



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 13225-13233
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Implementasi Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter Gotong Royong Pembelajaran PPKn Peserta Didik Kelas V SDN Peterongan

Yoga Pratama^{1✉}, Kartinah², Resmiwati³, Fine Reffiane⁴
(1)(2)(4) Universitas PGRI Semarang
(3) SDN Peterongan Semarang
Email: ppg.yogapratama00128@program.belajar.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan menilai seberapa besar implementasi permainan tradisional dalam meningkatkan karakter gotong royong pada pembelajaran PPKn kelas V di SDN Peterongan Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Nonprobability Sampling dengan bentuk Sampling Insidental. Analisis data meliputi uji normalitas dan uji paired sample t-test. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal dengan nilai signifikansi pada tabel Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,167 dan 0,093 ($>0,05$). Analisis uji t-test menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,002 ($<0,05$) dan nilai t-hitung sebesar 20,052 ($>$ t-tabel 2,05954). Ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan permainan tradisional congklak terhadap karakter gotong royong siswa. Kesimpulannya, penerapan Permainan tradisional congklak dapat berkontribusi pada pembentukan karakter gotong royong peserta didik. Berdasarkan penelitian ini, disarankan agar guru menggunakan berbagai permainan dan media pembelajaran untuk membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan karakter gotong royong di sekitar mereka.

Kata Kunci: *Karakter Gotong Royong, Permainan Tradisional, PPKn*

Abstract

This research aims to assess how much the implementation of traditional games has improved the character of mutual cooperation in class V PPKn learning at SDN Peterongan Semarang. This research uses quantitative methods with a One-Group Pretest-Posttest design. The sampling technique used was Nonprobability Sampling in the form of Incidental Sampling. Data analysis includes normality test and paired sample t-test. The normality test results show that the data has a normal distribution with significance values in the Kolmogorov-Smirnov table of 0.167 and 0.093 (>0.05). The t-test analysis shows a significance value (sig. 2-tailed) of 0.002 (<0.05) and a calculated t-value of 20.052 ($>$ t-table 2.05954). This shows that there is a significant influence of the application of the traditional game congklak on the students' mutual cooperation character. In conclusion, the application of the traditional congklak game can contribute to the formation of students' cooperative character. Based on this research, it is recommended that teachers use various games and learning media to make students more active and increase the character of mutual cooperation around them.

Keywords: Mutual Cooperation Characters, Traditional Games, PPKn

PENDAHULUAN

Pendidikan di zaman digital, kita dihadapkan pada berbagai tantangan yang sangat luas. Kemajuan teknologi, Selain menyediakan kenyamanan dalam berbagai aktivitas, perkembangan ini memiliki dampak negatif yang cukup mengkhawatirkan, seperti menurunnya moral, akhlak, dan nilai-nilai kemanusiaan dalam masyarakat. Perilaku individualistis tidak hanya dipicu oleh perkembangan teknologi, tetapi juga oleh berbagai faktor lainnya. Melalui Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017, pemerintah bertujuan untuk memperkuat Pendidikan Karakter (PPK). Peraturan ini menegaskan delapan belas karakter yang diutamakan, seperti nilai-nilai religi, integritas, toleransi, ketekunan, inovasi, mandiri, partisipasi, penasaran, semangat nasionalisme, patriotisme, penghargaan atas prestasi, komunikasi efektif, perdamaian, literasi, pelestarian lingkungan, kepedulian sosial, serta tanggung jawab. Meskipun kemajuan teknologi membawa berbagai permainan elektronik menarik seperti permainan daring, konsol game seperti PlayStation, Xbox One, Nintendo, robotika, mobil kontrol jarak jauh, permainan video, dan lain-lain yang sangat diminati oleh anak-anak di tingkat sekolah dasar di Indonesia (Widoretno et al., 2021) pemerintah tetap fokus pada penguatan pendidikan karakter sebagai upaya untuk mencegah perilaku negatif pada anak-anak. Dari kedelapan belas karakter tersebut, karakter peduli sosial dianggap sebagai salah satu solusi untuk mengurangi sikap individualistis pada anak. Gotong royong adalah salah satu kegiatan yang mencerminkan karakter peduli sosial.

Menurut Jiwandono (2020), pengembangan karakter gotong royong melalui permainan tradisional pada anak usia sekolah dasar membantu mereka saling mengenal, berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain sejak dini, serta mengembangkan keterampilan mereka. Aktivitas ini juga mendukung perkembangan motorik kasar dan halus, latihan kekuatan dan keterampilan, pembentukan kepribadian, serta meningkatkan perkembangan fisik anak-anak. Bermain merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak dan dapat menjadi metode pembelajaran yang aktif (Hasanah, 2018; Wiratman et al., 2023). Permainan tradisional sering kali tidak memerlukan peralatan khusus, melainkan hanya menggunakan benda-benda sederhana yang mudah ditemukan, terjangkau, dan umumnya tersedia saat anak-anak bermain, seperti batu, tongkat, atau daun kering. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan karakter anak melalui berbagai jenis permainan.

Menurut Utomo, E.p (2018), penurunan karakter peduli sosial pada anak merupakan isu yang membutuhkan perhatian khusus. Salah satu pendekatan untuk memperkuat karakter peduli sosial adalah dengan menghidupkan kembali praktik gotong royong sebagai manifestasi autentik dari Pancasila, yang merupakan warisan khas Indonesia. Konsep gotong royong berbeda dari kerja sama konvensional karena memiliki karakteristik yang unik dan tidak dapat ditemukan dalam konsep-konsep asing. Secara umum, konsep gotong royong mencakup nilai-nilai seperti saling menghargai, solidaritas, musyawarah dan mufakat, keadilan, serta toleransi yang menjadi dasar dari pandangan hidup dan filosofi bangsa Indonesia. Nilai-nilai ini secara jelas mencerminkan elemen-elemen yang mendasari sikap peduli terhadap sesama. Di dalam masyarakat, nilai gotong royong memiliki hubungan positif dengan sikap peduli sosial, yang berarti semakin kuat praktik gotong royong semakin besar kontribusinya dalam membangun kesadaran sosial di masyarakat.

Studi yang dilakukan oleh Salam & Nur (2023) di Sekolah Dasar Negeri Pahlawan Tasikmalaya menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional bakiak dengan pendekatan metode sokratik memberikan dampak yang bermakna terhadap pengembangan karakter gotong royong pada pesertadidik kelas III. Implementasi nilai-nilai karakter gotong royong melalui permainan bakiak telah terbukti meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Menurut penelitian oleh Fauziah dan rekan (2022), permainan tradisional seperti galah asin, congklak, dan engklek juga berperan dalam membentuk karakter dan nilai-nilai budaya diri peserta didik. Dengan bermain ini,

peserta didik dapat belajar untuk bekerja sama dengan meningkatkan kemampuan bersosialisasi, mendorong integritas, melatih kesabaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta merangsang kreativitas mereka.

Permasalahan rendahnya karakter gotong royong pada siswa kelas V SDN Peterongan dapat diatasi dengan penggunaan permainan tradisional congklak. Permainan congklak adalah permainan berkelompok dengan mengandalkan kerja sama setiap anggota tim untuk menyelesaikan permainan. Dalam permainan ini, Para murid dibagi menjadi enam kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari empat siswa. Dalam permainan tersebut, kelompok akan dianggap kalah jika jumlah kerang yang dimasukkan lebih sedikit dibandingkan dengan tim lawan. Menurut Zulfiqor (2023), permainan congklak memiliki dampak positif yang signifikan, seperti meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah penyampaian topik pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Dalam proses ini siswa diajarkan tentang tanggung jawab dan gotong royong dengan strategi memasukan kerang pada lubang congklak agar tim lawan tidak bisa memasukan kerang lebih banyak ke lubang congklak. Selain berperan sebagai sarana untuk menanamkan karakter positif pada anak-anak, permainan tradisional juga berfungsi sebagai upaya dalam melestarikan warisan budaya bangsa. Dari pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, penulis tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai implementasi permainan tradisional dalam membangun karakter gotong royong pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan Pre-Experimental Design. Sugiyono (2019: 74) menjelaskan bahwa pre-experimental design bukanlah eksperimen yang sejati Karena masih ada faktor eksternal yang dapat mempengaruhi variabel yang ingin diteliti, penelitian menggunakan rancangan One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam rancangan ini, pretest dilakukan sebelum pemberian perlakuan, dan posttest dilakukan setelah perlakuan dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, hasil yang diperoleh dari perlakuan dapat lebih tepat dan akurat. Skema One-Group Pretest-Posttest Design dapat diilustrasikan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberlakukan penerapan permainan tradisional congklak)

X = Perlakuan (diberlakukan penerapan permainan tradisional congklak)

O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberlakukan penerapan permainan tradisional congklak)

Desain ini dipilih sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan karakter gotong royong siswa dalam mata pelajaran PPKn, khususnya dalam memahami keanekaragaman sekitar, dengan menggunakan permainan tradisional congklak ini dilakukan di kelas V A SD Negeri Peterongan Semarang. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas V A SD Negeri Peterongan Semarang, yang merupakan sekelompok individu dengan ciri-ciri dan karakteristik khusus yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 80). Sampel terdiri dari 25 siswa kelas V A, dengan rincian 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Sampel ini dipilih untuk mencerminkan jumlah dan karakteristik yang ada pada populasi tersebut, sesuai dengan definisi dari Sugiyono (2019: 80).

Teknik sampling merupakan pendekatan untuk mengambil sampel dari populasi. Sugiyono (2019: 81). Dalam studi ini, teknik sampling yang digunakan adalah Sampling Insidental, di mana pemilihan sampel dilakukan secara kebetulan, memungkinkan peneliti untuk mengambil sampel dari individu mana pun yang ditemui tanpa perencanaan sebelumnya. Teknik pengumpulan data didasarkan pada dua metode, yaitu wawancara dan observasi. Peneliti menggunakan pendekatan tes dan non-tes. Tes yang dilakukan terdiri dari pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan diberikan kepada siswa. Pendekatan non-tes melibatkan observasi dan wawancara. Variabel yang dimanipulasi dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan tradisional Congklak sebagai variabel bebas, sedangkan variabel yang diamati adalah karakter gotong royong pada peserta didik sebagai variabel terikat. Teknik analisis data meliputi uji normalitas data dan uji paired sample t-test untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang menggunakan permainan tradisional congklak dilakukan di kelas V A SD Negeri Peterongan Semarang. Dari analisis deskriptif data pretest dan posttest, didapati bahwa nilai tertinggi pada pretest adalah 75 dan nilai terendah adalah 40, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 55,20. Pada posttest, nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah adalah 70, dengan rata-rata nilai posttest sebesar 82,40. Perbedaan nilai antara hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya perubahan dalam karakter gotong royong siswa setelah penerapan permainan tradisional congklak. Rincian nilai pretest dan posttest siswa kelas V dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	25	40	75	55.20	10.555
POSTTEST	25	70	100	82.40	9.367
Valid N (listwise)	25				

Sebelum melakukan uji hipotesis, tahap pertama adalah melakukan Pemeriksaan normalitas pada nilai pretest dan posttest dilakukan untuk mengevaluasi distribusi data. Uji normalitas dilaksanakan dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 26. Data dianggap mengikuti distribusi normal jika nilai signifikansi (sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak mengikuti distribusi normal. Berikut ini adalah hasil uji normalitas untuk pretest dan posttest.

Tabel 2. Data Uji Normalitas *Pretest* Dan *Posttest*

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PRETEST	.148	25	.167	.942	25	.167
	POSTTEST	.161	25	.093	.928	25	.077

Berdasarkan data dari Tabel 2, terlihat bahwa hasil pretest dan posttest menunjukkan distribusi yang normal. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,167 untuk pretest dan 0,093 untuk posttest, yang kedua nilainya lebih besar dari nilai alpha yang telah ditetapkan (0,005). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki distribusi normal.

Tabel 3. Data Uji *Paired Sample t-Test*

Paired Samples Test							
	Paired Differences						Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the	t	df	

Pair	PRETEST - POSTTEST	Mean	Difference	Difference		t	df	Sig.
				Lower	Upper			
1		-27.200	6.782	1.356	-30.000	-24.400	24	.000

Berdasarkan informasi dari Tabel 3, nilai signifikansi (sig.) dua arah adalah 0,002, yang lebih rendah dari nilai alpha (0,05). Selain itu, nilai t-hitung sebesar 20,052 juga lebih tinggi daripada nilai t-tabel sebesar 2,05954. Dengan demikian, hipotesis nol (H0) dapat ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) dapat diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap karakter gotong royong siswa dalam mata pelajaran PPKn kelas V A SD Negeri Peterongan Semarang.



Gambar 1. Permainan Congklak

Dari gambar 1 tersebut peneliti telah menerapkan permainan tradisional congklak untuk mengetahui karakter gotong royong siswa kelas V A SD Negeri Peterongan Semarang. Dari hasil penelitian didapatkan kelas yang sangat antusias serta siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa karakter gotong royong siswa memiliki pengaruh terhadap penerapan permainan tradisional di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan diskusi mengenai dampak penanaman permainan congklak terhadap nilai sikap, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak memiliki dampak signifikan terhadap karakter gotong royong siswa pada materi keanekaragaman di kelas V A SD Negeri Peterongan Semarang. Hasil analisis

menggunakan uji Paired Samples t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam karakter gotong royong sebelum dan setelah penggunaan permainan congklak. Sebelumnya, nilai rata-rata pretest adalah 55,20, sementara nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82,40.

Berdasarkan penelitian ini, disarankan agar guru saat melaksanakan proses pembelajaran menggunakan permainan dan media yang sesuai dan beragam untuk meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Penerapan permainan tradisional congklak merupakan salah satu contoh yang efektif untuk memperkuat karakter gotong royong siswa terhadap materi keanekaragaman. Meskipun demikian, penelitian ini hanya menginvestigasi penggunaan permainan tradisional dalam konteks membangun karakter gotong royong dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD Negeri Peterongan Semarang. Oleh karena itu, direkomendasikan untuk melakukan penelitian lanjutan guna memperkaya strategi pembelajaran dan kontribusi pendidikan yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dewi, N. P. C. P. (2020). *Buku Ajar Mata Pelajaran Sekolah Dasar PKN Dan Pancasila (1st ed.; I. M. Sedana, ed.)*. Bali: Nilacakra.
- Fauziah, U., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Kemampuan Awal terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2836-2845.
- Hasanah, U. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204-222.
- Jiwandono, I. S. (2020). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan karakter disiplin dan jujur mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 11-19.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan tradisional sebagai pengembangan kecerdasan emosi anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177-186.
- Prayitno, H.J., dkk. 2022. Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*. 1(1). 1-9.

- Salam, R., & Nur, L. (2023). Penanaman Nilai Karakter Gotong Royong Siswa di Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional Bakiak Berbasis Metode Sokratik. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 81-90.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, A., Ady, D., Nisa, A. (2022). PERMAINAN TRADISIONAL: UPAYA PEWARISAN BUDAYA DAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Dikoda*. 3(1). 40-51
- Utomo, E. P. (2018). Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial peserta didik. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(2), 95-102.
- Wahyuningsih, A. (2020). Penanaman Karakter Gotong Royong Anak Usia Sekolah Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya ... |193 *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* e-ISSN: 2809-4085 Volume 2 – No. 3 (2023) p-ISSN: 2809-8749 Dasar melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. Prosiding Kolokium. Purwokerto, Indonesia: Hal. 100-104.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). EFEKTIFITAS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK. Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas), 1(1), 287-295.
- Zulfiqor, I., Rofian, R., & Kartinah, K. (2023). Analisis Dampak Dari Penggunaan Media Congklak Ditinjau Dari Kemampuan Numerasi Pada Siswa Kelas II Sdn 04 Kabunan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 79-91.