

Pengaruh Permainan Tradisional *Tapa Gala* Untuk Membentuk Karakter Kerja Sama Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Kelas IV SDN 9 Sape

Nikmatul Iman¹, Muhammad Nizaar², Haifaturrahmah³, Sintayana Muhardini⁴, Arpan Islami Bilal⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram,
nikmatuliman4@gmail.com

Keywords:

Traditional *Tapa Gala* Game,
Cooperative Character Development,
Physical Education, Sports,
Health (PJOK),
Elementary School Students.

Abstract: This study aimed to determine the effect of the traditional *Tapa Gala* game on the development of students' cooperative character in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning among fourth-grade students at SDN 9 Sape. This study employed a quantitative approach using an experimental research design with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 20 students selected using the total sampling technique. Data were collected through observation, pretest and posttest questionnaires, and documentation. The data were analyzed using the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing through the Wilcoxon Signed Rank Test. The results of the data analysis showed that the mean pretest score was 12.15, while the mean posttest score was 27.75. The hypothesis test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the alternative hypothesis (H_1) was accepted and the null hypothesis (H_0) was rejected. Therefore, the traditional *Tapa Gala* game had a significant effect on the development of the cooperative character of fourth-grade students at SDN 9 Sape.

Kata Kunci:

Permainan Tradisional Tapa Gala
Karakter Kerja Sama, PJOK,
Sekolah Dasar.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional tapa gala terhadap karakter kerja sama siswa pada pembelajaran PJOK kelas IV SDN 9 Sape. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain one group pretest-posttest design. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket pretest dan posttest, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 12,15 dan nilai rata-rata posttest sebesar 27,75. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, permainan tradisional tapa gala berpengaruh terhadap pembentukan karakter kerja sama siswa kelas IV SDN 9 Sape.

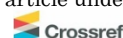
Article History:

Received: 01-07-2026

Online : 30-08-2026



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk karakter peserta didik, salah satunya karakter kerja sama. Pembentukan karakter tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) karena aktivitas permainan mampu menanamkan nilai kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 9 Sape, karakter kerja sama siswa kelas IV belum terbentuk secara optimal. Sebagian siswa masih cenderung bermain secara individu, kurang aktif berkomunikasi, kurang mampu berbagi peran, dan belum bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang dapat membentuk karakter kerja sama siswa.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah permainan tradisional *tapa gala*. Permainan ini menuntut siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, berbagi peran, dan menyusun strategi dalam kelompok. Penelitian (Aminuddin dkk.,2023), (Aqobah., 2020), dan (Widyaning., 2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam membentuk karakter kerja sama. Namun, penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional *tapa gala* terhadap pembentukan karakter kerja sama pada pembelajaran PJOK siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *tapa gala* terhadap pembentukan karakter kerja sama siswa kelas IV SDN 9 Sape.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SDN 9 Sape dengan sampel sebanyak 20 siswa kelas IV yang ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan SPSS versi 26. Rumus *Dasar Uji Wilcoxon*:

$$Z = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}} \quad (1)$$

Keterangan:

T = jumlah peringkat terkecil dari selisih skor

n = jumlah pasangan data

Kaidah keputusan sama seperti sebelumnya:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 → H_0 ditolak
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 → H_0 diterima

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan terhadap 20 siswa kelas IV SDN 9 Sape untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *tapa gala* terhadap pembentukan karakter kerja sama pada pembelajaran PJOK. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor karakter kerja sama siswa

sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebesar 12,15, sedangkan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional *tapa gala* (*posttest*) meningkat menjadi 27,75. Ringkasan hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Karakter Kerja Sama Siswa

Variabel	N	Rata-rata
Pretest	20	12,15
Posttests	20	27,75

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa terdapat perbedaan skor karakter kerja sama antara sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional *tapa gala*. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh tersebut, dilakukan uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
Ties	0 ^c		
Total	20		

Tabel 3. Test Statistics

Test Statistics ^a	
Z	-3.934 ^b
Asymp.Sig. (2-tailed)	.000

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *tapa gala* terhadap pembentukan karakter kerja sama siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas IV SDN 9 Sape.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *tapa gala* berpengaruh terhadap pembentukan karakter kerja sama siswa kelas IV SDN 9 Sape. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Pembentukan karakter kerja sama terlihat melalui keterlibatan siswa dalam bekerja sama, saling membantu, berkomunikasi, berbagi peran, bertanggung jawab, serta menghargai teman selama proses permainan berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Erimansyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional *tapa gala* mampu membentuk karakter kerja sama dan toleransi siswa melalui aktivitas bermain kelompok. Temuan ini juga didukung oleh (Dewi et al., 2024) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran dapat membentuk karakter kerja sama melalui aktivitas kolaboratif dan komunikasi antarsiswa. Selain itu, (Ahmad et al., 2025) menyatakan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan aktif berkontribusi terhadap

pembentukan karakter sosial siswa, khususnya pada aspek komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab. Dengan demikian, permainan tradisional *tapa gala* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran PJOK untuk membentuk karakter kerja sama siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Tapa Gala* pada Pembelajaran PJOK

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 9 Sape, dapat dinyatakan bahwa penerapan permainan tradisional *tapa gala* memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter kerja sama siswa. Hal tersebut terlihat dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* setelah siswa mengikuti pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional *tapa gala*. Nilai rata-rata siswa berubah dari 12,15 pada saat *pretest* menjadi 27,75 pada saat *posttest*. Selain itu, nilai terendah berubah dari 10 menjadi 23, sedangkan nilai tertinggi berubah dari 16 menjadi 32. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional *tapa gala* mampu membentuk karakter kerja sama siswa. Melalui aktivitas bermain secara berkelompok, siswa memperoleh pengalaman langsung untuk saling membantu, berkomunikasi, berbagi peran, bertanggung jawab, dan menghargai pendapat teman dalam mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, permainan tradisional *tapa gala* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana yang efektif dalam membentuk karakter kerja sama siswa pada pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi variabel penelitian, jenjang pendidikan, maupun jumlah sampel, sehingga hasil penelitian dapat lebih representatif. Selain itu, peneliti juga dapat mengkaji efektivitas permainan tradisional lainnya sebagai perbandingan dalam meningkatkan karakter siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok. Melalui permainan *tapa gala*, siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap saling membantu, menghargai teman, serta membangun komunikasi yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan permainan tradisional *tapa gala* sebagai alternatif strategi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PJOK. Penggunaan permainan ini dapat

membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, sekaligus melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Guru juga perlu mengelola pembelajaran secara interaktif agar siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, Universitas Muhammadiyah Mataram, serta seluruh pihak yang telah memberikan arahan, dukungan, dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Aminuddin, Ramadhan, S., Sanisah, S., Lukman, & Akbar, M. A. (2023). Integrasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial dengan Permainan Tradisional Tapa Gala sebagai Upaya Akselerasi Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4293–4299.
- Abidin, A. M. (2018). penerapan pendidikan karakter pada kegiatan Ekstrakurikuler Melalui Metode Pembiasaan. 183–196.
- Dwi Utami, M., Nizaar, M., Irma Rezkillah, I., & Julaifah, N. (2023). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagogia*, 3, 121–128.
- Dewi,S.T., Pelita,T., Shintia., & Akhsan, H. (2024). Pengembangan Permainan Tradisional Kelereng Untuk Meningkatkan Kerjasama siswa. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 2477-5673.
- Erimansyah., & Muhadi. (2025). Pengaruh permainan tradisional tapa gala terhadap peningkatan kerja sama dan toleransi siswa dalam pendidikan jasmani. 2(3).
- Irmansyah, J. (2025). Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Aktif untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. 4(August), 739–750.
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama. *Untirta*, 5 (2)(2), 134–142.
- Suhartyaningsih, Tunnisa, F., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbasis Mpaa Tapa Gala Terhadap Kemampuan Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 106–118. <https://doi.org/10.29408/didika.v11i1.30285>
- Widyaning Tyas, R., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>
- Wahyuningsih, P. D., Nugrahanta, G. A., & Dharma, U. S. (2024). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Permainan Tradisional : Membentuk Karakter Kebajikan Hati pada Anak 7-9 Tahun. 6(2), 1285–1298.