



## ANALISIS KETERAMPILAN SOSIAL TERHADAP KEAKTIFAN SISWA MELALUI MEDIA KONKRET MAINAN TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

Oleh:

**Ayatun Nisak<sup>1</sup>, Muhamad Afandi<sup>2</sup>, Jupriyanto<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Sultang Agung

\*Email: [peserta.10513@ppg.belajar.id](mailto:peserta.10513@ppg.belajar.id), [mafandi@unissula.ac.id](mailto:mafandi@unissula.ac.id), [jupriyanto@unissula.ac.id](mailto:jupriyanto@unissula.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3040>

Article info:

Submitted: 04/05/25

Accepted: 15/08/25

Published: 30/08/25

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterlibatan siswa selama pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dengan fokus pada topik "Kekayaan Budaya Indonesia" untuk siswa kelas III SD Gedawang 01. Dengan menggunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif, penelitian ini melibatkan 29 siswa kelas III sebagai partisipan. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Berdasarkan penelitian, media permainan tradisional secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa ketika belajar tentang kekayaan budaya Indonesia. Peningkatan terlihat pada semua indikator keterampilan sosial, dengan 23 siswa menunjukkan kategori "Berkembang Sangat Baik" dan 6 siswa memenuhi harapan. Mengingat hasil ini, sangat penting bagi guru untuk menumbuhkan motivasi dan antusiasme untuk lebih memelihara keterampilan sosial ini, memastikan bahwa siswa tetap terlibat dan aktif.

**Kata Kunci:** Media Konkret, Mainan Tradisional, Keaktifan Siswa, Keterampilan Sosial, Pendidikan Pancasila.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang didedikasikan untuk pengembangan individu secara holistik, meliputi berbagai aspek seperti agama, bahasa, dan suku bangsa. Mata kuliah ini bertujuan untuk menumbuhkan warga negara yang cerdas dan berkarakter. Pada intinya, Pendidikan Pancasila mengeksplorasi seluk-beluk kehidupan sehari-hari sambil membimbing siswa untuk menjadi individu yang bermoral dan bertanggung jawab yang menghargai dan menjunjung tinggi Pancasila sebagai prinsip dasar negara. Salah satu komponen yang paling penting dari modul pengajaran adalah aspek keberagaman global karena, untuk mencapai hasil belajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran kelas pendidikan Pancasila, siswa perlu diajari sikap keberagaman global di kelas. Dengan pelajaran Pancasila, siswa dapat mengidentifikasi jumlah agama, bahasa, dan kelompok etnis yang berbeda yang membentuk keragaman dunia (Widiyanti et al., 2022).

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan pada siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali bersifat teoritis dan kurang melibatkan siswa secara aktif, terutama di kelas rendah seperti kelas III SD. Hal ini berdampak terhadap rendahnya keaktifan dan keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan dalam pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia adalah membangun keterlibatan keterampilan sosial siswa terhadap budaya lokal, yang



seringkali terasa abstrak bagi generasi muda. Dalam kerangka Pembelajaran Sosial Emosional (SEL), pengalaman pendidikan harus mendorong pengembangan lima kompetensi mendasar: kesadaran diri, pengelolaan diri, kesadaran sosial, keterampilan interpersonal, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (CASEL-.2020.).

Dalam dunia kontemporer yang semakin kompleks dan mengglobal, keterampilan sosial telah muncul sebagai kompetensi yang sangat penting bagi siswa. Kompetensi ini mencakup kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif, menunjukkan empati, dan terlibat dalam pemecahan masalah—keterampilan penting yang berkontribusi secara signifikan terhadap keberhasilan dalam konteks profesional dan sehari-hari. Meskipun keterampilan sosial sangat penting untuk berkembang dalam lingkungan sosial dan profesional di masa depan, keterampilan ini juga memainkan peran penting dalam pencapaian akademis. Meskipun penting, banyak siswa menghadapi tantangan dalam mengembangkan keterampilan ini, terutama dalam lingkungan belajar formal yang sering kali memprioritaskan kinerja akademis daripada pengembangan hubungan sosial. Tantangan ini terutama terlihat di kalangan siswa sekolah dasar, yang sering merasa sulit untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, terutama dalam konteks pembelajaran yang kurang interaktif. (Rahayu et al., 2024).

Keterampilan sosial merupakan kompetensi penting bagi siswa dalam konteks globalisasi. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, menunjukkan empati, dan menyelesaikan masalah, yang semuanya secara signifikan memengaruhi keberhasilan dalam lingkungan profesional dan kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterampilan sosial tidak hanya penting untuk upaya sosial dan pekerjaan di masa depan, tetapi juga berkontribusi terhadap prestasi akademik siswa. Meskipun demikian, banyak siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka, terutama dalam lingkungan pembelajaran formal yang lebih mengutamakan aspek akademis daripada hubungan sosial. Data menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih kesulitan dalam mengasah keterampilan sosial mereka, khususnya di konteks pembelajaran yang kurang interaktif. (Rahayu et al., 2024).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Evitasari dan Aulia (2022), keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena menjadi indikator utama keberhasilan pendidikan. Keterlibatan tersebut dibuktikan dengan semangat dan kemauan siswa untuk belajar, yang selanjutnya menumbuhkan rasa ingin tahu yang mendalam dan komitmen untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan. Siswa yang terlibat cenderung memecahkan masalah, menemukan solusi, berpikir kritis, dan menarik kesimpulan dari pengalaman belajar. Selain itu, siswa yang antusias dalam pembelajaran cenderung lebih memperhatikan dan lebih aktif terlibat dengan mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan.

Partisipasi aktif dalam pembelajaran merupakan aspek penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal, terutama dalam mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila. Hal ini mencerminkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, termasuk kemauan mereka untuk bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan terlibat dalam berbagai kegiatan pendidikan. Siswa yang menjadi peserta aktif dalam pendidikannya umumnya mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi, karena keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran. dan mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman pribadinya.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat meningkatkan keterlibatan dan keterampilan sosial siswa secara substansial. Salah satu sumber daya yang sangat berharga adalah media konkret, khususnya mainan tradisional. Mainan-mainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan tetapi juga sebagai alat untuk pendidikan karakter, menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas fisik dan interaksi sosial. Permainan tradisional Indonesia seperti engklek, congklak, gasing, dan egrang bukan sekadar hiburan; mereka mewujudkan nilai-nilai budaya, kreativitas, dan semangat kerja sama. Memasukkan mainan tradisional ke dalam proses pembelajaran menawarkan strategi yang ampuh untuk menumbuhkan keterampilan sosial dan partisipasi aktif dalam Pendidikan Pancasila.

Penelitian oleh (Alif & Shidiq, 2024) menunjukkan bahwa mainan tradisional dapat menjadi sarana dalam meningkatkan fisik dan menanamkan nilai-nilai Pancasila. Dengan menghadirkan mainan



tradisional dalam pembelajaran, siswa dapat merasakan langsung warisan budaya leluhur, sehingga menikmati pengalaman belajar mereka secara aktif dan sosial. Respon emosional positif dan antusiasme yang tinggi diharapkan mampu memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai persatuan, keadilan sosial, dan penghargaan terhadap budaya bangsa. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Krismantari, 2019) mengemukakan bahwa motivasi belajar dan prestasi siswa dapat meningkat dengan media konkret. Selain itu, penggunaan media konkret dalam pembelajaran budaya terbukti efektif meningkatkan keratifitas siswa dan elaborasi dalam keterampilan sosial (Sahila, 2024).

Hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Gedawang 01 menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Terlihat bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih mengutamakan aspek teoritis. Salah satu guru kelas III SD Negeri Gedawang 01 menyatakan kekhawatirannya terhadap situasi ini, karena pendekatan pedagogis seperti itu dapat berdampak buruk pada keterampilan sosial siswa. Menurut guru tersebut, Pendidikan Pancasila merupakan wahana penting untuk mengembangkan kecerdasan siswa dalam kapasitasnya sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Secara khusus, kecerdasan spiritual, akademik, dan emosional merupakan modal penting untuk mengarungi kehidupan, terutama di era globalisasi saat ini.

Berdasarkan temuan dilapangan, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis keterampilan sosial terhadap keaktifan siswa melalui media konkret mainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi kekayaan budaya. Melalui pendekatan ini, pembelajaran yang diharapkan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif siswa, sehingga membentuk generasi muda yang lebih mencintai budaya bangsa dan memahami nilai-nilai luhur Pancasila secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini berpotensi menjadi sumber inspirasi bagi calon guru dalam memanfaatkan media konkret pada proses pembelajaran mereka di masa depan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gedawang 01, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. Subjek penelitian adalah siswa Kelas III Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Alasan pemilihan penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang terjadi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan fokus khusus pada pengembangan keterampilan sosial yang berkaitan dengan keterlibatan siswa melalui penggunaan permainan tradisional sebagai media konkret. Metode kualitatif deskriptif memungkinkan guru menggali pemahaman dari sudut pandang siswa dan guru mengenai efektivitas dan tantangan yang ada dalam pembelajaran, sehingga menghasilkan wawasan yang lebih luas dan rinci terkait proses pembelajaran yang berlangsung. (Dhia Octariani, 2020).

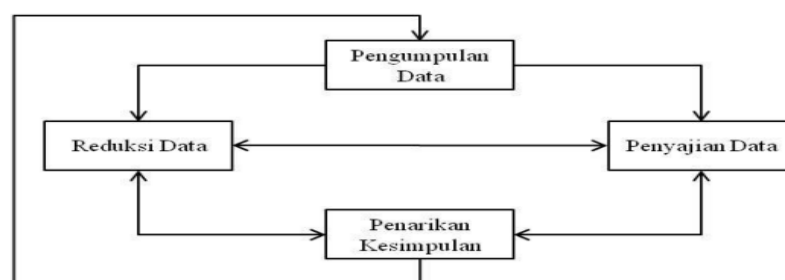
Pendekatan kualitatif ini sesuai dengan tujuan penelitian karena menggunakan pendekatan kontekstual untuk mengeksplorasi konteks nyata di kelas, sehingga guru dapat mengamati dan memahami interaksi siswa menggunakan media permainan tradisional secara langsung. Hal ini sangat penting dalam mengkaji keterampilan sosial dan keaktifan siswa yang mungkin sulit diukur hanya dengan angka. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan memadukan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dicapai melalui pengumpulan data dari berbagai sumber dengan menggunakan metode yang sama (Alfansyur & Mariyani, 2020). Selain itu dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian dapat mengumpulkan data kualitatif detail mengenai pengalaman belajar siswa dan pandangan guru tentang media pembelajaran ini.

Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat keaktifan siswa kelas III dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan pancasila materi kekayaan budaya Indonesia. Fokus observasi adalah siswa, dengan mengacu pada indikator keaktifan yang telah ditetapkan sebelumnya dan keteampilan sosial siswa. Wawancara dilakukan secara langsung



dengan siswa sebagai pelengkap untuk memperkuat data yang telah diperoleh. Sementara itu, dokumentasi berupa tabel hasil observasi digunakan untuk mendukung kedua teknik lainnya. Alasan lain memilih jenis penelitian kualitatif ini adalah karena pendekatan ini dapat membantu guru mendapatkan data yang mendalam dan kaya tentang perilaku dan pengalaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur efek atau hasil dalam bentuk angka, tetapi lebih pada pemahaman mengenai proses dan pengalaman belajar siswa dalam konteks tertentu, yang mana pendekatan kualitatif deskriptif lebih relevan untuk tujuan ini. Dengan menggunakan jenis penelitian ini, guru dapat menggambarkan interaksi antara siswa dan guru serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dan keterampilan sosial.

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan metode kualitatif yang berlandaskan pada model Miles dan Huberman sebagaimana dirujuk dalam Sugiyono (2016) dan kerangka teori dari Qomaruddin dan Sa'diyah (2024). Proses analisis ini terdiri dari empat tahap yang berbeda: pertama, pengumpulan data, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi; kedua, reduksi data, yang melibatkan penyaringan dan peringkasan informasi penting; ketiga, penyajian informasi ini dalam berbagai format, seperti narasi, tabel, atau grafik, untuk memudahkan analisis yang komprehensif; dan terakhir, interpretasi sistematis dari temuan penelitian untuk memperoleh kesimpulan yang bermakna. Pendekatan ini memastikan validitas dan keakuratan hasil penelitian, sebagaimana ditampilkan pada **GAMBAR 1**



*GAMBAR 1* Komponen dalam analisis data (interactive model)

Sumber : Miles dan Huberman dalam (Moleong, 2014:91)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL

Temuan penelitian ini diperoleh dari hasil analisis data observasi dan wawancara mengenai rumusan masalah penelitian yaitu: “Bagaimana hubungan keterampilan sosial dengan keterlibatan siswa melalui penggunaan media konkret dalam permainan tradisional dalam kurikulum Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III Sekolah Dasar?” Selanjutnya, hasil penelitian ini akan dijabarkan secara sistematis menurut klasifikasi mata pelajaran dan keterampilan sosial yang ditunjukkan melalui permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III di SD Negeri Gedawang 01. Observasi dilakukan pada dua kesempatan terpisah untuk meningkatkan keakuratan data yang dikumpulkan. Selain itu, wawancara dilakukan satu kali. Analisis difokuskan pada empat indikator utama keterampilan sosial siswa, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Indikator Keterampilan Sosial**

No.	Indikator	Sub Indikator
1.	Keterampilan menyesuaikan diri	a. Mampu menyesuaikan diri dengan teman sebayanya b. Mampu menghargai perbedaan teman
2.	Keterampilan bekerja sama	a. Mampu bekerja sama dengan teman



No.	Indikator	Sub Indikator
		b. Mampu membaca dan memanfaatkan peluang untuk bekerja sama
3.	Keterampilan berinteraksi	a. Mampu berkomunikasi baik dengan temannya b. Mampu berkomunikasi secara terbuka
4.	Keterampilan berempati	a. Mampu memahami perasaan teman b. Mampu peka terhadap yang membutuhkan bantuan

Setelah dianalisis, selanjutnya keterampilan sosial dikategorikan berdasarkan kategori baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Hasil observasi dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Sosial**

No.	Teknik Pengumpulan Data	Kriteria Keterampilan Sosial	Kategori
1.	Observasi 1	73%	Cukup baik
2.	Observasi 2	78%	Cukup baik

Observasi pertama dilakukan dengan subjek kelas III di SD Negeri Gedawang 01 pada hari Kamis, 10 April 2025. Guru merancang rencana mereka dengan mengembangkan modul terbuka yang disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi yang mereka ajarkan. Setiap modul pengajaran biasanya terdiri dari pendahuluan, konten inti, dan kesimpulan. Selain modul-modul ini, pendidik juga menyiapkan alur tujuan pembelajaran (ATP), yang menguraikan langkah-langkah yang terlibat dalam proses pembelajaran. Kegiatan pendahuluan dilaksanakan seperti biasanya. Kegiatan inti dilaksanakan dengan membahas materi Pendidikan Pancasila. Namun belum menggunakan media pembelajaran permainan tradisional. Kegiatan penutup dilaksanakan seperti biasanya.

Observasi kedua dilakukan dengan subjek kelas III di SD Negeri Gedawang 01 pada hari Senin, 14 April 2025. Tahap pertama kegiatan pengambilan data melalui observasi dilakukan pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi kekayaan budaya Indonesia. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pembukaan seperti membuka salam, menyapa siswa, membaca doa, mengecek kehadiran, memberikan motivasi dan semangat, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh guru dengan menyampaikan salah satu materi budaya Indonesia yaitu permainan tradisional. Dalam pelaksanaannya, awalnya siswa kurang antusias dan semangat, namun setelah melihat media konkret yang disajikan guru untuk mendukung pembelajaran, maka siswa menjadi lebih tertarik dan semangat.

Media konkret berupa permainan tradisional yang digunakan ada beragam. Sebelum dimulai pembelajaran menggunakan media tersebut. Siswa dibagi kedalam 6 kelompok secara heterogen yang terdiri dari siswa dengan kemampuan rendah, sedang, hingga kemampuan tinggi. Hal ini bertujuan agar semua siswa dapat membaur dan saling menjadi tutor sebaya ketika pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media konkret. Permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu congklak, gangsing, kelereng, engklek, ketapel, dan ular tangga.

Tahap kedua dalam pelaksanaan permainan tradisional melibatkan penyampaian informasi penting tentang permainan tersebut kepada siswa. Selama fase ini, guru menjelaskan mekanisme dan aturan permainan sebelum siswa mulai bermain. Secara kolaboratif, guru dan siswa menetapkan pedoman tentang cara bermain yang efektif, bagaimana kelompok akan dibentuk, dan hadiah yang dapat diperoleh siswa jika menang. Selain itu, penilaian keterampilan sosial dimulai saat pembentukan kelompok dan berlanjut selama permainan berlangsung.



Setelah dibagi kedalam 6 kelompok. Guru mempraktikan bagaimana cara memainkan permainan tradisional tersebut. Semua siswa memperhatikan dengan baik cara memainkannya. Guru juga mengamati apakah siswa sudah memahami atau belum memahami cara memainkannya. Apabila siswa kesulitan juga dipersilahkan untuk memberikan pertanyaan terkait permainan tradisional. Permainan tradisional dimainkan secara bergantian oleh siswa. Siswa satu dengan siswa lainnya saling berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam memainkan permainan tradisional. Dalam tahap praktik permainan tradisional ini, guru mengamati setiap siswa secara detail untuk memastikan apakah keterampilan sosial mereka berkembang.

Tahap ketiga dalam pelaksanaan permainan tradisional adalah melakukan evaluasi. Pada tahap ini, guru menilai bagaimana permainan tersebut dilaksanakan. Untuk memfasilitasi evaluasi ini, guru menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa untuk memahami instruksi yang diberikan. Setelah permainan selesai, siswa berdiskusi tentang LKPD dalam kelompoknya. Kemudian siswa mempresentasikan LKPD yang telah didiskusikan. Setelah itu, guru meninjau pelaksanaan permainan dan menentukan langkah selanjutnya. Kriteria evaluasi mencakup berbagai aspek, termasuk persiapan permainan, pengorganisasian kelompok, pelaksanaan permainan, dan refleksi pasca permainan.

Hasil observasi kedua, siswa melakukan permainan tradisional congklak, gangsing, kelereng, engklek, ketapel, dan ular tangga. Pengembangan keterampilan sosial yang berkaitan dengan penyesuaian diri belum berhasil. Di kelas III, terdapat 29 siswa, dan beberapa tantangan muncul ketika harus membentuk kelompok. Ketika guru mencoba mengatur kelompok, empat siswa enggan bergabung dengan teman sebaya yang ditugaskan, sementara tiga lainnya menyatakan keinginan untuk memilih anggota kelompok mereka sendiri.

Indikator keterampilan sosial dalam bekerja sama dalam kategori baik walaupun masaih terdapat 2 siswa yang kurang menunjukkan sikap bekerja sama. 2 siswa tersebut terlihat sedikit murung dan kesal. Dalam pelaksanaan permainan tradisional, guru memberikan pengertian dan memotivasi semua siswa sehingga terjadi perkembangan emosional siswa yang awalnya murung menjadi lebih semangat. Siswa mampu membaca dan memanfaatkan peluang dalam bekerja sama. Hal ini terlihat ketika siswa bermain, mereka saling melihat apakah terdapat peluang agar dapat memenangkan permainan. Kerja sama dalam permainan congklak, gangsing, kelereng, engklek, ketapel, dan ular tangga terlihat baik. Siswa tampak antusias saat melakukan permainan dan mereka mengikuti aturan permainan.

Keterampilan berinteraksi adalah indikator ketiga yang dianalisis. Guru mengamati semua siswa secara bergantian. Dari 29 siswa di kelas III SD Negeri Gedawang 01. Ada 24 siswa yang memiliki keterampilan komunikasi profesional dengan teman sebayanya. Selain itu, mereka menunjukkan kemampuan untuk terlibat dalam dialog terbuka. Namun terdapat 5 siswa yang kurang dapat berkomunikasi secara terbuka dikarenakan sifat bawaan mereka yang pendiam. Dalam indikator ini, secara keseluruhan siswa dikategorikan sudah dapat berinteraksi walaupun ada beberapa siswa yang malu.

Pelaksanaan permainan tidak selamanya berjalan dengan lancar. Terdapat kendala saat permainan dimana terdapat 3 siswa yang kurang berempati dengan temannya. Tidak jelas alasannya, tiba-tiba 1 siswa terlihat hendak menangis. Setelah ditelusuri, siswa tersebut sedih karena mendengar ejekan dari 2 siswa. Guru mengamati kendala tersebut dengan menenangkan siswa yang hendak menangis dan memberikan pengertian kepada semua siswa. Terdapat beberapa siswa yang memerlukan bantuan saat persiapan, praktik, dan evaluasi. Melihat hal tersebut, siswa sudah dapat membantu teman yang kesulitan sehingga membutuhkan bantuan. Guru menjelaskan bahwa satu kelas harus saling empati karena kelas adalah keluarga kecil di sekolah. Dalam indikator ini, secara keseluruhan sudah berjalan baik, namun perlu ditingkatkan dalam sikap memahami perasaan teman dan peka terhadap teman yang membutuhkan bantuan.

Wawancara dilakukan dengan subjek guru kelas dan siswa kelas III di SD Negeri Gedawang 01 pada hari Kamis, 10 April 2025. Guru menjelaskan bahwa secara keseluruhan keterampilan sosial



siswa cukup baik setelah pembelajaran menggunakan media konkret permainan tradisional.. Terdapat beberapa siswa yang sulit untuk dinasehati sehingga setiap proses pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan adanya diskusi kelompok sedikit terhambat. Guru memberikan upaya kepada siswa yang kurang tersebut agar mereka mau merubah sedikit kebiasaannya. Guru tersebut menjelaskan bahwa ia tidak memberikan tekanan pada siswa tertentu; Sebaliknya, ia memberikan bimbingan kepada semua siswa untuk memastikan bahwa tidak ada seorang pun yang merasa terpinggirkan atau berbeda.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pendidik menganggap permainan tradisional sangat cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Permainan ini lebih dari sekadar hiburan; mereka memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan sosial dan mempromosikan kerja sama tim di antara anak-anak. Melalui interaksi sosial yang terjadi selama bermain, anak-anak menumbuhkan kecerdasan emosional mereka saat mereka terlibat dengan teman sebaya dan orang-orang di sekitar mereka. Lebih jauh, permainan ini menawarkan anak-anak kesempatan untuk memperoleh keterampilan penyelesaian konflik saat mereka menghadapi tantangan bersama teman-teman mereka. Akibatnya, permainan tradisional merupakan sumber daya yang berharga untuk membekali anak-anak dengan kompetensi yang diperlukan untuk secara efektif menghadapi situasi dunia nyata yang mungkin mereka hadapi sepanjang hidup mereka.

## B. PEMBAHASAN

Permainan tradisional, khususnya yang dimainkan secara berkelompok, memiliki peranan yang cukup besar dalam peningkatan keterampilan sosial siswa. Menurut Direktorat Nilai Budaya (2000), setiap permainan rakyat tradisional tidak hanya bertujuan untuk memupuk rasa persatuan dan kebersamaan, tetapi juga untuk menumbuhkan nilai-nilai dasar seperti kerja sama, disiplin, dan kejujuran. Keterlibatan dalam kegiatan kelompok ini membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk bekerja sama, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menumbuhkan empati. Selain itu, permainan ini mengajarkan pentingnya mematuhi aturan dan menghormati orang lain (Kurniati, 2016).

Pada tahap pelaksanaan, guru mengajak siswa untuk bermain permainan tradisional yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga kaya akan nilai edukasi. Kegiatan ini berfungsi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekaligus menumbuhkan rasa gembira. Permainan tradisional yang sarat makna budaya memberikan anak-anak wadah untuk kebahagiaan dan perkembangan, serta membimbing mereka menuju masa depan yang lebih cerah. Ketika anak-anak berpartisipasi dalam permainan ini, mereka merasakan pelepasan dari tekanan sehari-hari, sehingga kegembiraan dan kebahagiaan mereka dapat terpancar saat bermain (Kurniati, 2016).

Selama pelaksanaan permainan tradisional, banyak kendala yang muncul diantara siswa. Kendala tersebut meliputi ketidaksepakatan tentang pilihan pertemanan, kesalahpahaman tentang aturan permainan, dan ketegangan yang berasal dari ketidakcocokan anggota kelompok. Namun, melalui permainan tradisional, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan manajemen konflik yang penting dan belajar untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi secara efektif (Kurniati, 2016). Siswa memperoleh manfaat dari terlibat dalam pengalaman autentik dan aktif secara fisik melalui permainan tradisional yang memanfaatkan peralatan bermain yang mudah diakses. Permainan tradisional yang dimainkan dengan sumber daya yang tersedia, menyediakan sarana yang ideal untuk keterlibatan ini.

Dalam melaksanakan permainan tradisional, evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan sangat penting dilakukan. Evaluasi melibatkan pengumpulan dan analisis informasi untuk menilai sejauh mana perkembangan siswa dan mengukur kemajuan mereka selama proses pembelajaran. Penilaian ini membantu kita memahami bagaimana siswa berkembang selama kegiatan tersebut. Evaluasi ini dilakukan dengan mengisi lembar observasi sesuai dengan aspek keterampilan menurut Baety (1995) dalam tabel 1. Di akhir pemberian stimulus, guru menyimpulkan peningkatan kemampuan sosial menggunakan lembar penilaian ceklis dengan skala pencapaian dengan kategori BB (Belum Berkembang), MB (Masih Berkembang), BSH (Belum Sesuai Harapan). BSB (Berkembang Sangat Baik).



Evaluasi ini dilakukan dengan mengisi lembar observasi sesuai dengan aspek keterampilan sosial menurut Beaty (1995) dalam tabel 1. Di akhir pemberian stimulus, guru yang menangani peningkatan keterampilan sosial menilai keterampilan sosial menggunakan lembar penilaian daftar periksa, yang menggunakan skala pencapaian siswa yang dikategorikan sebagai berikut: BB (Belum Berkembang), MB (Masih Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Informasi ini disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. Peningkatan Keterampilan Sosial**

No.	Kategori	Siswa	Persentase
1.	BB	0	0
2.	MB	0	0
3.	BSH	6	21%
4.	BSB	23	79%

Tabel 3, berjudul "Peningkatan Keterampilan Sosial," menggambarkan peningkatan keterampilan sosial di antara siswa dalam lingkungan kelas tertentu. Dalam konteks ini, diamati bahwa 23 siswa, yang mewakili 79% dari kelas, menunjukkan perkembangan keterampilan sosial yang sangat kuat. Selain itu, 6 siswa, yang mewakili 21%, menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan standar yang diharapkan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional telah memainkan peran yang bermanfaat dalam mendorong peningkatan ini. Permainan congklak, gangsing, kelereng, engklek, ketapel, dan ular tangga dapat menstimulus keterampilan sosial. Indikator yang dianalisis dalam media konkret permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III adalah keterampilan menyesuaikan diri, keterampilan bekerja sama, keterampilan berinteraksi, dan keterampilan berempati. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa praktik permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas III SD Negeri Gedawang 01. Media pembelajaran edukatif berfungsi sebagai alat pengajaran yang berharga, menyajikan materi secara efektif dengan cara yang meningkatkan pemahaman dan efisiensi.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengajaran yang berharga, menyajikan materi secara efektif dengan cara yang meningkatkan pemahaman dan efisiensi. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah permainan tradisional congklak, gangsing, kelereng, engklek, ketapel, dan ular tangga.
- Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif meningkatkan keterlibatan siswa pada materi pokok kekayaan budaya Indonesia di kelas III SDN Gedawang 01. Peningkatan siswa terjadi pada setiap indikator keterampilan sosial dengan kategori berkembang sangat baik sebanyak 23 siswa dan berkembang sesuai harapan sebanyak 6 siswa. Melihat hal tersebut, guru perlu memberikan motivasi dan semangat agar siswa tetap memiliki keterampilan sosial.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Alif, M. Z., & Shidiq, M. (2024). Mainan Tradisional: Media Aktivitas Fisik dan Penanaman Nilai Pancasila Kepada Anak. *Panggung*, 34(1), 46–57. <https://doi.org/10.26742/panggung.v34i1.2460>
- CASEL-SEL-Framework-11.2020.pdf. (n.d.). <https://casel.org/casel-sel-framework-11-2020>





- Dhia Octariani, A. C. P. (2020). Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 43–49.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>.
- Ira, Evinna Cinda Hendriana, E.C., Mertika. 2024. Analisis Keterampilan Siswa Melalui Permainan Congklak pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Elementary School. Vol 7. No 1, hal 30-39*.
- Krismantari, N. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Konkret Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd. In *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*.
- Qomariyah, D.N., Hamidah, S. 2022. Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah. Vol 7. No.1*.
- Rahayu, I. P. N. R., Utami, A. Y., Nasution, A., Nuraini, Siregar, K. R., & Daulay, M. A. J. (2024). Penerapan Pembelajaran Kolaboratif Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 139–151.
- Riadi, F.S, Lestari, T. 2021. Efektivitas Permainan Tradisional pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol 6. No. 2*
- Sahila, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran seni budaya dan prakarya berbasis budaya lokal terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas v madrasah ibtidaiyah. *TACET: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 38–44.
- Widiyanti, A., Ernawati, T., Hasanah, M., & Dewi, N. P. (2022). Profil Mahasiswa Pancasila dalam Meningkatkan Karakter Kebhinekaan Global di Era 4 . 0. *Prosiding Semdikjar*, 5, 734.