



Pengaruh Permainan Tradisional Panca Main Indonesia Terhadap Pemahaman Pancasila

Trisna Kusuma Wardani¹

Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat, Indonesia, Email: trisna211088@gmail.com

Gozi Andika Alvawaz²

Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat, Indonesia, Email: alfawaz.gozi2021@gmail.com

Akhmad Muzakkir³

Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat, Indonesia, Email: akhamd.muzakkir37@gamil.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Panca Main Indonesia terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN 1 Dangieng. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental design) menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda serta observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, uji-t, dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional Panca Main Indonesia terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa, dibuktikan dengan nilai signifikansi $< 0,05$ dan t hitung $> t$ tabel. Secara deskriptif, nilai rata-rata post-test siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, permainan tradisional Panca Main Indonesia efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila.

Kata Kunci: permainan tradisional, pancasila, sekolah dasar

Abstract. This study aims to determine the effect of the traditional game *Panca Main Indonesia* on the understanding of Pancasila values among second-grade students at SDN 1 Dangieng. The research method employed was quantitative with a quasi-experimental design using a Non-equivalent Control Group Design. The sample consisted of 40 students, divided into an experimental class and a control class. The research instruments included multiple-choice tests, observations, and interviews. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, t-tests, and descriptive analysis. The results indicate that the *Panca Main Indonesia* traditional game has a significant effect on students' understanding of Pancasila values, as evidenced by a significance value < 0.05 and t-value $> t$ -table. Descriptively, the average post-test scores of the experimental class were higher than those of the control class. Thus, the *Panca Main Indonesia* traditional game is proven to be effective in enhancing students' comprehension of Pancasila values.

Keywords: traditional games, pancasila, elementary school

Article History

Submitted: 27th September 2025

Accepted: 15th October 2025

Published: 20th October 2025

A. PENDAHULUAN

Pancasila sebagai dasar negara memiliki kedudukan yang sangat fundamental dalam membentuk karakter dan identitas bangsa Indonesia. Nilai-nilai Pancasila bukan hanya menjadi landasan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, tetapi juga berfungsi sebagai pedoman moral bagi generasi penerus. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai Pancasila sejak jenjang pendidikan dasar merupakan hal yang sangat penting untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air, gotong royong, serta semangat persatuan pada siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai Pancasila masih terbatas pada aspek hafalan. Banyak siswa mengetahui bunyi sila-sila Pancasila, tetapi belum mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, minim inovasi, dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, nilai-nilai Pancasila belum sepenuhnya tertanam secara optimal pada diri siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah pembelajaran berbasis permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai luhur yang selaras dengan sila-sila Pancasila. Melalui kegiatan bermain, siswa dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga nilai-nilai Pancasila lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap pembentukan karakter siswa. Widodo & Lumintuarso (2017) menyatakan bahwa aktivitas bermain mampu melatih potensi sosial anak sekaligus menanamkan nilai moral. Prमितasari (2021) menegaskan bahwa siswa sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan interaksi langsung dan kebersamaan, sehingga metode berbasis permainan lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan mereka. Handayani et al. (2021) menambahkan bahwa permainan tradisional juga berperan penting dalam melestarikan budaya lokal sekaligus memperkuat pendidikan multikultural di sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *Panca Main Indonesia* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN 1 Dangiand dan untuk mendeskripsikan bentuk pengaruh pembelajaran melalui permainan tradisional *Panca Main Indonesia* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN 1 Dangiand.

Sejalan dengan itu, penelitian oleh Rizkiana & Rifiyati (2024) membuktikan bahwa permainan tradisional berkontribusi terhadap terbentuknya *Profil Pelajar Pancasila*, khususnya dalam aspek gotong royong, kemandirian, dan bernalar kritis. Temuan-temuan tersebut menunjukkan adanya peluang besar untuk mengintegrasikan permainan tradisional, khususnya “Panca Main Indonesia”, sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran PPKn.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain yang dipakai adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok siswa, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas II SDN 1 Dangiand, yang terbagi menjadi 20 siswa di kelas eksperimen dan 20 siswa di kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan metode permainan tradisional *Panca Main Indonesia*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Data diperoleh melalui beberapa instrumen, yaitu:
 - a. Tes pilihan ganda yang diberikan pada tahap *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa.
 - b. Observasi untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
 - c. Wawancara dengan guru dan siswa guna memperkuat hasil tes serta memberikan gambaran kontekstual.

2. Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui distribusi data. Kedua, uji homogenitas dengan uji Levene untuk menguji kesamaan varians. Selanjutnya, dilakukan uji-t (Independent Sample t-test) untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Rumus uji-t adalah:

$$t = \frac{D}{SD/\sqrt{n}}$$

Selain itu, digunakan analisis deskriptif untuk melihat perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* antar kelompok.

Rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan: O1 dan O3 = pre-test, O2 dan O4 = post-test, X = pembelajaran dengan permainan tradisional *Panca Main Indonesia*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II SDN 1 Dangiang dengan melibatkan 40 responden yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda (pre-test dan post-test), observasi, serta wawancara.

Data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji *t*, serta analisis deskriptif. Hasil rata-rata nilai pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 1 berikut.

Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test

Kelas	N	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Selisih
Eksperimen	20	46,75	87,25	40,50
Kontrol	20	45,20	71,80	26,60

Terlihat bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan permainan tradisional *Panca Main Indonesia* memberikan dampak positif terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa.

Hasil analisis uji *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $> t$ tabel. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional *Panca Main Indonesia* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN 1 Dangieng.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa integrasi permainan tradisional *Panca Main Indonesia* dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila. Siswa yang belajar melalui permainan tradisional lebih antusias, terlibat aktif, dan menunjukkan peningkatan pemahaman dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol.

Secara deskriptif, peningkatan nilai rata-rata post-test siswa kelas eksperimen lebih tinggi (87,25) dibandingkan dengan kelas kontrol (71,80). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi media yang efektif dalam menginternalisasi nilai Pancasila, seperti gotong royong, kebersamaan, dan keadilan sosial.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Widodo & Lumintuarso (2017) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki fungsi pendidikan, terutama dalam melatih kerjasama dan pembentukan karakter sosial. Penelitian Pramitasari (2021) juga mendukung hasil ini, di mana siswa sekolah dasar lebih mudah memahami nilai-nilai abstrak ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan.

Lebih lanjut, hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa kelas eksperimen menunjukkan sikap aktif, disiplin, serta mampu bekerja sama dengan baik selama proses permainan. Guru juga menyampaikan dalam wawancara bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional lebih menarik perhatian siswa dibandingkan metode ceramah biasa. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional bukan hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *Panca Main Indonesia* terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur budaya lokal dapat menjadi alternatif yang relevan dalam mendukung pendidikan karakter di era Kurikulum Merdeka.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, uji hipotesis, serta pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional *Panca Main Indonesia* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN 1 Dangieng. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $> t$ tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penerapan permainan tradisional ini berkontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila.
2. Secara deskriptif, nilai rata-rata post-test siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan tradisional menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep gotong royong, kebersamaan, serta rasa tanggung jawab sosial. Dengan demikian, permainan tradisional terbukti efektif sebagai sarana pendidikan karakter berbasis budaya lokal.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka disarankan permainan tradisional *Panca Main Indonesia* dapat dijadikan salah satu metode alternatif dalam pembelajaran PPKn atau muatan lokal, karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alif, M. Z., & Shidiq, M. (2024). Mainan Tradisional: Media Aktivitas Fisik dan Penanaman Nilai Pancasila Kepada Anak. *Panggung*, 34(), 46–57. <https://doi.org/0.26742/panggung.v34i.2460>

- Alif, dkk. (2020). Buku panduan Panca main Indonesia: balap jajar. PT sarana pancakarya Nusa.
- Alif, dkk. (2020). Buku panduan Pancamain Indonesia: Pancagasing. PT Sarana Pancakarya Nusa.
- Alif, dkk. (2020). Buku panduan Pancamain Indonesia: Papancakan. PT Sarana Pancakarya Nusa.
- Alif, dkk. (2020). Buku panduan Pancamain Indonesia: bola lima. PT Sarana Pancakarya Nusa.
- Alif, dkk. (2020). Buku panduan Pancamain Indonesia: catur teuku umar. PT Sarana Pancakarya Nusa.
- Berfikir, K., Kuantitatif, P., Zahra Syahputri, A., Della Fallenia, F., Syafitri, R., Lubis, R. N., Wulan, S., & Lubis, D. (2023). *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*.
<https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
<https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Fierna, M., Lusie Putri, J., Putriani, F., Santika, H., & Nadhif Mudhoffar, K. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2).
- Handayani, V., Dewi, A., & Furnamasari, Y. F. (202). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN JIWA NASIONALISME. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2).
- Harmoni, J., & Bangsa, N. (2024). JURNAL HARMONI NUSA BANGSA Tantangan dan Hambatan Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Negeri. (2).
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 0 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 08.
<https://doi.org/0.25273/gulawentah.v3i2.3463>
- Prameswari, N. K., Angraini, K., Bina, S., & Mandiri, I. (n.d.). Jurnal PGSD Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV. PENDIDIKAN PANCASILA. (n.d.).

- Perdana, D. R., Erni, E., Nurwahidin, M., & Wahyuningtias, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 247–2429. <https://doi.org/0.3004/basicedu.v8i3.8085>
- Pramitasari, I. (2022). Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(), 68–76. <https://doi.org/0.53624/ptk.v2i.47>
- Pratiwi, R., Agustina, W., & Rahmadani, W. R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA BILIK PANCASILA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS II DI UPT SDN 2 BANDUNGBARU. In *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* (Vol. 8, Issue 6).
- Pujiharti, E. S., & Isnaini, U. (2025). Instrumen dan Pengumpulan Data dalam Meningkatkan Kualitas Data pada Penelitian Pendidikan. *An Nahdliyah Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(), 35-47. E-ISSN: 2830-562. Retrieved from annahdliyah@stainumalang.ac.id
- Prameswari, N. K., & Anggraini, K. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa kelas I SDN Lidah Kulon IV. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(), 75–86. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pgsd/article/view/2002>
- Rizkiana, Y., & Rifiyati, D. (2024). Permainan Tradisional Jamuran dalam Membentuk Karakter Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 40–52. <https://doi.org/0.24256/pijies.v7i.4362>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 0967-0975. E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-365. Retrieved from <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. Syahran, & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Genta Mulia*, 5(2), 79-9. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>

- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk penelitian* (Cetakan ke-30). Alfabet, cv. Widodo, Slamet, dkk. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalan Bun: CV Science Techno Direct, 2023. ISBN 978-623-09-926-8.
- TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor. (2017).
- Utama, A. S. (n.d.). PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN.
- Yuningsih, T. I., & Agustin, M. (2024). Permainan Tradisional untuk Mendukung Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(), 30–37. <https://doi.org/0.3004/aulad.v7i.606>
- Zulfikar, Rizka, dkk. *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode dan Praktik)*. Bandung: Widina Media Utama, 2024. ISBN 978-623-500-058-9.