

Intergasi Pendidikan Karakter Kerjasama dalam Permainan Tradisional

Vinsensia Kewa Lolong^{1*}, Maximiliana Wua Lolong²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia

²Pendidikan Ekonomi, Universitas Flores, Indonesia

*Penulis Korespondensi: kewalolong@gmail.com

Abstract. *This study is motivated by the declining interest of children in traditional games due to the rapid development of digital technology. Traditional games, however, hold great potential as a medium for character education, particularly in fostering values of cooperation, responsibility, and social interaction. The purpose of this study is to analyze the character value of cooperation that emerges through the implementation of traditional games among students and to evaluate its effectiveness in enhancing social interaction within the school environment. The study employs a descriptive quantitative approach involving 23 students from SMPK Santo Don Bosco Lewoleba. Data were collected using a Likert-scale questionnaire comprising five indicators of cooperation: active participation, polite communication, care and support, acceptance of decisions, and responsibility and honesty. Data analysis was conducted by calculating the mean score for each indicator and converting it into qualitative categories. The findings reveal that the implementation of traditional games develops students' cooperation values at a very good level, with an average score of 3.55. This indicates that traditional games contribute positively to students' character formation, particularly in fostering teamwork, respect for peers, and harmonious social relationships. The study implies that traditional games can serve as an effective and enjoyable contextual learning medium to strengthen character education in primary and secondary schools.*

Keywords: *Character Education; Cooperation; Social Interaction; Student Teamwork; Traditional Games.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional akibat perkembangan teknologi digital yang pesat. Padahal permainan tradisional memiliki potensi yang besar sebagai sarana pendidikan karakter, terutama dalam menumbuhkan nilai kerja sama, tanggung jawab dan kemampuan bersosialisasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai karakter kerjasama yang muncul melalui penerapan permainan tradisional peserta didik dalam pelajaran mulok serta menilai efektivitasnya dalam meningkatkan interaksi Sekolah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan subjek sebanyak 22 peserta didik SMPK Santo Don Bosco Lewoleba. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert yang mencakup lima indikator kerja sama, yaitu partisipasi aktif, komunikasi yang sopan, kepedulian dan dukungan, penerimaan keputusan, serta tanggung jawab dan kejujuran. Analisis data dilakukan dengan menghitung skor rata-rata tiap indikator untuk menentukan kategori hasil berdasarkan konversi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat mengembangkan nilai kerja sama pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata 3,55. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional berkontribusi positif terhadap pembentukan karakter peserta didik, khususnya dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama, menghargai teman, dan menjaga hubungan sosial yang harmonis. Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pendidikan karakter di sekolah dasar dan menengah, di mana permainan tradisional dapat dijadikan alternatif pembelajaran kontekstual yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Kata kunci: Interaksi Sosial; Kerja Sama Siswa; Kerjasama; Pendidikan Karakter; Permainan Tradisional.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan anak-anak. Saat ini, penggunaan gawai menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, baik untuk hiburan maupun pembelajaran (Alia, 2018). Inovasi teknologi tersebut memberikan berbagai kemudahan serta memperlancar manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas dan pekerjaan sehari-hari (Isbakhi et al., 2025). Di sisi lain, kemajuan ini juga menimbulkan tantangan baru dalam perkembangan sosial dan perilaku anak. Anak-anak menjadi bergantung pada gadget dan ketergantungan ini sering kali

mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung, lemahnya keterampilan bekerja sama, serta menurunnya aktivitas fisik (Nadhifa, et al., 2025).

Pada masa kini, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, bahkan menjadi salah satu ciri gaya hidup modern (Mohamad, et al., 2022). Namun Penggunaan gadget secara berlebihan, terutama untuk bermain game online, dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak karena berpotensi menurunkan fokus belajar, mengganggu perkembangan sosial-emosional, serta menumbuhkan kecenderungan perilaku adiktif terhadap teknologi (Fajarini et al., 2024). Selain itu dapat mengganggu kesehatan mata, menghambat perkembangan anak, memengaruhi perilaku mereka, dan meningkatkan kerentanan terhadap tindakan kejahatan (Nurhalipah et al., 2020).

Kondisi ini secara tidak langsung dapat memengaruhi perkembangan karakter anak, khususnya nilai-nilai sosial seperti kerja sama, empati, dan solidaritas yang seharusnya tumbuh melalui pengalaman interaksi nyata.

Permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa memiliki potensi besar untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter tersebut. Melalui kegiatan yang menekankan kebersamaan dan saling percaya, permainan tradisional membantu anak belajar bekerja sama secara alami. Sayangnya, minat terhadap permainan tradisional semakin berkurang karena tergeser oleh permainan digital yang cenderung individual dan kompetitif.

Meskipun sejumlah penelitian telah membahas manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak, kajian yang secara khusus menyoroti integrasi nilai karakter kerja sama dalam permainan tradisional masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana nilai kerja sama dapat diintegrasikan dalam permainan tradisional dan bagaimana penerapannya dapat mendukung pembentukan karakter anak di era digital.

2. KAJIAN TEORITIS

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan yang berperan dalam membentuk kepribadian, sikap, dan nilai-nilai moral peserta didik. (Syamsurrijal, 2020). Penerapan pendidikan karakter dalam berbagai mata pelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi peserta didik, karena mereka dapat memahami, menghayati, serta mempraktikkan nilai-nilai tersebut secara langsung melalui proses pembelajaran (Arie, et al., 2018).

Menurut Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), PPK adalah gerakan pendidikan yang berada di bawah tanggung jawab satuan

pendidikan dengan tujuan memperkuat karakter peserta didik melalui perpaduan yang selaras antara olah hati, olah rasa, dan olah raga, serta dilaksanakan dengan melibatkan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menekankan lima nilai utama yang menjadi landasan pembentukan karakter bangsa, yakni religiusitas, nasionalisme, kemandirian, semangat gotong royong, serta integritas. Salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah nilai kerjasama. Nilai ini dapat ditanamkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang kontekstual, salah satunya melalui permainan tradisional yang sarat dengan makna sosial dan budaya (Mujinem, 2010).

Melalui kegiatan kerja sama, peserta didik belajar untuk bertindak mandiri sekaligus bertanggung jawab atas peran dan kontribusi yang mereka berikan dalam kelompok (Mulyani, et al., 2021). Nilai karakter gotong royong atau kerja sama menggambarkan perilaku yang menumbuhkan semangat kebersamaan, saling mendukung dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah, membangun hubungan yang harmonis, serta membantu sesama yang memerlukan pertolongan (Shinta & Handayani, 2020).

Karakter kerja sama sangat penting dimiliki oleh setiap siswa, karena karakter ini mengajarkan siswa untuk memahami, menghayati, dan melaksanakan kegiatan kolaboratif demi tercapainya tujuan bersama (Rukiyati, et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, kemampuan untuk bekerja sama menjadi keterampilan yang wajib dikembangkan dan diterapkan, baik dalam kegiatan belajar di sekolah maupun di luar sekolah (Fitri et al., 2020).

Jika keterampilan bekerja sama tidak dibiasakan sejak dini, hal itu dapat menimbulkan kesulitan bagi anak dalam beradaptasi, baik dalam lingkungan akademik maupun sosial (Puspita & Rizky, 2019). Minimnya kerja sama antar siswa menunjukkan pentingnya upaya pembentukan dan penguatan karakter kerja sama, karena sejatinya karakter tersebut merupakan potensi dasar setiap individu yang perlu diwujudkan melalui sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari (Rosmita, 2018). Oleh karena itu, diperlukan alternatif kegiatan yang dapat menumbuhkan kembali nilai-nilai kebersamaan dan kerja sama di antara anak-anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui permainan tradisional, yang tidak hanya menghibur tetapi juga sarat dengan nilai-nilai positif dan pembentukan karakter sosial.

Permainan tradisional ialah jenis permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya serta mengandung nilai-nilai positif, luhur, dan bernilai baik (Iswinarti, 2017: 6). Maryanti, E., et al., (2020) dalam Widyana & Nugrahanta, (2021) menjelaskan bahwa Permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi perkembangan

peserta didik kini mulai kehilangan eksistensinya. Meskipun demikian, permainan tradisional tetap diyakini sebagai salah satu cara efektif untuk menumbuhkan karakter pada anak.

Permainan tradisional mengandung ajaran tentang pentingnya tanggung jawab, kedisiplinan dalam menaati aturan, serta membentuk kemampuan anak untuk beradaptasi dan berinteraksi secara positif dalam lingkungan sosialnya (Relita et al., 2021). Namun kemajuan zaman yang semakin pesat menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan. Saat ini, anak-anak lebih memilih untuk bermain permainan modern seperti game online (Sriyahani et al., 2022).

Padahal, terdapat sejumlah aspek penting dalam permainan tradisional yang tidak ditemukan dalam game online. Melalui permainan tradisional, anak-anak belajar untuk berinteraksi, bekerja sama, dan membangun kebersamaan dengan teman sebaya. Sebaliknya, game online cenderung membuat anak-anak bersifat individualistik, mudah mengalami ledakan emosi (tantrum) dan kurang mengembangkan kemampuan sosialnya karena interaksi yang terjadi terbatas pada layar gadget sebagaimana yang diungkapkan oleh Gabriela et al., (2021) bahwa Seorang anak dapat dikatakan terbiasa bermain gadget apabila dalam sehari menggunakannya lebih dari dua jam, dan akan menunjukkan kemarahan atau bahkan tantrum ketika gadget tersebut diambil darinya. Akibatnya, pengalaman sosial dan nilai kebersamaan yang seharusnya diperoleh melalui permainan nyata menjadi berkurang secara signifikan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan tingkat integrasi nilai karakter kerjasama peserta didik dalam kegiatan permainan tradisional. Subjek penelitian terdiri dari 22 peserta didik kelas VII di SMPK Santo Don Bosco Lewoleba yang dipilih secara purposive karena aktif mengikuti permainan tradisional di sekolah. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup berbasis skala Likert 1–4, meliputi indikator kemampuan berkomunikasi, tanggung jawab, partisipasi aktif, menghargai pendapat teman, dan penyelesaian tugas bersama. Instrumen telah dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai koefisien reliabilitas $\alpha > 0,70$. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata dan menginterpretasikannya berdasarkan kategori skala Likert untuk menilai sejauh mana nilai karakter kerjasama terintegrasi dalam permainan tradisional.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPK Santo Don Bosco Lewoleba pada bulan Oktober 2025. Data penelitian diperoleh melalui kuesioner tertutup yang diberikan kepada 23 peserta didik berusia 12–14 tahun yang aktif mengikuti kegiatan permainan tradisional di sekolah. Instrumen kuesioner terdiri atas 20 butir pernyataan yang merepresentasikan lima indikator utama nilai karakter kerja sama, yaitu *active participation*, *respectful communication*, *caring and support*, *acceptance of decisions*, serta *responsibility and honesty*.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa rerata keseluruhan sebesar 3,55, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” berdasarkan skala Likert. Nilai ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kemampuan kerja sama yang positif dalam kegiatan permainan tradisional.

Tabel 1. Konversi Nilai Kuantitatif ke Kualitatif.

No	Rentang Skor	Kategori
1	3,26 -4,00	Sangat baik
2	2,51-3,25	Baik
3	1,76-2,50	Kurang baik
4	1,00-1,75	Sangat kurang

Tabel 2. Hasil Analisis Kerja Sama Siswa.

Indikator	Rerata
Active Participation	3.54
Respectful Communication	3.52
Caring and Support	3.63
Acceptance of Decisions	3.46
Responsibility and Honesty	3.57
Total Rerata	3.55

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator Caring and Support (3,63) memperoleh nilai tertinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik telah menunjukkan kepedulian dan saling membantu dengan sangat baik dalam kegiatan kelompok. Sebaliknya, indikator Acceptance of Decisions (3,46) memiliki nilai terendah, yang menandakan bahwa sebagian peserta didik masih perlu ditingkatkan dalam hal penerimaan keputusan kelompok secara terbuka dan demokratis.

Secara umum, seluruh indikator berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kemampuan kerja sama yang kuat, mencakup keaktifan dalam partisipasi, komunikasi yang sopan, rasa peduli terhadap teman, serta tanggung jawab dan kejujuran dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Lickona (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung dapat memperkuat pembentukan nilai-nilai sosial dan moral peserta didik. Permainan tradisional berfungsi tidak hanya sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai, khususnya nilai kerja sama, solidaritas, dan empati.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan Suyadi dan Ulfah (2020) yang menegaskan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan karakter sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi melalui interaksi yang kompetitif namun berlandaskan kebersamaan. Hal ini juga konsisten dengan hasil penelitian Wulandari (2021) yang menunjukkan bahwa aktivitas permainan tradisional memperkuat interaksi sosial dan empati antar peserta didik.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkaya kajian mengenai pendidikan karakter berbasis budaya lokal, khususnya peran permainan tradisional dalam mengembangkan nilai kerja sama. Secara praktis, temuan ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran maupun kegiatan profil pelajar Pancasila, karena terbukti dapat menumbuhkan nilai kerja sama dan keterampilan sosial peserta didik secara menyenangkan dan bermakna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai integrasi nilai karakter kerja sama melalui permainan tradisional di SMPK Santo Don Bosco Lewoleba, dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan tradisional berkontribusi signifikan terhadap pembentukan nilai kerja sama peserta didik. Hasil analisis menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 3,55 dengan kategori “sangat baik”, yang mencerminkan bahwa peserta didik telah memiliki kemampuan kerja sama yang tinggi dalam aspek partisipasi aktif, komunikasi yang sopan, kepedulian, penerimaan keputusan kelompok, serta tanggung jawab dan kejujuran. Permainan tradisional terbukti menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan keterampilan sosial, empati, dan rasa kebersamaan karena mendorong interaksi langsung, kolaborasi, serta pembelajaran berbasis pengalaman nyata.

Penelitian ini menegaskan bahwa pendidikan karakter berbasis budaya lokal dapat dioptimalkan melalui pendekatan kontekstual seperti permainan tradisional. Guru disarankan untuk mengintegrasikan berbagai bentuk permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran maupun penguatan profil pelajar Pancasila guna menumbuhkan nilai gotong royong, tanggung jawab, dan saling menghargai antar peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki

keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil dan ruang lingkup lokasi yang terbatas pada satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan variasi permainan tradisional yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai peran permainan tradisional dalam penguatan pendidikan karakter di tingkat yang lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, F. N., Widiatsih, A., & Wijaya, P. R. (2025). Manajemen pembelajaran nilai karakter kerjasama melalui permainan batu kerikil di TK Kemala Bhayangkari 31 Tanggul. *Edu Happiness*, 04(2), 264-272. <https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v4i2.1022>
- Alia, T. (n.d.). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital. 65-78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Arie Supriyanto, & Tawil, S. (2018). Socmed (Sosial media) sebagai sarana implementasi pendidikan karakter pada siswa pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan*, 87-91. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/2350/1286>
- Fajarini, S. D., Mukhlizar, & Valentin, R. K. (2024). Bahaya penggunaan gadget dan game online bagi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Abdimas Serawai*, 4(2), 58-72. <https://doi.org/10.36085/jams.v4i2.6566>
- Gabriela, J., Mau, B., Tinggi, S., & Excelsius, T. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. 5(1), 7-10. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Guru, P., Dasar, S., Pgri, U., & Buana, A. (2020). Identifikasi karakter kerjasama pada proses pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning (PBL). 16(30), 7-12. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2751>
- Isbakhi, A. F., Widiyono, Y., & Purworejo, U. M. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter Islami Gen Z Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia.
- Mohamad, S. F., Ridwan Fauzi, Zaqi Abdillah Tsamanyah, & Arita Marini. (2022). 2(2), 437-446.
- Mujinem. (2010). Nilai-nilai kehidupan sosial dalam permainan tradisional anak di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*, 55. Nilai budaya, pendidikan karakter.
- Mulyani, A. S., & Laesti Nurislah, L. F. B. T. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Nadhifa Salsabila Joshanda, Adrias Adrias, & A. P. Z. (2025). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia SD Nadhifa. 10.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., & Muslih, M. (2020). Pengaruh gadget terhadap minat belajar pada. 2020(*Semnasif*), 172-177.
- Puspita, A. (2019). Meningkatkan karakter kerjasama anak melalui bermain balok usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak 2018/2019. 04(01). <https://doi.org/10.24903/jw.v4i1.326>
- Relita, H., Sekarningrum, V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Indonesia. 8, 207-218.

- Rosmita, R. A. (2018). Meningkatkan karakter kerja sama siswa melalui pembelajaran tari Ratoeh Jaroe. *2(1)*, 439-443. <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i1.949>
- Rukiyati, Y. Ch. Nany Sutarini, & P. P. (2022). Penanaman nilai karakter tanggung jawab dan kerja sama. *January 2015*. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2797>
- Shinta Ramadhanti, & T. H. (2020). Pembentukan karakter kerja sama siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler entrepreneur. *3*, 94-102. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/EKLEKTIK/article/viewFile/10950/5948>
- Sriyahan, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Desa Sitimulyo. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5(10)*, 4416-4423. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: Permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, *1(2)*, 1-14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Widyana, T. C., & Gregorius Ari Nugrahanta. (2021). *Jurnal Basicedu*, *5(6)*, 5445-5455. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585>