



Implementasi Permainan Tradisional dalam Membangun Karakter Kepedulian dan Kerja Sama Anak Generasi Alpha di Era Digital

Dika Kurniawan¹, Rida Sinaga², Rima Indah Kasiati³

^{1,2,3}STAK Terpadu Pesat Salatiga, Indonesia

E-mail: dikakurniawan254@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-18 Keywords: <i>Generation Alpha;</i> <i>Empathy;</i> <i>Cooperation;</i> <i>Traditional Games.</i>	The digital era has reduced direct social interaction among Generation Alpha children, leading to a tendency for values of empathy and cooperation to weaken. This study aims to apply traditional games as a means of fostering empathy and cooperation in children amidst the rapid development of the digital era. The method used is Classroom Action Research (CAR) with a quantitative approach, conducted in four cycles that include planning, implementation, observation, and reflection. The findings show a significant improvement in both empathy and cooperation across each cycle. These results confirm that traditional games can serve as an effective medium for character education among Generation Alpha children, while also offering educators and parents an alternative strategy for character development in adapting to the demands of the digital era.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-18 Kata kunci: <i>Generasi Alpha;</i> <i>Kepedulian;</i> <i>Kerja Sama;</i> <i>Permainan Tradisional.</i>	Era digital menyebabkan berkurangnya interaksi sosial langsung pada anak Generasi Alpha, sehingga nilai kepedulian dan kerja sama cenderung melemah. Tujuan dilakukannya Penelitian ini adalah menerapkan permainan tradisional sebagai sarana dalam menumbuhkan sikap kepedulian dan kerja sama pada anak di tengah perkembangan era digital. Metode yang dipakai adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif, yang dilakukan dalam empat siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan yang berarti pada aspek kepedulian dan kerja sama di setiap siklus. Temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif dalam pembelajaran karakter bagi anak Generasi Alpha, sekaligus menawarkan pilihan strategi pendidikan karakter bagi pendidik dan orang tua dalam menghadapi tantangan era digital.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan generasi saat ini telah mencapai era generasi Alpha. Generasi Alpha merupakan anak-anak yang menjalani masa pertumbuhan di tengah pesatnya kemajuan teknologi. Generasi Alpha sendiri hidup di lingkungan yang dipenuhi oleh perangkat digital seperti ponsel pintar, tablet, komputer, dan bahkan juga memiliki kemudahan untuk mengakses dunia maya (Crispy et al., 2025). Fenomena ini telah melahirkan generasi dengan karakteristik yang berbeda secara signifikan dari generasi sebelumnya. Generasi Alpha dikenal sebagai "digital native" yaitu individu yang sejak lahir telah terpapar dan terbiasa menggunakan teknologi digital serta internet (Ardhiani, 2020). Hal ini terbukti dalam jurnal yang ditulis Dela Crispy yang mengatakan lebih dari 60% masyarakat di desa Purwosari telah memiliki akses internet melalui jaringan Wi-Fi. Hal ini menyebabkan anak-anak di desa tersebut, yang tergolong dalam gen Alpha menjadi sangat terbiasa dan terpapar penggunaan gadget (Crispy

et al., 2025). Terpaparnya generasi ini dengan teknologi menimbulkan kebiasaan anak lebih senang bermain gadget daripada beraktivitas secara nyata. Perihal kebiasaan bermain gadget secara berlebihan tentunya memberi dampak negatif.

Elka Mimin dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan gadget pada anak berdampak negatif pada aspek moral, kognitif dan fisik (Mimin, 2022). Dampak negatif generasi yang hidup dengan teknologi atau digital native membuat anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Senada dengan pernyataan tersebut, Naila Intan Muna Agustina juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa saat anak menggunakan gadget anak cenderung tidak peduli pada orang yang meminta tolong, karena anak lebih tertarik bermain dengan gadget dibandingkan peduli dengan orang sekitarnya (Agustina et al., 2022). Siskawati juga memaparkan anak digital native lebih individualis dan kurang bersosialisasi, karena generasi alpha lebih sering menghabiskan waktu

sendiri dengan perangkat digitalnya (Sakoan, 2024). Kesimpulannya anak-anak generasi alpha yang sangat lekat dengan teknologi atau digital native, memberikan dampak negatif yang membuat anak tumbuh menjadi pribadi yang kurang menikmati kehidupan sosial dan kurang peduli dengan orang lain di sekitarnya.

Pengaruh negatif ini berdampak pada aspek moral, kognitif dan fisik sehingga menghasilkan generasi yang individualis, kurang bersosialisasi dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadgetnya. Selain mempengaruhi kemampuan sosial, anak-anak digital native juga mengalami dampak lain, yakni berkurangnya aktivitas fisik akibat penggunaan gadget secara berlebihan. Hal ini dapat menghambat pertumbuhan anak secara optimal dan menimbulkan efek negatif terhadap kesehatan fisiknya. Walaupun kemajuan teknologi memberi banyak keuntungan, namun juga disertai dampak negatif yaitu menghambat perkembangan karakter peduli terhadap orang lain serta semangat kerja sama yang seharusnya menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial. Keadaan ini tentu berbeda dengan keadaan generasi sebelumnya dimana pada generasi sebelumnya belum ada teknologi seperti saat ini. Pada generasi sebelumnya, anak-anak senang beraktivitas dengan sesama bukan dengan gadget. Aktivitas bermain bersama ini biasanya disebut permainan sosial atau permainan tradisional. karakter kepedulian dan kerja sama dapat dilihat melalui berbagai bentuk permainan sosial atau permainan tradisional yang dimainkan pada masa kanak-kanak (Kurniati, 2016, p. 41). Permainan tradisional adalah warisan budaya yang muncul sejak dahulu tetap bertahan karena diwariskan antar generasi. Beberapa contoh jenis permainan tradisional zaman dahulu adalah permainan bentengan dan gobak sodor. Permainan bentengan dan gobak sodor umumnya menggambarkan budaya, nilai-nilai, serta adat istiadat yang berkembang dalam masyarakat lokal (Mulyana & Lengkana, 2019, p. 6). Permainan tradisional seperti bentengan dan gobak sodor tidak hanya menghibur, tetapi juga menyimpan manfaat besar yang relevan untuk mendukung perkembangan anak.

Sebagai contoh, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Herliana Cendana menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Dalam penelitiannya, Menurut Herliana Cendana, keterlibatan anak dalam permainan tradisional dapat membantu generasi alpha mengasah keterampilan bahasa secara

lebih efektif (Cendana & Suryana, 2021). Bukan hanya Herlina tapi Nurwahidah dalam penelitiannya yang menggunakan permainan tradisional seperti pecle, lompat tinggi, sapintrong, dan main bola, menemukan bahwa permainan tradisional dapat merangsang perkembangan fisik dan motorik pada anak usia dini. Penelitian ini membuktikan melalui permainan tersebut, keterampilan motorik kasar berupa koordinasi, serta kekuatan fisik dapat berkembang (Maryati et al., 2021). Sejalan dengan dua penelitian sebelumnya, Eny Suprihatin dan Merci Padeala dalam studinya turut mengungkapkan permainan congklak yang merupakan permainan tradisional dapat memberikan dampak positif dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini (Suprihatin & Padaela, 2019). Berdasarkan berbagai penelitian mengenai penerapan permainan tradisional, kesimpulannya permainan tradisional memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai baik pada anak. Maka, penulis berupaya menerapkannya dalam pengembangan nilai kepedulian dan kerja sama pada anak Generasi Alpha. Karena karakter memiliki peran penting pada masa kanak-kanak, pendidikan karakter diperlukan untuk menunjang perkembangan sosial dan emosional anak. Pada usia anak penting memberikan stimulus dalam hal pengembangan karakter, seperti sikap peduli terhadap sesama dan kemampuan bekerja sama. Sikap tersebut jika bisa berkembang akan memberikan kontribusi membentuk kepribadian yang seimbang. Sehingga tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk meneliti apakah permainan tradisional, khususnya Bentengan dan Gobak Sodor, dapat membantu mengembangkan karakter kepedulian dan kerja sama pada anak-anak Generasi Alpha. Dengan latar belakang bahwa Generasi Alpha tumbuh dalam lingkungan digital yang cenderung membuat anak lebih individualis dan kurang bersosialisasi.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Suhardjono mengungkapkan PTK tergolong jenis penelitian kontemplatif dengan struktur yang dirancang oleh guru atau peneliti dalam situasi pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan kualitas belajar melalui rangkaian siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Rustiyarso, 2021, p. 14). Dengan tujuan menemukan solusi yang konkrit terhadap

permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran atau interaksi anak dalam suatu aktivitas tertentu. Sedangkan Pendekatan kuantitatif adalah model penelitian yang fokus pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka untuk memperoleh hasil yang objektif serta dapat digeneralisasikan (Rusydi, 2024). Penelitian ini dilaksanakan di Desa Lalow, RT 1, Dusun 5, Kecamatan Lolak, Kabupaten Bolaang Mongondow, Provinsi Sulawesi Utara, dengan subjek penelitian anak-anak usia 10–12 tahun yang tinggal di lingkungan tersebut. Kegiatan penelitian dipusatkan di halaman rumah salah seorang warga yang digunakan sebagai area bermain anak-anak di kompleks, sekaligus menjadi tempat pelaksanaan permainan tradisional.

Dalam penelitian ini, proses PTK dijalankan selama empat siklus, yang mencakup langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Rustiyarso, 2021, p. 17). Setiap siklus diisi dengan implementasi permainan tradisional yang diamati dan dievaluasi untuk melihat perkembangan anak. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi, angket, dan wawancara semi-terstruktur. Lembar observasi digunakan untuk mencatat interaksi anak berdasarkan indikator kepedulian dan kerja sama, angket diberikan setelah seluruh siklus selesai, sedangkan wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman anak. Instrumen disusun sesuai karakteristik anak Generasi Alpha. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan skor, persentase, dan rata-rata pada tiap siklus untuk mengetahui peningkatan kepedulian dan kerja sama anak. Penemuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan guru, orang tua, dan pendidik dalam menerapkan permainan tradisional sebagai alat pembelajaran karakter di era digital.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui empat siklus tindakan kelas dengan fokus pada dua indikator utama, yaitu kepedulian dan kerja sama anak Generasi Alpha melalui implementasi permainan tradisional Gobak Sodor dan Bentengan. Data observasi kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan membandingkan capaian pada setiap siklus.

Komponen	SI	SII	SIII	SIV	Kenaikan SI - SIV
Kepedulian	1,30	1,90	2,83	3,53	+ 2,23
kerjasama	1,43	2,17	2,77	3,60	+ 2,17
Total	1,37	2,00	2,80	3,55	+ 2,18

1. $S1 = 1,37/4 \times 100\% = 35\%$
2. $S2 = 2,00/4 \times 100\% = 50\%$
3. $S3 = 2,80/4 \times 100\% = 70\%$
4. $S4 = 3,55/4 \times 100\% = 88\%$

Pada aspek kepedulian, skor awal pada siklus I menunjukkan rata-rata 1,30. Hasil ini meningkat secara konsisten pada setiap siklus, yakni 1,90 pada siklus II, 2,83 pada siklus III, dan mencapai 3,53 pada siklus IV. Secara keseluruhan terjadi peningkatan sebesar +2,23 poin dari siklus I ke siklus IV. Sementara itu, terdapat juga peningkatan signifikan pada aspek kerja sama. Pada siklus I, skor rata-rata tercatat 1,43, kemudian naik menjadi 2,17 pada siklus II, 2,77 pada siklus III, dan akhirnya mencapai 3,60 pada siklus IV. Dengan demikian, total kenaikan dari siklus I hingga IV adalah +2,17 poin. Jika dilihat dari rata-rata keseluruhan kedua aspek, skor awal siklus I adalah 1,37 (setara dengan 35% dari capaian maksimal). Pada siklus II meningkat menjadi 2,00 (50%), lalu 2,80 pada siklus III (70%), hingga mencapai 3,55 pada siklus IV (88%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar +2,18 poin dari awal hingga akhir penelitian. Dengan demikian, hasil data kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan karakter kepedulian serta kerja sama anak. Setiap siklus menunjukkan tren kenaikan yang konsisten, kesimpulan dari penjabaran di atas adalah permainan tradisional terbukti dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk membentuk anak Generasi Alpha yang berkarakter sosial di era digital.

B. Pembahasan

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah bentuk warisan budaya Indonesia sudah muncul sejak zaman lampau. Permainan ini terus diwariskan dari generasi ke generasi, dengan memuat nilai sosial dan kearifan lokal di dalamnya. Selain melatih kemampuan fisik, permainan tradisional

juga berfungsi sebagai media untuk menanamkan etika dan nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat. Maka dari itu, permainan tradisional perlu dijaga dan dilestarikan oleh generasi sekarang dan sebagai budaya yang bisa diteruskan kepada generasi selanjutnya. Permainan tradisional yang penting untuk dijaga kelestariannya antara lain:

Permainan Bentengan, permainan tradisional bentengan merupakan salah satu permainan yang cukup populer di Indonesia, meskipun dikenal dengan sebutan berbeda di setiap daerah. Permainan bentengan melibatkan dua kelompok di mana setiap kelompok memiliki 4 hingga 6 anggota. Adapun prinsip dasar dari permainan ini adalah merebut atau mempertahankan benteng, kelompok yang lain berusaha merebut benteng dengan cara menyentuhnya tanpa diketahui oleh anggota kelompok lawan, yang biasanya bertugas untuk menjaga dan mencegah lawan menyentuh benteng (Mulyaningsih, 2023, p. 54). Retnaningsih dalam bukunya menjelaskan bahwa permainan gobak sodor dapat digunakan untuk menanamkan karakter kerja sama, rasa persatuan dan kepedulian (Retnaningsih, 2022, p. 53). Permainan bentengan dapat membentuk karakter kerja sama dan kepedulian karena setiap pemain harus bekerja sama untuk mencapai tujuan tim. Pemain dengan peran berbeda, seperti menjaga benteng atau menyerang, saling bergantung satu sama lain untuk keberhasilan tim. Pada permainan ini kepedulian juga tercermin ketika pemain saling melindungi, memberi bantuan, atau memberi sinyal untuk rekan yang membutuhkan (Retnaningsih, 2022, p. 52). Kerja sama yang efektif dan rasa peduli terhadap rekan membuat permainan ini membentuk karakter bertumbuh dengan baik.

Permainan Gobak Sodor, permainan tradisional Indonesia Gobak Sodor adalah permainan yang melibatkan dua tim. Aturan utamanya adalah satu tim harus menghalangi lawan agar tidak bisa melewati garis yang telah ditetapkan dengan cara menyentuh pemain lawan (Fad, 2014, p. 89). Pemain dari tim lawan berusaha untuk melintasi garis tersebut dengan langkah yang hati-hati. Permainan

ini umumnya dilakukan di lapangan berbentuk persegi panjang yang dibagi ke dalam beberapa area dengan garis-garis sebagai batas gerak pemain. Tim penjaga memiliki tugas untuk menjaga garis-garis tersebut dengan hanya diperbolehkan bergerak maju dan mundur pada garis horizontal atau vertikal sesuai posisinya, sementara tim lawan harus berusaha menerobos pertahanan tanpa tersentuh.

Gobak Sodor adalah permainan yang dapat mengembangkan karakter kepedulian dan kerja sama. Hal ini diteliti oleh Pajar Anugrah Prasetyo dalam penelitiannya terkait dampak positif dari permainan gobak sodor pada anak. Adapun hasil penelitian prasetyo menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor dapat mengembangkan karakter kerja sama dan kepedulian pada anak di tingkat sekolah dasar (Prasetyo, 2020). Permainan Gobak Sodor dapat membentuk karakter kerja sama dan kepedulian melalui interaksi antar pemain. Dalam tim penjaga, setiap pemain menjaga bagian garis tertentu dan bekerja sama untuk menghalangi lawan. Jika salah satu pemain tidak fokus, seluruh tim gagal. Begitu juga di tim lawan, pemain harus saling mendukung dan bergerak bersama untuk melewati garis. Karakter kepedulian muncul ketika pemain saling memperhatikan dan membantu satu sama lain, baik di tim penjaga maupun tim lawan. Pemain di tim penjaga saling mengingatkan dan membantu menjaga garis, sementara di tim lawan, pemain memberi dukungan agar teman bisa melintasi garis tanpa terkena sentuhan. Kepedulian ini juga terlihat ketika pemain saling memberi semangat saat ada yang gagal (Fadil, 2024). Melalui komunikasi dan kerja sama, permainan Gobak Sodor mengembangkan karakter kerja sama dan kepedulian antar pemain untuk mencapai tujuan bersama.

2. Generasi Alpha

Dalam perkembangan peradaban manusia, klasifikasi generasi dilakukan berdasarkan rentang tahun kelahiran serta karakteristik sosial, budaya, dan teknologi yang membentuk pola pikir dan perilaku masing-masing generasi. Graeme Codrington bersama Sue Grant-Marshall mengemukakan teori pembagian generasi yang banyak dijadikan acuan. Dalam teori

tersebut, generasi terbagi atas enam kelompok: Baby Boomer (1946–1964), Generasi X (1965–1980), Generasi Y/Milenial (1981–1996), Generasi Z (1997–2010), dan Generasi Alpha (2010–2025). (Sepmady, 2021, pp. 14–16) Saat ini, masyarakat dunia tengah memasuki era Generasi Alpha, yang merupakan generasi termuda dan lahir sepenuhnya di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat. Penyebutan Generasi Alpha dapat disematkan bagi kelompok individu yang lahir dimulai tahun 2010 hingga perkiraan tahun 2025. Graeme Codrington dan Sue Grant-Marshall memperkenalkan istilah Generasi Alpha, yaitu generasi keturunan Milenial yang menjadi angkatan pertama sepenuhnya besar dan berkembang dalam dunia digital. Sejak usia dini, generasi alpha telah terbiasa dengan akses terhadap teknologi canggih, media sosial, serta kemajuan kecerdasan buatan, yang secara signifikan membentuk cara berpikir, belajar, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Generasi Alpha memiliki beragam karakteristik sekaligus tantangan yang perlu menjadi perhatian serius, terutama dalam konteks pendidikan, pengasuhan, dan pembentukan karakter. Salah satu karakteristik utama dari generasi ini adalah bahwa generasi alpha merupakan digital native sejati (Pitriyani & Widjayatri, 2022). Sejak lahir, Generasi Alpha telah hidup berdampingan dengan kemajuan teknologi digital yang pesat, seperti smartphone, tablet, dan akses internet berkecepatan tinggi. Generasi alpha terbiasa menggunakan berbagai perangkat digital sejak usia dini, baik untuk bermain, belajar, maupun berkomunikasi. Kondisi demikian menjadikan generasi ini sangat mengandalkan teknologi untuk menjalani kehidupan sehari-harinya. Dalam banyak kasus, aktivitas generasi alpha menjadi kurang optimal apabila tidak didukung oleh keberadaan teknologi. Selain itu, Generasi Alpha juga menunjukkan kecenderungan individualisme yang cukup tinggi. Interaksi sosial yang banyak dilakukan melalui media digital membuat generasi alpha lebih fokus pada pengalaman personal dan dunia virtual, dibandingkan dengan hubungan sosial secara langsung di dunia nyata. Akibatnya, beberapa anak dalam generasi ini

cenderung menunjukkan sikap yang lebih tertutup, kurang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik, dan lebih nyaman beraktivitas sendiri. Tantangan lainnya adalah tingkat konsentrasi yang cenderung lebih pendek. Paparan terhadap berbagai informasi secara cepat dan instan membuat Generasi Alpha terbiasa dengan stimulasi yang cepat berubah dan bersifat visual. Oleh karena itu, generasi alpha mudah kehilangan fokus apabila tidak mendapatkan rangsangan yang cukup menarik atau bervariasi dalam proses belajar maupun kegiatan lainnya.

Meskipun gen Alpha memiliki kelemahan yang bersifat negatif, namun gen Alpha juga memiliki kelebihan dalam segi positif. Adapun salah satu segi positif dari gen Alpha adalah kemampuannya di bidang teknologi. Gen Alpha lebih unggul dibandingkan generasi sebelumnya. Gen Alpha mampu menyesuaikan diri dengan pesatnya perkembangan teknologi dan sangat cerdas serta terampil dalam menggunakan teknologi (Hanum, 2023, p. 133). Menurut Rindi Sumarni dkk dalam hasil penelitiannya, Generasi Alpha digambarkan sebagai generasi yang cerdas dan berwawasan luas. Gen Alpha sangat cepat dan mudah mendapatkan informasi melalui gadget. Akses informasi yang generasi alpha dapatkan pun sangat luas, tidak hanya terbatas pada lingkungan sekitar tapi mencakup berbagai informasi dari seluruh dunia. Lewat bekal informasi yang dimiliki gen Alpha juga menjadi generasi yang berpikir kritis dan memiliki kemampuan untuk menggali informasi secara mendalam dengan memanfaatkan teknologi (Sumarni et al., 2024). Sebagai generasi yang lekat dengan teknologi, gen Alpha juga memiliki potensi membangun relasi yang lebih luas serta tak terbatas ruang dan waktu (Aini Nurpratiwi et al., 2025). Kesimpulan pemaparan di atas, Gen Alpha adalah generasi cerdas teknologi, memiliki relasi yang luas di dunia digital, berpengetahuan luas dan memiliki kemampuan berpikir yang kritis. Sisi positif yang dimiliki gen Alpha merupakan peluang yang harus dilihat dan diberdayakan dengan baik.

3. Karakter Kepedulian dan Kerja sama

Secara etimologi, karakter diambil dari bahasa Yunani yaitu berasal dari kata Yunani *charassein* yang artinya melukis atau menggambar. Dari pengertian itu, karakter dimaknai sebagai tanda atau ciri yang khas. Sedangkan Rosyad menjelaskan bahwa karakter merujuk pada seperangkat sikap, akhlak, ambisi, serta keterampilan (Ependi et al., 2023, p. 152). Oleh karena itu, karakter dapat dipahami sebagai ciri khusus yang menunjukkan sikap serta perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari. Terutama karakter yang baik, sangat penting karena menjadi landasan bagi perilaku, sikap, dan keputusan seseorang dalam kehidupan sehari-hari terutama di era digital. Bentuk nyata Karakter dapat dilihat dari nilai sikap meliputi integritas, tanggung jawab, kepedulian, sikap jujur yang berperan penting dalam membangun relasi yang sehat dengan sesama maupun dengan lingkungannya. Karakter-karakter ini tidak hanya mempengaruhi individu dalam berinteraksi sosial, tetapi juga dalam menghadapi tantangan hidup dengan cara yang positif dan konstruktif (Rendi et al., 2024). Dalam konteks ini, karakter kepedulian dan kerja sama menjadi dua aspek yang sangat relevan, terutama dalam perkembangan anak. Kedua karakter tersebut berperan penting dalam menumbuhkan pemahaman anak mengenai arti bekerja sama, saling mendukung, serta peduli terhadap kebutuhan dan perasaan orang di sekitarnya. Oleh sebab itu, tulisan ini difokuskan pada pembahasan karakter kepedulian dan kerja sama sebagai dua aspek utama dalam pengembangan karakter anak, guna membentuk perubahan pribadi ke arah yang lebih baik dan kesiapan mengatasi tantangan kehidupan sosial di masa depan.

Kepedulian, Kepedulian adalah sikap fundamental yang seharusnya ada pada setiap orang. Sikap ini mencerminkan empati terhadap lingkungan sekitar dan dapat diekspresikan melalui perbuatan menolong (Peduli, 2021, p. 4). Cita Raras mengungkapkan kepedulian dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu kepedulian sosial dan kepedulian lingkungan. Kepedulian terhadap orang lain ini adalah membangun sikap baik dalam diri agar menjadi kebiasaan, lalu menjadi teladan

bagi orang lain. Sedangkan sikap kepedulian terhadap lingkungan adalah sikap memperbaiki hal yang salah di lingkungan serta mencegah kerusakan yang terjadi di lingkungan (Pangesti et al., 2022). Sedangkan Azizah dan Afrihesti menjelaskan bahwa kepedulian adalah sebuah sikap yang mendorong diri harus bertindak untuk mengatasi kesulitan orang di sekitarnya. Kepedulian juga selalu berkaitan dengan kesadaran sosial untuk menerjemahkan keadaan sekitar dan menentukan sikap yang tepat di setiap keadaan. Sikap kepedulian ini tidak bisa tumbuh dengan sendirinya, diperlukan pembiasaan (Ningsi & Suzima, 2021). Sejalan dengan definisi di atas Wenselinus, Sa'dun dan Rusandi dalam jurnalnya mengemukakan kepedulian dapat ditunjukkan melalui sikap kepada sesama dan lingkungan. Kepedulian diartikan sebagai bentuk sikap penuh kasih hingga dapat memperhatikan kondisi sekitar hingga merasakan kesedihan orang di sekitar. Setelah ikut merasakan kesedihan tindakan selanjutnya memperbaiki hal yang salah dengan tindakan menolong (Kardinus, 2022). Kesimpulannya, kepedulian merupakan sikap empati yang membuat seseorang peka terhadap kesulitan orang lain maupun kondisi lingkungan, serta mendorongnya untuk bertindak membantu melalui pembiasaan dan kesadaran sosial.

Kerja Sama, Yosep Efendi, dengan mengacu pada Soerjono Soekanto, menjelaskan bahwa kerja sama merupakan bentuk usaha kolektif yang dilakukan individu maupun kelompok dengan harapan dapat mencapai tujuan bersama (Efendi & Sudarwanto, 2018). Senada dengan Yosep, Robert L. Cliptrap yang menjelaskan bahwa kerja sama berarti aktivitas yang dilakukan secara berkelompok guna mengerjakan dan menuntaskan tugas bersama. Dalam sebuah kerja sama yang baik Lewis Thomas menjelaskan bahwa para individu dan anggota yang ada harus saling mendukung dan saling mengandalkan satu dengan yang lain sehingga tercapai hasil yang diharapkan (Intan et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Mulyani membuktikan karakter kerjasama sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari karena bisa

mengoptimalkan kemampuan anak. Melalui kerja sama, anak dapat berpikir lebih luas karena menerima informasi yang beragam serta adanya saling melengkapi kekurangan sehingga lahirnya pengetahuan baru. Selain itu, kerjasama juga dibutuhkan sebagai kemampuan mendasar untuk seseorang mampu berinteraksi dengan lingkungannya dan dapat diterima dengan baik (Ani Sri Mulyani, Laesti Nurishlah, 2021) Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerja sama adalah bentuk kolektif antara individu maupun kelompok agar tujuan dapat tercapai, yang menuntut adanya kolaborasi, saling dukung, dan ketergantungan positif. Karakter kerja sama juga dipandang sebagai nilai dasar yang wajib dimiliki seseorang untuk bisa berinteraksi bahkan diterima di lingkungan sekitarnya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Generasi Alpha atau anak-anak yang tumbuh di era digital dan sarat dengan teknologi, sehingga cenderung lebih individualis, kurang bersosialisasi, dan berkurang nilai kepedulian serta kerja sama. Kondisi ini berbeda dengan generasi sebelumnya yang terbiasa bermain bersama melalui permainan tradisional. Fenomena tersebut menimbulkan kekhawatiran akan berkurangnya karakter sosial anak yang seharusnya berkembang sejak usia dini. Melihat kenyataan ini, penelitian dilakukan untuk mengimplementasikan permainan tradisional sebagai sarana membangun karakter kepedulian dan kerja sama pada anak Generasi Alpha. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan empat siklus, permainan Gobak Sodor dan Bentengan diterapkan sebagai media pembelajaran karakter. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada indikator kepedulian dan kerja sama di setiap siklus. Pada awal penelitian, capaian rata-rata anak masih rendah, yakni 1,37 atau 35% dari capaian maksimal. Namun, secara konsisten nilai tersebut meningkat pada setiap siklus hingga mencapai 3,55 atau 88% pada siklus IV. Secara lebih rinci, indikator kepedulian naik dari 1,30 menjadi 3,53 dengan kenaikan 2,23 poin, sedangkan indikator kerja sama meningkat dari 1,43 menjadi 3,60 dengan

kenaikan 2,17 poin. Temuan ini membuktikan bahwa permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif sebagai media pembentukan karakter. Permainan tradisional mendorong anak untuk saling berinteraksi, bekerja sama dalam tim, serta menunjukkan kepedulian kepada sesama melalui peran dan aturan yang dimainkan. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung bagi anak dalam menanamkan nilai-nilai sosial yang berperan penting bagi kehidupannya di masa mendatang. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dipandang sebagai strategi alternatif yang relevan dalam pendidikan karakter di era digital. Guru, orang tua, dan pendidik perlu memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran yang sederhana namun berdampak besar bagi perkembangan karakter anak. Dengan demikian, di tengah derasnya arus digitalisasi, permainan tradisional tetap memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang peduli, mampu bekerja sama, dan siap menghadapi kehidupan sosial dengan karakter yang seimbang.

B. Saran

Sejalan dengan temuan penelitian ini, disarankan agar guru dan sekolah lebih aktif memanfaatkan permainan tradisional seperti Gobak Sodor dan Bentengan sebagai strategi alternatif dalam pembelajaran karakter, khususnya untuk menumbuhkan nilai kepedulian dan kerja sama anak di era digital. Orang tua juga diharapkan dapat mendukung penerapan permainan tradisional dalam aktivitas sehari-hari anak, sehingga nilai sosial dapat terbangun secara konsisten di rumah maupun di sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan penelitian dapat difokuskan pada variasi permainan tradisional lain serta penerapan pada jenjang usia yang berbeda untuk memperluas kontribusi terhadap penguatan pendidikan karakter anak di berbagai konteks.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547-2555.
- Aini Nurpratiwi, Syawal Akhir, & Riswandy Marsuki. (2025). *Generasi Digital Sejak Lahir: Perspektif Sosiologi Digital pada Gen*

- Alpha. RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan, 3(1), 279–285.
<https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.572>
- Ani Sri Mulyani, Laesti Nurishlah, L. F. B. T. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(1), 561–568.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Ardhiani, L. N. (2020). Mengenal Generasi Alfa: Memahami Dinamika dalam Keluarga Generasi Digital Native. *Dinamika Keluarga & Komunitas Dalam Menyambut Society 5.0.*, 72–82.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.
- Crispy, D., Tabrani, A., & Gea, J. J. (2025). Problematika Kompetensi Guru Paud Menggunakan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran: Studi Kasus di TK Kristen Sion Tridamasari. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 46–57.
- Efendi, Y., & Sudarwanto, S. (2018). Penguatan Karakter Mandiri, Disiplin, Kerjasama Dan Kreatif (“Marikerja Kreatif”) Melalui Lesson Study Pada Pembelajaran Teknologi Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 1(1), 89–99.
<https://doi.org/10.21831/jpvo.v1i1.21786>
- Ependi, N. H., Pratiwi, D., Ningsih, A. M., Kamilah, A., Wijayanto, P. W., Dermawan, H., Hutapea, B., Yusuf, M., Alamsyah, T., & others. (2023). Pendidikan Karakter. Sada Kurnia Pustaka.
<https://books.google.co.id/books?id=3-yrEAAAQBAJ>
- Fad. (2014). Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia. Cerdas Interaktif. <https://books.google.co.id/books?id=zhq9BgAAQBAJ>
- Fadil. (2024). Eksplorasi Nilai-Nilai Konseling Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Kabupaten Bondowoso. *Konseling At-*
- Tawazun: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Islam, 3(1), 29–44.
- Hanum, R. (2023). Pengembangan Konsep Dasar Pendidikan Aud Pada Generasi Alpha. Penerbit Adab.
<https://books.google.co.id/books?id=10nFEAAAQBAJ>
- Intan, I., Hayati, F., & Alfuad, Z. (2020). Analisis Kerjasama Guru Inti Dan Guru Pendamping Dalam Penysusunan Perangkat Pembelajaran Di Tk Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–14.
- Kardinus, W. N. (2022). Implementasi program pendidikan karakter untuk membangun sikap kepedulian sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 16(1), 31–40.
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Kencana.
<https://books.google.co.id/books?id=-eRNDwAAQBAJ>
- Maryati, S., Nurlaela, W., & others. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61.
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Permainan tradisional. *Salam Insan Mulia*.
- Mulyaningsih. (2023). Etnofisika dalam Seri Permainan Tradisional. Syiah Kuala University Press.
<https://books.google.co.id/books?id=yxHNEAAAQBAJ>
- Ningsi, A. P., & Suzima, A. (2021). Tingkat peduli sosial dan sikap peduli sosial siswa berdasarkan faktor lingkungan. *Jurnal Pelangi*, 12(1), 9–15.
- Pangesti, C. R. N., Markhamah, M., & Rahmawati, L. E. (2022). Muatan pendidikan karakter dalam wacana humor Covid-19. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(1), 97–110.

- Peduli, G. M. (2021). *Indahnya Berbagai : Kesan GMP Dalam Membantu Korban Kebakaran di Inderapura, Kab. Pesisir Selatan*. GUEPEDIA.
<https://books.google.co.id/books?id=P4RNEAAAQBAJ>
- Pitriyani, A., & Widjayatri, R. R. D. (2022). Peran orang tua milenial dalam mendidik generasi Alpha di era digital. *QURROTI*, 4(1), 20–32.
- Prasetio, P. A. (2020). Gobak sodor dan bentengan sebagai permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes berbasis karakter pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 19–28.
- Rendi, R., Sinaga, G. M., & Tapilaha, S. R. (2024). Peran pendidikan agama Kristen dalam pembentukan karakter dan etika berbasis nilai-nilai Kristen. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(1), 134–144.
- Retnaningsih. (2022). *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*. Nawa Litera Publishing.
<https://books.google.co.id/books?id=PHt8EAAAQBAJ>
- Rustiyarso. (2021). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Noktah.
<https://books.google.co.id/books?id=4jQnEAAAQBAJ>
- Rusydi. (2024). Metode penelitian kuantitatif pendekatan ilmiah untuk analisis data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11279–11289.
- Sakoan. (2024). Agama dan pembentukan karakter generasi alfa di era postdigital. *Jurnal Teruna Bhakti*, 6(2), 178–188.
- Sepmady, W. (2021). *KEPEMIMPINAN MASA KINI* (Y. Umayu (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Book.
<https://books.google.co.id/books?id=rosaEAAAQBAJ>
- Sumarni, R., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan pada Generasi Alpha sebagai Bentuk Ketahanan Diri dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 7–15.
<https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.111>
- Suprihatin, E., & Padaela, M. (2019). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelompok B melalui Permainan Congklak. *Redominate: Jurnal Teologi*, 1(1), 37–48.