

Analisis Pembentukan Nilai Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Permainan Tradisional

Oleh:

Monica Indra Sari

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026



Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan gadget pada anak berdampak pada menurunnya kualitas interaksi sosial serta berkurangnya minat terhadap permainan tradisional yang sejatinya berperan penting dalam pembentukan nilai sosial, khususnya kolaborasi. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan pendidikan karakter dengan realitas sosial anak saat ini. Kampung Lali Gadget hadir sebagai inisiatif berbasis komunitas yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter nonformal. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang banyak dilakukan dalam konteks pendidikan formal dan pada subjek kelompok, penelitian ini memfokuskan kajian secara mendalam pada satu siswa untuk menganalisis proses internalisasi nilai kolaborasi melalui keterlibatan berkelanjutan dalam aktivitas permainan tradisional.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana proses pembentukan nilai kolaborasi siswa sekolah dasar melalui aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget?

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal (single case) untuk memahami secara mendalam proses internalisasi nilai kolaborasi pada satu siswa sekolah dasar yang aktif mengikuti kegiatan permainan tradisional di Kampung Lali Gadget. Subjek dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan intensitas keterlibatan yang konsisten. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif pasif selama satu bulan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara sistematis melalui tahapan coding, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan yang diverifikasi melalui triangulasi untuk menjamin keabsahan temuan.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kolaborasi pada subjek berkembang secara konsisten melalui keterlibatan aktif dalam permainan tradisional di Kampung Lali Gadget. Indikator yang muncul meliputi pembagian peran dan tanggung jawab secara fleksibel, kerja sama dan saling membantu secara spontan, partisipasi serta kontribusi aktif dalam kelompok, dan kemampuan menghormati serta menerima perbedaan pendapat. Data observasi dan wawancara menunjukkan bahwa subjek terlibat aktif dari awal hingga akhir kegiatan serta mengalami perubahan sosial, seperti meningkatnya kepercayaan diri, empati, dan kemampuan berinteraksi dalam kelompok.

Pembahasan

Temuan ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai kolaborasi terjadi secara alami melalui interaksi sosial yang autentik dalam permainan tradisional, bukan melalui instruksi formal. Proses pembagian peran, musyawarah, serta kerja sama yang berlangsung berulang membentuk pengalaman sosial yang reflektif dan bermakna. Secara konseptual, hasil ini memperkuat perspektif konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa nilai dan kemampuan sosial berkembang melalui partisipasi aktif dalam komunitas. Dengan demikian, Kampung Lali Gadget berfungsi sebagai ruang pendidikan karakter berbasis komunitas yang efektif dalam menumbuhkan nilai kolaborasi secara kontekstual dan berkelanjutan.

Temuan Penting Penelitian

- Permainan tradisional memfasilitasi pembagian peran dan tanggung jawab secara alami.
- Kerja sama dan saling membantu berkembang tanpa paksaan.
- Partisipasi aktif meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian siswa.
- Perbedaan pendapat diselesaikan secara musyawarah dan toleran.
- Nilai kolaborasi terinternalisasi melalui pengalaman sosial yang berulang.

Manfaat Penelitian

- **Manfaat Teoretis**

Memberikan kontribusi terhadap kajian pendidikan karakter, khususnya terkait pembentukan nilai kolaborasi melalui aktivitas berbasis budaya lokal.

- **Manfaat Praktis**

Menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran sosial. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengelola Kampung Lali Gadget dalam mengembangkan program edukatif bagi siswa sekolah dasar.

Referensi

- [1] A. Misirli, O. Fotakopoulou, and M. Dardanou, "The impact of touchscreen digital exposure on children 's social development and communication: a systematic review," *Front. Psychol.*, no. October, pp. 1–18, 2025, doi: 10.3389/fpsyg.2025.1613625.
- [2] N. S. Joshanda, A. Adrias, and A. P. Zulkarnaini, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 2477–2143, 2025, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23865>.
- [3] R. Falensia, "Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, pp. 139–145, 2025, doi: <https://doi.org/10.31932/jpaud.v8i2.5738>.
- [4] J. Jufrida, F. R. Basuki, and W. Kurniawan, "Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak," *J. Surya Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2021, doi: 10.26714/jsm.4.1.2021.1-9.
- [5] A. Z. Tifani and Nurhanifah, "Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 125–135, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.169.

