
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK- CUBLAK SUWENG SEBAGAI PENGUAT KARAKTER SOSIAL SISWA MI

Nurdiana Alfina Damayanti, Oky Trisnawati

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen

E-mail : nurd20719@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to strengthen the social character of Grade 1 Mi students in Javanese language subjects through the traditional game cublak-cublak suweng. The background of this research is that the social character of class 1Mi Pejagatan students tends to be low because basically first grade students still need a lot of direction from the teacher. This study is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 17 grade 1 students at MI Pejagatan. Data collection techniques include observation, tests, interviews and documentation. The tests used were tests not in the form of questions but in the form of three observation tests, an attitude scale test and a performance test given in the form of a pre-test at the start of the research and a post-test at the end of cycle II, as well as a rubric for assessing students' social character. The research study showed a significant increase from cycle I to cycle II. The average score of students' social character increased from 68.75% in the pre-test to 81.1% in the Cycle II post-test. This research is also strengthened by the classical completion percentage from Cycle 1 student observations from 50% to 69% in Cycle 2 and Teacher Observations in Cycle 1 from 68% to 91% at the end of Cycle II. This increase can be seen surging in every aspect of cooperation, honesty, discipline, responsibility. Based on the results of this research, it can be concluded that the use of traditional media cublak-cublak suweng is able to strengthen the social character of class 1 Mi students. The use of the traditional game media cublak-cublak suweng is able to give grade 1 students the freedom to develop their character.

Keywords: Traditional games, Cublak-cublak suweng game, social character

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkuat karakter sosial siswa kelas 1 MI pada mata pelajaran Bahasa Jawa melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng. Latar belakang penelitian ini adalah masih cenderung rendah karakter sosial siswa kelas 1 MI Pejagatan karena pada dasarnya siswa kelas satu masih butuh banyak arahan dari guru. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Pejagatan yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Tes yang digunakan adalah tes bukan berupa soal melainkan berupa tiga tes observasi, tes skala sikap dan tes kinerja diberikan dalam berbentuk *pre-test* pada awal

penelitian dan *post-test* pada akhir siklus II, serta rubrik penilaian karakter sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata karakter sosial siswa meningkat dari 68,75% pada *pre test* menjadi 81,1% pada *post test* Siklus II. Penelitian ini juga diperkuat oleh presentase ketuntasan yang klasikal dari observasi Siklus 1 peserta didik dari 50 % menjadi 69 % pada Siklus 2 dan Observasi Guru Siklus 1 dari 68% menjadi 91 % di akhir Siklus II. Peningkatan ini terlihat melonjak pada setiap aspek kerjasama, kejujuran, disiplin, tanggung jawab. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tradisional cublak-cublak suweng mampu memperkuat karakter sosial pada peserta didik kelas 1 MI. Penggunaan media permainan tradisional cublak-cublak suweng mampu memberikan kebebasan kepada peserta didik kelas 1 untuk mengembangkan karakter yang dimilikinya.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Permainan Cublak-cublak Suweng, Karakter sosial*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menghasilkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki. Serta agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia dan ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya usaha pemberian informasi dan ketrampilan saja ,namun mencangkup sebagai usaha untuk mewujudkan keinginan,kebutuhan serta kemampuan individu sehingga mencapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia untuk dapat membuat manusia mengerti, paham dan lebih dewasa serta mampu lebih kritis dalam berfikir.¹

Pembentukan karakter anak tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan nasional, bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menciptakan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab.²

Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang serta dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku peserta didik yang berhubungan dengan Tuhan

¹ 2022 Rahman , et al., 'Pengertian_Pendidikan_Ilmu_Pendidikan_Da', *L-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), pp. 1-8.

² Nur Auliya Zahra Aulia and Anis Fuadah Z., 'Permainan Tradisional Pukang Dari Provinsi Lampung Dan Pembentukan Karakter Bersahabat Pada Peserta Didik MI/SD Di Indonesia.', *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.2 (2020), pp. 29-40, doi:10.24239/ibtidaiy.vol1.iss2.9.



Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan serta perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Dalam konteks Indonesia. Pendidikan karakter berdampingan dengan pendidikan budaya.³

Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan karakter siswa yaitu melalui permainan tradisional, setiap anak akan menunjukkan perilaku penyesuaian sosial yang dapat melestarikan dan mencintai budaya bangsanya. Karakteristik permainan tradisional cenderung dapat memanfaatkan fasilitas lingkungan yang ada disekitarnya tanpa harus membeli dan cenderung melibatkan pemain yang relatif banyak (berkelompok). Anak juga dapat memecahkan masalah serta mencari solusinya melalui permainan tradisional. *Vygotsky* menganggap pengalaman belajar seseorang dapat ditransformasikan dari interaksi sosial. Faktor interpersonal dan lingkungan sosial sangat penting untuk proses pembelajaran serta berfikir.⁴

Observasi awal di MI Pejagatan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi tembang dolanan, belum sepenuhnya menumbuhkan karakter sosial siswa kelas 1. Guru cenderung mendominasi dengan metode ceramah, menyebabkan peserta didik pasif dan kurang antusias, serta tidak dapat mengembangkan karakter sosial yang dimilikinya. Permasalahan ini mengindikasikan perlunya penerapan praktik pembelajaran tembang dolanan yang dapat memperkenalkan budaya Indonesia sekaligus menumbuhkan karakter sosial. Permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng dipilih karena sifatnya yang melibatkan interaksi kelompok, berbeda dengan permainan modern berbasis gawai yang cenderung individualis, dan juga melatih motorik kasar anak

Pendidikan karakter yang efektif menurut Erikson juga menekankan betapa pentingnya lingkungan sosial, seperti peran orang tua, guru, serta, masyarakat dalam membentuk karakter sosial yang baik pada siswa. Oleh karena itu, pendidikan karakter yang komprehensif harus melibatkan aspek moral, kognitif, serta sosial secara terintegrasi. Nilai yang diajarkan yaitu harus secara bertahap sesuai dengan usianya, dikomunikasikan serta dikuatkan dengan lingkungan yang mendukung untuk memudahkan perkembangan

³ Wahab, Muntakhib Ahmad, *Model Pendidikan Karakter: Di Lembaga Pendidikan Formal Melalui Sekolah Perjumpaan* (2021).10

⁴ Mia Amania, Gregorius Ari Nugrahanta, and Irine Kurniastuti, 'Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun', *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8.2 (2021), pp. 237–51, doi:10.31316/esjurnal.v8i2.1230.

karakter sosial yang kuat.⁵

Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky menyediakan kerangka kerja yang efektif untuk memahami pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Perkembangan sosial berperan dalam membentuk karakter siswa melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial membantu individu membentuk pemahaman tentang norma dan nilai masyarakat. Lingkungan yang mendukung (sekolah, keluarga, komunitas) sangat berpengaruh dalam perkembangan karakter siswa. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus melibatkan aspek sosial dengan menciptakan lingkungan yang kondusif.

Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. Permainan merupakan perbuatan agar menghibur hati baik yang menggunakan alat atau tidak menggunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional yaitu suatu yang diwariskan secara turun temurun oleh orang tua ataupun nenek moyang. Jadi permainan tradisional merupakan segala sesuatu perbuatan yang baik dengan menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat yang diwariskan dari orang tua atau nenek moyang yang diwariskan secara turun temurun, untuk sarana hiburan serta untuk menghibur hati.⁶

Menurut Linggar permainan tradisional mempunyai nilai-nilai budaya yang berfungsi untuk melatih siswa untuk kehidupan di masyarakat seperti, melatih kecakapan berfikir, melatih sikap jujur, melatih sikap toleransi, kerja sama serta suportif.⁷

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yang berfokus pada upaya mencermati kegiatan pembelajaran di kelas dengan memberikan tindakan (*treatment*) untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Model PTK yang digunakan adalah model Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahapan: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan

⁵ Diansyah Permana and others, 'Landasan Teori Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Teori Perkembangan Moral, Kognitif, Dan Sosial', *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 7.2 (2025), pp. 215–23, doi:10.52005/belaindika.v7i2.355.

⁶ Ramadhani Sungkono, 'Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Karakter', *Jurnal Pendidikan Karakter*, March, 2020, pp. 1–10.

⁷ Puput Widodo and Ria Lumintuarso, 'Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas', *Jurnal Keolahragaan*, 5.2 (2017), p. 183, doi:10.21831/jk.v5i2.7215.

dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.⁸

Penelitian ini dilaksanakan di MI PEJAGATAN, sebuah Madrasah Ibtidaiyah yang berlokasi di Jl. Triwarno, Pejagatan, Kecamatan Kutowinangun, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini yang berjumlah 17 terdiri atas 11 siswa lelaki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini relevan dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Nia Chusnul Indriani, Cahyo Hasanudin melastarikan kearifan lokal melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng dalam pembelajaran seni budaya.⁹ serta Yosie ervanda, Anis Fuadah Z mengenai pembentukan karakter tanggung jawab pada peserta didik Mi/Sd.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis adatanya menggunakan model Kurt Lewin yaitu terdapat 4 tahapan: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi.¹⁰

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam belajar masih menerapkan metode ceramah serta dalam pembelajaran hanya fokus pada akedemiknya saja belum memperhatikan penguatan karakter sosial. Kedua, wawancara dilakukan dengan wali kelas 1 untuk menggali informasi tentang karakter yang dimiliki oleh masing- masing peserta didik kelas 1. Guru memberikan informasi tentang karakter masing-masing peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

1. Cara Implementasi Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng di Kelas 1 MI. Implementasi permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng sebagai penguat karakter sosial siswa kelas 1 MI dilakukan melalui tahapan PTK (perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi) dalam dua siklus dan empat pertemuan. Guru berperan sebagai fasilitator, mengatur jalannya permainan, memberikan arahan, menjelaskan aturan, dan memberikan penguatan nilai-nilai sosial. Permainan dilakukan secara berkelompok untuk memfasilitasi interaksi sosial, kerja sama, ketaatan aturan,

⁸ Suharmi Arikunto, 'Penelitian Tindakan Kelas', 2009, pp. 2-3.

⁹ Nia Chusnul Indriani and Cahyo Hasanudin, 'Melestarikan Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Cublak- Cublak Suweng Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar', 3, pp. 396-406.

¹⁰ Aulia and Fuadah Z., 'Permainan Tradisional Pukang Dari Provinsi Lampung Dan Pembentukan Karakter Bersahabat Pada Peserta Didik MI/SD Di Indonesia

kejujuran, dan penghargaan terhadap pendapat teman. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Hurlock yang menyatakan bahwa bermain adalah sarana penting bagi anak untuk belajar bersosialisasi, serta teori Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam perkembangan peserta didik.

2. Dampak Implementasi Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng terhadap Penguatan Karakter Sosial Siswa MI Kelas 1 Penelitian empiris ini, berbasis pengalaman langsung dalam PTK, menunjukkan dampak positif yang signifikan. Analisis kuantitatif menunjukkan peningkatan persentase *pre-test* (68,75%) menjadi *post-test* (81,1%). Peningkatan klasikal juga terlihat pada observasi peserta didik (dari 50% menjadi 69%) dan observasi guru (dari 68% menjadi 91%). Hasil ini konsisten dengan teori Lickona (1991) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter lebih efektif melalui pengalaman nyata dan pembiasaan.

Secara kualitatif, peningkatan karakter sosial siswa kelas 1 terlihat jelas saat bermain Cublak-Cublak Suweng yaitu; (1) kerja Sama. Peserta didik mampu bekerja kelompok dengan baik dan menolong teman yang kesulitan. (2) Disiplin. Peserta didik mampu bekerja sama dengan tertib tanpa keriuhan. (3) Toleransi. Peserta didik mau menghargai pendapat teman yang salah saat menebak suweng. (4) Kejujuran. Peserta didik mampu menebak dan menyembunyikan suweng dengan jujur tanpa kecurangan.

Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng efektif dalam memperkuat dan meningkatkan karakter sosial siswa kelas 1 MI. Temuan ini juga menguatkan penelitian Astuti yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan karakter sosial seperti kerja sama dan disiplin pada siswa sekolah dasar, serta penelitian Sulastri yang membuktikan bahwa Cublak-Cublak Suweng meningkatkan toleransi dan kemampuan menghargai pendapat orang lain.

KESIMPULAN

Penelitian PTK ini dilakukan dengan tujuan utama yaitu untuk memperkuat karakter sosial pada siswa kelas 1 MI pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa dengan materi tembang dolanan dengan menggunakan permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk meningkatkan empat aspek karakter sosial yaitu, kerjasama, disiplin, jujur serta toleransi. Penelitian ini juga berupaya untuk

menjawab rumusan masalah yaitu cara implementasi permainan cublak-cublak suweng serta dampak implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap penguatan karakter sosial siswa MI kelas 1.

Peningkatan karakter sosial pada siswa kelas 1 juga dapat dilihat pada saat bermain cublak-cublak suweng. Pada aspek kerjasama peserta didik mampu bekerja kelompok secara baik, mau menolong teman yang kesulitan dalam bermain, pada aspek disiplin peserta didik mampu bekerja sama dengan tertib dan tidak ada keributan, pada aspek toleransi peserta didik mau menghargai pendapat temannya yang salah pada saat menebak suweng, dan yang terakhir pada aspek kejujuran peserta didik mampu menebak serta menyembunyikan suweng dengan jujur tidak ada kecurangan dalam bermain. Peningkatan tersebut membuktikan bahwasanya penggunaan media permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai penguat karakter sosial siswa kelas 1 mampu memperkuat serta meningkatkan karakter sosial siswa.

Dengan demikian, bahwasanya implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng mampu menguatkan serta meningkatkan karakter sosial siswa kelas 1 pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan secara efektif. Dalam penelitian ini juga memberikan pengalaman bagi siswa dalam belajar serta mampu mengembangkan karakter sosial yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia and Fuadah Z., 'Permainan Tradisional Pukang Dari Provinsi Lampung Dan Pembentukan Karakter Bersahabat Pada Peserta Didik MI/SD Di Indonesia.' *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2020.
- Diansyah Permana and others, 'Landasan Teori Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Teori Perkembangan Moral, Kognitif, Dan Sosial', *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 7.2 (2025), pp. 215–23, doi:10.52005/belaindika.v7i2.355.
- Suharmi Arikunto, 'Penelitian Tindakan Kelas', 2009, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Muntakhib Ahmad, *Model Pendidikan Karakter: Di Lembaga Pendidikan Formal Melalui Sekolah Perjumpaan* (2021).
- Mia Amania, Gregorius Ari Nugrahanta, and Irine Kurniastuti, 'Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun', *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8.2(2021), pp.237–51, doi:10.31316/esjurnal.v8i2.1230.



Nia Chusnul Indriani and Cahyo Hasanudin, 'Melestarikan Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Cublak- Cublak Suweng Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar', 3, pp. 396–406.

Nur Auliya Zahra Aulia and Anis Fuadah Z., 'Permainan Tradisional Pukang Dari Provinsi Lampung Dan Pembentukan Karakter Bersahabat Pada Peserta Didik MI/SD Di Indonesia.', *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.2 (2020), pp. 29–40, doi:10.24239/ibtidaiy.voll.iss2.9.

Puput Widodo and Ria Lumintuarso, 'Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas', *Jurnal Keolahragaan*, 5.2 (2017), p. 183, doi:10.21831/jk.v5i2.7215.

Ramadhani Sungkono, 'Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Karakter', *Jurnal Pendidikan Karakter.*, 2020.