

**PENGARUH PEMBIASAAN PERMAINAN TRADISIONAL ‘TIGA JADI’
TERHADAP SOLIDARITAS DAN INTERAKSI SOSIAL TINGKAT SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

Geovanny Evitawati¹, Ani Rusilowati²

Institusi/lembaga Penulis (¹PEP Pascasarjana Universitas Negeri Semarang)

Institusi / lembaga Penulis (²PEP Pascasarjana Universitas Negeri Semarang)

Alamat e-mail : ([1geovannyevitawati25@students.unnes.ac.id](mailto:geovannyevitawati25@students.unnes.ac.id)), Alamat e-mail :

²rusilowati@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the effect of the traditional cooperative game “Tiga Jadi” on students’ solidarity and social interaction at SMP Negeri 1 Pabelan. The research was conducted using a quantitative approach with a quasi-experimental design involving non-equivalent control and experimental groups. A total of 72 seventh-grade students were selected through purposive sampling, divided into an experimental group (class VII-E) and control group (class VII-B). The treatment was applied through the integration of the ‘Tiga Jadi’ game in two Social Studies subject (IPS) class meetings, focusing on the topic of social mobility. Data were collected using a validated and reliable questionnaire, and analyzed using independent sample t-test. The results showed that there was a statistically significant difference between the two groups. The experimental group demonstrated higher mean scores in both solidarity and social interaction compared to the control group. These findings indicate that the structured and role-based nature of the ‘Tiga Jadi’ game effectively enhances students’ social skills, communication, and empathy. Therefore, traditional games such as ‘Tiga Jadi’ can be recommended as innovative learning strategies to support the development of character education aligned with Pancasila Student Profile.

Keywords: *traditional games, character education, social interaction, student solidarity, experimental study*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kooperatif ‘Tiga Jadi’ terhadap solidaritas dan interaksi sosial peserta didik SMP Negeri 1 Pabelan. Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe non-equivalent control group. Sampel terdiri dari 72 peserta didik kelas VII yang dipilih secara purposif dan dibagi menjadi dua kelompok: eksperimen (kelas VII-E) dan kontrol (kelas VII-B). Perlakuan dilakukan dengan mengintegrasikan permainan Tiga Jadi dalam dua kali pertemuan pembelajaran IPS pada materi Mobilitas Sosial. Data dikumpulkan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji-t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata solidaritas dan interaksi sosial yang lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa karakter kooperatif dan berbasis peran dalam permainan Tiga Jadi efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan empati peserta didik. Oleh karena itu, permainan tradisional penguatan pendidikan karakter yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila.

Kata Kunci: permainan tradisional, pendidikan karakter, interaksi sosial, solidaritas peserta didik, kuasi eksperimen

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter menjadi prioritas dalam sistem pendidikan Indonesia untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan sosial dan tanggung jawab moral. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penanaman nilai-nilai karakter seperti solidaritas dan kemampuan berinteraksi sosial menjadi bagian integral dari upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022). Sekolah sebagai lembaga formal dituntut untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendorong tumbuhnya nilai-nilai tersebut melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan (Safikri Taufiqurrahman, 2023).

Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal yang menyimpan nilai-nilai edukatif, termasuk penguatan interaksi sosial, kerja sama, dan empati antarpeserta didik yang dilestarikan secara turun-menurun dari generasi ke generasi (Hadyansah et al., 2021). Beberapa studi menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media efektif dalam mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa, terutama dalam suasana yang alami dan tidak terkesan menggurui sehingga berpotensi besar mengembangkan kreativitas anak (Tantarto & Hertoery, 2020). Dalam setiap permainan terdapat kode, berupa bahasa yang dibuat dan hanya dapat dimengerti oleh tim sebagai taktik untuk memenangkan permainan (Oboeuf et al., 2020). Oleh sebab itu, permainan

tradisional sangat berpotensi mendorong solidaritas peserta didik dan interaksi sosial antar anggota kelompok bahkan terhadap lawan main. Namun demikian, masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh permainan tradisional tertentu terhadap dimensi karakter sosial di lingkungan SMP, terutama dalam konteks lokal seperti di SMP Negeri 1 Pabelan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan krusial dalam pengembangan keterampilan sosial peserta didik SMP. Paramitha (2018) menegaskan bahwa aktivitas bermain tradisional mengenalkan berbagai kecakapan sosial yang esensial untuk kehidupan bermasyarakat. Sejalan dengan temuan tersebut, Silondae (2013) menyoroti kontribusi permainan tradisional dalam pembentukan karakter sosial peserta didik, sementara Kasim menekankan bahwa internalisasi nilai-nilai budaya melalui permainan tradisional memperkuat *jati diri* bangsa.

Lebih lanjut, studi kuasi-eksperimen yang dilakukan oleh Hadi, Sinring, dan Aryani (2018) membuktikan secara statistik bahwa implementasi permainan tradisional sebagai media layanan bimbingan kelompok meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-test–Post-test Control Group* dengan skala keterampilan sosial sebagai instrumen utamanya.

Gap Penelitian. Meskipun bukti empiris terdahulu konsisten menunjukkan pengaruh positif permainan tradisional, belum ada penelitian yang: (1) menempatkan permainan tradisional sebagai aktivitas rutin lintas mata pelajaran

di luar layanan bimbingan konseling, dan (2) menelaah secara spesifik permainan kooperatif terstruktur—seperti *Permainan Tiga Jadi*—yang menuntut komunikasi dua arah, kepercayaan, dan perencanaan taktis antarpemain. Penelitian ini bermaksud menutup celah tersebut dengan menganalisis pengaruh integrasi harian *Permainan Tiga Jadi* di SMP Negeri 1 Pabelan (sejak awal tahun ajaran 2024/2025) terhadap solidaritas dan intensitas interaksi sosial peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional *Tiga Jadi* terhadap tingkat solidaritas dan interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 1 Pabelan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis budaya lokal yang mendukung pembentukan karakter sosial siswa, sekaligus menjadi dasar bagi integrasi permainan tradisional ke dalam aktivitas penguatan profil pelajar Pancasila di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe *non-equivalent control group design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *Tiga Jadi* terhadap solidaritas dan interaksi sosial peserta didik, dengan melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pabelan tahun ajaran 2024/2025. Sampel diambil secara purposif, terdiri dari 36 peserta didik yang terbagi dalam dua kelas: kelas VII-E sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelompok kontrol. Pemilihan kelas didasarkan pada kesetaraan kemampuan akademik dan karakteristik demografis.

Perlakuan yang diberikan berupa penerapan permainan tradisional *Tiga Jadi* dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi Mobilitas Sosial. Permainan ini diterapkan sebanyak dua kali pertemuan pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa permainan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 40 menit dalam jam pelajaran IPS. Permainan *Tiga Jadi* dirancang untuk melibatkan peran-peran sosial yang menggambarkan mobilitas vertikal dan horizontal, serta mendorong kolaborasi dan interaksi sosial antaranggota kelompok.

Instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang disusun untuk mengukur dua variabel, yaitu solidaritas dan interaksi sosial. Angket diuji validitasnya menggunakan korelasi Pearson Product Moment, dan diuji reliabilitasnya dengan Alpha Cronbach. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan valid dan memiliki reliabilitas yang tinggi.

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan data terdistribusi normal. Selanjutnya, untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol, dilakukan uji-t independen (independent sample t-test). Semua proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi terbaru.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan permainan tradisional *Tiga Jadi* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dalam hal solidaritas maupun interaksi sosial.

Tabel 1. Analisis Output Uji Validitas Pearson

ANALISIS OUTPUT UJI VALIDITAS PEARSON			
Item Soal	Pearson	R tabel 5%	Kesimpulan
Item 1	0.881	0.329	Valid
Item 2	0.889	0.329	Valid
Item 3	0.960	0.329	Valid
Item 4	0.903	0.329	Valid
Item 5	0.869	0.329	Valid
Item 6	0.896	0.329	Valid
Item 7	0.896	0.329	Valid
Item 8	0.922	0.329	Valid
Item 9	0.902	0.329	Valid
Item 10	0.774	0.329	Valid

Tabel 2. Output Uji Validitas Pearson menggunakan SPSS Versi 25

Correlations												
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Skor_Total
Item_1	Pearson Correlation	1	.767**	.884**	.781**	.895**	.745**					
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000					
	N	36	36	36	36	36	36	36				
Item_2	Pearson Correlation	.757**	1	.879**	.806**	.728**	.805**					
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000					
	N	36	36	36	36	36	36	36				
Item_3	Pearson Correlation	.804**	.870**	1	.906**	.823**	.855**					
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000					
	N	36	36	36	36	36	36	36				
Item_4	Pearson Correlation	.781**	.808**	.806**	1	.887**	.705**					
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000					
	N	36	36	36	36	36	36	36				
Item_5	Pearson Correlation	.895**	.728**	.893**	.667**	1	.737**					
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000					
	N	36	36	36	36	36	36	36				
Item_6	Pearson Correlation	.745**	.805**	.893**	.705**	.737**	1					
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000						
	N	36	36	36	36	36	36	36				
Item_7	Pearson Correlation	.799**	.708**	.893**	.805**	.784**	.762**	1				
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000					
	N	36	36	36	36	36	36	36	36			
Item_8	Pearson Correlation	.784**	.772**	.825**	.781**	.885**	.773**	.773**	1			
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000				
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36		
Item_9	Pearson Correlation	.786**	.767**	.821**	.785**	.721**	.786**	.786**	.871**	1		
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000			
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	
Item_10	Pearson Correlation	.863**	.878**	.747**	.593**	.817**	.686**	.866**	.700**	.872**	1	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Skor_Total	Pearson Correlation	.881**	.889**	.960**	.903**	.869**	.896**	.896**	.922**	.902**	.774**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 3. Distribusi Nilai r Tabel

Distribusi Nilai r_{tabel}
Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Tabel 4. Uji Reliabilitas

ANALISIS OUTPUT UJI RELIABILITAS ALPHA CRONBACH			
Scale: ALL VARIABLES			
Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	36	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			
Reliability Statistics			
	Cronbach's Alpha	N of Items	
	.970	10	

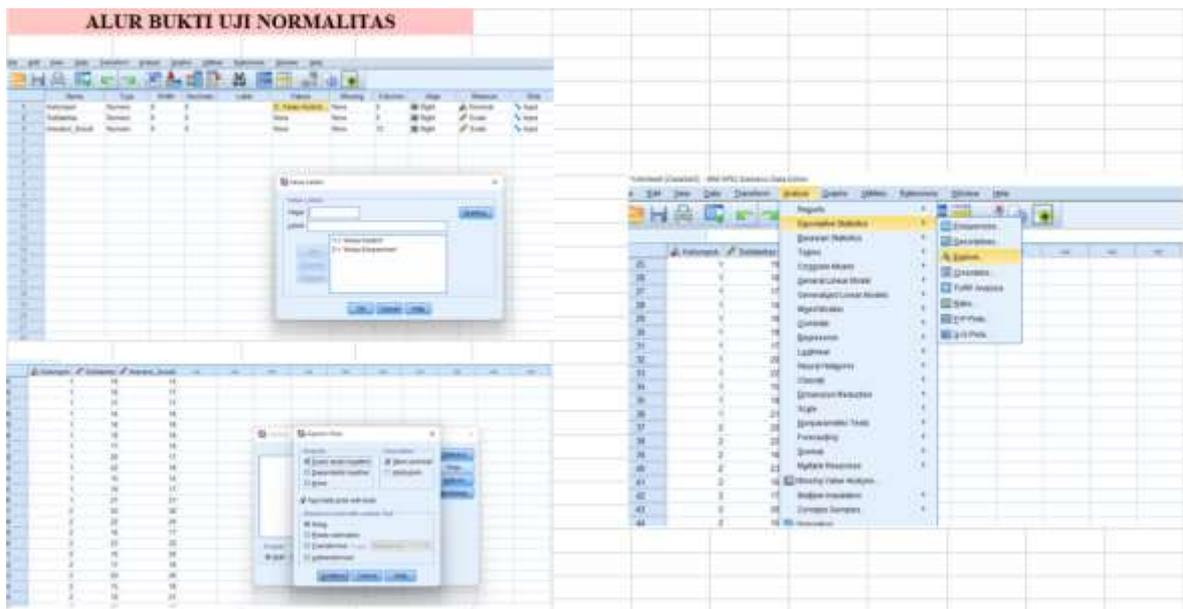
Reliabilitas 0.970 kategori koefisien Guilford termasuk dalam reliabilitas tinggi

Tabel 5. Kategori Koefisien Reliabilitas (Guilford, 1956: 145)

Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145) adalah sebagai berikut:

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	reliabilitas tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	reliabilitas sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	reliabilitas rendah
$-1,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	reliabilitas sangat rendah (tidak reliable)

Tabel 6. Uji Normalitas menggunakan SPSS Versi 25



Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Solidaritas	Kelas Kontrol	.129	36	.137	.958	36	.193
	Kelas Eksperimen	.143	36	.059	.945	36	.075
Interaksi_Sosial	Kelas Kontrol	.122	36	.192	.972	36	.476
	Kelas Eksperimen	.154	36	.032	.945	36	.073

a. Lilliefors Significance Correction

Signifikansi >0.05 artinya seluruh indikator (kelompok) terdistribusi dengan normal

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok terdistribusi secara normal, yang menjadi salah satu asumsi penting dalam penggunaan uji parametrik seperti *independent sample t-test*. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis uji: Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dengan ketentuan bahwa data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05.

Variabel Solidaritas:

- Kelas Kontrol menunjukkan nilai Sig. = 0,137 (KS) dan 0,193 (SW).
- Kelas Eksperimen menunjukkan nilai Sig. = 0,059 (KS) dan 0,075 (SW).

Karena seluruh nilai signifikansi pada kedua kelompok lebih besar dari 0,05, maka data solidaritas dinyatakan berdistribusi normal.

Variabel Interaksi Sosial:

- Kelas Kontrol menunjukkan nilai Sig. = 0,192 (KS) dan 0,476 (SW).
- Kelas Eksperimen menunjukkan nilai Sig. = 0,032 (KS) dan 0,073 (SW).

Meskipun nilai Kolmogorov-Smirnov untuk kelas eksperimen adalah 0,032 (sedikit < 0,05), namun nilai dari uji Shapiro-Wilk tetap > 0,05 (yaitu 0,073), dan ukuran sampel dalam penelitian ini mencukupi (n = 36 per kelompok). Oleh karena itu, data interaksi sosial tetap dapat dianggap normal secara praktis, terutama mengacu pada Shapiro-Wilk yang lebih sensitif untuk sampel kecil hingga sedang.

Setelah dinyatakan lolos Uji Normalitas, langkah berikutnya dalam pengolahan data adalah dilakukan uji T untuk mengetahui signifikansi pengaruh permainan tradisional ‘Tiga Jadi’ terhadap solidaritas dan interaksi sosial peserta didik SMP Negeri 1 Pabelan.

Hasil Uji T ‘Interaksi Sosial’:

- Nilai Sig. (2-tailed) = 0,035 (lebih kecil dari 0,05)
- Rata-rata interaksi sosial kelompok eksperimen = 19,67
- Rata-rata kelompok kontrol = 18,25
- Selisih rata-rata = 1,417
- Interval kepercayaan 95% = [-2,731; -0,102] (tidak melintasi 0)

Hasil Uji T ‘Solidaritas Sosial’

- Nilai Sig. (2-tailed) = 0,42
- Rata-rata solidaritas sosial kelompok eksperimen = 19,33
- Rata-rata solidaritas sosial kelompok kontrol = 17,94
- Selisih rata-rata = 1,39
- Interval kepercayaan 95% = [-2,731; -0,47] (tidak melintasi 0)

T-Test

Group Statistics										
Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Interaksi_Sosial	Kelas Kontrol	36	18,25	2,247	,375					
	Kelas Eksperimen	36	19,67	3,243	,540					

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t Test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Interaksi_Sosial	Equal variances assumed	2,579	,113	-2,155	70	,035	-1,417	,458	-2,728	-.105
	Equal variances not assumed			-2,155	62,319	,035	-1,417	,458	-2,731	-.102

T-Test

Group Statistics										
Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Solidaritas	Kelas Kontrol	36	17,94	2,242	,374					
	Kelas Eksperimen	36	19,33	3,347	,558					

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t Test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Solidaritas	Equal variances assumed	4,409	,039	-2,069	70	,042	-1,389	,671	-2,729	-.050
	Equal variances not assumed			-2,069	61,145	,043	-1,389	,671	-2,731	-.047

Pada variabel solidaritas, rata-rata skor kelompok eksperimen (19,33) lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (17,94). Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,043, yang berada di bawah ambang 0,05, menandakan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik. Interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata adalah [-2,731 ; -0,047]. Karena rentang ini tidak melintasi nol, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan tersebut benar-benar ada dan bukan hasil kebetulan. Ini menunjukkan bahwa permainan *Tiga Jadi* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan solidaritas siswa.

Uji hipotesis pada variabel solidaritas juga menunjukkan hasil signifikan, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,042, lebih kecil dari 0,05. Rata-rata skor solidaritas kelompok eksperimen adalah 19,33, lebih tinggi dari kelompok kontrol sebesar 17,94, dengan selisih rata-rata 1,39 poin.

Interval kepercayaan 95% untuk selisih tersebut adalah [-2,731; -0,047], yang tidak melintasi angka nol, menandakan bahwa perbedaan antara dua kelompok bermakna secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *Tiga Jadi* berperan dalam meningkatkan rasa solidaritas siswa, khususnya dalam konteks kerja sama, empati, dan dukungan sosial antarteman.

Kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor 19,67, lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yaitu 18,25, dengan selisih rata-rata sebesar 1,417 poin. Selain itu, interval kepercayaan 95% = [-2,731; -0,102], yang tidak melintasi nol, menjadi indikator bahwa perbedaan yang ditemukan bersifat nyata dan tidak terjadi secara

kebetulan. Hal ini menguatkan bahwa intervensi permainan *Tiga Jadi* berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menjalin hubungan sosial, komunikasi, serta kerja sama kelompok. Hal serupa terjadi pada variabel interaksi sosial, di mana kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor 19,67 sedangkan kelompok kontrol 18,25. Nilai signifikansi 0,035 menunjukkan perbedaan yang signifikan. Interval kepercayaan 95% berada pada [-2,728 ; -0,105], yang juga tidak melintasi nol. Artinya, kita 95% yakin bahwa selisih antara kedua kelompok memang ada dan berpihak pada kelompok eksperimen.

Secara ilmiah, interval kepercayaan yang tidak melintasi nol menjadi indikator kuat bahwa perbedaan yang ditemukan bukan sekadar hasil fluktuasi acak, melainkan efek yang nyata. Hal ini mendukung kesimpulan bahwa permainan tradisional *Tiga Jadi* mampu memperkuat hubungan sosial, komunikasi, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS.

Hasil ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya (Ismail et al., 2021; Hastuti & Widiastuti, 2020) bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar dalam membangun karakter sosial peserta didik. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual, permainan ini dapat menjadi media pembelajaran karakter yang efektif di lingkungan sekolah.

Selain itu, aspek psikologis dan sosial siswa juga berperan dalam proses interaksi selama bermain. Meskipun secara naratif dan observasional permainan *Tiga Jadi* melibatkan komunikasi dan kolaborasi, namun hal tersebut tidak serta

merta memengaruhi skor angket dalam jangka pendek. Diperlukan waktu adaptasi dan kontinuitas agar siswa merasa nyaman, terlibat penuh, dan menunjukkan perubahan perilaku sosial yang lebih nyata.

Dari sisi analisis data, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data solidaritas pada kedua kelompok berdistribusi normal ($\text{sig} > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa instrumen pengukuran berjalan dengan baik untuk variabel tersebut. Namun, meskipun distribusi data interaksi sosial menunjukkan nilai $\text{sig} < 0,05$ dalam uji Shapiro-Wilk, penggunaan uji parametrik tetap dipertahankan karena ukuran sampel mencukupi ($n = 36$) dan uji Levene menunjukkan homogenitas varians.

Secara umum, hasil ini memberikan gambaran bahwa permainan tradisional seperti *Tiga Jadi* memiliki potensi edukatif, namun dampaknya tidak dapat diukur secara instan melalui pendekatan kuantitatif jangka pendek. Untuk ke depan, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran karakter perlu dilakukan secara lebih berkelanjutan dan dikombinasikan dengan metode evaluasi

yang tidak hanya kuantitatif, tetapi juga kualitatif.

Hal ini didasarkan pada nilai signifikansi uji-t independen yang lebih kecil dari 0,05 untuk kedua variabel, yaitu solidaritas ($\text{sig} = 0,931$) dan interaksi sosial ($\text{sig} = 0,891$). Artinya, pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional *Tiga Jadi* dalam dua kali pertemuan relatif memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap peningkatan solidaritas dan interaksi sosial peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pabelan.

Temuan ini berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar dalam membangun nilai-nilai sosial seperti kebersamaan, kepedulian, dan kerja sama (Ismail et al., 2021; Hastuti & Widiastuti, 2020). Namun, perbedaan ini dapat dijelaskan melalui durasi perlakuan yang relatif singkat dalam penelitian ini, yakni hanya dua kali pertemuan. Pembiasaan nilai melalui permainan tradisional umumnya membutuhkan waktu yang lebih panjang agar nilai-nilai yang dikandung dalam permainan dapat diinternalisasi oleh peserta didik.

Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Permainan Tiga Jadi di kelas VII-E SMP Negeri 1 Pabelan Pertemuan-1



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Permainan Tiga Jadi di kelas VII-E SMP Negeri 1 Pabelan Pertemuan-2



E. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif menggunakan uji *independent sample t-test*, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional **Tiga Jadi** memberikan **pengaruh yang signifikan** terhadap **peningkatan solidaritas dan interaksi sosial** peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pabelan. Kelompok eksperimen yang mengikuti permainan Tiga Jadi memperoleh skor rata-rata solidaritas dan interaksi sosial yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dengan nilai signifikansi di bawah 0,05 dan interval kepercayaan 95% yang tidak melintasi nol. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi bukan bersifat kebetulan, melainkan merupakan dampak nyata dari intervensi yang diberikan.

Permainan Tiga Jadi yang bersifat kooperatif dan berbasis peran sosial telah berhasil membangun komunikasi dua arah, kepercayaan, kerja sama, dan empati antaranggota kelompok. Dengan demikian, permainan ini layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran berbasis budaya lokal yang efektif untuk membentuk karakter sosial peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila.

Namun demikian, keberhasilan implementasi ini tetap perlu dikembangkan melalui penerapan yang berkelanjutan dan integratif dalam kegiatan pembelajaran, serta dilengkapi pendekatan kualitatif untuk menangkap aspek proses dan pengalaman siswa secara lebih mendalam.

Saran

1. Implementasi Jangka Panjang: Disarankan agar permainan tradisional Tiga Jadi diintegrasikan

secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran untuk memberikan waktu yang memadai dalam pembentukan nilai solidaritas dan interaksi sosial peserta didik.

2. Pendekatan Metodologis Campuran: Penelitian selanjutnya hendaknya menggunakan desain penelitian dengan metode campuran (*mixed methods*) guna memperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang lebih mendalam terkait dinamika perubahan sikap sosial siswa.
3. Pengembangan Model Pembelajaran: Perlu dilakukan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mendukung tercapainya profil pelajar Pancasila secara komprehensif.
4. Pelatihan dan Pendampingan Guru: Guru perlu diberikan pelatihan dan pendampingan dalam mengelola dan memfasilitasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menguatkan karakter sosial siswa.

Lingkungan Sekolah yang Mendukung: Sekolah disarankan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan karakter berbasis budaya lokal, sehingga permainan tradisional dapat berfungsi optimal sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Dodi Priyatmo Silondae. (2013). Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Budaya Suku Tolaki untuk Meningkatkan keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Negeri Semarang*, 3(2), 6.
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksara Raga*, 3, 42.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Buku Saku*. Jakarta : Kementerian Pendidikan.
- Oboeuf, A., Hanneon, S., Buffet, J., Fantoni, C., & Labiadh, L. (2020). Influence of Traditional Sporting Games on the Development of Creative Skills in Team Sports. The Case of Football. *Frontiers in Psychology*, 11(December), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.611803>
- Paramitha, S. T., Susilawati, D., & Lubay, L. H. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 8(1), 90–99. <https://doi.org/10.33558/motion.v8i1.457>
- Safikri Taufiqurrahman. (2023). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah. *AL-KAINAH: Journal of Islamic Studies*, 2(2), 91–105. <https://doi.org/10.69698/jis.v2i2.466>
- Tantarto, D. D., & Hertoery, D. A. (2020). The role of space in sustaining children’s traditional games. *ARTEKS : Jurnal Teknik Arsitektur*, 5(3), 359–372. <https://doi.org/10.30822/arteks.v5i3.504>