

EKSPERIMEN PENGGUNAAN GAME BALAP KARUNG SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN SISWA KELAS V PADA TEMA AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU

Aliyatu Khofifah¹, Lubna Zahara Ramadhani², Zheznita Andera Pratama³

^{1,2,3}Institut Agama Islam K.H sufyan Tsauri Majenang, Jl KH.Sufyan Tsauri po box 18, Cilacap

Korespondensi Penulis. E-mail: zheznitaandera@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of using the sack race game as a learning method on improving the environmental care attitude of fifth-grade students in the theme "Me and My Surroundings." This study adopted a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically utilizing a pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of two classes: an experimental class treated with the sack race game method and a control class that utilized a conventional learning method. Data collection techniques were conducted through a Likert scale questionnaire to measure students' environmental care attitudes, supported by observation and documentation. The data were analyzed using inferential statistical analysis, specifically the t-test, after undergoing normality and homogeneity testing. The results of the study indicated that there was a significant increase in the environmental care attitude of students in the experimental class compared to the control class. Thus, the use of the sack race game is proven to be effective as a learning method to enhance the environmental care attitude of elementary school students.

Keywords: *game-based learning, sack race, environmental care attitude, Civic Education (PPKn), elementary school students*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game balap karung sebagai metode pembelajaran terhadap peningkatan sikap peduli lingkungan siswa kelas V pada tema Aku dan Lingkungan Sekitarku. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi-experimental design) melalui pola pretest-posttest control group design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode game balap karung dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket skala Likert untuk mengukur sikap peduli lingkungan siswa, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji statistik inferensial berupa uji t-test setelah melalui uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada sikap peduli lingkungan siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan game balap karung terbukti efektif sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap peduli lingkungan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *game-based learning, balap karung, sikap peduli lingkungan, PPKn, siswa sekolah dasar*

1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang memiliki kesadaran akan nilai-nilai Pancasila, termasuk sikap peduli terhadap lingkungan. Pada pembelajaran kelas V dengan tema Aku dan Lingkungan Sekitarku, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai kepedulian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta kurang optimalnya pembentukan sikap peduli lingkungan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif cenderung menghasilkan capaian belajar yang lebih rendah dibandingkan pembelajaran yang bersifat aktif (Freeman et al., 2014: 8412).

Rendahnya sikap peduli lingkungan pada siswa juga menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Dalam konteks pendidikan karakter, sikap peduli lingkungan merupakan salah satu indikator penting dalam membentuk perilaku bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Hasil penelitian Wibowo et al. (2023: 5) menunjukkan bahwa tingkat kepedulian lingkungan siswa masih berada pada kategori sedang, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Selain itu, Kurniawan et al. (2024: 3) mengungkapkan bahwa pengetahuan lingkungan saja tidak cukup untuk membentuk sikap peduli jika tidak diimbangi dengan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran PPKn yang menekankan pembentukan karakter dengan praktik pembelajaran di kelas yang masih berfokus pada aspek kognitif semata.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter secara efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sadera et al. (2014: 1) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Alotaibi (2024: 7) yang menyatakan bahwa *game-based learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif dan afektif siswa, terutama dalam meningkatkan motivasi dan sikap positif terhadap pembelajaran. Selain itu, penggunaan media permainan dalam pembelajaran PPKn juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa (Hosen et al., 2024: 6).

Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang relevan dan kontekstual dalam pembelajaran di sekolah dasar. Permainan tradisional tidak hanya mudah diterapkan, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya dan sosial yang dapat mendukung pembentukan karakter siswa. Salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan adalah balap karung. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik, kerja sama, serta interaksi sosial antar siswa, sehingga berpotensi untuk menanamkan nilai-nilai seperti gotong royong, sportivitas, dan tanggung jawab. Penelitian oleh Azami et al. (2024: 4) menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti balap karung dapat meningkatkan keterampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Sucipto et al. (2023: 2) mengenai evaluasi permainan balap karung berbasis digital juga menunjukkan bahwa permainan tersebut memiliki tingkat kegunaan yang baik, sehingga berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran yang efektif.

Meskipun demikian, pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PPKn masih belum banyak dilakukan, terutama dalam konteks peningkatan sikap peduli lingkungan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif atau keterampilan fisik siswa, sementara aspek afektif seperti sikap peduli lingkungan belum menjadi perhatian utama. Padahal, dalam pembelajaran PPKn, aspek afektif memiliki peran yang sangat

penting dalam membentuk karakter siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan sikap peduli lingkungan siswa.

Selain itu, perkembangan media pembelajaran juga menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa di era modern. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti lembar kerja berbasis karakter (Syafira & Rohman, 2025: 4), media newsletter (Liliyanti et al., 2024: 3), serta buku cerita bergambar (Rahayu & Daud, 2024: 5), mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun demikian, metode pembelajaran berbasis permainan tradisional memiliki keunggulan tersendiri karena tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial dan emosional siswa secara langsung. Dengan demikian, penggunaan game balap karung dalam pembelajaran PPKn diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan sikap peduli lingkungan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya sikap peduli lingkungan siswa yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan partisipatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara eksperimental pengaruh penggunaan game balap karung sebagai metode pembelajaran terhadap peningkatan sikap peduli lingkungan siswa kelas V pada tema Aku dan Lingkungan Sekitarku. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran PPKn yang lebih inovatif, kontekstual, dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta membentuk karakter siswa yang peduli terhadap lingkungan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *experimental research* (penelitian eksperimen). Metode eksperimen dipilih karena bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara penggunaan metode pembelajaran game balap karung sebagai variabel bebas dengan peningkatan sikap peduli lingkungan siswa sebagai variabel terikat. Penelitian eksperimen memungkinkan peneliti memberikan perlakuan tertentu dan mengamati dampaknya secara sistematis dan terkontrol (Fraenkel & Wallen, 1990: 15). Selain itu, penelitian eksperimen dalam pendidikan menekankan pada kontrol variabel serta pengukuran yang objektif untuk memperoleh hasil yang valid (Monroe & Engelhart, 2017: 22).

2.1 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di salah satu sekolah dasar yang berada di lingkungan Kabupaten/Kota setempat. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum yang memuat tema Aku dan Lingkungan Sekitarku pada kelas V serta memiliki karakteristik siswa yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

2.2 Target Atau Sasaran Penelitian

Target atau sasaran dalam penelitian ini adalah peningkatan sikap peduli lingkungan siswa sekolah dasar melalui penerapan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional, khususnya game balap karung. Fokus penelitian diarahkan pada aspek afektif siswa yang meliputi kepedulian terhadap kebersihan, kelestarian lingkungan, serta tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar.

2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar yang berjumlah dua kelas. Satu kelas ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *game balap karung*, sedangkan kelas lainnya sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik penentuan subjek dilakukan dengan *cluster random sampling* untuk memastikan kesetaraan karakteristik antar kelompok.

2.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan pola *pretest-posttest control group design*. Menurut Leppink (2019: 45), desain ini memungkinkan peneliti membandingkan perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Langkah-langkah penelitian meliputi:

- Melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kondisi awal siswa terkait sikap peduli lingkungan.
- Menyusun instrumen penelitian berupa angket sikap peduli lingkungan.
- Melakukan *pretest* pada kedua kelompok untuk mengetahui kondisi awal.
- Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran menggunakan *game balap karung*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.
- Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selama beberapa pertemuan.
- Melakukan *posttest* pada kedua kelompok untuk mengetahui perubahan sikap peduli lingkungan.
- Menganalisis data hasil penelitian untuk menguji hipotesis.

2.5 Data Dan Instrumen Penelitian

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengukuran sikap peduli lingkungan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen yang digunakan adalah angket skala Likert yang disusun berdasarkan indikator sikap peduli lingkungan, seperti menjaga kebersihan, menghemat sumber daya, dan menjaga kelestarian lingkungan.

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen (Fraenkel & Wallen, 1990: 161).

2.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

- Angket, digunakan untuk mengukur sikap peduli lingkungan siswa.
- Observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- Dokumentasi, digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto, daftar hadir, dan catatan kegiatan pembelajaran.

2.7 Teknis Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan statistik inferensial. Data dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu:

- Uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.
- Uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol.
- Uji hipotesis menggunakan uji *t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok.

Menurut Leppink (2019: 78), penggunaan uji statistik dalam penelitian eksperimen bertujuan untuk memastikan bahwa perbedaan yang terjadi bukan disebabkan oleh kebetulan semata. Namun demikian, Bhinder (2023: 2) menyatakan bahwa penelitian eksperimen dalam pendidikan memiliki tantangan, seperti keterbatasan kontrol terhadap variabel luar, sehingga peneliti perlu memastikan pelaksanaan prosedur penelitian secara konsisten untuk meminimalkan bias.

3. Hasil dan Pembahasan

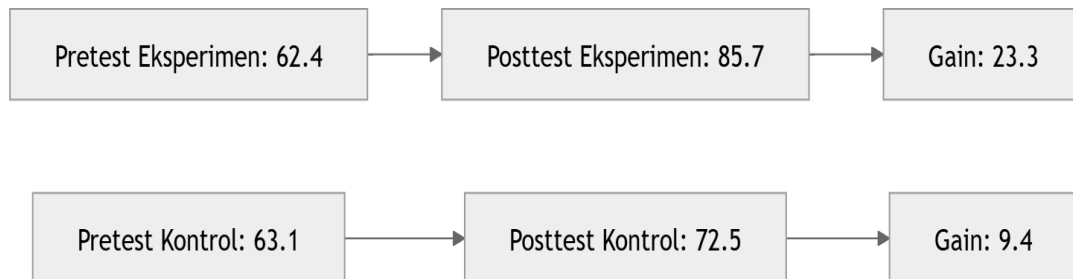
Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan game balap karung, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Data yang diperoleh berupa skor sikap peduli lingkungan siswa yang diukur menggunakan angket skala Likert.

Tabel 1

| Kelompok | N | Rata-rata Pretest | Rata-rata Posttest | Gain Skor |
|------------------|----|-------------------|--------------------|-----------|
| Kelas Eksperimen | 30 | 62,4 | 85,7 | 23,3 |
| Kelas Kontrol | 30 | 63,1 | 72,5 | 9,4 |

Dari tabel tersebut terlihat bahwa kedua kelompok memiliki rata-rata *pretest* yang relatif seimbang, yaitu 62,4 untuk kelas eksperimen dan 63,1 untuk kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok dapat dikatakan homogen. Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata *posttest* mencapai 85,7, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 72,5.

Untuk memperjelas perbandingan peningkatan hasil belajar, berikut disajikan diagram dalam bentuk *Mermaid*:



Selain itu, hasil uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*p-value*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan *game balap karung* sebagai metode pembelajaran terbukti berpengaruh terhadap peningkatan sikap peduli lingkungan siswa.

3.1 Analisis dan Interpretasi Data

Jika ditelaah lebih dalam, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen tidak hanya sekadar angka statistik, melainkan mencerminkan perubahan perilaku dan sikap siswa yang lebih nyata. Peningkatan sebesar 23,3 poin pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu menginternalisasi nilai-nilai lingkungan secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori *active learning*, yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran akan meningkatkan pemahaman dan sikap mereka terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks penelitian ini, *game balap karung* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan. Siswa tidak hanya

memahami konsep peduli lingkungan, tetapi juga mempraktikkannya melalui aktivitas yang menuntut kerja sama, tanggung jawab, dan kesadaran terhadap lingkungan sekitar.

Selain itu, pendekatan *game-based learning* juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Siswa belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga nilai-nilai yang diajarkan lebih mudah diingat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjelaskan mengapa peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam pembelajaran tradisional, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi, sedangkan dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa menjadi subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada peningkatan sikap peduli lingkungan, karena siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga merasakan dan mengalami nilai tersebut secara langsung.

Namun demikian, jika dibandingkan dengan beberapa penelitian sebelumnya, terdapat beberapa hal yang perlu dikritisi. Penelitian yang berfokus pada *game-based learning* umumnya menunjukkan peningkatan pada aspek kognitif dan motivasi belajar, tetapi tidak selalu secara spesifik mengukur aspek afektif seperti sikap peduli lingkungan. Dalam penelitian ini, fokus pada aspek afektif memberikan kontribusi baru yang memperkaya kajian tentang efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan.

Di sisi lain, terdapat kemungkinan bahwa peningkatan yang terjadi tidak sepenuhnya disebabkan oleh metode pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti antusiasme siswa terhadap permainan, kondisi lingkungan belajar, serta peran guru dalam mengelola pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa penelitian eksperimen dalam pendidikan memiliki keterbatasan dalam mengontrol variabel luar. Oleh karena itu, meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, interpretasi hasil tetap perlu dilakukan secara hati-hati.

Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lain, seperti penggunaan media visual atau lembar kerja siswa, *game balap karung* memiliki keunggulan dalam hal keterlibatan fisik dan sosial siswa. Namun, metode ini juga memiliki keterbatasan, seperti membutuhkan ruang yang cukup luas dan pengelolaan kelas yang baik agar kegiatan tetap kondusif. Dengan demikian, pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

3.3 Deep Dive Analysis

Mengapa *game balap karung* efektif dalam meningkatkan sikap peduli lingkungan? Jawabannya terletak pada integrasi antara pengalaman fisik dan nilai sosial dalam permainan tersebut. Balap karung menuntut siswa untuk bekerja sama, menjaga keseimbangan, dan mematuhi aturan permainan. Nilai-nilai ini secara tidak langsung berkaitan dengan sikap peduli lingkungan, seperti menjaga kebersihan, menghargai lingkungan, dan bertanggung jawab terhadap tindakan sendiri.

Selain itu, permainan ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah menerima dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai kewajiban, tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Namun, terdapat juga perdebatan mengenai efektivitas metode ini dalam jangka panjang. Apakah peningkatan sikap peduli lingkungan yang terjadi bersifat permanen atau hanya sementara? Beberapa penelitian menunjukkan bahwa perubahan sikap memerlukan waktu dan penguatan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, penggunaan *game balap karung*

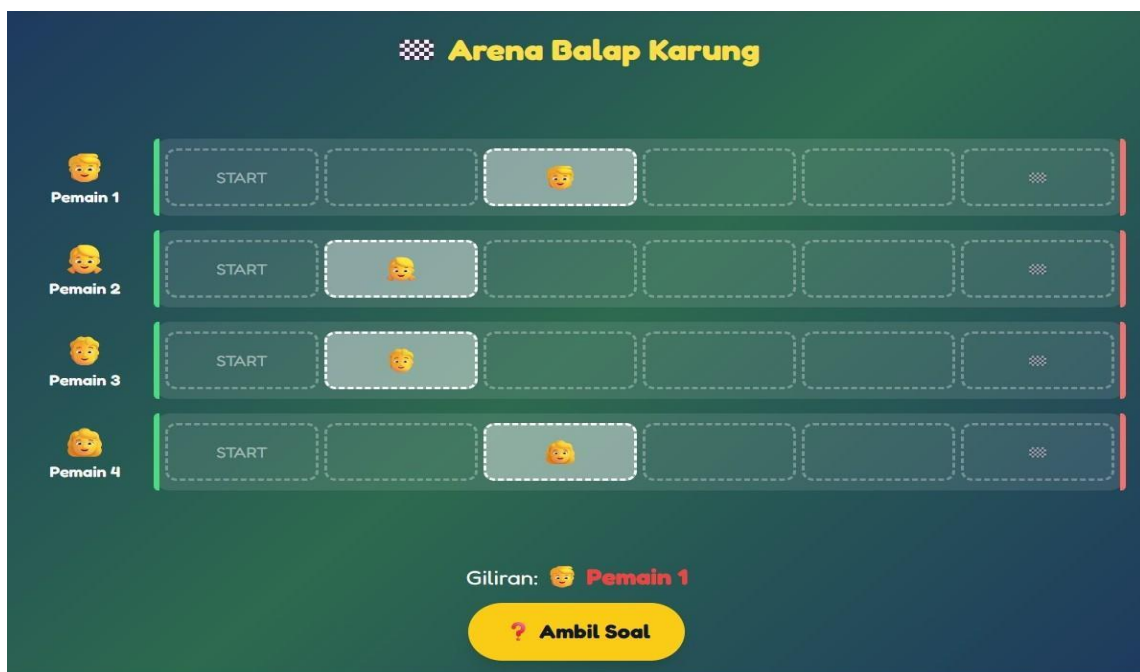
sebaiknya tidak hanya dilakukan sekali, tetapi diintegrasikan secara konsisten dalam proses pembelajaran.

3.4 Sintesis Temuan

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game balap karung* sebagai metode pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sikap peduli lingkungan siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari skor yang diperoleh, tetapi juga dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Namun demikian, temuan ini juga membuka ruang untuk diskusi lebih lanjut mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan karakter. Apakah metode ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran? Bagaimana cara mengoptimalkan penggunaannya agar memberikan dampak yang lebih luas? Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya memberikan jawaban, tetapi juga memunculkan peluang untuk penelitian lanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game balap karung* merupakan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan sikap peduli lingkungan siswa, namun tetap memerlukan pengembangan dan evaluasi lebih lanjut agar dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam dunia pendidikan.



Gambar 1: Tampilan Permainan yang Dibuat Menggunakan Canva

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game balap karung* sebagai metode pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sikap peduli lingkungan siswa kelas V pada tema *Aku dan Lingkungan Sekitarku*. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara aktif, kontekstual, dan menyenangkan mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman konsep dan internalisasi nilai dalam diri siswa. Dengan kata lain, metode ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga berhasil menyentuh dimensi afektif yang menjadi inti dari pendidikan karakter, khususnya dalam pembelajaran PPKn.

Lebih dari sekadar peningkatan skor hasil belajar, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran memiliki potensi besar sebagai strategi inovatif dalam membentuk karakter siswa. *Game balap karung* sebagai media pembelajaran terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan fisik, sosial, dan emosional siswa. Hal ini menjadi *closing statement* penting bahwa pendidikan karakter tidak cukup diajarkan melalui ceramah atau pengetahuan semata, tetapi harus dialami secara langsung melalui aktivitas yang autentik dan relevan dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pendekatan pembelajaran PPKn yang lebih humanistik dan partisipatif.

Secara praktis, penelitian ini merekomendasikan agar guru lebih kreatif dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Selain itu, sekolah dapat mendukung implementasi metode ini dengan menyediakan ruang dan waktu yang memadai untuk kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat konsep *game-based learning* dan *active learning* sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan aspek afektif siswa, sekaligus membuka peluang untuk pengembangan model pembelajaran berbasis budaya lokal yang lebih kontekstual dan berkelanjutan.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini dilakukan dalam lingkup yang terbatas, yaitu pada satu jenjang kelas dan satu tema pembelajaran, sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, variabel luar seperti kondisi lingkungan belajar, karakteristik siswa, dan gaya mengajar guru tidak sepenuhnya dapat dikontrol, yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian. Ketiga, pengukuran sikap peduli lingkungan dilakukan dalam jangka waktu relatif singkat, sehingga belum dapat memastikan keberlanjutan perubahan sikap dalam jangka panjang.

Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi validitas temuan, melainkan justru menunjukkan kompleksitas penelitian eksperimen dalam konteks pendidikan yang dinamis. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji metode ini dalam konteks yang lebih luas, dengan durasi yang lebih panjang, serta mengombinasikannya dengan pendekatan lain untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menjadi pijakan awal dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga berdampak nyata dalam membentuk karakter siswa yang peduli terhadap lingkungan.

Daftar Pustaka

- Sadera, W.A., Li, Q., Song, L., & Liu, L. (2014). Digital Game-Based Learning. *Computers In The Schools*, 31, 1 - 1.
- Alotaibi, M.S. (2024). Game-Based Learning In Early Childhood Education: A Systematic Review And Meta-Analysis. *Frontiers In Psychology*, 15.
- Sucipto, A., Dwirangga, A., & Priyono, R.J. (2023). Evaluasi Antarmuka Permainan 3d Balap Karung Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Komputer Dan Informatika*.
- Azami, M.K., Mulyani, S.E., & Putri, V.N. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Karet Dan Balap Karung Terhadap Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas VIII Mts NW Menceh. *Discourse Of Physical Education*.

- Wibowo, N.A., Sumarmi, S., Utaya, S., Bachri, S., & Kodama, Y. (2023). Students' Environmental Care Attitude: A Study At Adiwiyata Public High School Based On The New Ecological Paradigm (NEP). Sustainability.
- Kurniawan, A.A., Fadhilla, H.N., & Arifin, J. (2024). The Influence Of Environmental Knowledge, Word Of Mouth (WOM), Green Marketing, And Environmental Care Attitude On The Purchase Intention Of Green Products (A Study On Generation Z In Yogyakarta). Eduvest - Journal Of Universal Studies.
- Syafira, M., & Rohman, N. (2025). Development Of Character-Based Student Worksheets (LKPD) For Civic Education (Ppkn) On Rights, Duties, And Responsibilities In Madrasah Ibtidaiyah. Journal Of Contemporary Islamic Primary Education.
- Hosen, H., Muhajir, M., & Wahid, A. (2024). The Influence Of Using 'CAPAT'-Based Educational Game Media On Critical Thinking Skills And Learning Interest Of Students In Civic Education (PPKN) At Ar-Rohmaniyah High School. ISLAMIKA.
- Liliyanti, Lubis, A.H., & Lubis, S.S. (2024). Development Of Newsletter Media In Thematic Learning For Elementary School Students. Indonesian Journal Of Education And Social Humanities.
- Rahayu, L., & Daud, R.M. (2024). SAS Method Assisted By Picture Story Books To Improve Elementary School Students' Beginning Reading Ability. Journal Of Indonesian Primary School.
- Freeman, S., Eddy, S.L., Mcdonough, M.J., Smith, M.K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M.P. (2014). Active Learning Increases Student Performance In Science, Engineering, And Mathematics. Proceedings Of The National Academy Of Sciences, 111, 8410 - 8415.
- Sener, O., & Savarese, S. (2017). Active Learning For Convolutional Neural Networks: A Core-Set Approach. Arxiv: Machine Learning. *Penyusunan Daftar Pustaka Yang Mengikuti Teknik Yang Standar Harus Dilakukan Secara Baku Dan Konsisten. Daftar Pustaka Hanya Memuat Pustaka Yang Disitasi. Sitasi Dituliskan Dengan Menggunakan Model American Psychological Association 6th Edition (APA Style).*