

PENANAMAN KARAKTER GOTONG ROYONG MELALUI PERMAINAN PRIS-PRISAN PADA PEMBELAJARAN IPAS SD

Sabda Muhammad¹, Ani Siti Anisah², Irfan Hilman³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Garut, Indonesia

Corresponding Author: mrizkisabda91@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya karakter gotong royong peserta didik dalam pembelajaran IPAS serta minimnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penanaman karakter gotong royong melalui permainan tradisional pris-prisan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi yang dilaksanakan di SDN 2 Paadaasih Kabupaten Garut. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru kelas V, dan peserta didik kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi sebagai uji keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pris-prisan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPAS dan mampu menumbuhkan karakter gotong royong peserta didik melalui kerja sama, komunikasi, koordinasi sosial, saling membantu, tanggung jawab, serta partisipasi aktif dalam kelompok. Peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Faktor pendukung meliputi dukungan sekolah, peran guru, dan karakteristik permainan yang menarik, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu pembelajaran dan perbedaan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, permainan tradisional pris-prisan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk memperkuat karakter gotong royong peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: karakter gotong royong; pembelajaran IPAS; permainan tradisional pris-prisan; sekolah dasar.

ABSTRACT

The low level of cooperative spirit among students in IPAS lessons and the limited use of traditional games as a learning strategy. This study aims to describe the cultivation of a cooperative spirit through the traditional game of pris-prisan in IPAS lessons at elementary schools. The study employed a qualitative approach with a phenomenological design and was conducted at SDN 2 Paadaasih in Garut Regency. The research subjects consisted of the principal, the vice principal, fifth-grade teachers, and fifth-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing, with triangulation as a means of verifying data

Article History

Received: Oktober 2026

Reviewed: Oktober 2026

Published: Oktober 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

validity. The results of the study indicate that the traditional game "pris-prisan" can be integrated into IPAS instruction and is capable of fostering students' spirit of mutual cooperation through collaboration, communication, social coordination, mutual assistance, responsibility, and active participation within the group. Students demonstrated high levels of enthusiasm and engagement throughout the activity. Supporting factors included school support, the role of teachers, and the game's engaging characteristics, while inhibiting factors included limited class time and differences in students' abilities. Thus, the traditional game of pris-prisan can serve as an effective learning alternative to strengthen students' spirit of cooperation in IPAS instruction.

Keywords: elementary school, IPAS instruction, spirit of cooperation, traditional pris-prisan game.

PENDAHULUAN

Karakter gotong royong merupakan salah satu nilai sosial yang menjadi identitas bangsa Indonesia dan memiliki peran penting dalam membentuk kehidupan bermasyarakat yang harmonis. Pada jenjang sekolah dasar, penanaman karakter gotong royong menjadi sangat penting karena peserta didik berada pada fase perkembangan sosial dan emosional yang menentukan pembentukan sikap serta perilaku di masa mendatang. Menurut Malau et al. (2025), pendidikan karakter pada usia sekolah dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan perilaku sosial peserta didik, sedangkan sekolah sebagai lingkungan sosial kedua setelah keluarga memiliki tanggung jawab untuk menumbuhkan nilai-nilai tersebut melalui pembelajaran yang bermakna dan kontekstual (Azzahra & Khasanah, 2025).

Urgensi penguatan karakter gotong royong semakin meningkat seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan gotong royong sebagai salah satu dimensi utama dalam Profil Pelajar Pancasila. Dalam konteks ini, gotong royong tidak hanya dipahami sebagai aktivitas bekerja bersama, tetapi juga mencakup kemampuan berkolaborasi, saling membantu, menghargai perbedaan, menunjukkan kepedulian sosial, dan bertanggung jawab terhadap pencapaian tujuan bersama (Shandy et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan karakter gotong royong tidak cukup dilakukan melalui penyampaian nasihat secara verbal, tetapi memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengalami secara langsung proses kerja sama dan interaksi sosial dalam kehidupan nyata.

Namun demikian, perkembangan teknologi digital dan perubahan pola bermain anak menyebabkan kesempatan peserta didik untuk melakukan interaksi sosial secara langsung semakin berkurang. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan digital yang bersifat individual dibandingkan permainan kelompok yang menuntut kerja sama dan komunikasi sosial (Aprina et al., 2023). Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, menyelesaikan masalah secara kolektif, serta membangun hubungan sosial yang sehat apabila tidak diimbangi dengan pengalaman sosial yang nyata di lingkungan sekolah (Umar, 2019).

Fenomena tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar tempat penelitian dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan berpusat pada guru sehingga interaksi antarpeserta didik relatif terbatas. Pada saat kegiatan kelompok berlangsung, sebagian peserta didik cenderung hanya bergabung dengan teman tertentu, sedangkan anggota lainnya bersikap pasif dan menyerahkan tugas

kepada peserta didik yang dianggap lebih mampu. Akibatnya, pembagian tugas tidak berjalan secara seimbang dan nilai gotong royong belum tampak secara nyata dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penanaman karakter gotong royong belum dirancang secara sistematis dalam pembelajaran IPAS dan permainan tradisional belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena keterbatasan waktu serta minimnya referensi strategi yang aplikatif.

Secara teoritis, pembelajaran IPAS memiliki karakteristik integratif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sehingga sangat potensial digunakan sebagai sarana penguatan karakter. Mata pelajaran IPAS tidak hanya bertujuan membangun pengetahuan peserta didik mengenai lingkungan alam dan sosial, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Trianto, 2024). Dengan demikian, pembelajaran IPAS memiliki relevansi yang kuat dengan pengembangan karakter gotong royong karena peserta didik dituntut untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu strategi yang dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar sosial secara langsung adalah pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran. Menurut Kurniati (2016), permainan tradisional merupakan aktivitas budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mampu mengembangkan aspek sosial, emosional, dan moral peserta didik. Sejalan dengan itu, Iswinarti dan Cahyasari (2017) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat melatih kemampuan komunikasi, kepemimpinan, pengendalian diri, serta kerja sama antarpeserta didik. Selain menjadi media pembelajaran karakter, penggunaan permainan tradisional juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi.

Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar dalam menanamkan karakter gotong royong adalah permainan pris-prisan. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan menuntut peserta didik untuk menyusun strategi, melakukan koordinasi, berkomunikasi secara efektif, berbagi peran, serta saling membantu dalam mencapai tujuan kelompok. Maspupah (2024) menjelaskan bahwa karakteristik permainan pris-prisan sangat relevan untuk menumbuhkan nilai kerja sama dan tanggung jawab sosial, sedangkan Leidina & Marini (2026) menegaskan bahwa keberhasilan dalam permainan ini sangat ditentukan oleh kualitas koordinasi dan kolaborasi antarpemain. Dengan demikian, permainan pris-prisan dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran sosial yang mampu menginternalisasikan nilai gotong royong melalui pengalaman langsung peserta didik.

Landasan teoritis penelitian ini menggunakan Teori Pembelajaran Sosial (Social Learning Theory) dari Albert Bandura yang menjelaskan bahwa perilaku individu terbentuk melalui proses pengamatan, peniruan, dan interaksi dengan lingkungan sosial (Bandura & Walters, 1977). Dalam konteks penelitian ini, peserta didik belajar mengenai kerja sama, komunikasi, dan kepedulian sosial melalui pengalaman bermain bersama teman sebayanya. Proses perhatian (*attention*), penyimpanan informasi (*retention*), reproduksi perilaku (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*) yang dijelaskan Bandura terjadi selama permainan berlangsung sehingga nilai gotong royong dapat berkembang secara alami melalui pengalaman sosial yang berulang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penanaman karakter gotong royong melalui permainan tradisional pris-prisan dalam pembelajaran IPAS, meliputi pelaksanaan kegiatan, proses internalisasi nilai gotong royong, keterlibatan peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi keberhasilan implementasinya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal yang mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi untuk memahami secara mendalam proses penanaman karakter gotong royong melalui permainan tradisional pris-prisan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengungkap pengalaman, interaksi sosial, dan makna yang dibangun oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Padasuka Kabupaten Garut dengan subjek penelitian yang terdiri atas kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru kelas V, dan peserta didik kelas V. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan permainan tradisional pris-prisan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan permainan tradisional pris-prisan serta perilaku gotong royong peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Wawancara semi terstruktur dilakukan kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, dan peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses penanaman karakter gotong royong, respon peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi kegiatan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan indikator karakter gotong royong yang meliputi kerja sama, komunikasi untuk mencapai tujuan bersama, saling ketergantungan positif, koordinasi sosial, tanggap terhadap lingkungan sosial, dan persepsi sosial. Instrumen yang digunakan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang telah divalidasi sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data.

Analisis data menggunakan analisis Huberman (2014) dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode, serta dilakukan member checking kepada informan untuk memastikan kesesuaian antara hasil interpretasi peneliti dan informasi yang diberikan oleh partisipan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan Permainan Tradisional Pris-prisan dalam Pembelajaran IPAS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan tradisional pris-prisan dalam pembelajaran IPAS dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran serta penguatan karakter gotong royong peserta didik. Pada tahap perencanaan, guru menyesuaikan materi IPAS dengan aktivitas permainan yang memungkinkan peserta didik melakukan interaksi sosial, kerja kelompok, dan pemecahan masalah secara bersama. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, aturan permainan, pembagian kelompok, serta indikator sikap yang diharapkan muncul selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan permainan dilakukan secara berkelompok sehingga setiap peserta didik memiliki tanggung jawab dan peran tertentu dalam timnya. Selama permainan berlangsung, peserta didik tidak hanya berusaha mencapai tujuan permainan, tetapi juga dituntut untuk berkomunikasi, menyusun strategi, saling membantu, serta menjaga kekompakan kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengawasi jalannya permainan sekaligus memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa sekolah mendukung penggunaan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran dan pendidikan karakter karena mampu mengembangkan nilai kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan kepedulian sosial peserta didik. Dukungan tersebut diwujudkan melalui penyediaan lingkungan belajar yang

mendukung, pemanfaatan halaman sekolah sebagai ruang bermain, serta integrasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Temuan serupa diperoleh dari hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah yang menyatakan bahwa karakter gotong royong merupakan salah satu fokus utama pendidikan karakter di sekolah. Oleh karena itu, berbagai kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberikan pengalaman kolaboratif kepada peserta didik, termasuk melalui penggunaan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penanaman Karakter Gotong Royong Melalui Permainan Pris-prisan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pris-prisan mampu menumbuhkan berbagai indikator karakter gotong royong yang meliputi kerja sama, koordinasi sosial, komunikasi, persepsi sosial, saling ketergantungan positif, serta tanggap terhadap lingkungan sosial. Selama permainan berlangsung, peserta didik harus berinteraksi secara aktif dengan anggota kelompoknya untuk menentukan strategi permainan, membagi tugas, memberikan dukungan, dan membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Kondisi tersebut memberikan pengalaman sosial secara langsung sehingga nilai gotong royong tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dipraktikkan dalam situasi nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, penanaman karakter gotong royong sebelumnya telah dilakukan melalui kerja kelompok, piket kelas, dan kegiatan bersama lainnya. Namun, penggunaan permainan pris-prisan dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan seluruh peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga menilai bahwa permainan tersebut mengandung nilai tanggung jawab, disiplin, sportivitas, dan kerja sama yang sangat relevan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Peserta didik juga menunjukkan pemahaman yang baik mengenai pentingnya kerja sama dalam menyelesaikan tugas maupun mencapai tujuan permainan. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka membagi tugas secara adil, saling membantu ketika ada anggota kelompok yang mengalami kesulitan, serta berdiskusi bersama untuk menentukan strategi permainan yang akan digunakan. Selain itu, peserta didik merasa lebih senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran karena kegiatan dilakukan melalui aktivitas bermain bersama teman-teman mereka.

Hasil Observasi Karakter Gotong Royong Peserta Didik

Observasi dilakukan terhadap indikator karakter gotong royong yang terdiri atas kerja sama, koordinasi sosial, persepsi sosial, komunikasi, saling ketergantungan positif, dan tanggap terhadap lingkungan sosial. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dengan anggota kelompok selama permainan berlangsung. Peserta didik terlihat aktif dalam menyusun strategi, berbagi peran, dan melaksanakan tugas sesuai tanggung jawab masing-masing.

Pada aspek kerja sama, hampir seluruh peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok serta berpartisipasi dalam diskusi sebelum permainan dimulai. Pada aspek koordinasi sosial, peserta didik mampu memberikan arahan kepada anggota kelompok dan melakukan pembagian peran secara adil sesuai kebutuhan permainan. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan kemampuan persepsi sosial melalui sikap menghargai pendapat, menerima perbedaan pandangan, dan menjaga hubungan yang baik dengan anggota kelompok lainnya.

Dalam aspek komunikasi, peserta didik terlihat aktif bertanya ketika mengalami kesulitan memahami aturan permainan serta menyampaikan ide atau strategi kepada anggota

kelompok sebelum permainan dimulai. Sementara itu, pada aspek saling ketergantungan positif, peserta didik menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas masing-masing serta memberikan dukungan secara verbal maupun nonverbal kepada teman satu kelompok selama permainan berlangsung. Adapun pada aspek tanggap terhadap lingkungan sosial, peserta didik terlihat membantu teman yang mengalami kesulitan dan menjaga sikap sportif selama permainan berlangsung.

Meskipun demikian, hasil observasi juga menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat ketika terjadi perbedaan strategi dalam kelompok. Selain itu, terdapat peserta didik yang masih kurang percaya diri dalam memberikan arahan atau mengemukakan ide kepada anggota kelompok lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi dan kepemimpinan sosial peserta didik masih memerlukan pembiasaan dan pendampingan lebih lanjut dari guru.

Hasil Penilaian Karakter Gotong Royong Peserta Didik

Hasil penilaian terhadap 24 peserta didik menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional pris-prisan menghasilkan capaian karakter gotong royong yang sangat baik. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 75. Sebanyak enam peserta didik memperoleh nilai 100, delapan peserta didik memperoleh nilai 92, enam peserta didik memperoleh nilai 83, dan empat peserta didik memperoleh nilai 75. Total skor yang diperoleh seluruh peserta didik mencapai 215 dengan rata-rata nilai sebesar 89 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Karakter Gotong Royong

Kategori Nilai	Jumlah Siswa
100	6
92	8
83	6
75	4
Jumlah	24

Sumber: Hasil observasi penelitian (2026).

Rata-rata nilai sebesar 89 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu menampilkan indikator gotong royong secara konsisten selama permainan berlangsung. Tingginya capaian tersebut menunjukkan bahwa permainan pris-prisan mampu menciptakan situasi belajar yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama, saling membantu, bertanggung jawab terhadap kelompok, serta membangun komunikasi yang efektif dengan teman sebayanya. Dengan demikian, permainan tradisional pris-prisan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran IPAS yang efektif dalam menanamkan karakter gotong royong pada peserta didik sekolah dasar.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi permainan pris-prisan dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, yaitu dukungan sekolah terhadap pendidikan karakter, tersedianya sarana dan lingkungan sekolah yang memadai, keterlibatan guru sebagai fasilitator pembelajaran, serta tingginya antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan permainan. Selain itu, dukungan orang tua dalam mengenalkan permainan tradisional di lingkungan keluarga juga menjadi faktor yang memperkuat keberhasilan penanaman karakter gotong royong.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat, antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, berkurangnya pengetahuan peserta didik mengenai

permainan tradisional, serta adanya perbedaan karakteristik individu yang menyebabkan sebagian peserta didik masih cenderung bekerja sendiri atau kurang aktif dalam berkomunikasi dengan kelompoknya. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dan pembiasaan yang berkelanjutan agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam kegiatan kolaboratif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *pris-prisan* mampu menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan karakter gotong royong melalui pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan menyenangkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Implementasi Permainan Tradisional Pris-prisan dalam Pembelajaran IPAS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional *pris-prisan* dalam pembelajaran IPAS dilakukan melalui integrasi aktivitas bermain ke dalam materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sosial peserta didik. Pembelajaran tidak lagi berfokus pada penyampaian konsep secara verbal, tetapi diarahkan pada pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya melalui aktivitas kolaboratif. Selama proses pembelajaran, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang memiliki tujuan bersama untuk mempertahankan benteng dan memenangkan permainan melalui strategi yang disusun secara kolektif. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, aktif, dan berpusat pada peserta didik.

Proses pembentukan kelompok menjadi tahapan awal yang penting dalam penanaman karakter gotong royong. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik belajar beradaptasi dengan anggota kelompok yang memiliki kemampuan, karakter, dan cara berpikir yang berbeda. Interaksi tersebut mendorong peserta didik untuk menghargai keberagaman, membangun komunikasi yang efektif, serta menyesuaikan diri dengan dinamika kelompok. Pengalaman ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu menghadirkan situasi sosial yang nyata sehingga peserta didik dapat mempraktikkan nilai kebersamaan secara langsung dalam lingkungan belajar.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep dimensi gotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi, menunjukkan kepedulian, dan berbagi dalam mencapai tujuan bersama. Menurut Kemendikbudristek (2022), gotong royong tidak hanya dipahami sebagai aktivitas bekerja bersama, tetapi juga sebagai kemampuan membangun hubungan sosial yang positif dan menghargai kontribusi setiap anggota kelompok. Implementasi permainan *pris-prisan* dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang bersifat partisipatif mampu memfasilitasi berkembangnya dimensi tersebut secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang hanya menekankan aspek kognitif.

Penanaman Karakter Gotong Royong Melalui Permainan Tradisional Pris-prisan

Proses penanaman karakter gotong royong berlangsung secara bertahap selama seluruh rangkaian permainan berlangsung. Tahapan pertama terlihat pada proses pembagian tugas dan penyusunan strategi permainan. Sebelum permainan dimulai, peserta didik melakukan musyawarah untuk menentukan anggota yang bertugas menjaga benteng dan anggota yang bertugas menyerang wilayah lawan. Setiap anggota kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat sebelum keputusan diambil secara bersama-sama. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik belajar mengenai pentingnya komunikasi, penghargaan terhadap pendapat orang lain, serta tanggung jawab terhadap keputusan kelompok.

Aktivitas musyawarah tersebut memperlihatkan bahwa gotong royong tidak hanya diwujudkan melalui tindakan saling membantu secara fisik, tetapi juga melalui proses

pengambilan keputusan secara kolektif yang mempertimbangkan kontribusi seluruh anggota kelompok. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mustari (2022) yang menyatakan bahwa karakter gotong royong ditunjukkan melalui kemampuan bekerja sama, menghargai kontribusi anggota kelompok, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dalam mencapai tujuan bersama.

Selama permainan berlangsung, peserta didik secara terus-menerus melakukan komunikasi untuk mengatur strategi, memberikan peringatan mengenai posisi lawan, dan memastikan bahwa setiap anggota menjalankan perannya dengan baik. Ketika terdapat anggota kelompok yang kurang aktif atau tidak menjalankan tugasnya, anggota lain secara spontan memberikan arahan dan pengingat agar kekompakan kelompok tetap terjaga. Situasi tersebut menunjukkan berkembangnya rasa tanggung jawab kolektif bahwa keberhasilan kelompok tidak ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi oleh kemampuan seluruh anggota dalam menjalankan perannya secara bersama-sama.

Tahapan yang paling mencerminkan berkembangnya karakter gotong royong terlihat pada saat proses penyelamatan anggota kelompok yang menjadi tawanan. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan kepedulian yang tinggi terhadap anggota kelompok yang tertangkap oleh lawan dengan cara menyusun strategi untuk membebaskannya meskipun tindakan tersebut berisiko menyebabkan mereka sendiri tertangkap. Perilaku tersebut menunjukkan adanya perubahan orientasi dari kepentingan individu menuju kepentingan kelompok. Peserta didik mulai memahami bahwa keberhasilan hanya dapat dicapai apabila seluruh anggota saling membantu dan mendukung satu sama lain.

Temuan tersebut memperkuat pendapat Mustari (2022) yang menjelaskan bahwa gotong royong merupakan bentuk kepedulian sosial yang diwujudkan melalui sikap saling membantu dan tanggung jawab terhadap keberhasilan bersama. Dalam konteks penelitian ini, sikap membantu anggota kelompok yang menjadi tawanan muncul secara alami tanpa adanya instruksi langsung dari guru, sehingga menunjukkan bahwa nilai gotong royong telah mulai terinternalisasi dalam perilaku peserta didik selama proses permainan berlangsung.

Proses tersebut juga dapat dijelaskan melalui Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura dan Richard H. Walters yang menyatakan bahwa perilaku dipelajari melalui observasi, imitasi, dan penguatan (*reinforcement*). Dalam permainan *pris-prisan*, peserta didik mengamati perilaku teman yang membantu anggota kelompoknya, kemudian meniru tindakan tersebut ketika menghadapi situasi yang sama. Ketika perilaku tersebut menghasilkan keuntungan bagi kelompok, pengalaman tersebut menjadi bentuk penguatan yang mendorong peserta didik untuk terus mengulangi perilaku gotong royong pada aktivitas berikutnya. Dengan demikian, proses pembentukan karakter berlangsung secara alami melalui pengalaman sosial yang berulang dan bermakna.

Selain itu, nilai gotong royong juga terlihat ketika kelompok memperoleh kemenangan setelah salah satu anggota berhasil menyentuh benteng lawan dan meneriakkan kata "*pris*". Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik memberikan apresiasi kepada anggota kelompok yang berhasil memperoleh poin dan memandang kemenangan sebagai hasil kerja sama seluruh anggota kelompok, bukan keberhasilan individu semata. Bahkan ketika mengalami kekalahan, peserta didik tetap menunjukkan sikap sportif dengan menerima hasil permainan dan memberikan semangat kepada anggota kelompok lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *pris-prisan* tidak hanya menanamkan nilai kerja sama, tetapi juga mengembangkan sikap tanggung jawab, sportivitas, dan penghargaan terhadap usaha bersama.

Respon dan Keterlibatan Peserta Didik terhadap Penerapan Permainan Tradisional *Pris-prisan*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penerapan permainan tradisional *pris-prisan* dalam pembelajaran IPAS. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik,

menyenangkan, dan tidak membosankan dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Antusiasme peserta didik terlihat dari keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, serta tingginya partisipasi selama permainan berlangsung.

Tingginya keterlibatan peserta didik menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan bermakna. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Kurniati (2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan sosial peserta didik seperti kerja sama, komunikasi, berbagi, dan kemampuan beradaptasi dalam kelompok. Selain itu, permainan tradisional juga mampu meningkatkan rasa percaya diri serta tanggung jawab peserta didik terhadap tugas yang diberikan.

Temuan penelitian ini juga mendukung pandangan Iswinarti dan Cahyasari (2017) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat psikologis berupa pengembangan kemampuan emosional, empati, kepemimpinan, pengendalian diri, dan sikap gotong royong. Dalam penelitian ini, manfaat tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menghargai pendapat teman, mengendalikan emosi ketika menghadapi kekalahan, memberikan dukungan kepada anggota kelompok, serta menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan bersama.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penanaman Karakter Gotong Royong

Keberhasilan implementasi permainan tradisional *pris-prisan* dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung yang berasal dari lingkungan sekolah maupun peserta didik. Dukungan kepala sekolah dan guru terhadap pendidikan karakter menjadi faktor utama yang memungkinkan permainan tradisional diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, tersedianya lingkungan sekolah yang memadai untuk pelaksanaan permainan serta antusiasme peserta didik yang tinggi turut mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Kebijakan sekolah yang mendukung pelestarian budaya lokal juga menjadi faktor penting dalam keberlanjutan implementasi permainan tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat dalam proses penanaman karakter gotong royong melalui permainan *pris-prisan*. Hambatan tersebut meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan karakteristik peserta didik, serta masih adanya peserta didik yang kurang percaya diri dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan kelompoknya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembentukan karakter merupakan proses jangka panjang yang memerlukan pembiasaan dan pengalaman sosial yang berkelanjutan.

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Muchlas Samani (2019) yang menyatakan bahwa pembentukan karakter dipengaruhi oleh lingkungan dan proses pembiasaan yang berlangsung secara terus-menerus. Oleh karena itu, keberhasilan penanaman karakter gotong royong tidak hanya bergantung pada satu kegiatan pembelajaran, tetapi memerlukan dukungan sekolah, guru, keluarga, dan lingkungan sosial peserta didik secara berkelanjutan agar nilai-nilai tersebut dapat berkembang menjadi kebiasaan dan karakter yang menetap dalam diri peserta didik.

Dampak Permainan Tradisional Pris-prisan terhadap Penguatan Karakter Gotong Royong Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *pris-prisan* memberikan dampak positif terhadap penguatan karakter gotong royong peserta didik. Dampak tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat teman, membantu anggota kelompok, serta menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan selama pembelajaran berlangsung. Nilai-nilai tersebut muncul secara konsisten selama proses permainan sehingga menunjukkan bahwa peserta didik

tidak hanya memahami konsep gotong royong secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam praktik kehidupan sosial sehari-hari.

Temuan penelitian ini sesuai dengan indikator karakter gotong royong yang dikemukakan oleh Widayati (2020) yang meliputi kerja sama, komunikasi, koordinasi sosial, saling ketergantungan positif, tanggap terhadap lingkungan sosial, dan persepsi sosial. Seluruh indikator tersebut ditemukan selama pelaksanaan permainan *pris-prisan*, khususnya pada saat peserta didik menyusun strategi, menjalankan peran masing-masing, serta membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Salam dan Nur (2023) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan karakter gotong royong melalui aktivitas kerja sama, komunikasi, dan koordinasi antarpeserta didik. Selain itu, penelitian Putri et al. (2024) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional berkontribusi terhadap penguatan karakter tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian sosial peserta didik. Dengan demikian, permainan tradisional *pris-prisan* dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi Profil Pelajar Pancasila sekaligus menjadi upaya pelestarian budaya lokal yang memiliki nilai edukatif bagi peserta didik sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Permainan tradisional *pris-prisan* dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran IPAS sebagai media penanaman karakter gotong royong pada peserta didik sekolah dasar. Proses penanaman karakter berlangsung melalui kegiatan pembentukan kelompok, pembagian tugas, penyusunan strategi, kerja sama selama permainan, hingga penyelamatan anggota kelompok yang menjadi tawanan. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, saling membantu, menghargai pendapat teman, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Proses ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Sosial dari Albert Bandura yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui observasi dan interaksi sosial.

Selain itu, peserta didik menunjukkan respon positif dan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Dukungan sekolah, guru, dan lingkungan belajar menjadi faktor pendukung utama, sedangkan keterbatasan waktu pembelajaran dan perbedaan karakteristik peserta didik menjadi faktor penghambat. Secara keseluruhan, permainan tradisional *pris-prisan* terbukti mampu memperkuat karakter gotong royong sekaligus mendukung implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran IPAS.

Guru disarankan untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna memperkuat karakter gotong royong peserta didik. Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan karakter dan pelestarian budaya lokal. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai penggunaan permainan tradisional terhadap penguatan karakter lain seperti disiplin, kepemimpinan, dan tanggung jawab pada jenjang pendidikan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprina, S. D., Hafza, A., Sari, P. M., Ramadani, N., & Handayani, N. (2023). Analisis Permasalahan Perkembangan Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar dan Solusinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31909-31916.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12200>
- Azzahra, R. N., & Khasanah, N. (2025). Peran sekolah sebagai lembaga sosialisasi dan

- pembentukan karakter peserta didik. *Al Ikhlas Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
<https://doi.org/10.64677/ppai.v2i2.216>
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Prentice-hall Englewood Cliffs, NJ.
- Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis*. sage.
- Iswinarti, I., & Cahyasari, A. (2017). Meningkatkan konsentrasi anak attention deficit hyperactivity disorder melalui permainan tradisional engklek. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi, elemen, dan subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Leidina, S., & Marini, A. (2026). STRATEGI GURU DALAM MENANAMKAN NILAI NASIONALISME SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(1), 1970-1980.
<https://doi.org/https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS>
- Malau, R. W. A., Ndona, Y., & Saragi, D. (2025). MENANAMKAN NILAI GOTONG ROYONG SEJAK DINI: STUDI KASUS DI SDN 101765 BANDAR SETIA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 300-313.
- Maspupah, L. (2024). Kajian literatur: melestarikan kembali olahraga dan permainan tradisional aceh sebagai metode pendidikan karakter peserta didik di era digital 1. *Zenodo Journal*, 2024, 1-13. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14281673>
- Mustari, M. (2022). *Manajemen pendidikan di era merdeka belajar*. Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Putri, M. J., Jannah, M., & Akhsan, H. (2024). Peranan Permainan Tradisional Cak Ingkling dalam Penguatan Karakter Gotong Royong melalui Implementasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 3692-3703.
- Salam, R., & Nur, L. (2023). Penanaman nilai karakter gotong royong siswa di sekolah dasar melalui permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 81-90.
- Samani, D. R. M. (2019). *Konsep dan model pendidikan karakter*.
- Shandy, M. A. G., Soesanto, E., & Faizal, A. (2025). Menghidupkan Kembali Semangat Gotong Royong di Era Modern Agar Mengembalikan Nilai-Nilai Kebersamaan Untuk Menyatukan Masyarakat Indonesia. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 3(1), 78-89. <https://doi.org/10.59581/garuda.v3i1.4638>
- Trianto, M. P. (2024). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Umar, A. (2019). Analisis Kendala Kerja Sama Siswa Dalam Model Pembelajaran Jucama (Pengajuan Dan Pemecahan Masalah). *Jurnal As-Salam*, 3(3), 67-75.
- Widayati, S. (2020). *Gotong Royong* (pp. 1-57). Alprin.