

PENINGKATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL INTING-INTING DOMPRAK PADA SISWA KELAS I SDN 1 KALANG KABUPATEN SERUYAN

Dewi Ratna Juwita¹, Liberti Natalia Hia², Ardimas Doni³

^{1,2,3} Universitas PGRI Palangka Raya, Indonesia

² libertinatalia@gmail.com

Received: April, 2026; Accepted: Mei, 2026

Abstract

This study was motivated by the suboptimal character development of first-grade students at SDN 1 Kalang, Seruyan Regency, characterized by low levels of honesty, courage, cooperation, and attentiveness during the learning process. The study aimed to enhance character education through the implementation of the traditional game *Inting-Inting Domprak*. The method employed was Classroom Action Research (CAR), conducted over two cycles comprising planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were all first-grade students at SDN 1 Kalang. Data were collected through observation, documentation, and field notes, then analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that the traditional game **Inting-Inting Domprak** successfully improved student character across several aspects: honesty, intelligence, fairness, cooperation, assertiveness, imagination, ambition, courage, and attentiveness. At the class level, the percentage of students in the "Not Yet Developed" (BB) category decreased from 30.56% in Cycle I to 0% in Cycle II. Conversely, the categories of "Developed as Expected" (BSH) and "Developed Very Well" (BSB) increased, reaching a combined 94.44%. These findings demonstrate that traditional games can serve as effective learning media to foster student character through active, enjoyable, and meaningful learning experiences, while simultaneously strengthening the implementation of character education in primary schools.

Keywords: character education, Inting-Inting Domprak traditional game, elementary school, classroom action research

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya perkembangan karakter siswa kelas I SDN 1 Kalang, Kabupaten Seruyan, yang ditandai oleh rendahnya sikap jujur, berani, kerja sama, dan perhatian selama proses pembelajaran. Penelitian bertujuan meningkatkan pendidikan karakter melalui penerapan permainan tradisional Inting-Inting Domprak. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas I SDN 1 Kalang. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Inting-Inting Domprak mampu meningkatkan karakter siswa pada aspek jujur, cerdas, adil, kerja sama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, berani, dan perhatian. Secara klasikal, persentase siswa pada kategori Belum Berkembang (BB) menurun dari 30,56% pada Siklus I menjadi 0% pada Siklus II. Sebaliknya, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat hingga mencapai 94,44%. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan karakter siswa melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus memperkuat implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar.

Kata Kunci: pendidikan karakter, permainan tradisional Inting-Inting Domprak, sekolah dasar, penelitian tindakan kelas

How to Cite: Juwita, D.R., Hia, L.N. & Doni, A. (2026). Peningkatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Inting-Inting Domprak Pada Siswa Kelas I SDN 1 Kalang Kabupaten Seruyan. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 9 (2), 459-469.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik aspek intelektual, emosional, sosial, maupun moral. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter yang menjadi fondasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Menurut Lickona (2013), pendidikan karakter adalah usaha yang disengaja untuk membantu seseorang memahami, merasakan, dan melakukan nilai-nilai etika yang baik. Sementara itu, Muslich (2022) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan komitmen untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat tersebut, Yaumi (2020) menjelaskan bahwa pendidikan karakter bertujuan membentuk individu yang memiliki kepribadian unggul, berakhlak mulia, bertanggung jawab, serta mampu hidup harmonis dalam lingkungan sosialnya.

Penguatan pendidikan karakter menjadi salah satu prioritas dalam pembangunan pendidikan nasional. Hal ini didasarkan pada pentingnya membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman. Karakter mencerminkan kualitas moral seseorang yang diwujudkan dalam sikap, perilaku, dan tindakan sehari-hari. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengemukakan bahwa nilai-nilai karakter meliputi religius, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air, peduli sosial, tanggung jawab, dan berbagai nilai positif lainnya yang perlu ditanamkan sejak usia dini.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Piaget. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang bersifat nyata. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik, aktif, dan menyenangkan agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendukung perkembangan karakter peserta didik. Namun dalam praktiknya, pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering kali menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif sehingga peluang untuk mengembangkan nilai-nilai karakter menjadi terbatas.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter siswa adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang

diwariskan secara turun-temurun dan mengandung berbagai nilai pendidikan. Menurut Iswinarti (2017), permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang berkembang dalam masyarakat dan mengandung nilai-nilai sosial, budaya, moral, serta pendidikan yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menumbuhkan sikap kerja sama, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, dan kepedulian sosial.

Salah satu permainan tradisional yang masih dikenal masyarakat Indonesia termasuk Kalimantan Tengah adalah Inting-Inting Domprak atau yang lebih dikenal dengan nama Engklek. Permainan ini dilakukan dengan mengikuti aturan tertentu, melatih keseimbangan, ketelitian, kesabaran, dan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam permainan ini, peserta dituntut untuk bersikap jujur, menghargai giliran bermain, menaati aturan, bekerja sama, serta menunjukkan keberanian dan ketekunan dalam mencapai tujuan permainan. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang ingin ditanamkan kepada peserta didik sekolah dasar.

Selain sebagai sarana pembelajaran karakter, permainan tradisional juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, peserta didik dapat belajar secara alami tanpa merasa tertekan. Hal ini sejalan dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara yang menegaskan bahwa bermain adalah kodrat anak dan bagian integral dari pendidikan budi pekerti, yang kemudian diperkuat oleh teori perkembangan kognitif Vygotsky bahwa bermain merupakan aktivitas krusial dalam mendukung perkembangan sosial serta kognitif anak melalui interaksi dengan lingkungannya.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi positif terhadap pembentukan karakter peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti (2017) menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung berbagai nilai pendidikan, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas yang dapat mendukung perkembangan karakter anak. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk belajar mematuhi aturan, menghargai orang lain, serta mengembangkan kemampuan sosial secara alami.

Hasil penelitian Suryani dan Widyastuti (2021) menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran mampu meningkatkan sikap kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. Permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami nilai-nilai karakter yang ditanamkan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Pratiwi, Kusuma, dan Handayani (2022) menemukan bahwa permainan Engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial dan karakter peserta didik, khususnya pada aspek kepercayaan diri, keberanian, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan. Aktivitas bermain yang melibatkan interaksi antarsiswa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai karakter secara langsung dalam situasi nyata.

Selain itu, penelitian Rahmawati dan Nugroho (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam penguatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut

menunjukkan adanya peningkatan perilaku positif siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional secara terstruktur dan berkelanjutan.

Beberapa penelitian terdahulu tersebut bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan karakter peserta didik. Namun demikian, penelitian mengenai penerapan permainan tradisional Inting-Inting Domprak dalam meningkatkan pendidikan karakter pada siswa kelas I sekolah dasar, khususnya di SDN 1 Kalang Kabupaten Seruyan, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas permainan tradisional Inting-Inting Domprak sebagai media penguatan pendidikan karakter pada peserta didik sekolah dasar.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Kalang Kabupaten Seruyan, ditemukan bahwa perkembangan karakter siswa kelas I masih belum optimal. Beberapa siswa menunjukkan sikap kurang percaya diri, kurang disiplin dalam mengikuti aturan, kurang berani mengemukakan pendapat, serta belum mampu bekerja sama secara efektif dengan teman sebayanya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengembangkan nilai-nilai karakter positif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, permainan tradisional Inting-Inting Domprak dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga belajar menerapkan berbagai nilai karakter dalam situasi nyata. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa melalui penerapan permainan tradisional Inting-Inting Domprak pada siswa kelas I SDN 1 Kalang Kabupaten Seruyan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa melalui penerapan permainan tradisional Inting-Inting Domprak. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Kalang Kabupaten Seruyan dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas I. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengukur perkembangan karakter siswa berdasarkan sembilan indikator, yaitu jujur, cerdas, adil, kerja sama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, berani, dan perhatian. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase pencapaian karakter siswa pada setiap siklus, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Awal

Untuk memetakan kondisi objektif sebelum tindakan, peneliti melakukan pretest terhadap delapan siswa dengan mengamati sembilan indikator karakter. Hasil pretest menunjukkan

belum ada siswa (0%) yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) maupun Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada kriteria Mulai Berkembang (MB), capaian siswa hanya mencakup indikator berani (50%), kerjasama (37,5%), perhatian (25%), serta cerdas dan berambisi masing-masing sebesar 12,5%. Selebihnya, dominasi kriteria Belum Berkembang (BB) terlihat sangat kuat, dengan persentase mutlak (100%) pada indikator jujur, adil, tegas, dan berdaya imajinasi; disusul cerdas dan berambisi (87,5%), perhatian (75%), kerjasama (62,5%), serta berani (50%).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Kondisi Awal (*Pre Test*)

No	Instrument	Belum berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang sangat baik (BSB)	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Jujur	8	100						
2	Cerdas	7	87,5	1	12,5				
3	Adil	8	100						
4	Kerjasama	5	62,5	3	37,5				
5	Tegas	8	100						
6	Berdaya Imajinasi	8	100						
7	Berambisi	7	87,5	1	12,5				
8	Berani	4	50	4	50				
9	Perhatian	6	75	2	25				
		84,7		13,3					

Berdasarkan hasil pretest dan observasi awal di kelas I SDN 1 Kalang Kabupaten Seruyan, perkembangan karakter siswa secara umum masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Kondisi ini ditunjukkan oleh rendahnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, kurangnya rasa percaya diri untuk tampil di depan kelas, serta kemampuan kerja sama yang belum berkembang secara optimal. Rendahnya perkembangan karakter tersebut diduga dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dan menginternalisasi nilai-nilai karakter menjadi terbatas. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif guna meningkatkan perkembangan karakter siswa.

Pelaksanaan Siklus I

Pada Siklus I, guru mulai menerapkan permainan tradisional Inting-Inting Domprak dalam kegiatan pembelajaran. Guru menjelaskan aturan permainan, memberikan contoh pelaksanaan, serta membimbing siswa selama proses bermain berlangsung. Berdasarkan hasil observasi

pada Siklus I terhadap delapan siswa dengan sembilan indikator karakter, terlihat adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Meskipun belum ada siswa (0%) yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mulai muncul Sementara itu, persentase siswa pada kategori Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan pada hampir seluruh indikator, meskipun masih dominan pada beberapa Indikator. Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan pada Siklus I mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter siswa.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Kelas Siklus I

No	Instrument	Belum berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang sangat baik (BSB)	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Jujur	5	62,5	3	37,5				
2	Cerdas	2	25	6	62,5	1	12,5		
3	Adil	7	87,5	1	12,5				
4	Kerjasama			5	62,5	3	37,5		
5	Tegas	1	12,5	4	50	3	37,5		
6	Berdaya Imajinasi	6	75	2	25				
7	Berambisi	1	12,5	5	62,5	2	25		
8	Berani			6	75	2	25		
9	Perhatian			6	75	2	25		
		30,6		51,4		18			

Berdasarkan hasil rekapitulasi data observasi tindakan kelas pada Siklus I, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai capaian indikator perilaku siswa dimana kecenderungan perkembangan siswa pada Siklus I ini didominasi oleh kategori Mulai Berkembang (MB) dengan rata-rata persentase sebesar 51,39%. Sementara itu, kelompok siswa yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) mencatat rata-rata sebesar 30,56%, dan siswa yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berada di angka 18,06%. Untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), belum ada siswa yang mencapai tahapan tersebut (0%). Jika dilihat per instrumen, indikator "Adil" menjadi aspek yang paling memerlukan perhatian khusus karena mencatat persentase Belum Berkembang (BB) tertinggi, yaitu mencapai 87,5%. Sebaliknya, indikator "Berani" dan "Perhatian" menunjukkan arah perkembangan yang cukup positif dengan capaian kategori Mulai Berkembang (MB) tertinggi sebesar 75% dan sisanya sebesar 25% sudah berada pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Secara umum, data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sebenarnya sudah mulai menunjukkan respons perilaku yang diharapkan (terbukti dari dominasi angka pada kategori

MB sebesar 51,39%). Namun, karena porsi siswa pada kategori Belum Berkembang (BB) masih cukup besar (30,56%) dan persentase pencapaian target ideal (BSH) masih di bawah 20%, maka tindakan kelas pada Siklus I ini dinilai belum optimal secara klasikal. Temuan ini menjadi dasar dan rekomendasi penting untuk dilakukannya perbaikan strategi atau refleksi tindakan pada pelaksanaan Siklus II berikutnya.

Tabel 3. Pelaksanaan Siklus II

No	Instrument	Belum berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang sangat baik (BSB)	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Jujur			3	37,5	5	62,5		
2	Cerdas					5	62,5	3	37,5
3	Adil			1	12,5	7	87,5		
4	Kerjasama							8	100
5	Tegas					1	12,5	7	87,5
6	Berdaya Imajinasi					7	87,5	1	12,5
7	Berambisi					2	25	6	75
8	Berani					1	12,5	7	87,5
9	Perhatian					5	62,5	3	37,5
				5,6		45,8		48,6	

Memasuki pelaksanaan Siklus II, ketercapaian indikator pendidikan karakter siswa mengalami peningkatan kualitas yang sangat signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Berdasarkan hasil rekapitulasi data grafik perkembangan siswa bergeser secara masif ke arah positif. Hal ini dibuktikan dengan hilangnya seluruh siswa dari kategori Belum Berkembang (BB) menjadi 0,00%, serta penurunan drastis pada kategori Mulai Berkembang (MB) yang kini hanya menyisakan rata-rata persentase sebesar 5,56%. Sebaliknya, perubahan besar terjadi pada dua kategori tertinggi. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) melonjak naik dengan rata-rata persentase 45,83% Pencapaian paling luar biasa terlihat pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yang pada siklus sebelumnya sama sekali belum terisi (0%), kini sukses mendominasi kelas dengan rata-rata persentase mencapai 48,61%.

Jika ditinjau per instrumen, indikator "Kerjasama" berhasil mencatatkan hasil sempurna atau 100% di mana seluruh siswa (8 orang) telah mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan tajam yang selaras juga ditunjukkan pada indikator "Tegas" dan "Berani" yang masing-masing menempatkan 7 orang siswa (87,5%) pada kriteria BSB. Sementara itu, untuk

indikator "Adil" dan "Berdaya Imajinasi" berhasil dioptimalkan dengan mayoritas siswa berada pada level Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 87,5% (7 siswa).

Secara keseluruhan, hasil analisis pada Siklus II ini membuktikan bahwa modifikasi tindakan atau strategi perbaikan yang diimplementasikan guru telah berjalan dengan sangat efektif. Mengingat persentase gabungan siswa yang telah tuntas (kategori BSH dan BSB) telah mencapai angka 94,44% dan tidak ada lagi siswa yang berada di kategori Belum Berkembang (BB), maka target ketercapaian indikator pendidikan karakter secara klasikal dinyatakan telah terpenuhi dan siklus tindakan dapat dihentikan dengan hasil yang sangat memuaskan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, terjadi peningkatan yang signifikan pada ketercapaian indikator pendidikan karakter siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh perubahan capaian karakter siswa dari kategori yang relatif rendah pada Siklus I menjadi kategori yang lebih tinggi pada Siklus II. Hasil ini mengindikasikan bahwa tindakan yang diterapkan mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

Untuk menggambarkan perbandingan perkembangan karakter siswa secara klasikal antara Siklus I dan Siklus II, disajikan tabel rangkuman rata-rata persentase ketercapaian pada setiap siklus sebagai berikut :

Tabel 4. Tabel Perbandingan Rata-Rata Persentase Perkembangan Karakter Siswa

Kategori Perkembangan	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan / Penurunan	Keterangan
Belum Berkembang (BB)	30,56%	0,00%	-30,56%	Berhasil Dieliminasi
Mulai Berkembang (MB)	51,39%	5,56%	-45,83%	Menurun (Beralih ke Kategori Tinggi)
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	18,06%	45,83%	+27,77%	Meningkat Signifikan
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0,00%	48,61%	+48,61%	Meningkat Pesat (Dominant)

Analisis Refleksi dan Kelemahan pada Siklus I

Hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan bahwa perkembangan karakter siswa masih berada pada tahap awal dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Secara klasikal, capaian siswa didominasi oleh kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 51,39%, sementara kategori Belum Berkembang (BB) masih tergolong tinggi, yaitu sebesar 30,56%. Temuan ini menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai-nilai karakter pada diri siswa belum berlangsung secara optimal.

Salah satu indikator yang memerlukan perhatian khusus adalah indikator adil, yang menunjukkan persentase kategori Belum Berkembang (BB) tertinggi, yaitu sebesar 87,5% (7

siswa). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa sikap objektif, kemampuan menghargai hak orang lain, serta pembagian peran yang seimbang dalam kegiatan kelompok belum berkembang secara memadai. Selain itu, belum ditemukannya siswa yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan pada Siklus I belum sepenuhnya mampu memfasilitasi penguatan dan penghayatan nilai-nilai karakter secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya agar proses pembentukan karakter dapat berlangsung lebih efektif.

Analisis Keberhasilan dan Perkembangan pada Siklus II

Hasil refleksi terhadap pelaksanaan Siklus I menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan optimalisasi tindakan pada Siklus II. Perbaikan tersebut memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan karakter siswa. Hal ini ditunjukkan oleh tidak ditemukannya lagi siswa yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), sehingga persentasenya menurun menjadi 0,00%.

Peningkatan capaian karakter siswa juga terlihat pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yang meningkat dari 0,00% pada Siklus I menjadi 48,61% pada Siklus II. Demikian pula, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami peningkatan menjadi 45,83%. Secara keseluruhan, akumulasi kategori BSH dan BSB mencapai 94,44%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai tingkat perkembangan karakter sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan setiap indikator yang diamati, aspek kerjasama menunjukkan capaian tertinggi dengan seluruh siswa (100%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Indikator tegas dan berani juga menunjukkan perkembangan yang sangat baik dengan persentase BSB masing-masing sebesar 87,5% (7 siswa). Sementara itu, indikator adil, yang pada Siklus I merupakan indikator dengan capaian terendah, menunjukkan peningkatan yang signifikan pada Siklus II dengan 87,5% siswa berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu memperbaiki aspek karakter yang sebelumnya belum berkembang secara optimal.

Peningkatan karakter siswa melalui penerapan permainan tradisional Inting-Inting Domprak menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar. Melalui kegiatan bermain, siswa memperoleh pengalaman belajar yang bersifat langsung, sehingga nilai-nilai karakter dapat dipahami dan diterapkan dalam konteks yang nyata.

Permainan Inting-Inting Domprak mengandung berbagai nilai karakter yang relevan dengan tujuan pendidikan karakter, seperti kejujuran, kepatuhan terhadap aturan, kerja sama, tanggung jawab, keberanian, serta sikap saling menghargai. Nilai-nilai tersebut berkembang melalui interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung, sehingga proses pembelajaran karakter tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan perilaku siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pendidikan karakter yang menekankan pentingnya pengalaman langsung (*experiential learning*) dalam proses pembentukan karakter. Nilai-nilai karakter cenderung lebih mudah diinternalisasi ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam aktivitas yang memberikan pengalaman nyata dibandingkan melalui penyampaian materi secara verbal semata. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media

pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek sosial, emosional, moral, dan karakter peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional Inting-Inting Domprak efektif dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa kelas I SDN 1 Kalang Kabupaten Seruyan. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan capaian karakter siswa yang semula didominasi kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada kondisi awal dan Siklus I, menjadi didominasi kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada Siklus II.

Peningkatan terjadi pada seluruh indikator karakter yang diamati, yaitu jujur, cerdas, adil, kerja sama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, berani, dan perhatian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Inting-Inting Domprak mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mendukung proses internalisasi nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar.

Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mendukung penguatan karakter siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, sekolah dan guru diharapkan dapat memanfaatkan serta melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan dan konteks yang berbeda untuk memperkaya kajian mengenai pengembangan karakter melalui permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas. Bumi Aksara.
- Iswinarti. (2017). Permainan tradisional: Prosedur dan analisis manfaat psikologis. UMM Press.
- Kemendikbud. (2017). Penguatan pendidikan karakter. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Lickona, T. (2013). Pendidikan karakter: Panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik. Nusa Media.
- Muslich, M. (2022). Pendidikan karakter: Menjawab tantangan krisis multidimensional. Bumi Aksara.
- Pratiwi, A., Kusuma, R., & Handayani, S. (2022). Efektivitas permainan engklek dalam meningkatkan karakter dan kemampuan sosial peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 112–121.
- Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2023). Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 45–56.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

- Suryani, N., & Widyastuti, E. (2021). Penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 85–94.
- Suyadi. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan karakter. Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, M. (2020). Pendidikan karakter: Landasan, pilar, dan implementasi. Prenadamedia Group.