

Upaya Meningkatkan Karakter Gotong Royong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Metode Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar

Hasnarita^{1*}, Fitriyani²

¹SD Negeri 10 Merapi Timur, Lahat, Sumatera Selatan, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*hasnarita90@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya karakter gotong royong siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur yang ditunjukkan melalui kurangnya kerja sama dalam kegiatan kelompok, rendahnya kepedulian terhadap teman, dan kurangnya sikap berbagi selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa melalui penerapan metode permainan tradisional. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berupa persentase dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter gotong royong siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap pra-tindakan diperoleh rata-rata sebesar 56,67% dengan kategori cukup, meningkat menjadi 74,00% pada Siklus I dengan kategori baik, dan mencapai 89,33% pada Siklus II dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 72,83% pada Siklus I menjadi 90,00% pada Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan tradisional efektif dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, metode permainan tradisional dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif untuk mendukung penguatan karakter gotong royong pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Pendidikan Pancasila, Permainan Tradisional, Karakter Gotong Royong, Sekolah Dasar, Penelitian Tindakan Kelas.

Diseminarkan pada sesi paralel: 12 Agustus 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam membentuk karakter siswa sebagai generasi penerus bangsa. Salah satu karakter yang menjadi fokus penguatan dalam pendidikan nasional adalah karakter gotong royong (Kahfi, 2022). Karakter gotong royong mencerminkan kemampuan individu untuk bekerja sama, saling membantu, menghargai pendapat orang lain, dan berpartisipasi aktif dalam mencapai tujuan bersama (Yunizar & Karina, 2024). Menurut Lees, Tran, Tay, Sorensen, Gupta, Metzler, & Vasserman (2022) karakter merupakan nilai dasar yang membentuk kepribadian seseorang, yang terbentuk melalui pengaruh hereditas dan lingkungan, serta diwujudkan dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Sementara itu, Dewanti, Alhudawi, & Hodriani (2023) menjelaskan bahwa gotong royong merupakan kemampuan bekerja sama secara sukarela agar kegiatan yang

dilakukan dapat berjalan lancar, mudah, dan ringan. Karakter gotong royong ditunjukkan melalui sikap kolaboratif, kepedulian terhadap sesama, berbagi, menghargai perbedaan, serta kemampuan berinteraksi secara positif dalam kelompok.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karakter gotong royong menjadi salah satu capaian pembelajaran yang harus dikembangkan melalui aktivitas yang memungkinkan siswa mengalami secara langsung nilai-nilai kebersamaan dan kerja sama (Hanafiah, Martati, & Mirnawati, 2023). Menurut Akhyar & Dewi (2022), Pendidikan Pancasila merupakan proses pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila agar menjadi pedoman berpikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep kewarganegaraan, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa karakter gotong royong siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui penerapan model, metode, maupun media pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial secara aktif. Beberapa strategi yang banyak digunakan antara lain pembelajaran kooperatif, *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), permainan edukatif, permainan tradisional, dan pembelajaran berbasis budaya local (Aries, 2022; Hamidah, 2024). Dari berbagai strategi tersebut, permainan tradisional dinilai paling dekat dengan dunia anak karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter, seperti kerja sama, disiplin, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, dan gotong royong (Cahyani, Oktaviani, Putri, Kamilah, Caturiasari, & Wahyudin, 2023). Menurut Sholikin, Fajrie, & Ismaya (2022) permainan tradisional adalah aktivitas bermain yang berkembang dalam masyarakat secara turun-temurun dan mengandung nilai-nilai budaya yang dapat mendukung perkembangan sosial, emosional, dan moral anak. Melalui permainan tradisional, siswa tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga belajar berinteraksi, berkomunikasi, mematuhi aturan, dan bekerja sama dengan teman sebaya.

Teori belajar konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kognitif dan sosial anak terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Pembelajaran yang melibatkan kolaborasi dan aktivitas kelompok memungkinkan siswa membangun pemahaman sekaligus mengembangkan keterampilan sosial secara optimal (Habsy, Malora, Widyastutik, & Anggraeny, 2023). Dalam konteks penelitian ini, permainan tradisional menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan karakter gotong royong karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan kelompok yang menuntut kerja sama, komunikasi, dan saling membantu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur pada Januari 2026 diperoleh informasi bahwa karakter gotong royong siswa masih perlu ditingkatkan. Guru menyampaikan bahwa sebagian siswa cenderung memilih bekerja sendiri saat diberikan tugas kelompok. Selain itu, masih ditemukan siswa yang kurang peduli terhadap teman yang mengalami kesulitan belajar, enggan berbagi tugas dalam kelompok, serta kurang aktif dalam kegiatan kerja sama di kelas. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran

Pendidikan Pancasila selama ini masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab sehingga kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial belum optimal.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas III, terdapat 16 siswa (57,14%) yang masih menunjukkan tingkat gotong royong rendah. Kondisi tersebut terlihat ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung. Sebagian siswa lebih banyak menunggu arahan teman yang dianggap lebih mampu, kurang berpartisipasi dalam penyelesaian tugas kelompok, dan belum menunjukkan kepedulian terhadap anggota kelompok lainnya. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias ketika pembelajaran disertai aktivitas bermain dibandingkan saat guru menggunakan metode ceramah.

Permasalahan rendahnya karakter gotong royong siswa sekolah dasar juga ditemukan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Oktaria, Pangastuti, Ridha, & Putri (2025) menunjukkan bahwa rendahnya interaksi sosial dan dominasi pembelajaran konvensional menyebabkan karakter gotong royong siswa berkembang kurang optimal. Penelitian lain oleh Maharani, Salsabila, Maulia, Delasiana, & Nurmahani (2026) menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional mampu meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan kepedulian sosial siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif solusi dalam penguatan karakter gotong royong siswa.

Berdasarkan kajian teoritis, hasil wawancara, observasi lapangan, dan hasil penelitian terdahulu, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai Pendidikan Pancasila dengan aktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui metode tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep gotong royong secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung dalam kegiatan bermain bersama teman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan metode permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini mengkaji bagaimana metode permainan tradisional diterapkan dalam proses pembelajaran serta sejauh mana penerapannya dapat meningkatkan karakter gotong royong siswa. Fokus tersebut didasarkan pada kebutuhan untuk mengembangkan sikap kerja sama, kepedulian, dan berbagi melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antarsiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Melalui penerapan metode ini, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif, kerja sama dalam kelompok, kepedulian terhadap teman, dan kesediaan berbagi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan tidak hanya mengembangkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai

Pancasila, tetapi juga membentuk perilaku gotong royong yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur melalui penerapan metode permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan melalui siklus tindakan. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting) (Machali, 2022).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan metode permainan tradisional yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 10 Merapi Timur pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru kelas III untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal karakter gotong royong siswa, kendala pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan respons siswa selama proses pembelajaran. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur, sehingga peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam sesuai kebutuhan penelitian. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi dengan skala checklist (✓).

Angket digunakan untuk mengukur karakter gotong royong siswa sebelum dan sesudah tindakan. Model angket yang digunakan adalah Skala Guttman, yaitu skala pengukuran yang memberikan dua alternatif jawaban berupa: Ya = 1, dan Tidak = 0. Menurut Louis Guttman (1950), skala Guttman digunakan untuk memperoleh jawaban yang tegas dan konsisten terhadap suatu pernyataan. Instrumen karakter gotong royong disusun berdasarkan dimensi Gotong Royong dalam Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan oleh Kemendikbudristek (2022). Menurut Kemendikbudristek (2022), gotong royong memiliki tiga elemen utama, yaitu kolaborasi, kepedulian, dan berbagi (Arpianti, Jusmawati, Iskandar, & Supardi, 2023).

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Karakter Gotong Royong

No.	Indikator	Subindikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Kolaborasi	Bekerja sama dalam kelompok	1, 2	2
		Berpartisipasi aktif dalam kegiatan	3, 4	2

		kelompok		
2	Kepedulian	Menghargai pendapat teman	5	1
		Membantu teman yang mengalami kesulitan	6, 7	2
		Menunjukkan empati kepada teman	8	1
		Peduli terhadap keberhasilan kelompok	9, 10	2
3	Berbagi	Berbagi tugas dalam kelompok	11, 12	2
		Berbagi alat atau sumber belajar	13	1
		Berbagi informasi dan ide	14, 15	2
Jumlah			15 butir	

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang dianalisis menggunakan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Data hasil wawancara, catatan lapangan, dan refleksi dianalisis menggunakan model interaktif dari Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña (2014) yang meliputi: (1) reduksi data (data reduction); (2) penyajian data (data display); dan (3) penarikan kesimpulan (conclusion drawing and verification). Penelitian dinyatakan berhasil apabila: (1) aktivitas pembelajaran guru dan siswa mencapai minimal 80% dengan kategori baik; (2) karakter gotong royong siswa mencapai minimal 80% secara klasikal; dan (3) terjadi peningkatan karakter gotong royong siswa dari pra-tindakan ke Siklus I dan Siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan selama bulan Juni 2026 dengan menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus. Tahap pra-tindakan dilaksanakan pada 2 Juni 2026, Siklus I dilaksanakan pada 4–5 Juni 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada 9–10 Juni 2026. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang dianalisis meliputi karakter gotong royong siswa yang diperoleh melalui observasi dan angket. Indikator karakter gotong royong yang diamati meliputi kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.

Hasil Pra Tindakan

Pra tindakan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal karakter gotong royong siswa sebelum diterapkan metode permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam kerja kelompok, belum terbiasa berbagi tugas, serta kurang menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan. Siswa cenderung memilih teman tertentu saat bekerja kelompok dan masih terdapat siswa yang pasif dalam kegiatan diskusi.

Tabel 2. Hasil Karakter Gotong Royong Pra Tindakan

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kolaborasi	58	Cukup
Kepedulian	55	Cukup
Berbagi	57	Cukup
Rata-rata	56,67	Cukup

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa rata-rata karakter gotong royong siswa pada tahap pra-tindakan sebesar 56,67% dengan kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa karakter gotong royong siswa masih perlu ditingkatkan.

Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 4–5 Juni 2026. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan menggunakan metode permainan tradisional yang dimodifikasi melalui permainan estafet bola dan permainan bentengan sederhana. Pada tahap ini siswa mulai dibiasakan bekerja sama dalam kelompok, berbagi tugas, dan membantu teman untuk mencapai tujuan bersama. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dibandingkan kondisi awal. Namun, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam berinteraksi dengan anggota kelompok serta belum aktif memberikan bantuan kepada teman.

Tabel 3. Hasil Karakter Gotong Royong Siklus I

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kolaborasi	76	Baik
Kepedulian	72	Baik
Berbagi	74	Baik
Rata-rata	74	Baik

Peningkatan karakter gotong royong pada Siklus I mencapai 74,00%, meningkat sebesar 17,33% dibandingkan dengan kondisi pra-tindakan. Meskipun telah mencapai kategori baik, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Hasil refleksi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih membutuhkan bimbingan dalam menjalankan peran kelompok dan belum seluruhnya memahami pentingnya kerja sama. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan aturan permainan yang lebih jelas, pembagian kelompok yang lebih heterogen, dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kerja sama terbaik.

Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 9–10 Juni 2026. Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan memaksimalkan keterlibatan seluruh siswa dalam permainan tradisional serta memberikan penguatan nilai gotong royong melalui kegiatan refleksi setelah permainan berlangsung. Selama pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif bekerja sama, saling membantu, dan menunjukkan kepedulian terhadap anggota kelompok. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan semakin meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Tabel 4. Hasil Karakter Gotong Royong Siklus II

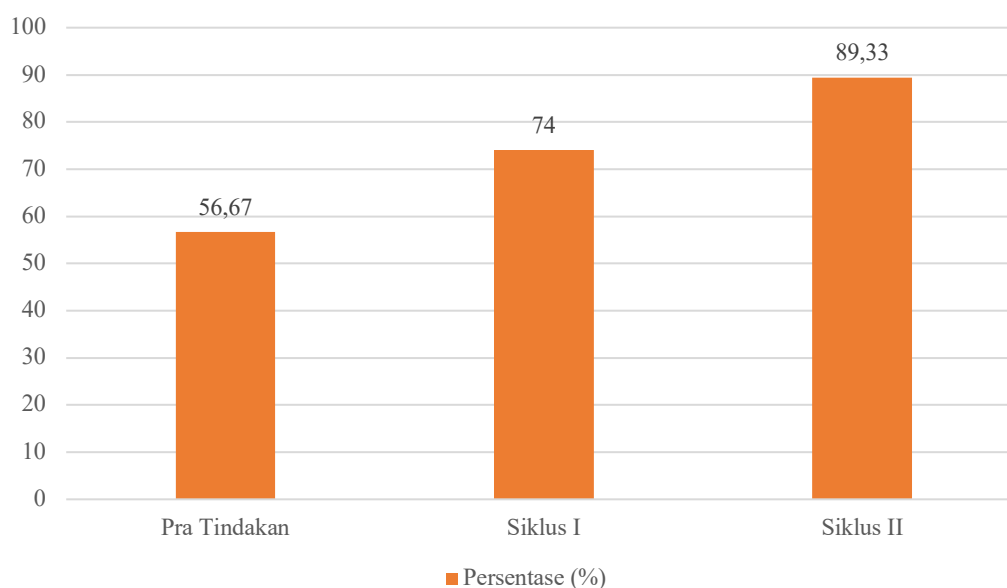
Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kolaborasi	91	Sangat Baik
Kepedulian	88	Sangat Baik
Berbagi	89	Sangat Baik
Rata-rata	89,33	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa rata-rata karakter gotong royong siswa pada Siklus II mencapai 89,33% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 15,33% dibandingkan Siklus I dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%.

Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Karakter Gotong Royong

Tahap	Persentase (%)	Kategori
Pra Tindakan	56,67	Cukup
Siklus I	74	Baik
Siklus II	89,33	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa terjadi peningkatan karakter gotong royong siswa secara bertahap pada setiap siklus. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan tradisional mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk bekerja sama, saling membantu, dan berbagi dengan teman.

**Grafik 1.** Peningkatan Rata-rata Nilai Siswa

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan metode permainan tradisional. Observasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran pada setiap siklus. Indikator aktivitas siswa meliputi: (1) memperhatikan penjelasan guru, (2) mengikuti aturan permainan, (3) bekerja sama dalam

kelompok, (4) aktif bertanya atau menjawab pertanyaan, (5) membantu teman dalam kelompok, dan (6) menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Memperhatikan penjelasan guru	75	92
2	Mengikuti aturan permainan	78	94
3	Bekerja sama dalam kelompok	72	90
4	Aktif bertanya dan menjawab	68	85
5	Membantu teman dalam kelompok	74	91
6	Menyimpulkan hasil pembelajaran	70	88
Rata-rata		72,83	90

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa pada Siklus I mencapai 72,83% dengan kategori baik. Meskipun sebagian besar siswa telah aktif mengikuti pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan belum berani mengemukakan pendapat. Pada Siklus II, rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 90,00% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan tradisional mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rachman, Sudjana, & Nuary, 2026). Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan, aktif bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat dan membantu anggota kelompok.

Peningkatan aktivitas siswa dari Siklus I ke Siklus II sebesar 17,17% menunjukkan bahwa metode permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif (Japar, Situmorang, Hermanto, Muyaroah, Alfani, Ma'arif, & Fitriyani, 2025). Aktivitas siswa yang meningkat berdampak positif terhadap peningkatan karakter gotong royong karena siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, dan saling membantu selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur. Peningkatan terlihat dari rata-rata karakter gotong royong siswa yang meningkat dari 56,67% pada pra-tindakan menjadi 74,00% pada Siklus I dan mencapai 89,33% pada Siklus II. Selain itu, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 72,83% pada Siklus I menjadi 90,00% pada Siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif sehingga mendukung perkembangan karakter gotong royong siswa.

Peningkatan karakter gotong royong dalam penelitian ini sejalan dengan konsep Dimensi Bergotong Royong dalam Profil Pelajar Pancasila yang mencakup tiga elemen utama, yaitu kolaborasi, kepedulian, dan berbagi (Fitriyani, Sunaryati, & Surya, 2023). Ketiga elemen tersebut berkembang selama siswa mengikuti permainan tradisional yang mengharuskan mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok, membantu teman yang mengalami kesulitan, dan berbagi peran selama permainan berlangsung. Menurut Kemendikbudristek, gotong royong merupakan kemampuan melakukan kegiatan bersama secara

sukarela agar pekerjaan menjadi lebih mudah dan tujuan dapat tercapai secara efektif.

Peningkatan aspek kolaborasi dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Teori ini menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan sosial dan pengetahuan anak terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosial (Labibah & Marsofiyati, 2025). Selama permainan tradisional berlangsung, siswa berinteraksi secara langsung dengan anggota kelompok untuk menyusun strategi, menyelesaikan tantangan, dan mencapai tujuan bersama. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menghargai pendapat orang lain, membangun komunikasi yang efektif, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama.

Peningkatan aspek kepedulian dalam penelitian ini terlihat dari semakin banyaknya siswa yang membantu teman yang mengalami kesulitan dan menunjukkan perhatian terhadap keberhasilan kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial, tetapi juga membentuk empati dan kepedulian terhadap sesama (Rismi, Suhaili, Marjohan, Afdal, & Ifdil, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Widjayatri, Pangestu, Purnama, Nurlaela, Husna, & Aditya (2023) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat psikologis berupa pengembangan keterampilan sosial, empati, solidaritas, dan kemampuan berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosial.

Peningkatan aspek berbagi juga terlihat selama pelaksanaan tindakan. Pada awal penelitian, sebagian siswa masih enggan berbagi tugas maupun alat belajar dengan teman kelompoknya. Namun setelah penerapan permainan tradisional secara berkelanjutan, siswa mulai terbiasa berbagi peran, berbagi informasi, dan membantu keberhasilan kelompok. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman langsung melalui aktivitas bermain lebih efektif dalam menanamkan nilai karakter dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis. Dalam Profil Pelajar Pancasila, kemampuan berbagi merupakan salah satu elemen utama dari dimensi gotong royong yang harus dikembangkan pada siswa sekolah dasar (Nuryanti, Handoyo, Hermanto, Tanggur, & Wisnuwardana, 2025).

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Putra, Budianti, Sonia, Nasiroh, Yuliani, Ilyanti, & Nurdini (2026) yang menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan karakter gotong royong siswa sekolah dasar secara signifikan. Permainan tradisional memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami langsung nilai-nilai kebersamaan, tanggung jawab, dan kerja sama yang menjadi inti dari karakter gotong royong. Selain itu, penelitian Sholehatus, Zain, & Angga (2023) menemukan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor dan egrang mengandung nilai karakter yang kuat, termasuk gotong royong, integritas, kemandirian, dan nasionalisme. Nilai-nilai tersebut muncul secara alami selama siswa mengikuti aktivitas permainan sehingga proses internalisasi karakter berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Peningkatan aktivitas siswa yang terjadi selama penelitian juga menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Ketika siswa terlibat aktif dalam permainan, mereka memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), yang menurut teori progresivisme John Dewey merupakan cara efektif untuk membangun pemahaman dan sikap sosial siswa. Secara pedagogis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa metode permainan tradisional dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk memperkuat implementasi Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi bergotong royong (Muslim & Haris, 2024). Melalui permainan tradisional, guru dapat mengintegrasikan unsur budaya lokal dengan pendidikan karakter sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Dapat disimpulkan bahwa metode permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter gotong royong yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan karakter gotong royong siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi karakter gotong royong yang mengalami kenaikan secara bertahap pada setiap siklus. Rata-rata karakter gotong royong siswa pada tahap pra-tindakan sebesar 56,67% dengan kategori cukup, meningkat menjadi 74,00% pada Siklus I dengan kategori baik, dan mencapai 89,33% pada Siklus II dengan kategori sangat baik. Selain meningkatkan karakter gotong royong, penerapan metode permainan tradisional juga meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 72,83% pada Siklus I menjadi 90,00% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode permainan tradisional mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk bekerja sama, saling membantu, berbagi, dan menunjukkan kepedulian terhadap teman.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa metode permainan tradisional mampu meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas III SD Negeri 10 Merapi Timur, guru disarankan untuk menjadikan permainan tradisional sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lainnya yang berorientasi pada penguatan karakter. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional melalui penyediaan fasilitas dan program yang mendukung pelestarian budaya lokal. Selain itu, siswa diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai gotong royong yang telah diperoleh selama pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan kajian serupa dengan variabel karakter yang berbeda, jenjang pendidikan yang lebih luas, atau menggunakan jenis permainan tradisional lainnya guna memperoleh temuan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan tradisional dalam pembentukan karakter siswa.

REFERENSI

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1941-1946. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Arpianti, D., Jusmawati, J., Iskandar, A. M., & Supardi, R. (2023). Profil pelajar Pancasila berbasis Kurikulum Merdeka untuk membentuk karakter gotong royong peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2566-2572. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1403>
- Aries, A. M. (2022). Peningkatan karakter gotong royong melalui market day di sekolah dasar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(4), 68-81. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v1i4.388>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui permainan tradisional pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183-194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Dewanti, P. A., Alhudawi, U., & Hodriani, H. (2023). Gotong royong dalam memperkuat partisipasi warga negara (civic participation). *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)*, 2(1), 15-22. <https://doi.org/10.30596/pcej.v2i1.13753>
- Fitriyani, F., Sunaryati, T., & Surya, V. M. K. (2023). Implementation Of Project-Based Learning Oriented To The Merdeka Learning Curriculum In The Form Of A Pancasila Student Profile With Global Diversity. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 19(1), 115-124. <https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no1.a6832>
- Hamidah, A. (2024). Penerapan model project-based learning terhadap peningkatan karakter gotong royong peserta didik madrasah ibtidaiyah. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 196-212. <https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.7034>
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539-551. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam perkembangan anak di kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 576-586.
- Japar, M., Situmorang, R., Hermanto, H., Muryaroah, S., Alfani, H., Ma'arif, M., & Fitriyani, F. (2025). Strengthening Political Tolerance through a Digital-Based Democratic Education Model at Baturaja University, Indonesia. *Journal of Social Studies Education Research*, 16(4), 380-413.
- Kahfi, A. (2022). Implementasi profil pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap karakter siswa di sekolah. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 138-151. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.402>
- Labibah, K., & Marsofiyati, M. (2025). Dampak pendekatan pembelajaran kolaboratif terhadap keterampilan sosial siswa: Studi pustaka. *Journal of Student Research*, 3(4), 72-81. <https://doi.org/10.55606/jsr.v3i1.3545>
- Lees, A., Tran, V. Q., Tay, Y., Sorensen, J., Gupta, J., Metzler, D., & Vasserman, L. (2022). A new generation of perspective api: Efficient multilingual

- character-level transformers. In *Proceedings of the 28th ACM SIGKDD conference on knowledge discovery and data mining* (pp. 3197-3207). <https://doi.org/10.1145/3534678.3539147>
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 2022-12.
- Maharani, S., Salsabila, S. F., Maulia, L., Delasiana, V., & Nurmahani, I. (2026). Analisis Peran Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 9(6). <https://doi.org/10.56338/jks.v9i6.11113>
- Muslim, M., & Haris, A. (2024). IMPLEMENTASI PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA PERSPEKTIF PENDIDIKAN JOHN DEWEY. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 8(2), 405-420. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v8i2.4279>
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379-393. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1640>
- Oktaria, N. F., Pangastuti, L., Ridha, I. N. A., & Putri, M. A. (2025). Analisis Tantangan Pelaksanaan Pembelajaran PKn di Kelas V dalam Upaya Pembentukan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(02).
- Putra, A. S., Budianti, A. P., Sonia, G., Nasiroh, H., Yuliani, N. U., Ilyanti, S., & Nurdini, S. (2026). Peran permainan tradisional dalam penguatan karakter dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar: Kajian literatur. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 1166-1176. <https://doi.org/10.56916/bip.v5i3.4546>
- Rachman, F., Sudjana, E., & Nuary, R. H. (2026). Development of a Physical Education Learning Medium Based on the Traditional Game Dam-Daman to Strengthen Numeracy Literacy of Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 18(1), 174-186. <https://doi.org/10.37640/jip.v18i1.3014>
- Rismi, R., Suhaili, N., Marjohan, M., Afdal, A., & Ifdil, I. (2022). Bimbingan kelompok dalam pemahaman nilai empati untuk meningkatkan sikap prososial siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 14. <https://doi.org/10.29210/1202221496>
- Sholehatus, S., Zain, M. I., & Angga, P. D. (2023). Nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional bentengan dan gobak sodor. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 180-186. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5545>
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai karakter anak pada permainan tradisional gobak sodor dan egrang. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1111-1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Widjayatri, R. D., Pangestu, F. G., Purnama, N., Nurlaela, S., Husna, T., & Aditya, W. (2023). Permainan tradisional bakiak dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 9(2), 74-91. <https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3832>

Yunizar, H. V., & Karina, S. (2024). Membangun karakter bangsa: Peran pendidikan dalam membentuk generasi unggul. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*| *E-ISSN: 3062-7788*, 1(3), 18-20.