

Artikel Penelitian

Pembinaan Karakter Jujur, Disiplin, dan Bersahabat Siswa melalui Permainan Kepramukaan Di SDN Batuceper 1

Anes Fitriani¹, Firman Robiansyah², Fitri Alfarisa³

¹²³Prodi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, Indonesia

Informasi Artikel

Reviewed : 10 Mei 2024

Revised : 18 Juni 2024

Available Online 30 Juni 2024

ABSTRAK

Education has a role in shaping students' character to become better individuals. Building character in students, especially elementary school students, is the right effort because elementary school is the most basic root of education towards student learning success at the next level. This research aims to find out, analyze and describe the process of implementing scouting game activities and the implications of scouting game activities for developing the honest, disciplined and friendly character of students at SDN Batuceper 1. This research uses a qualitative approach with a case study method. The subjects in this research were students in grades 3 and 4, scout trainers, scout leaders, and the principal of SDN Batuceper 1. Data collection used in this research was observation, interviews, and questionnaires. Data analysis in this research is data reduction, data presentation, and drawing conclusions/verification. Validation of data in this research is by technical triangulation. The results of this research found that the overall scouting game process was conditioning before starting the game, explaining the rules of the game, the game process, and explaining the purpose of the game. The games played were drawing together, white water rafting, and forming a line. Based on the results of the questionnaire, 85% of students answered correctly and 15% of students answered incorrectly. So it can be concluded that this Scouting Game shows significant implications for developing students' honest, disciplined and friendly character.

Kata Kunci

Karakter, Jujur,
Disiplin, Bersahabat,
Permainan
Kepramukaan

Korespondensi

anesfit14@upi.edu

firmantrobianyah@upi.edu

alfarisa@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v9i1.32914>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala upaya dalam meningkatkan pengetahuan dan mengubah tingkah laku menjadi pribadi yang baik (Nurmalia, dkk., 2020). Potensi manusia dapat meningkat karena adanya pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian yang berkarakter dan keterampilan.

Pendidikan mempunyai peran dalam mengembangkan karakter siswa. Menurut Robiansyah, dkk. (2019), karakter adalah sesuatu yang muncul pada diri seseorang yang

dapat membedakan dirinya dengan orang lain. Senanda yang diungkapkan Nurmalia, dkk. (2020), karakter merupakan sifat pribadi yang menjadi dasar seseorang untuk berperilaku berdasarkan norma dan standar yang tinggi. Sifat pribadi tersebut menjadi suatu ciri pada diri seseorang yang berupa tingkah lakunya. Menurut Fadilah, dkk. (2021), pendidikan karakter adalah pendidikan yang mendasar dalam mengajarkan kebiasaan baik atau moral seseorang.

Dalam proses pendidikan karakter di sekolah tidaklah terjadi cepat tetapi harus melalui proses pembinaan. Pembinaan adalah suatu upaya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik (Sa'adah & Pamungkas, 2022). Menurut Sasmito (dalam Anisah & Holis, 2020), Pembinaan karakter di sekolah dasar penting karena sekolah dasar merupakan pendidikan yang paling mendasar dalam menuju keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya. Di sekolah dasar diajarkan kejujuran, kedisiplinan, kesusilaan, kesopanan, kerjasama, dan moral yang baik.

Pendidikan karakter di Indonesia, belum mencapai hasil yang diharapkan pemerintah dalam meningkatkan mutu penyelenggaraan dan pembentukan karakter yang mulia. Masih banyak pendidikan yang gagal dalam membentuk karakter. Banyak lulusan yang sangat baik dan pandai menjawab ujian, tetapi mereka tidak memiliki kekuatan mental atau bahkan memiliki sikap tidak terpuji (Nurmalia, dkk., 2020).

Menurut Chairiyah (dalam Fadilah, dkk., 2021), permasalahan pendidikan karakter yang dihadapi seperti ketidakjujuran, tidak disiplin, berbagai tindakan kekerasan, kurang berempati, malas, bahkan mereka cenderung individual dan apatis terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terbukti banyak anak-anak kecanduan game online, yang sering diistilahkan “jauh tapi dekat” dan “dekat tapi jauh”. Penurunan kualitas pendidikan karakter terutama di lingkungan siswa menunjukkan bahwa pendidikan karakter memiliki peran penting (Nurmalia, dkk., 2020).

Fadilah, dkk. (2021) menyatakan bahwa faktor yang memperkuat dalam pembentukan karakter adalah faktor lingkungan. Lingkungan dimana pendidikan karakter tersebut diperoleh bersama-sama. Adapun pendapat Cahyo, Djuwita, & Wasidi (2019) menyatakan bahwa yang mempengaruhi selain faktor lingkungan adalah perkembangan dalam teknologi. Perkembangan dalam teknologi tentu memberikan dampak positif yaitu dapat mengurangi stres karena seharian belajar dan juga memberikan dampak negatif yaitu menjadi kecanduan.

Di sekolah ada banyak cara untuk membina karakter siswa, salah satunya melalui kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Ekstrakurikuler pramuka merupakan kegiatan ekstrakurikuler wajib yang diikuti oleh seluruh siswa sekolah dasar, hal tersebut terdapat pada Permendikbud Nomor 63 Tahun 2014. Pramuka adalah suatu kegiatan yang mendidik

dengan berbagai kemampuan, keahlian, dan keyakinan pada diri sendiri (Nasrudin, 2018). Berbagai macam kegiatan dalam ekstrakurikuler pramuka salah satunya adalah permainan pramuka. Permainan kepramukaan merupakan segala bentuk permainan dalam pramuka yang mempunyai aturan permainan dan berkontribusi dalam pembentukan karakter siswa (Nasional, 2011).

Terdapat beberapa literatur penelitian terdahulu yang hasil penelitiannya dapat membentuk karakter siswa melalui permainan kepramukaan. Penelitian menurut Mahsun (2021) yaitu permainan kepramukaan dapat meningkatkan karakter jujur. Adapun penelitian Simanjuntak, Simatupang, & Suprayetno (2021) yaitu permainan kepramukaan dapat mewujudkan karakter disiplin dan bersahabat. Berdasarkan beberapa literatur penelitian terdahulu, penelitian ini memfokuskan tiga karakter yaitu karakter jujur, disiplin dan bersahabat.

Pentingnya karakter jujur, disiplin, dan bersahabat siswa dalam pembinaan karakter siswa sekolah dasar. Karakter jujur sangat penting dalam membantu kebiasaan siswa kedepannya menjadi orang yang baik, yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi memiliki kemampuan untuk menghasilkan generasi penerus yang cerdas dan bermoral (Sutriani, 2021). Karakter disiplin sangat penting dalam membantu perkembangan siswa mematuhi peraturan (Sutriani, 2021). Karakter bersahabat penting dalam pembentukan karakter yaitu untuk menyadarkan siswa pentingnya berinteraksi sesama manusia tanpa membedakan (Pratiwi, Masfuah, & Rondl, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan, kegiatan pramuka di SDN Batuceper 1 merupakan kegiatan ekstrakurikuler wajib yang diikuti dari kelas 3 sampai kelas 5. Kegiatan pramuka di SDN Batuceper 1 dilaksanakan setiap hari sabtu jam 08.00 – 09.30 WIB. Kegiatan pramuka di SDN Batuceper 1 dibagi menjadi dua tingkatan yaitu siaga dan penggalang. Dengan pelatih masing-masing pada tingkatannya. Selama kegiatan pramuka pelatih selalu menerapkan beberapa permainan kepramukaan yang bertujuan membuat suasana menyenangkan dan dapat membantu dalam membina karakter siswa.

Pelatih menerapkan beberapa permainan kepramukaan kepada siswa karena masih kurangnya karakter jujur, disiplin, dan bersahabat siswa selama kegiatan pramuka. Karakter jujur yang kurang dimiliki siswa yaitu terlihat ketika pelatih memberikan tugas individu, masih terdapat siswa yang mengerjakannya dengan mencontek. Adapun, kurangnya karakter disiplin yaitu terdapat siswa yang tidak memakai seragam pramuka sesuai ketentuan. Selain itu, karakter lain yang kurang dimiliki siswa yaitu karakter bersahabat dimana selama

kegiatan pramuka yaitu kurang antusiasnya siswa dan memiliki sikap yang cenderung individual hal tersebut dapat terlihat ketika menyelesaikan tugas pramuka secara kelompok dengan tidak bekerjasama.

Berdasarkan hal tersebut, jelas menunjukkan perlu adanya pembinaan karakter jujur, disiplin, dan bersahabat siswa. Salah satunya melalui kegiatan permainan kepramukaan. Oleh sebab itu, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembinaan ini sangat penting terhadap karakter siswa, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Pembinaan Karakter Jujur, Disiplin, dan Bersahabat Siswa melalui Permainan Kepramukaan di SDN Batucapeper 1”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti dapat memaparkan dan mendeskripsikan informasi mengenai proses pelaksanaan dan implikasi pada kegiatan permainan kepramukaan dalam membina karakter jujur, disiplin, dan bersahabat siswa di SDN Batucapeper 1 secara alamiah sesuai dengan data temuan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Menurut Creswell (dalam Pahleviannur, dkk., 2022), bahwa studi kasus digunakan untuk memahami kasus tertentu seperti program, peristiwa, proses, kegiatan, atau individu.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 dan kelas 4 SDN Batucapeper 1 yang berjumlah 145 orang terdiri dari 70 laki-laki dan 75 perempuan. Tempat penelitian ini di SDN Batucapeper 1 berlokasi di Jalan Pembangunan 1 Rt. 03 Rw. 04, Kelurahan Batujaya, Kecamatan Batucapeper 1, Kota Tangerang, Banten. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan angket. Peneliti melakukan observasi pada siswa kelas 3 dan 4 selama kegiatan permainan kepramukaan. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, pembina pramuka, pelatih pramuka, perwakilan siswa kelas 3, dan perwakilan siswa kelas 4. Angket yang digunakan berisi 20 pernyataan yang mencakup pernyataan positif dan negatif mengenai karakter jujur, disiplin, dan bersahabat.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu (1) pengumpulan data yaitu peneliti mencari sumber data yang tepat, mencatat, dan mengumpulkan data. (2) reduksi data yaitu peneliti memilah atau merangkum data yang penting. (3) penyajian data yaitu peneliti menyajikan data dalam bentuk naratif. (4) penarikan kesimpulan yaitu peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan. Adapun validasi data dalam penelitian ini

yaitu dengan triangulasi teknik. Peneliti melakukan pengecekan melalui observasi kemudian dicek melalui wawancara dan angket.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pelaksanaan Kegiatan Permainan Kepramukaan

Pramuka di SDN Batuceper dilakukan setiap hari sabtu jam 08.00-09.30. Proses pelaksanaan permainan kepramukaan secara menyeluruh terdiri dari pengkondisi sebelum memulai permainan, menjelaskan aturan permainan, proses permainan, dan menjelaskan tujuan permainan. Berdasarkan hasil temuan penelitian, proses pelaksanaan kegiatan permainan kepramukaan di SDN Batuceper 1 sebagai berikut.

1. Permainan Menggambar Bersama

Permainan menggambar bersama adalah permainan menggambar secara bersama dengan selembar kertas dari orang pertama sampai orang yang terakhir.



Gambar 4.1 Proses Permainan Menggambar bersama

Sebelum memulai permainan menggambar bersama, pelatih mengkondisikan siswa terlebih dahulu. Pengkondisian ini digunakan agar siswa konsentrasi sebelum bermain. Pengkondisian dapat berupa tepuk pramuka, tepuk-tepukan, ataupun yel-yel lainnya. Selanjutnya pelatih menjelaskan aturan dan cara permainan. Aturan dalam permainan menggambar bersama yaitu siswa tidak boleh mencontek gambar teman lainnya, setiap orang hanya diberi waktu 10 detik dalam menggambar, dan siswa tidak boleh berbicara. Adapun cara permainan menggambar bersama yaitu setiap barung menggambar bebas, menggambar dengan kertas selembar dari orang pertama hingga sampai orang terakhir. Setelah sampai orang terakhir perwakilan barung menceritakan gambarnya. Setelah menjelaskan aturan dan cara bermain maka selanjutnya adalah proses permainan dimulai yaitu setiap barung menggambar bebas, menggambar dengan

kertas selebar dari orang pertama sampai orang terakhir. Setelah selesai menggambar perwakilan barung menceritakan gambarnya kepada teman-temannya. Lalu teman-teman yang lain mendengarkan teman yang sedang bercerita. Setelah perwakilan barung mencerita, lalu pelatih menjelaskan tujuan permainan yaitu dapat melatih siswa-siswa untuk selalu jujur, tidak boleh mencontek, disiplin dalam mengumpulkan tugasnya, dapat bekerja sama, dapat belajar berkomunikasi dengan yang baik di depan teman-temannya, dan belajar menjadi pendengar yang baik ketika ada temannya yang sedang berbicara di depan.

2. Permainann Arung Jeram

Permainan arung jeram adalah permainan seperti bermain arung jeram, dimana siswa duduk membentuk lingkaran kecil perbarung sambil berpegangan tangan, lalu mendengarkan aba-aba dari pelatih.



Gambar 4.2 Proses Permainan Arung Jeram

Sebelum memulai permainan arung jeram, pelatih mengkondisikan siswa terlebih dahulu. Pengkondisian ini digunakan agar siswa konsentrasi sebelum bermain. Pengkondisian dapat berupa tepuk pramuka, tepuk-tepukan, ataupun yel-yel lainnya. Selanjutnya pelatih menjelaskan aturan dan cara permainan. aturan dalam permainan arung jeram yaitu tangan tidak boleh terlepas, kaki harus diluruskan, siswa harus mendengarkan aba-aba pelatih, harus rapih, dan kompak. Adapun cara permainan arung jeram yaitu siswa duduk membentuk lingkaran kecil dengan barungnya, lalu berpegangan tangan, kaki diluruskan, dengarkan aba-aba pelatih seperti pusing kanan maka berputar ke kanan, pusing kiri maka berputar ke kiri, pusing-pusing maka berputar-putar, dan berdiri. Setelah menjelaskan aturan dan cara bermain maka selanjutnya adalah proses permainan dimulai yaitu mendengarkan aba-aba pelatih

pusing kanan, pusing kiri, pusing-pusing, berdiri. Selama permainan siswa tidak boleh melepaskan tangannya. Setelah selesai melakukan permainan arung jeram pelatih menjelaskan tujuan permainan tersebut yaitu melatih ke kompakn, saling membantu sesama barungnya dan dapat mendengarkan aba-aba dengan baik.

3. Permainan Buat Barisan

Permainan arung jeram adalah permainan seperti bermain arung jeram, dimana siswa duduk membentuk lingkaran kecil perbarung sambil berpegangan tangan, lalu mendengarkan aba-aba dari pelatih.



Gambar 4.3 Proses Permainan Membuat Barisan

Sebelum memulai permainan membuat barisan, pelatih mengkondisikan siswa terlebih dahulu. Pengkondisian ini digunakan agar siswa konsentrasi sebelum bermain. Pengkondisian dapat berupa tepuk pramuka, tepuk-tepukan, ataupun yel-yel lainnya. Selanjutnya pelatih menjelaskan aturan dan cara permainan. Aturan dalam permainan membuat barisan yaitu yang mengatur hanya ketua barungnya saja, tidak boleh berbicara, dan harus jujur. Adapun cara dalam permainan membuat barisan yaitu siswa setiap barung berbaris dengan rapih, lalu mendengarkan aba-aba dari pelatih seperti berbaris sesuai ketinggian, berbaris sesuai yang memakai seragam lengkap. Setelah menjelaskan aturan dan cara bermain maka selanjutnya adalah proses permainan dimulai yaitu mendengarkan aba-aba pelatih lalu siswa bergerak untuk mengatur dalam membuat barisan. Setelah proses permainan pelatih menjelaskan tujuan permainan membuat barisan yaitu belajar untuk rapih, tertib, teratur, dan terlihat kedisiplinan siswa yang memakai seragam lengkap atau tidak.

B. Implikasi Kegiatan Permainan Kepramukaan Terhadap Pembinaan Karakter Jujur, Disiplin, dan Bersahabat Siswa

Peneliti menyebarkan angket kepada responden pada hari kamis 23 November 2023. Jumlah siswa yang mengisi angket sebanyak 145 orang. Berikut adalah hasil dari penyebaran angket.

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Angket

No	Pernyataan	Jawaban Siswa (%)				Respon Siswa (%)	
		S	SR	KD	TP	Tepat	Tidak
1	Saya menaati peraturan permainan kepramukaan	79	16	4	1	95	5
2	Saya tidak mencontek saat permainan kepramukaan	47	13	19	21	60	40
3	Saya suka memotong pembicaraan orang lain	5	6	31	58	89	11
4	Saya suka berbohong	5	6	28	61	89	11
5	Saya hadir tepat waktu dalam kegiatan kepramukaan	67	20	12	1	87	13
6	Saya tidak fokus ketika ada orang lain mengajak berbicara	19	18	30	33	63	37
7	Saya suka memberikan pujian kepada teman	61	17	17	5	78	22
8	Saat permainan kepramukaan berlangsung saya bekerja sama dengan teman sekelompok	83	12	2	3	95	5
9	Saya suka menyalahkan orang lain	4	8	23	65	88	12
10	Ketika ada yang berbicara saya menyimak apa yang disampaikan	65	23	8	4	88	12
11	Saya tidak meminta izin jika menggunakan barang teman	5	3	17	75	92	8
12	Saya menyampaikan informasi apa adanya sesuai dengan kenyataan	63	19	14	4	82	18
13	Saya minta maaf jika ada kesalahan	85	10	3	2	95	5
14	Saya terlambat mengumpulkan tugas permainan kepramukaan	7	14	34	45	79	21
15	Saya tidak mengutamakan kepentingan bersama	13	10	16	61	77	23

16	Saya membantu teman jika ada yang mengalami kesusahan dalam permainan kepramukaan	69	18	10	3	87	13
17	Saya tidak memakai seragam sesuai ketentuan	1	4	13	82	95	5
18	Saya berbuat curang saat permainan kepramukaan	3	5	12	80	92	8
19	Saya berbicara dengan sopan dan santun	71	18	10	1	89	11
20	Ketika ada teman yang bersedih saya tidak suka menghiburnya	10	6	12	72	84	16
Jumlah respon tepat siswa						85	
Jumlah respon tidak tepat siswa							15

Berdasarkan tabel 4.1 yang merupakan rekapitulasi hasil penyebaran angket yang bertujuan untuk mengetahui implikasi dari kegiatan permainan kepramukaan. Hasil dari rekapitulasi respon siswa dengan jumlah respon tepat siswa sebanyak 85% atau sudah memenuhi karakter yang diharapkan dan 15% respon tidak tepat siswa atau belum sesuai dengan karakter yang diharapkan. Untuk mengetahui pengaruh dan implikasi dari kegiatan permainan kepramukaan akan dipaparkan dibawah ini:

1. Pernyataan “Saya menaati peraturan permainan kepramukaan”, salah satu pernyataan positif terkait karakter disiplin. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 79% dan 16% memilih Sering (SR) sering sebanyak 16%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter disiplin siswa dalam mematuhi aturan permainan kepramukaan sudah tercapai.
2. Pernyataan “Saya tidak mencontek saat permainan kepramukaan”, salah satu pernyataan positif karakter jujur. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 47% dan memilih Sering (SR) 13%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter jujur dalam melakukan permainan kepramukaan tidak boleh mencontek masih perlu untuk dikembangkan agar dapat tercapai lebih baik.
3. Pernyataan “Saya suka memotong pembicaraan orang lain”, salah satu pernyataan negatif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 31%, dan memilih Tidak Pernah (TP) 58%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter bersahabat yaitu menjadi pendengar yang baik dengan tidak memotong pembicaraan orang lain sudah tercapai.

4. Pernyataan “Saya suka berbohong”, salah satu pernyataan negatif karakter jujur. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 28% dan memilih Tidak Pernah (TP) sebanyak 61%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter jujur yaitu menyampaikan sesuatu pada saat permainan kepramukaan dengan tidak berbohong sudah tercapai.
5. Pernyataan “ Saya hadir tepat waktu dalam kegiatan pramuka”, salah satu pernyataan positif karakter disiplin. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 67% dan memilih Sering (SR) sebanyak 20%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter disiplin waktu dalam mengikuti kegiatan pramuka sudah tercapai.
6. Pernyataan “Saya tidak fokus ketika ada orang lain mengajak berbicara”, salah satu pernyataan negatif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 30% dan memilih Tidak Pernah (TP) sebanyak 33%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter bersahabat yaitu fokus ketika ada orang lain yang mengajak berbicara masih perlu untuk dikembangkan agar dapat tercapai lebih baik.
7. Pernyataan “Saya suka memberikan pujian kepada teman”, salah satu pernyataan positif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 61% dan memilih Sering (SR) sebanyak 17%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter bersahabat yaitu menghormati orang lain dengan memberikan pujian kepada teman pada saat permainan kepramukaan berlangsung sudah tercapai.
8. Pernyataan “Saat permainan kepramukaan berlangsung saya bekerja sama dengan teman sekelompok”, salah satu pernyataan positif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 83% dan memilih Sering (SR) sebanyak 12%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter bersahabat yaitu bekerja sama dengan teman kelompok pada saat permainan kepramukaan berlangsung sudah tercapai.
9. Pernyataan “Saya suka menyalakan orang lain”, salah satu pernyataan negatif karakter jujur. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 23% dan memilih Tidak Pernah (TP) sebanyak 65%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter jujur dengan tidak menyalahkan orang lain sudah tercapai.
10. Pernyataan “Ketika ada yang berbicara saya menyimak apa yang disampaikan”, salah satu pernyataan positif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 65% dan memilih Sering (SR) sebanyak 23%. Hal tersebut menunjukkan bahwa

pengembangan karakter bersahabat yaitu menjadi pendengar yang baik dengan menyimak ketika ada yang sedang berbicara sudah tercapai.

11. Pernyataan “Saya tidak meminta izin jika menggunakan barang teman”, salah satu pernyataan negatif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 17% dan memilih Tidak Pernah (TP) sebanyak 75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter bersahabat yaitu dalam meminta izin jika menggunakan barang teman sudah tercapai.
12. Pernyataan “Saya menyampaikan informasi apa adanya sesuai dengan kenyataan”, salah satu pernyataan positif karakter jujur. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 63% dan 19% memilih Sering (SR) sebanyak 19%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter jujur yaitu dengan menyampaikan informasi apa adanya sesuai dengan kenyataan sudah tercapai.
13. Pernyataan “Saya meminta maaf jika ada kesalahan”, salah satu pernyataan positif karakter jujur. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 85% dan memilih Sering (SR) sebanyak 10%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter jujur yaitu dengan menyampaikan informasi apa adanya sesuai dengan kenyataan sudah tercapai.
14. Pernyataan “Saya terlambat mengumpulkan tugas permainan kepramukaan”, salah satu pernyataan negatif karakter disiplin. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 34% dan memilih Tidak Pernah (TP) sebanyak 45%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter disiplin dalam mengumpulkan tugas saat permainan kepramukaan dengan tepat waktu sudah tercapai
15. Pernyataan “Saya tidak mengutamakan kepentingan bersama”, salah satu pernyataan negatif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 16% dan memilih Tidak Pernah (TP) sebanyak 61%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter bersahabat dengan mengutamakan kepentingan bersama sudah tercapai.
16. Pernyataan “Saya membantu teman jika ada yang mengalami kesulitan dalam permainan kepramukaan”, salah satu pernyataan positif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 69% dan memilih Sering (SR) 18%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter bersahabat dalam membantu teman jika ada yang mengalami kesulitan dalam permainan kepramukaan sudah tercapai.

17. Pernyataan “Saya tidak memakai seragam sesuai dengan ketentuan”, salah satu pernyataan negatif karakter disiplin. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 13% dan memilih Tidak Pernah (TP) sebanyak 82%.
18. Pernyataan “Saya berbuat curang saat permainan kepramukaan”, salah satu pernyataan negatif karakter jujur. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 12% dan memilih Tidak Pernah (TP) sebanyak 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter jujur dengan tidak berbuat curang pada saat permainan kepramukaan sudah tercapai.
19. Pernyataan “Saya berbicara dengan sopan dan santun”, salah satu pernyataan positif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Selalu (S) sebanyak 71% dan memilih Sering (SR) sebanyak 18%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter bersahabat yaitu berbicara dengan sopan dan santun sudah tercapai.
20. Pernyataan “Ketika ada teman yang bersedih saya tidak suka menghiburnya”, salah satu pernyataan negatif karakter bersahabat. Mayoritas memilih Kadang-kadang (KD) sebanyak 12% dan memilih Tidak Pernah (TP) sebanyak 72%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan karakter bersahabat dalam menghibur temannya ketika ada yang bersedih sudah tercapai.

Berdasarkan tabel dan pemaparan di atas, dapat dinyatakan bahwasanya kegiatan permainan kepramukaan dapat memberikan implikasi terhadap pembinaan karakter jujur, disiplin, dan bersahabat siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil respon tepat siswa sebesar 85% dan respon siswa menjawab tidak tepat sebesar 15%. Sejalan dengan pendapat Kwartir Nasional Gerakan Pramuka 2011 bahwa permainan kepramukaan dapat membina karakter. Hal ini juga sependapat dengan penelitian Mahsun (2021) bahwa permainan kepramukaan dapat membina karakter jujur. Selanjutnya penelitian Simanjuntak, Simatupang, & Suprayetno (2021) bahwa permainan kepramukaan dapat membina karakter disiplin dan bersahabat. Dengan demikian kegiatan permainan kepramukaan memiliki implikasi terhadap pembinaan karakter jujur, disiplin, dan bersahabat siswa terutama terhadap siswa kelas 3 dan 4 SDN Batuceper 1 Kota Tangerang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Pembinaan Karakter Jujur, Disiplin, dan Bersahabat Siswa melalui Permainan Kepramukaan di SDN Batuceper 1, maka dapat disimpulkan bahwa. Proses pelaksanaan kegiatan permainan

kepramukaan di SDN Batuceper 1 berjalan dengan baik. Permainan yang dilakukannya yaitu permainan menggambar bersama, arung jeram, dan buat barisan. Proses pelaksanaan kegiatan permainan kepramukaan secara menyeluruh terdiri dari pengkondisi sebelum memulai permainan, menjelaskan aturan permainan, proses permainan, dan menjelaskan tujuan permainan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, menunjukkan bahwa kegiatan permainan kepramukaan memiliki dampak yang signifikan terhadap pembinaan karakter jujur, disiplin dan bersahabat siswa SDN Batuceper 1. Hal ini ditunjukkan oleh hasil 85% respon tepat dan 15% respon tidak tepat.

REFERENSI

- Anisah, A. S., & Holis, A. (2020). Enkulturası Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*.
- Cahyo, F. T. (2022). Peran Permainan Kepramukaan dalam Membentuk Karakter Kerjasama Siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu. *Primary Education Journal*.
- Cahyo, F. T., Djuwita, P., & Wasidi. (2019). Studi Deskriptif Bentuk Permainan Kegiatan Kepramukaan dalam Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Kerjasama dan Tolong Menolong pada Interaksi Sosial Siswa SD Negeri 68 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*.
- Fadilah, Alim, W. S., Zumrudiana, A., Lestari, I. W., Baidawi, A., & Elisanti, A. D. (2021). *Pendidikan Karakter*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media.
- Mahsun. (2021). Merancang Game An-Nahdliyah Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Mabadi Khaira Ummah Melalui Permainan Kepramukaan. *AL-IFKAR: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman*.
- Nasional, K. (2011). *Kursus Pembinaan Pramuka Mahir Tingkat Dasar*. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, Cet Ke-2.
- Nasrudin. (2018). *Buku Komplit Pramuka (cetakan pertama)*. Yogyakarta: CV. Brilliant.
- Nurmalia, L., & dkk. (2020). *Pendidikan Karakter untuk Perguruan Tinggi*. Bekasi: Guepedia.
- Pahleviannur, M. R., Grave, A. D., Saputra, D. N., Mardianto, D., Sinthania, N. D., Hafrida, L., . . . Ahyar, D. B. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Pratiwi, I. A., Masfuah, S., & Rondl, W. S. (2018). Pendidikan Multikultural Berbantuan Metode Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.

Robiansyah, F., Tristyanto, B., Alfarisa, F., Murdaningsih, A., & Hijratunnisa, A. (2019). Pembinaan Karakter Siswa SD Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Memanah. *In Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Sa'adah, O. I., & Pamungkas, M. I. (2022). Analisis Kegiatan Mentoring dalam Pembinaan Karakter Religius. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*

Simanjuntak, M., Simatupang, N., & Suprayetno. (2021). Nilai Karakter Dalam Permainan Pramuka Siaga. *In Prosiding Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta*.

Sutriani, S. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Membentuk Karakter Jujur dan Disiplin Peserta Didik di Sdn 3 Balangnipa*. (Skripsi). Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinja.