

Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Gotong Royong Siswa Dengan Bantuan Media Erang (Engklek Orang) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD 2 Undaan Lor Kudus

Nia Ditta Astari, Ika Ari Pratiwi, M Syaffruddin Kuryanto

Universitas Muria Kudus

202033187@std.umk.ac.id, ika.ari@umk.ac.id, syafreddin.kuryanto@umk.ac.id

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas V SD 2 Undaan Lor dengan menggunakan bantuan media permainan tradisional engklek orang (erang). Penelitian ini berlangsung dengan dua siklus dan masing-masing siklus 2 pertemuan yang terdiri perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD N 2 Undaan Lor Kabupaten Kudus dengan jumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil proses pembelajaran siklus I, proses pembelajaran pendidikan pancasila karakter gotong royong siswa masih rendah dibawah standar KKM yaitu 70 atau hanya 8 siswa yang tuntas dari 28 siswa. Hasil evaluasi akhir siklus II menunjukkan perubahan peningkatan karakter gotong royong siswa pada materi pendidikan pancasila semua anak rata-rata tuntas dengan skor perolehan maximal paling rendah KKM dan paling tertinggi skor 94.

Kata Kunci: Karakter Gotong Royong, Erang, Pendidikan Pancasila.

Abstract: This research uses the classroom action research (PTK) method which aims to improve the cooperative character of fifth grade students at SD 2 Undaan Lor using the traditional media game engklek orang (erang). This research took place in two cycles and each cycle had 2 meetings consisting of planning, action, observation and reflection. The subjects of this research were 5th grade students at SD N 2 Undaan Lor, Kudus Regency with a total of 28 students. Data collection techniques in this research are interviews, tests, observation and documentation. The data analysis used is qualitative data analysis and quantitative data. Based on the results of the learning process in cycle I, the learning process of Pancasila education with the mutual cooperation character of students is still low below the KKM standard, namely 70 or only 8 students have completed it out of 28 students. The results of the evaluation at the end of cycle II showed changes in the improvement of the students' mutual cooperation character in the Pancasila education material. All children on average completed it with the lowest maximum score being KKM and the highest score being 94.

Keywords: Mutual Cooperation Character, Erang, Pancasila Education.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana yang sangat efektif untuk membentuk manusia menjadi pribadi cerdas, dan memiliki kepribadian baik dengan menghasilkan generasi unggul dan bertalenta dalam penyelenggaraan Pendidikan, maka proses Pendidikan terus dikembangkan dan tingkatkan. Membentuk pesertadidik beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berilmu, berakhlak mulia, cakap, sehat, mandiri, percaya diri, kreatif, dan inovatif serta menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab merupakan tujuan dari Pendidikan (Salsabilah dkk, 2021). Dapat disimpulkan Pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan akademik dan membentuk karakter peserta didik.

Berhubungan dengan pendidikan karakter, terdapat nilai-nilai luhur yang menjadi karakter bagi setiap domain dan menjadi karakter bagi masing-masing domain meliputi

cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi iptek, dan reflektif. Domain hati mencakup karakter beriman, bertakwa, jujur, Amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotic. Domain raga mencakup karakter seperti bersih, sehat, disiplin, sportif, Tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinative, ceria, dan gigih. Terakhir domain rasa meliputi karakter saling ramah, saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, gotong royong, nasionalis, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan Bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, etos kerja. (Mazing dkk., 2023).

Peranan orang tua, guru dan Masyarakat dibutuhkan dalam mengajarkan nilai-nilai kehidupan, gama, kemanusiaan, kebudayaan dan pengembangan moral. Penanaman nilai tidak hanya dilakukan dirumah, tetapi juga disekolah dan Masyarakat. Tujuannya agar peserta didik mempunyai bekal akademik, keterampilan, dan nilai moral yang baik. Oleh sebab itu guru maupun orang tua memiliki peranan penting membangun karakter dengan cara mengarahkan dan memberikan anak contoh yang nyata (konkrit). Untuk meningkatkan karakter, guru dituntut menjadi contoh yang baik untuk peserta didiknya, serta guru mampu mengembangkan pelajaran inovatif dan kreatif agar pendidikan karakter anak disekolah dapat tercapai sesuai dengan harapan.

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran menjadi suatu alternatif dalam upaya menumbuhkan nilai karakter, karena permainan tradisional sesungguhnya mengandung nilai moral yang amat baik didalamnya. Akan tetapi pada zaman milenial sekarang permainan tradisional yang bernilai karakter tersingkir permainan modern seperti playstation, game online, dan lain-lain.

Permainan tradisional yang bernilai karakter perlu dilestarikan agar tidak hilang dari budaya indonesia. Salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan nilai karakter gotong royong peserta didik adalah engklek. Engklek digambar persegi diatas tanah maupun lantai, melalui permainan engklek muncul nilai karakter gotong royong, jujur, tanggung jawab, kerja sama, berpikir kritis dan logis, rasa ingin tahu, patuh aturan, toleransi, dan peduli. Penanaman nilai karakter gotong royong pada siswa benar dilakukan pada sekolah dasar, maka nilai karakter yang tertanam dalam diri dan jiwa mereka. Sehingga peserta didik menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari, dengan begitu menciptakan lingkungan yang lebih baik dan harmonis bagi semua. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk menumbuhkan semangat gotong royong antar siswa.

Sesuai data observasi bahwa SD 2 Undaan Lor sudah menerapkan pendidikan karakter seperti bersalaman, mengucapkan salam ketika bertemu orang yang lebih tua, bertegur sapa antar teman maupun guru, upacara bendera, menghias kelas dalam rangka menghias kelas dalam rangka lomba sekolah, menjenguk teman yang sakit bersama teman sekelas, piket bersama membersihkan lingkungan sekolah setiap hari jum'at untuk menumbuhkan karakter gotong royong. Meski demikian pelaksanaannya belum maksimal. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dikelas V SD 2 Undaan Lor ada siswa yang memiliki sifat individualis, tidak mau membantu temannya yang sedang kesusahan, perbedaan pendapat antar siswa, adanya siswa yang merasa tidak mampu dan tidak percaya diri, serta kurangnya sosialisasi akan pentingnya gotong royong. Hal ini menyangkut pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu pada materi Pancasila Dalam Kehidupanku Bab 1 dengan topik gotong royong, siswa masih dapat dikatakan belum cukup baik dalam menerapkannya. Untuk penelitian ini peningkatan nilai karakter gotong royong melalui permainan tradisional engklek yang sebelumnya tidak pernah diterapkan, maka peneliti menerapkannya dengan menggunakan banner bergambar permainan tradisional engklek (erang) untuk keberhasilan peningkatan nilai karakter siswa.

Media engklek orang (erang) berbentuk orang dengan ukuran banner 2,5 x 3m. Didalam kotak pijakan nantinya terdapat simbol quiz dengan mendapatkan kartu acak berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa sesuai dengan pemahamannya.

2. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus tiap siklus dilakukan 2 pertemuan meliputi 1) Perencanaan yaitu Menyusun aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan bantuan media erang (engklek orang). 2) Pelaksanaan yaitu dilaksanakan sesuai perencanaan dalam 2 siklus. Dalam tahap ini peneliti dibantu teman sejawat, pelaksanaan penelitian berlangsung mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. 3) Pengamatan yaitu penenliti dibantu teman sejawat untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan mencatatnya. Pada akhir pelaksanaanya perbaikan pembelajaran peneliti mengadakan tes perbaikan atau evaluasi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 2 Undaan Lor Kudus dengan jumlah 28 siswa, penelitian yang dilakukan pada bulan April 2024, Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan tes evaluasi. Teknik analisis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif sebagai berikut:

- 1) Data Kuantitatif berupa hasil kognitif, yang dianalisis menggunakan Teknik analisis deskriptif, Adapun penyajian data kuantitatif sebagai berikut:

$$\mu = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

- μ = rata-rata hitung (mean)
 x = skor
 N = banyaknya data

Hasil dikelompokkan pada tabel 1 kriteria ketuntasan yaitu tuntas dan tidak tuntas sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Kriteria Ketuntasan	Kriteria
>70	Tuntas
<70	Belum Tuntas
Kkm 70	

- 2) Data Kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran serta hasil catatan dilapangan dan wawancara dianalisis dengan deskriptif kualitatif.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh (Haliza, 2021) dengan judul “Pendidikan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Tk Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar” Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada anak kelompok B TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Pendidikan karakter siswa melalui permainan tradisional. Pelaksanaan dilakukan sebanyak 2 siklus setiap siklus dilaksanakan 3 pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, obervasi, ujian atau tes

dan dokumentasi.

Pada penelitian di atas diperoleh hasil pada Siklus I pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan presentase 0%, sedangkan pada Siklus II kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terjadi peningkatan pada indikator cerdas sebanyak 37,5%, kerjasama sebanyak 100%, tegas sebanyak 87,5%, berdaya imajinasi sebanyak 12,5%, berambisi sebanyak 75%, berani sebanyak 87,5% dan indikator perhatian sebanyak 37,5%. Dari data tersebut menunjukkan adanya peningkatan Pendidikan karakter anak TK Islam Sakinah Pandau Jaya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Afdal & Atfal, 2022) dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SD Negeri 024 Samarinda Utara” Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada SD Negeri 024 Samarinda Utara. Pada penelitian ini bertujuan untuk menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 3 pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi.

Pada penelitian di atas diperoleh hasil dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklus, dengan persentase ketuntasan siswa yang mendapat nilai diatas KKM 75 yaitu siklus I 63,3% dan siklus II 83,3%. Penerapan permainan tradisional engklek sangat cocok diterapkan pada pembelajaran.

Sedangkan hasil penelitian ini Pelaksanaan dilakukan 2 siklus dengan setiap siklus 3 pertemuan. Penelitian pada masing-masing siklus mencakup penilaian perbaikan pembelajaran dan hasil belajar. Sebelum diberikan tindakan data analisis yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2 Perolehan Nilai Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Siswa
1.	91 – 100	0
2.	81 – 90	0
3.	71 - 80	8
4.	61 – 70	9
5.	51 – 60	5
6.	41 – 50	3
7.	31 – 40	3
8.	21 -30	0
9.	11-20	0
10.	0 - 10	0

Pada siklus I guru mencoba menjelaskan materi dengan lebih sistematis dengan menggunakan alat bantu media permainan tradisional engklek orang (erang). Selain itu guru memberikan banyak latihan kepada siswa, baik latihan tertulis maupun latihan menggunakan alat bantuan media yang dapat memudahkan siswa.

Berikut hasil analisis ulangan siswa setelah tindakan siklus 1.

Tabel 3 Perolehan Nilai Siklus 1

No	Nilai	Jumlah Siswa
1.	91 – 100	0
2.	81 – 90	0
3.	71 - 80	9
4.	61 – 70	9
5.	51 – 60	5

6.	41 – 50	4
7.	31 – 40	2
8.	21 -30	0
9.	11-20	0
10.	0 - 10	0

Pada siklus I baru 9 siswa yang tuntas, dan 19 belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu guru bersama teman sejawat mengevaluasi kekurangan yang masih menjadi penghambat keberhasilan pembelajaran. Kekurangan yang ditemukan anatar lain adalah pemberian tugas atau latihan soal bagi siswa karena untuk latihan yang diberikan pada siswa masih sangat kurang dan guru masih kurang dalam memberikan bimbingan dan motivasi siswa untuk aktif kegiatan belajar. Selanjutnya guru melanjutkan perbaikan pada siklus II.

Tabel 4 Perolehan Nilai Siklus II

No	Nilai	Jumlah Siswa
1.	91 – 100	4
2.	81 – 90	17
3.	71 - 80	7
4.	61 – 70	0
5.	51 – 60	0
6.	41 – 50	0
7.	31 – 40	0
8.	21 -30	0
9.	11-20	0
10.	0 - 10	0

Pada siklus II terjadi peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan. Dari 28 siswa, mencapai ketuntasan semua dengan nilai diatas KKM semua. Dan pada siklus II penelitian ini dinyatakan berhasil dengan hasil yang memuaskan, hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional ini dinyatakan efektif dan tepat dalam pembelajaran untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa dan pemanfaatan media secara maksimal sangat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

Tabel 5 Presentase Ketuntasan Karakter Gotong Royong

No.	Pelaksanaan	Jumlah siswa tuntas	Presentase	Keterangan
1.	Prasiklus	8	26%	Minimal
2.	Siklus 1	9	32%	Meningkat
3.	Siklus II	28	100%	Maksimal

Pada tahap prasiklus proses kegiatan belajar mengajar terlihat masih kurang aktif dan interaksi guru dengan siswa cenderung masih satu arah. Perolehan nilai dari hasil tes sangat rendah. Dari 28 siswa, baru 26%. Setelah diadakan siklus I perolehan tes mencapai 32% dengan nilai tertinggi 80, agar hasil maksimal kemudian dilanjut siklus II dengan hasil 100% dengan nilai tertinggi 94 terendahnya memperoleh nilai 71, maka siswa dinyatakan tuntas semua. Maka perbaikan pembelajaran dapat dinyatakan berhasil melalui siklus II.

Dapat disimpulkan persamaan pada penelitian diatas meliputi media engklek, aktivitas belajar siswa, dan penelitian tindakan kelas. Perbedaan pada penelitian

tersebut tempat penelitian yang digunakan berbeda dan fokus penelitian ini untuk meningkatkan nilai karakter siswa SD.

4. Kesimpulan dan Saran

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini yaitu penggunaan media permainan tradisional pada pelajaran pendidikan pancasila sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media permainan tradisional ini mempermudah siswa dalam memahami karakter gotong royong siswa pada pelajaran pendidikan pancasila. Penggunaan permainan tradisional engklek orang membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila, serta meningkatkan karakter gotong royong siswa. Pemberian latihan soal dan pengetahuan melalui permainan tradisional engklek untuk meningkatkan karakter gotong royong pada pendidikan pancasila. Penggunaan metode yang variasi dengan melibatkan siswa agar meningkatkan karakter gotong royong siswa terhadap pelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, saran dari peneliti yaitu setiap pembelajaran guru diharapkan menggunakan media permainan tradisional engklek orang(erang) untuk emudahkan siswa dalam memahami setiap materi. Setiap kegiatan pembelajaran, guru memilih método pembelajaran yang tepat sehingga dapat membangkitkan kreativitas siswa siswa dalam belajar. Setiap bimbingan yang diberikan pada siswa yang mengalami kesulitan belajar karena sangat berpengaruh pada perkembangan dan prestasi belajar siswa selanjutnya. Setiap guru harus aktif dan kreatif agar dapat mengembangkan kualitas profesinya.

Daftar Pustaka

- Afdal, & Atfal, M. F. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sd Negeri 024 Samarinda Utara. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 183–191.
- Damayanti, A. R., Kuryanto, M. S., & Fajrie, N. (2024). Efektivitas Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Bermuatan Permainan Tradisional untuk Kemandirian Kelas III SDN 1 Kepoh. *Journal on Education*, 06(03).
- Haliza, N. (2021). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Tk Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar.
- Hanifah, Q. H., Purbasari, I., & Pratiwi, I. A. (2023). PERAN BUDAYA SEKOLAH DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SD MUHAMMADIYAH 1 KUDUS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 2530–2541.
- Kumoro, Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2021). METODE GURU DALAM PENGUATAN KARAKTER KEKEMANDIRIAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 36–41.
- Kuryanto, M. S., Andriyani, A. C., & Ulya, H. (2023). Permainan Tradisional Pasaran dalam Meningkatkan Kemampuan Numerik Peserta didik. *JiIP : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4561–4565. <http://Jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Mazing, Y., Boleng, M., & Siga, M. E. Y. (2023). Urgensi Pembentukan Pendidikan Karakter Di Kalangan Pelajar Smp Muhammadiyah Waipare. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*.
- Monica, R., Shokib Rondli, W., & Pratiwi, I. A. (2023). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI BUDAYA SEKOLAH DI SD NEGERI TANJUNGPANYAR 2. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 777–786.

- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Educatio*, 9(2), 554–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>
- Nuli, W. F., Pratiwi, I. A., & Ardianti, S. D. (2022). ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM FILM BUMI TADULAKO KARYA PUSDATIN. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(2), 404–417. <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i2.8523>
- Nurunnazlah, F., Masfuah, S., & Kuryanto, M. S. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA SD N DEMAAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN MOKSHAPAT. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01), 1430–1443.
- Putri, R. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2022). Problematika Guru dalam Program Pembiasaan Karakter Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 9(1), 33–42.
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>
- Wardani, D. K., Kuryanto, M. S., & Riswari, L. A. (2024). MINAT BELAJAR MATEMATIKA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(2), 422–432. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i2.4052>
- Wilujeng, A. T. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah Di Mi Roudlotul Banat Bebekan Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo