

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL PADA MAHASISWA PGSD

IMPLEMENTATION OF PANCASILA AND CIVIC EDUCATION (PPKn) LEARNING BASED ON TRADITIONAL GAMES AMONG PGSD STUDENTS

Hodriani, Junaidi

Universitas Negeri Medan

Email: hodriani@unimed.ac.id

Usman Alhudawi

STKIP Budidaya Binjai

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima:

25 Juni 2023

Disetujui:

21 Juli 2023

Kata Kunci:

*kearifan lokal;
pembelajaran PPKn;
permainan tradisional*

Abstrak

Pembelajaran yang inovatif dan menarik melalui penggunaan permainan tradisional dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan hal yang perlu dilakukan dalam membangun karakter dan identitas yang kuat. Atas dasar hal itu, kajian ini bertujuan untuk menelaah pengimplementasian pembelajaran PPKn berbasis permainan tradisional pada mahasiswa di jurusan PGSD Universitas Negeri Medan. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara. Subjek penelitian adalah mahasiswa jurusan PGSD yang terdiri atas empat kelas, pada setiap kelas terdapat 40 mahasiswa. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, menampilkan data, dan verifikasi data. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional terbukti dapat meningkatkan rasa persatuan, saling menghargai, serta mewujudkan permainan yang adil dan beradab. Selain itu, implementasi permainan tradisional ini selaras dengan nilai-nilai Pancasila sehingga dapat membangun karakter dan jati diri mahasiswa berupa cinta tanah air dan mengingat kebudayaan Indonesia.

Article Info

Article History

Received:

June 25, 2023

Approved:

July 21, 2023

Abstract

Innovative and engaging learning through traditional games in the Pancasila and Civic Education (PPKn) subject is crucial for building strong character and identity. Therefore, this study aims to examine the implementation of PPKn learning based on traditional games among students in the Elementary School Teacher Education Program (PGSD) at Universitas

Keywords:

local wisdom; Pancasila and Civic Education learning; traditional games

Negeri Medan. This research adopts a qualitative approach with a descriptive study design. Data collection is carried out through observations and interviews. The research subjects consist of four classes of PGSD students, with each class having 40 students. Data analysis involves three stages: data reduction, display, and verification. The study results indicate that traditional games have enhanced unity and mutual respect and promote fair and civilized gameplay. Furthermore, implementing traditional games aligns with the values of Pancasila, thereby nurturing students' characters and identities in the form of love for the homeland and appreciation for Indonesian culture.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses transformatif yang melibatkan modifikasi perilaku individu atau kelompok melalui pembelajaran dan tindakan dengan tujuan membangun manusia (Junaidi & Hodriani, 2023a). Pendidikan memiliki peran penting sebagai sarana pembentukan karakter bangsa. Dalam konteks ini, karakter bangsa dapat diartikan sebagai kumpulan nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia sebagai bangsa (Adrianto, 2019). Pentingnya pendidikan sebagai sarana pembentukan karakter bangsa juga terlihat dari salah satu tujuan pendidikan nasional di Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan akademik siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter bangsa yang baik (Suwardani, 2020). Melalui pendidikan, seseorang dapat mengalami transformasi sehingga mampu mengubah cara berpikir, bertindak, dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Transformasi pendidikan ini tidak hanya mencakup aspek akademik, tetapi juga aspek sosial, emosional, dan moral.

Pendidikan juga berperan sebagai proses transformasi budaya yang bertujuan untuk mentransmisikan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Zafi, 2018). Dengan demikian, tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan secara keseluruhan kemampuan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Adrianto, 2019). Pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi yang dapat beradaptasi dengan perubahan budaya yang terjadi dalam masyarakat dan juga dapat berperan aktif dalam menciptakan perubahan budaya yang lebih baik dan positif. Sebagai suatu proses perubahan budaya, pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan masyarakat yang lebih maju, beradab, dan berdaya saing (Junaidi & Hodriani, 2023b). Ekspresi budaya adalah segala bentuk manifestasi dari kebudayaan suatu masyarakat, seperti seni rupa, musik, tarian, sastra, bahasa, pakaian tradisional, dan lain sebagainya. Ekspresi budaya merupakan produk dari kegiatan kreatif manusia yang mencerminkan nilai-nilai, identitas, dan tradisi suatu masyarakat.

Salah satu bentuk ekspresi budaya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat (Anggita, 2019). Permainan tradisional merupakan warisan leluhur yang telah menjadi ciri khas dan identitas dari suatu masyarakat atau daerah. Dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai sosial, budaya, dan moral yang dapat mengajarkan kepada generasi muda tentang kearifan lokal dan mempererat hubungan antar anggota masyarakat. Permainan tradisional juga dapat menjadi media untuk memupuk rasa cinta

tanah air dan bangsa, serta mengembangkan rasa kebersamaan dan toleransi antar anggota masyarakat yang berbeda suku, agama, dan budaya. Dalam lingkungan yang plural seperti Indonesia, permainan tradisional dapat menjadi jembatan untuk mempererat tali persaudaraan antar bangsa dan daerah.

Namun beberapa permainan tradisional sudah tidak pernah dimainkan lagi dan bahkan namanya pun tidak pernah terdengar lagi. Kondisi tersebut mengancam kelangsungan hingga kepunahan permainan tradisional tersebut (Muslihin et al., 2021). Untuk mencegah kepunahan tersebut, permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Salah satu contohnya adalah integrasi permainan tradisional ke dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa karena memuat pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewarganegaraan. Setiap warga negara harus menyadari hak dan kewajibannya (pengetahuan kewarganegaraan) sebagai anggota masyarakat. Keterampilan kewarganegaraan dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan, yang memungkinkan individu untuk mengatasi masalah dalam kehidupan berbangsa dan bermasyarakat. Keterampilan kewarganegaraan mencakup keterampilan intelektual dan keterampilan partisipatif. Di sisi lain, sikap kewarganegaraan mengacu pada sikap dan kebiasaan berpikir yang mendukung fungsi sosial yang sehat dan memastikan kebaikan bersama dalam sistem demokrasi (Perangin-angin, 2017).

Uraian di atas menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki misi untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang cerdas dan berkarakter. Untuk itu, menghubungkan pengetahuan yang diperoleh siswa dengan ciri budaya dan nilai-nilai luhur di lingkungannya melalui kearifan lokal merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Dengan demikian, ilmu yang dipelajari siswa menjadi lebih bermakna dan berguna dalam kehidupannya. Nilai-nilai luhur mengacu pada nilai-nilai budaya yang penting bagi masyarakat, oleh karena itu nilai-nilai budaya masyarakat yang relevan dalam konteks kekinian perlu diperhatikan dalam pembelajaran PPKn. Salah satu kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan adalah permainan tradisional. Implementasi nilai-nilai budaya dalam permainan tradisional dalam keterampilan kewarganegaraan penting menurut perspektif perenialisme. Dari sudut pandang perenialisme, pendidikan memainkan peran penting dalam melestarikan nilai-nilai budaya. Nilai-nilai budaya yang dianut masyarakat harus ditransmisikan melalui pendidikan agar nilai-nilai tersebut dapat dipahami, diterima, dan dihayati oleh siswa.

Perenialisme menganggap nilai-nilai yang muncul di masa lalu sangat berharga dan dipercaya bahwa nilai-nilai itu harus diwariskan kepada generasi muda (Efendi, 2014). Dalam pembelajaran PPKn, transformasi nilai tidak berarti mengindoktrinasi nilai-nilai yang sudah ada, melainkan mempelajarinya secara logis, kritis, dan analitis sehingga memungkinkan siswa memecahkan masalah secara efektif. Mata kuliah PPKn tidak hanya membahas tentang kewarganegaraan tetapi juga mencakup nilai, norma, dan moral yang harus dikuasai oleh individu secara keseluruhan, khususnya mahasiswa PPKn. Hal ini dikarenakan mata kuliah PPKn merupakan identitas dari jurusan PPKn, sehingga diharapkan mahasiswa PPKn memiliki keterampilan kewarganegaraan yang selaras dengan budaya di lingkungan sekitarnya (Perangin-angin, 2017). Akan tetapi, masih ditemukan beberapa masalah dalam penerapan metode pembelajaran PPKn berbasis permainan tradisional.

Pertama, beberapa orang masih menganggap permainan tradisional sebagai kegiatan yang kurang penting dan tidak memiliki nilai edukasi yang cukup tinggi. Akibatnya, permainan tradisional sering diabaikan dan kurang mendapatkan perhatian dalam kegiatan

pembelajaran. *Kedua*, aktivitas permainan tradisional membutuhkan ruang dan waktu yang cukup untuk dilakukan. Namun, terkadang ruang dan waktu yang tersedia dalam kegiatan pembelajaran PPKn tidak mencukupi untuk melakukan aktivitas permainan tradisional secara optimal. *Ketiga*, beberapa permainan tradisional memerlukan alat atau peralatan khusus yang tidak mudah didapat atau mahal harganya. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam melakukan aktivitas permainan tradisional dalam pembelajaran PPKn. *Keempat*, seiring dengan perkembangan teknologi digital, banyak anak-anak lebih tertarik bermain *game* atau aplikasi di *smartphone* daripada permainan tradisional. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya minat siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas permainan tradisional dalam pembelajaran PPKn. Atas dasar beberapa masalah tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji hubungan antara nilai budaya pada permainan tradisional dengan nilai-nilai Pancasila yang ada dalam pembelajaran PPKn. Untuk itu, peneliti melakukan kajian atas implementasi pembelajaran PPKn berbasis permainan tradisional pada mahasiswa PGSD Universitas Negeri Medan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mengungkap kondisi aktual tentang pelaksanaan pembelajaran PPKn berbasis permainan. Kajian ini menggunakan metode interpretatif karena berkisar pada interpretasi data yang ditemukan di lapangan (Siyoto & Sodik, 2015). Subjek penelitian terdiri atas empat kelas dari jurusan PGSD. Masing-masing kelas terdiri atas 40 siswa sehingga jumlah keseluruhan subjek penelitian adalah 160. Penelitian ini memanfaatkan data primer yang diperoleh melalui wawancara langsung dengan mahasiswa PGSD dan observasi kegiatan permainan tradisional yang dilakukan mahasiswa di Lapangan Istana Maimun. Data sekunder dikumpulkan dari sumber-sumber seperti laporan, buku, jurnal, dan lain-lain. Model analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data melibatkan proses berpikir yang membutuhkan keluasan, kecerdasan, dan wawasan mendalam. Penyajian data dilakukan melalui deskripsi singkat, bagan, dan jenis visual lainnya. Kesimpulan penelitian merupakan temuan yang dapat memberikan gambaran tentang suatu objek yang sebelumnya menjadi pertanyaan, sehingga menjadi jelas setelah penelitian dilakukan (Kurniati & Wiyani, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PPKn pada Mahasiswa PGSD

Warisan budaya bangsa berupa permainan tradisional memiliki nilai yang kaya dan bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi anak, termasuk dalam pengembangan aspek sosial emosional (Adi et al., 2020). Perkembangan sosial emosional meliputi kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, empati, patuh pada aturan, sportif, jujur, gigih, menghargai orang lain, kemampuan untuk bekerja sama, dan saling membantu. Melalui permainan, mahasiswa dapat terbiasa dengan nilai-nilai karakter tersebut, sehingga diharapkan akan menjadi bagian dari diri mereka. Selain itu, permainan juga dapat mendorong mahasiswa untuk berinteraksi, belajar bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan mengelola emosinya. Mahasiswa PGSD melakukan praktik kegiatan pada Sabtu, 4 Maret 2023 di Lapangan Istana Maimun. Mahasiswa yang berjumlah 160, dalam pengimplementasiannya dibagi ke dalam 10 kelompok. Hal ini dimaksudkan supaya

mahasiswa saling berinteraksi dan bekerjasama dengan teman di luar kelas. Setidaknya terdapat sembilan permainan yang dipraktikkan oleh mahasiswa yaitu permainan *engrang*, karet, balap dorong ban, terompah, *engklek*, *patok lele*, lari balok, *congklak*, dan pecah piring. Berikut deskripsi setiap permainan tradisional tersebut.

Permainan Engrang

Engrang adalah salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia, asal usulnya tidak diketahui secara pasti. Namun, dapat ditemukan di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda. Beberapa daerah di Sumatera Barat menyebutnya sebagai *tengkak-tengkak*, kemungkinan berasal dari kata *tengkak* yang berarti pincang. Di Bengkulu permainan ini disebut *ingkau* yang berarti sepatu bambu. Di Lampung, *engrang* dikenal dengan nama *terompah pancung* yaitu *engrang* bambu bulat panjang, sedangkan di Jawa Tengah permainan ini disebut *jangkungan*, kemungkinan diambil dari nama burung berkaki Panjang (Kurniawan, 2019). Untuk memainkan *engrang*, langkah awalnya adalah mengangkat kedua kaki ke sandaran kaki sambil memegang gagang *engrang* sebagaimana tampak pada gambar 1a. Permainan ini tidak mudah dan membutuhkan keterampilan dalam menjaga keseimbangan tubuh. Permainan ini dapat dimainkan secara individu atau diatur sebagai kompetisi dengan teman. Selama kompetisi, para peserta terkadang mencoba saling menjatuhkan untuk menentukan siapa yang lebih kuat atau dapat bertahan hingga garis finis. Pemenang dari permainan ini adalah orang yang paling lama berada di *engrang* dan mencapai garis finis terlebih dahulu.

Permainan Karet

Anak-anak baik laki-laki maupun perempuan sangat menikmati permainan karet. Namun, biasanya permainan ini lebih sering dimainkan oleh anak perempuan. Karet yang digunakan dalam permainan ini adalah karet yang berbentuk gelang, bisa berwarna hijau atau merah. Biasanya disebut dengan karet gelang. Sebelum memulai permainan, karet gelang harus dijalin menjadi struktur seperti tali, dapat dijalin menjadi dua, tiga, empat, atau sejumlah helai yang diinginkan (Yulita, 2017). Sebelum permainan dimulai, akan dipilih dua orang pemain sebagai pemegang tali melalui proses *gambreng* dan *jas*. Kemudian, satu per satu pemain akan melompati tali pada tingkat ketinggian yang berbeda. Levelnya berkisar dari ketinggian lutut dan pinggang hingga level yang sejajar dengan kepala pemegang tali. Pada level yang lebih rendah, pemain umumnya dapat melompati tali dengan mudah tanpa menyentuhnya. Namun, pada level yang lebih tinggi, beberapa pemain mungkin kesulitan untuk melompati sehingga sering terjadi pergantian pemegang tali. Level yang paling menantang adalah ketika tali sejajar dengan kepala pemegang tali. Biasanya hanya pemain dengan perawakan tinggi dan pengalaman bermain tali yang berhasil melompatinya. Selain itu, pemain dapat melakukan gerakan berputar menyamping untuk memfasilitasi lompatan mereka. Apabila diamati, gerakan ini akan menyerupai putaran baling-baling sebagaimana tampak pada gambar 1b.



Gambar 1a. Permainan *engrang*



Gambar 1b. Permainan karet

Permainan Balap Dorong Ban

Permainan balap dorong ban merupakan permainan tradisional balap lari di mana peserta harus mendorong sebuah ban dengan tongkat tanpa terjatuh hingga mencapai garis finis. Alat yang dibutuhkan hanya sebuah ban luar sepeda motor atau sepeda bekas dan sebuah tongkat berukuran 15 cm yang biasa disebut dengan *cutik* (Triasmonah, 2018). Untuk memainkan permainan ini, langkah-langkahnya cukup sederhana. Pertama, ban didorong dengan tangan hingga berputar. Kemudian, saat ban masih bergerak, didorong dengan menggunakan *cutik* sebagaimana tampak pada gambar 2a. Fungsi dari *cutik* ini tidak hanya untuk mempertahankan putaran ban, tetapi juga untuk mengarahkan dan menyeimbangkan pergerakan ban sehingga dapat mencapai garis finis dengan baik.

Permainan Terompah

Permainan tradisional *terompah* melibatkan penggunaan sebuah kayu panjang dengan ukuran tertentu sebagai alat untuk melombakan kecepatan dengan menempuh jarak yang telah ditetapkan (Kurniawan, 2019). Permainan ini dilakukan dalam bentuk tim yang terdiri atas lima orang dan setiap putaran memiliki jarak sepanjang 50 meter. Ketika mencapai garis finis, bagian belakang *terompah* harus melewati garis tersebut dan kembali ke titik awal dengan mengangkat sepasang *terompah* ke atas dan meletakkannya di belakang garis, kemudian berjalan sampai mencapai garis finis lagi.

Permainan Engklek

Engklek adalah permainan tradisional yang melibatkan kegiatan melompat di permukaan datar dengan kotak yang digambar di tanah. Dalam permainan ini, pemain melompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua sampai lima anak. Sebelum memulai permainan, kotak harus digambar di atas latar, seperti di halaman, atas beton, aspal, atau tanah. Pola yang digambar harus terdiri atas segi lima vertikal dengan kotak tambahan di sisi kanan dan kiri (Kurniawan, 2019). *Engklek* dapat dimainkan dengan menggunakan satu atau dua lemparan batu. Jika menggunakan satu batu, permainan dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Pemain pertama akan melempar batu dari kotak terdekat atau kotak pertama. Jika lemparan berhasil, pemain pertama dapat melanjutkan dengan melompati kotak pertama sambil menjaga keseimbangan dengan berjinjit. Sebaliknya, dalam permainan lempar dua batu, aturannya mirip dengan menggunakan satu batu. Namun, permainan ini membutuhkan gerakan tambahan yaitu melempar batu yang ada di telapak tangan sambil melompat. Dalam hal ini, satu batu diletakkan di dalam bujur sangkar, sedangkan batu lainnya dipegang di tangan untuk dibalik.



Gambar 2. (Berurutan dari kiri ke kanan) Permainan balap dorong ban, *terompah*, dan *engklek*



Gambar 3a. Permainan Patok Lele



Gambar 3b. Permainan Lari Balok

Permainan Patok Lele

Patok lele atau *pantol lele* merupakan permainan tradisional yang membutuhkan halaman yang luas dan dapat dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan sebagaimana tertera dalam gambar 3a. Pemain menggunakan potongan kayu kecil yang dipotong menjadi dua bagian, yaitu alat pemukul berukuran setengah meter dan “anak *patok lele*” berukuran sejengkal (Yulita, 2017). Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun tim. Pemain pertama akan memukul “anak *patok lele*” yang diletakkan di lubang kecil di tanah. Tujuannya adalah untuk menyerang sejauh mungkin dan mencegah tim lawan menangkapnya. Jika tim lawan berhasil menangkap “anak *patok lele*”, mereka akan memperoleh poin. Poin yang diberikan bergantung pada jumlah tangan yang digunakan untuk menangkapnya. Setelah itu, tim lawan melempar “anak *patok lele*” untuk mencapai “induk *patok lele*” yang ditempatkan pemain pertama. Jika tim lawan berhasil memukul “induk *patok lele*”, pemain yang memukul “anak *patok lele*” dianggap kalah.

Permainan Lari Balok

Salah satu permainan tradisional populer di Indonesia adalah lari balok. Dalam permainan ini, pemain berlari di atas dua balok yang diletakkan di atas lintasan dari empat balok yang tersedia. Permainan ini unik dan menyenangkan karena hanya membutuhkan alat yang sederhana dan juga menantang (Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat, 2019). Pemain harus memindahkan balok dari belakang ke depan sebagai batu loncatan setelah setiap langkah sebagaimana terlihat pada gambar 3b. Pola ini diulangi hingga pemain mencapai garis finis. Meskipun kelihatannya mudah, memainkan *block run* membutuhkan tingkat keahlian yang tinggi. Pemain harus memiliki ketangkasan, kekuatan, dan ketelitian dalam setiap gerakannya sebagai strategi untuk mencapai garis finis.

Permainan Congklak

Congklak adalah permainan tradisional kuno yang berasal dari Indonesia dan dianggap sebagai salah satu permainan tertua di dunia. Dalam permainan ini, pemain menggunakan papan yang memiliki cekungan melingkar di kedua sisinya dan cekungan tambahan di setiap ujung papan. Ada 98 penanda kecil seperti kerang atau manik-manik yang tersebar merata di antara semua lubang (Kurniawan, 2019). Dalam *congklak*, ada dua cara bermain yang berbeda. Yang pertama adalah saat pemain memilih biji dari salah satu lubang lalu membagikan biji tersebut ke setiap lubang di papan, termasuk lubang lawan. Jika biji



Gambar 4. Permainan Congklak

terakhir jatuh ke lubang yang masih berisi biji, pemain harus mengambil biji tersebut dan membagikannya ke lubang lain. Namun, jika unggulan terakhir berakhir di lubang kosong, pemain mengambil jeda. Pemain lawan kemudian melanjutkan giliran mereka dengan cara yang sama, sampai tidak ada lagi biji di salah satu lubang. Cara kedua, yang dikenal dengan "sup empat", adalah ketika pemain berhasil memasukkan biji terakhir ke dalam lubang yang berisi tiga biji *congklak*, mereka menerima empat biji. Permainan berakhir ketika tidak ada lagi biji di dalam lubang dan pemain yang mengumpulkan biji *congklak* paling banyak menjadi pemenangnya.

Permainan Pecah Piring

Pecah piring adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim. Satu tim bertindak sebagai penjaga, sementara tim lainnya bermain. Di awal permainan, anggota tim bermain bertugas memecahkan susunan batok kelapa yang digunakan sebagai "piring". Setelah piring pecah, anggota tim bermain mencoba mengatur ulang dengan tantangan tambahan dihadapkan dengan bola yang dilempar oleh tim lawan. Jika bola mengenai anggota tim yang sedang dalam proses menyusun ulang, kesempatan mereka untuk menyusunnya akan gagal (Festiawan et al., 2020).

Berbagai permainan tradisional di atas diintegrasikan melalui pembelajaran PPKn. Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran PPKn berbasis permainan tradisional memberikan dampak positif bagi mahasiswa PGSD Universitas Negeri Medan. Mahasiswa menilai bahwa penerapan pembelajaran PPKn berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan sikap belajar mereka. Selain itu, mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran PPKn karena dapat mengenal permainan-permainan tradisional yang sebelumnya belum mereka ketahui. Selama bermain permainan tradisional seperti *engrang*, mahasiswa merasa tertantang untuk mencoba dan meningkatkan keterampilan dalam menjaga keseimbangan badan. Meskipun terus gagal, mahasiswa tidak putus asa dan terus mencoba hingga melewati tahap yang lebih tinggi. Demikian juga dengan permainan lainnya seperti lompat karet, mahasiswa merasakan kesulitan pada tahap lebih tinggi namun tetap bertekad untuk terus mencoba.

Nilai-Nilai Pancasila yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki keterkaitan yang kuat dengan nilai-nilai Pancasila karena nilai-nilai Pancasila tercermin dalam perilaku dan praktik bermain permainan tradisional. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila terdiri atas beberapa prinsip, yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Kelima prinsip ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain, semuanya mengarah pada tujuan bersama (Nurafifah & Dewi, 2021). Nilai ketuhanan merujuk pada keterkaitan seseorang dengan hal yang dianggap suci atau mulia dan menjadi pandangan hidup yang memungkinkan individu untuk mencapai ridho Tuhan dalam berbagai aspek kehidupan (Sianturi & Dewi, 2021). Sementara itu, nilai kemanusiaan yang adil dan beradab mengacu pada sikap dan perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari, seperti pengakuan terhadap persamaan derajat antarwarga negara dan sikap moral yang didasarkan pada potensi nurani serta norma dan budaya masyarakat (Ardhani et al., 2022). Nilai persatuan Indonesia mengajarkan pentingnya membangun persatuan dan kesatuan sebagai bangsa, meskipun terdapat perbedaan dalam suku, agama, dan ras (Nurafifah & Dewi, 2021). Selanjutnya, nilai kerakyatan menekankan pentingnya musyawarah dalam mengambil keputusan serta menjunjung tinggi demokrasi dan keadilan (Sianturi & Dewi, 2021). Adapun nilai keadilan menekankan pentingnya keseimbangan dan pemerataan dalam

suatu hal, sehingga setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuannya (Ardhani et al., 2022). Nilai-nilai tersebut tercermin dalam sembilan permainan tradisional yang dimainkan oleh mahasiswa sebagaimana tertera dalam tabel 1.

Tabel 1. Sikap Mahasiswa yang Mencerminkan Nilai-Nilai Pancasila Ketika Bermain Permainan Tradisional

No.	Nama Permainan Tradisional	Nilai Praksis
1.	<i>Engrang</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sikap mahasiswa yang serius dan penuh rasa syukur saat bermain. b. Sikap mahasiswa yang saling menghormati dan bersaing secara sportif. c. Sikap mahasiswa yang semangat dalam bekerja sama. d. Sikap mahasiswa yang demokratis pada pengambilan keputusan. e. Sikap mahasiswa yang memberikan dan/atau mendapatkan kesempatan yang sama dalam bermain.
2.	Lompat Karet	<ul style="list-style-type: none"> a. Sikap mahasiswa yang serius dan penuh rasa syukur saat bermain. b. Sikap mahasiswa merangkul teman maupun lawan sebagai wujud saling menghargai. c. Sikap mahasiswa yang semangat dalam bekerja sama tanpa memandang latar belakang agama, suku, dan status sosial. d. Sikap mahasiswa yang demokratis pada pengambilan keputusan. e. Sikap mahasiswa yang memberikan dan/atau mendapatkan kesempatan yang sama dalam bermain.
3.	Balap Dorong Ban	<ul style="list-style-type: none"> a. Sikap mahasiswa yang mengutamakan <i>fair play</i> dan rasa syukur. b. Sikap mahasiswa dalam memupuk rasa empati dan kepedulian terhadap sesama pemain. c. Sikap mahasiswa yang semangat dalam bekerja sama tanpa memandang latar belakang agama, suku, dan status sosial. d. Sikap mahasiswa yang mau bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama. e. Sikap mahasiswa dalam memperlakukan semua orang dengan setara dan tidak membedakan latar belakang atau status sosial.
4.	<i>Terompah</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sikap mahasiswa yang menunjukkan rasa syukur, kesabaran dan keikhlasan. b. Sikap mahasiswa dalam kerja sama, gotong royong, dan empati terhadap sesama. c. Sikap mahasiswa yang tidak membeda-bedakan satu pemain dengan pemain lainnya dan berkeyakinan memiliki kesempatan yang sama untuk bermain dan menang. d. Sikap mahasiswa mau berpartisipasi pada pemilihan pemimpin untuk memandu tim saat bermain. e. Sikap mahasiswa dalam memperlakukan semua orang dengan setara sehingga tidak ada pemain yang diistimewakan atau diuntungkan secara tidak adil.
5.	<i>Engklek</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sikap mahasiswa yang menunjukkan rasa syukur, menghormati dan menghargai yang lain, serta saling membantu. b. Sikap mahasiswa yang beradab dan beretika dalam bersaing. c. Sikap mahasiswa yang mau bekerja sama dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan Bersama. d. Sikap mahasiswa yang penuh kebijaksanaan dalam membuat keputusan. e. Sikap mahasiswa dalam merasa senang dan puas meskipun tidak menjadi pemenang.
6.	Patok Lele	<ul style="list-style-type: none"> a. Sikap mahasiswa yang penuh rasa syukur dan menghormati alam yang diberikan oleh Tuhan.

- b. Sikap mahasiswa yang mengutamakan *fair play* dan menghargai sesama pemain, tanpa adanya diskriminasi apapun.
 - c. Sikap mahasiswa yang mengutamakan persatuan dalam mencapai suatu tujuan.
 - d. Sikap mahasiswa dalam memilih ketua tim secara demokratis.
 - e. Sikap mahasiswa yang mengutamakan prinsip kesetaraan.
7. Lari Balok
- a. Sikap mahasiswa dalam memohon doa dan keselamatan sebelum memulai permainan, serta bersyukur atas hasil yang diperoleh.
 - b. Sikap mahasiswa dalam menghargai satu sama lain, tidak melakukan tindakan curang atau merugikan lawan, dan menghormati hak-hak pemain lain.
 - c. Sikap mahasiswa dalam memupuk rasa persatuan dan kesatuan antar para pemain.
 - d. Sikap mahasiswa dalam menghargai keputusan yang diambil melalui musyawarah atau diskusi bersama.
 - e. Sikap mahasiswa dalam mewujudkan keadilan sehingga tidak ada pemain yang merasa dirugikan atau tidak dihargai.
8. Congklak
- a. Sikap mahasiswa dalam berserah diri kepada Tuhan, berdoa, dan memohon restu sebelum permainan dilakukan.
 - b. Sikap mahasiswa yang bermain dengan sportif dan menghargai lawan main.
 - c. Sikap mahasiswa dalam bermain tanpa memandang latar belakang sosial, agama, atau budaya.
 - d. Sikap mahasiswa dalam memupuk sikap demokratis, menghargai pendapat orang lain, dan menghormati keputusan yang diambil secara musyawarah.
 - e. Sikap mahasiswa dalam memupuk sikap adil dan menghargai kesetaraan dalam bermain.
9. Pecah Piring
- a. Sikap mahasiswa yang menunjukkan rasa syukur terhadap Tuhan atas kesempatan dan kemampuan yang diberikan dalam bermain.
 - b. Sikap mahasiswa dalam menghargai kinerja dan usaha setiap anggota tim tanpa diskriminasi.
 - c. Sikap mahasiswa dalam menghargai keberagaman dalam tim dan saling mendukung.
 - d. Sikap mahasiswa dalam menjalin komunikasi yang baik dan efektif antaranggota tim.
 - e. Sikap mahasiswa dalam menunjukkan sikap adil dalam permainan dan menghormati keputusan wasit atau juri.

Dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam sembilan permainan tradisional, mahasiswa dapat meningkatkan rasa persatuan, saling menghargai, serta mewujudkan permainan yang *fair* (adil) dan beradab. Selain itu, dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila, mahasiswa dapat memperkuat jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia dan mempertahankan nilai-nilai budaya yang sudah diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Melalui aktivitas pembelajaran ini, upaya internalisasi serta promosi kebudayaan menjadi tautan aktivitas dari visi besar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Di era modern, pengelolaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan perlu ditekankan untuk mendorong berkembangnya individu yang memahami multikulturalisme dan membangun media untuk mempraktikkan kebiasaan (Alhudawi & Malihah, 2020). Kendati demikian, proporsionalitas dari pembelajaran PPKn pada satuan pendidikan dasar harus tetap memperhatikan *core value* pembelajaran PPKn mengusul tiga ranah bersamaan yakni *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic dispositions*. Pembelajaran yang dibangun pada lingkungan sekitar adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan pengalaman nyata sebagai objek pembelajaran,

mengamati secara langsung, serta memperoleh data yang akurat baik secara individu maupun dalam kelompok di dalam lingkungan manusia (Juairiah et al., 2014). Implementasi pembelajaran PPKn berbasis permainan tradisional sangat berpotensi menguatkan kesan pembelajaran yang adaptif, luwes dan bersumber dari aktivitas dan nilai pada lingkungan sekitar siswa.

SIMPULAN

Upaya internalisasi permainan tradisional dalam implementasi pembelajaran PPKn sangat berpotensi dalam mendorong peningkatan praktik falsafah Pancasila yang aktual dan dekat dalam kehidupan sehari-hari mulai nilai ketuhanan, penghargaan atas teman (manusia), rasa persatuan, musyawarah, dan perilaku adil. Potensi ini secara luas dapat dijadikan media dalam memperkuat jati diri sebagai bangsa Indonesia dan mempertahankan nilai-nilai budaya sehingga membangun karakter dan jati diri mahasiswa berupa cinta tanah air dan mengingat kebudayaan Indonesia melalui permainan tradisional. Potensi keterlibatan dan integrasi nilai kearifan pada permainan tradisional dalam pembelajaran PPKn harus dimaksimalkan melalui agenda-agenda yang lebih terstruktur, sistematis, dan masif di seluruh tingkatan satuan pendidikan. Untuk itu, penting juga untuk mengidentifikasi permainan tradisional yang paling sesuai dan relevan dalam mengintegrasikan nilai-nilai PPKn serta mengembangkan panduan pembelajaran yang memadukan permainan tradisional dan PPKn sebagai acuan praktis bagi guru pada kajian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Adrianto, S. (2019). Peranan pendidikan sebagai transformasi budaya. *Stikomcki*, 12(1), 14–19. <http://jurnal.stikomcki.ac.id/index.php/cos/article/view/54>
- Alhudawi, U., & Malihah, E. (2020). Kearifan lokal aktivitas masyarakat Hindu Bali sebagai sumber belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 241–251. <https://doi.org/10.17977/um019v5i2p241-251>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Ardhani, M. Della, Utaminingsih, I., Ardana, I., & Fitrono, R. A. (2022). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. *Gema Keadilan*, 9(2), 81–92. <https://doi.org/10.14710/gk.2022.16167>
- Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat. (2019). *Larik balok, permainan tradisional yang unik dan menyenangkan*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditkma/lari-balok-permainan-tradisional-yang-unik-dan-menyenangkan/>
- Efendi, A. (2014). Implementasi kearifan budaya lokal pada masyarakat adat Kampung Kuta sebagai sumber pembelajaran IPS. *Sosio Didaktika*, 1(2), 1–8.
- Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A. R. (2020). Pengembangan permainan Pecah Piring Sintren: Pemanfaatan olahraga tradisional pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(5), 37–45.
- Juairiah., Yunus, Y. & Djufri. (2014). Pembelajaran berbasis lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep keanekaragaman spermatophyta. *Jurnal Biologi Edukasi*, 6(2), 83–88.
- Junaidi. & Hodriani. (2023a). Implementasi desain pembelajaran PPKn berbasis ICT pada post pandemic. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(1), 23–32.
- Hodriani., Junaidi., & Alhudawi, U. (2023). Implementasi pembelajaran PPKn berbasis permainan tradisional pada mahasiswa PGSD. *Journal of Humanities and Civic Education*, 1(1), 17–28.

- Junaidi. & Hodriani. (2023b). Problematika pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Sibolga (Studi kasus masa pandemi covid-19). *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Kurniati, T., & Wiyani, N. A. (2022). Pembelajaran berbasis information and communication technology pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 182. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.41411>
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan permainan tradisional*. Wineka Media.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian historis dan identifikasi kepunahan permainan tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36-43. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Nurafifah, W., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(4), 1-7.
- Perangin-angin, R. B. B. (2017). Pengembangan pembelajaran PPKn berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kompetensi civic skill mahasiswa Jurusan PPKn UNIMED. *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2), 151-160. <https://doi.org/10.24114/jupiiis.v9i2.8243>
- Sianturi, Y. R. U., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai pendidikan karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 222-231. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1452>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Suwardani, N. P. (2020). *"QUO VADIS" Pendidikan karakter dalam merajut harapan bangsa yang bermartabat*. UNHI Press.
- Triasmonah, P. (2018). Mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional baldoban (balap dorong ban) pada anak kelompok A di TKIT Al-Azhar Kabupaten Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 2(2), 20-22.
- Yulita, R. (2017). *Permainan tradisional anak nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zafi, A. A. (2018). Transformasi budaya melalui Lembaga Pendidikan Pembudayaan dalam Pembentukan Karakter Ashif. *Al-Gazali*, 1(1), 1-16.