuatan dan kelemahan implementasi pendidikan karakter di

sekolah dasar melalui permainan edukatif. Analisis eksternal atau EFAS (*Eksternal Factor Analysis System*) dilakukan untuk mengetahui dan mengukur faktor peluang dan ancaman implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui permainan edukatif.

Tabel 6. Matrik Internal SWOT
Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar melalui Permainan Edukatif

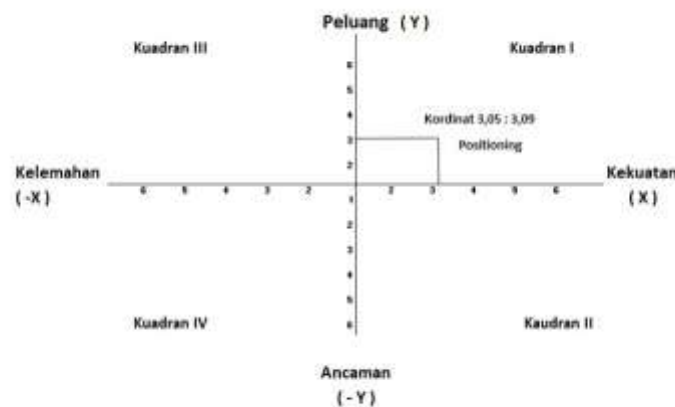
Faktor Internal	Bobot	Rating	Skor
Kekuatan			
Aktifitas Permainan umumnya disukai anak-anak .	0,2	4	0,8
Hasil Pendidikan langsung dirasakan anak-anak.	0,15	4	0,6
Terbangunnya Hubungan interpersonal yang positif antara siswa dan guru.	0,15	4	0,6
Mengolah tiga aspek sekaligus, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.	0,15	2	0,3
Dapat dilakukan dalam program kurikuler, intrakurikuler atau ekstrakurikuler.	0,1	2	0,2
Kelemahan			
Membutuhkan waktu, ruang dan media yang banyak.	0,1	2	0,2
Kemampuan guru atau tutor dalam mengelola permainan edukatif.	0,1	2	0,2
Total	1		
Total Skor Internal			3,05

Tabel 7. Matrik eksternal SWOT
Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar melalui Permainan Edukatif

Faktor Eksternal	Bobot	Rating	Skor
Peluang			
Mengasah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa secara bersamaan.	0,3	4,0	1,45
Terdapat banyak ragam permainan edukatif.	0,3	4,0	1,0
Ancaman			
Minimnya pengawasan guru dapat menjadikan murid melewati batas wajar penggunaan permainan edukatif berbasis perangkat elektronik.	0,2	2,0	0,4
Kualitas perangkat elektronik yang mumpuni dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran karakter yang diinginkan.	0,2	1,0	0,2
Total	1,0		
Total Skor Eksternal			3,09

Selanjutnya berdasarkan evaluasi faktor internal, yaitu aspek kekuatan dan kelemahan Pendidikan karakter di Sekolah dasar melalui permainan edukatif, hasil penghitungan skor kedua aspek tersebut ialah 3.05. Sedangkan berdasarkan evaluasi eksternal, yaitu aspek peluang dan aspek ancaman Pendidikan karakter di Sekolah Dasar melalui permainan edukatif, dihitung hasil total skor peluang ditambah total skor ancaman ialah 3,09.

Tahap selanjutnya setelah mengetahui skor faktor internal dan skor faktor eksternal dilakukan positioning, yaitu tahapan untuk menentukan posisi salah satu dari empat kuadran analisis SWOT. Dalam hal ini menentukan strategi yang harus dilakukan dalam Pendidikan karakter di Sekolah Dasar melalui permainan edukatif. Teknis analisis matrik IFAS dan EFAS ini adalah penghitungan sumbu X dan sumbu Y dalam analisis SWOT. Sumbu X positif merupakan aspek kekuatan, sedang sumbu $-X$ merupakan aspek kelemahan. Sumbu Y positif merupakan aspek peluang dan sumbu $-Y$ merupakan aspek ancaman. Berikut penghitungan positioning analisis matrik SWOT terhadap Pendidikan karakter di Sekolah Dasar melalui permainan edukatif.



Gambar 1. Positioning Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif

KESIMPULAN

Pendidikan karakter di sekolah dasar sangat penting perannya dalam mengkondisikan siswa agar dapat menjalani kehidupannya dengan baik dan menyenangkan. Sehingga apabila telah tercipta siklus yang menggembirakan, proses pembelajaran akan lebih mudah diserap dan dipahami. Selain itu, Pendidikan karakter yang tepat dapat membentuk kepribadian siswa yang baik, sehingga membantu dalam menjalani kesehariannya dengan lebih baik, dan mempersiapkan masa depannya dengan menyenangkan.

Masalah utama dalam Pendidikan karakter di Indonesia terletak pada metode pendidikannya, sebab nilai-nilai dan konten Pendidikan karakter tidak banyak bergeser sedari awal ditentukan, namun metode selalu berkembang seiring perkembangan zaman. Metode Pendidikan karakter yang

paling sesuai untuk diimplementasikan di sekolah dasar ialah dengan memanfaatkan permainan edukatif seperti bermain peran, cerita bergambar, permainan tradisional serta permainan modern melalui pemanfaatan perangkat elektronik yang relevan.

Melalui permainan edukatif ini secara hipotetik dapat menjadi alternatif pengajaran Pendidikan karakter, terutama untuk mengajarkan nilai-nilai dalam lima karakter utama yaitu religius, mandiri, nasionalis, integritas dan gotong royong. Sehingga metode peneladanan, pembiasaan dan pengkondisian lingkungan untuk membentuk karakter dapat dilakukan dengan optimal. Analisis *kualitatif* SWOT kajian ini menghasilkan empat strategi yang terangkum dalam strategi SO, ST, WO dan WT. Sementara analisis data *kuantitatif* SWOT kajian ini menyimpulkan strategi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui permainan edukatif berada pada kuadran satu yang berarti strategi yang dapat dilakukan adalah agresif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslindah, Andi. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*. Edited by Awal Syaddad. 1st ed. Parepare: Kaaffah Learning Center, 2018.
- E. Mulyasa. *Manajemen Pendidikan Karakter*. IV. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Fadllurrohman, Fadllurrohman, Jaenudin Jaenudin, and Arizqi Ihsan Pratama. "Implementasi Tri Pusat Pendidikan Sebagai Model Pendidikan Karakter Religius Di Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023). doi:10.35931/am.v7i1.1875.
- Fatmayanti, Andi, and Khaerati Khaerati. "Penggunaan Gadget Sebagai Media Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar (Sd)." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024).
- Firdaus, Rizal, Kama Abdul Hakam, Momod Abdul Somad, and Ahmad Syamsu Rizal. "Implementation Of The Triple Helix Mohammad Natsir In Arabic Education." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 5, no. 3 (October 28, 2022). doi:10.18860/ijazarabi.v5i3.17185.
- . "The Concept of Triple Helix Mohammad Natsir and Its Implementation in Strengthening Religious Character Education." *EDUTECH : Journal of Education And Technology* 4, no. 1 (2020). doi:10.29062/edu.v4i1.84.
- Kemendikbud RI. *Konsep Dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar Dan Sekolah Menengah Pertama*. Accessed January 29, 2024. https://repositori.kemdikbud.go.id/10075/1/Konsep_dan_Pedoman_PPK.pdf.
- Presiden Republik Indonesia. "Peraturan Presiden Republik Indonesia No 87 Tahun 2017." SETKAB Republik Indonesia, 2017. <https://setkab.go.id/inilah-materi-perpres-no-87-tahun-2017-tentang-penguatan-pendidikan-karakter/>.
- Rangkuti, Freddy. *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis Menghadapi Abad 21*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Rohim, Abd. "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (January 21, 2024). doi:10.35931/am.v8i1.2872.
- Sofyan Sauri. *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam*. IV. Bandung: Rizqi Press, 2016.

Fadllurrahman, Rizal Firdaus: Analisis Swot Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif

Wardoyo, Paulus. *Enam Alat Analisis Manajemen*. 1st ed. Semarang: Semarang University Press, 2011.

Yusuf, A Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. 4th ed. Jakarta: Kencana, 2017.