

PENINGKATAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENG PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Wawan Anizar¹, Mujriah^{2*}, Erna Fitriatun³

Universitas Pendidikan Mandalika¹²³

***Email Corresponding:** mujriah1102@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kerjasama siswa melalui permainan tradisional benteng pada siswa kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Tahun 2022. Penelitian ini merupakan penelitian PTK (Penelitian Tindakan kelas) yaitu mengenai peningkatan kerjasama melalui permainan tradisional benteng pada siswa kelas v SDN 2 Sambik bangkol tahun 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 26 siswa kelas V SDN 2 Sambik Bangkol. Instrumen penelitian ini Menggunakan kuesioner (angket) dengan validitas r tabel sebesar 0,329 dan cronbach's Alpha reliabilitas 0,903. Hasil penelitian pada siklus pertama mendapatkan rata-rata sebesar 80 jadi berada pada kategori baik dan pada siklus dua dengan rata-rata sebesar 88 jadi berada pada kategori sangat baik.

Kata kunci: peningkatan, kerja sama, permainan tradisional, siswa, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak manusia sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapanpun dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Melalui pendidikan, seseorang akan mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman yang dapat meningkatkan kualitas dirinya dan yang berguna tidak hanya bagi dirinya, tetapi juga bagi orang lain. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi sangat penting dalam kehidupan manusia. (Hanafi, 2012). Menurut undang-undang Nomor 20 pasal 3 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, bahwa "tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan serta bertanggung jawab." Lembaga pendidikan mempunyai fungsi untuk meletakkan dasar pengembangan dasar pengembangan aspek kognitif, afektif, psikomotor sebagai unsur menuju pada pemebinaan anak menjadi pribadi yang memiliki kecerdasan, sehat jasmani dan rohani, serta berakhlak mulia. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menjadikan setiap individu lebih baik dan berperilaku positif, baik untuk dirinya sendiri, orang lain maupun negara. Pendidikan yang wajib diberikan disekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan, karna pendidikan jasmani memiliki peran yang cukup besar bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Pada hakikatnya pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan saja, melainkan untuk meningkatkan aspek afektif dan kognitif peserta didik melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang direncanakan guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik,

keterampilan berfikir sosial. Tujuan pendidikan jasmani adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral (Mahendara, 2012; 23) melihat tujuan pendidikan jasmani tersebut salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan aspek afektif anak pendidikan jasmani bertujuan untuk merubah sikap mampu berperilaku peserta didik yang kurang baik menjadi lebih baik. Hasil belajar sikap afektif tersebut berkaitan dengan minat, sikap dan nilai-nilai. Tujuan pendidikan jasmani tidak terlepas dari penanaman pendidikan karakter melalui aktifitas jasmani dan olahraga pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi perkerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebajikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Kemdiknas, 2010).

Menurut Brook & Elliot, (1971) bermain adalah “setiap kegiatan yang dilakukan seorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Sedangkan menurut Montessori dalam Uhamasstra (2010) menjelaskan bermain adalah “dunia anak bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional dan kognitif”. Salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran penjas yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional menurut Uhamasstra (2010:1) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah “permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat maka ia bisa ikut bermain”. Adapun tujuan dari bermain tersebut adalah menyediakan pengalaman gerak yang menyenangkan, rasa aman secara psikologis dan sosial anak supaya partisipasi aktif anak untuk berintraksi dengan teman akan memberikan anak kesempatan untuk tumbuh secara fisik, emosional, spiritual, melalui partisipasi dalam aktifitas bermain, bermain dan anak merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dengan permainan siswa dapat bergerak bebas dengan perasaan senang karena tidak terdapat teknik gerak yang dianggap sulit. Rasa senang dan gembira akan menghidupkan fungsi hidup otak kanan dan mempermudah anak untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan, dan salah satu permainan tradisional adalah permainan tradisional benteng. Menurut Gede (2014)

Permainan tradisional benteng merupakan permainan tradisional yang membutuhkan ketrampilan, kecepatan berlari, ketangkasan, dan strategi. Permainan benteng ini dimainkan oleh anak-anak dari generasi ke generasi, bermain benteng ini dimainkan dilakukan oleh anak-anak dengan cara kerjasama, partisipasi, komunikasi, dan adaptasi untuk saling menghargai arti kebersamaan (sosial). Kusnadi (2012: 11) menjelaskan “kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan ke suatu target atau tujuan tertentu”. Maka dari itu dalam suatu permainan berkelompok kerjasama dibutuhkan untuk mencapai suatu target atau mencetak poin demi meraih kemenangan, karena sikap kerjasama dalam permainan sangat penting karena tanpa kerjasama permainan tidak akan berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil survey atau observasi yang dilakukan dengan guru penjas kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga kabupaten Lombok Utara, ada beberapa masalah yang terjadi adalah kurangnya kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani, masih ada siswa yang sering mengejek atau membully teman sekelas pada saat proses belajar didalam kelas maupun di lapangan pada saat praktek olahraga, rata-rata siswa sering membully temannya yang tidak bisa mempraktekan atau melakukan suatu gerakan yang dipraktekan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik juga cenderung berikap individual, tidak mau berintraksi dengan satu sama lain, terkadang juga suka bersifat egois, dan kurang mau bekerjasama dalam menampilkan tugas gerak yang diberikan guru. Selain itu, masih ada beberapa siswa yang kurang pengetahuan dan minatnya tentang

permainan tradisional, dikarenakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 2 Sambik Bangkol, guru penjaskes jarang memberikan peraktek olahraga melalui permainan tradsional, sehingga siswa kurang mengenal permainan tradsional dan mengerti bagaimana cara bermainn permainan tradsional. Berdasarkan latar beakang masalah diatas maka ditemukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut sesuai degan kondisi siswa yang kurang dalam sikap berkerjasama pada saat pemebelajaran penjaskes dan kurang pengetahuanya dalam bermain permainan tradsional, sehingga agar tujuan dari pemebelajaran penjaskes dapat tercapai degan baik. Dengan satu langkah atau strategi yang ingin digunakan peneliti adalah melalui permainan tradisional, yang dimana dalam permainan tradisional terdapat banyak jenis permainan tradisional dan dalam proses penelitian ini peneliti tertarik mengunkan permainan tradisional benteng, karena dimana permainan tradisional juga jarang di maiankan oleh siswa di sekoalah SDN 2 Sambik Bangkol dan agar lebih bisa menambah wawasan atau pengetahuan pada siswa tentang permaianan tradisional dan diharapkan para siswa tetap memainkan atau melestarikan permianan tradisional benteng. Dan semoga melalui permainan tradisional bisa melatih atau meningkatkan sikap kerjasama pada siswa kelas V SDN 2 Sambik Bangkol. Oleh karna itu peneliti mengangkat judul” Meningkatkan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Benteng Pada Siswa Kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau classroom action research, yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau kerja sama antara peneliti dengan guru pendidikan jasmani. Secara partisispasi, peneliti bersama-sama dengan kolaborator dalam melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah yang bertujuan untuk memperoleh perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Menurut Arikunto dkk. (2006: 91) di dalam penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian yaitu: 1) Penelitian, yaitu kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. 2) Tindakan, yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. 3) Kelas, adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru. Batasan yang ditulis untuk pengertian tentang kelas tersebut adalah pengertian lama, untuk melumpuhkan pengertian yang salah dan dipahami secara luas oleh umum dengan “ruan gan tempat guru mengajar”. Kelas bukan wujud ruangan tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar.

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu (1) penelitian, (2) tindakan, dan (3) kelas, segera dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penceramatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Arikunto, suharsami. (2006: 98-99) berpendapat bahwa, penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama, yaitu: 1) Perencanaan atau planning, yang dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, 2) Tindakan atau acting, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancah, yaitu mengenakan tindakan di kelas, 3) Pengamatan atau observasing, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat 4) Refleksi atau reflecting, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

Hubungan antara ke empat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. Siklus inilah yang sebenarnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan, yaitu bahwa penelitian tindakan harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan hanya satu kali intervensi saja. Ke empat langkah tersebut membentuk siklus yang dilakukan secara berulang sesuai dengan

tingkat keberhasilan penanganan masalah yang telah di pilih untuk di atasi. Perkembangan kompleksitas, ruang lingkup, dan intensitas penelitian tindakan kelas (PTK) dapat berkembang sedemikian rupa sehingga siklus demi siklus berulang sampai masalah terpecahkan dengan memuaskan (Suharsimi Arikunto dkk, 2006: 74).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Tindakan

Siklus I

Hasil pengamatan menggunakan kuesioner kerjasama siswa/i kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara. Melalui permainan tradisional benteng menggunakan kuesioner/angket pada siklus 1. Berdasarkan hasil kuesioner kerjasama siswa/i kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara tahun 2022 pada siklus I, diperoleh data dengan nilai tertinggi sebesar 75, nilai terendah sebesar 53, dan rata-rata hasil kerjasama sebesar 80 dengan kategori baik

Siklus II

Hasil pengamatan menggunakan kuesioner kerjasama siswa/i kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara. Melalui permainan tradisional benteng menggunakan kuesioner/angket pada siklus II.

Berdasarkan hasil kuesioner kerjasama siswa/i kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara tahun 2022 pada siklus II, diperoleh data dengan nilai tertinggi sebesar 79, nilai terendah sebesar 70, dan rata-rata hasil kerjasama sebesar 88 dengan kategori baik sekali,

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan pengumpulan data dari kuesioner siswa/siswi kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara Tahun 2022 pada siklus I dilihat dari hasil kuesioner kerjasama, diperoleh nilai perbandingan terhadap siswa/i yang dimana nilai tertinggi yang diperoleh siswa laki-laki sebesar 79 dan nilai terkecil 70 dari 14 siswa laki-laki dengan total skor yang diperoleh sebesar 1049 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa perempuan 77 dan nilai terkecil 70 dengan total skor yang diperoleh sebesar 885.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan kerjasama melalui permainan tradisional benteng pada siswa kelas V SDN 2 Sambik Bangkol kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara tahun 2022, hal tersebut diindikasikan dari peningkatan prolehan rata-rata data hasil kuesioner siklus I sebesar 80 dengan kategori (Baik) dan prolehan rata-rata data hasil kuesioner siklus II sebesar 88 dengan kategori (Baik sekali).

Terjadinya hipotesis Tindakan dalam penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional benteng dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara tahun 2022.

Dengan demikian hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan rujukan oleh peneliti lain yang hendak menelaah dan menindak kritisi sebagai fenomena actual bidang Pendidikan khususnya dalam hal inovasi pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu menciptakan interaksi edukatif. Interaksi edukatif adalah suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan interaktif edukatif apabila secara sadar mempunyai tujuan pendidikan, untuk mengantar anak didik kearah kedewasaannya. Peran guru dan interaksi edukatif adalah yang dengan sadar berusaha untuk mengubah tingkah laku sikap,

perbuatan, anak didik mejadi lebih baik, dewasa dan bersusila yang cakap, yang harus bersikap aktif dalam interaksi edukatif adalah guru dan anak didik. Aktif dalam sikap, mental dan perbuatan. Sedangkan anak didik berusaha untuk mencapai tujuan itu dengan bantuan dan bimbingan dari guru. Interaksi edukatif haruslah menggambarkan hubungan aktif dua arah dengan sejumlah pengetahuan sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Semuan unsur interaksi ini harus berproses dalam ikatan tujuan Pendidikan.

Dari hasil penelitian melalui permainan tradsional benteng ternyata mampu membangun interaksi edukatif (Djamarah, 2010:11). Hal ini diindikasikan dengan keberhasilan guru untuk membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu dengan menempatkan anak didik sebagai pusat perhatian, sedangkan unsur lainnya sebagai pengantar dan pendukung. Dengan demikian jelaslah bahwa permainan tradsional benteng dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam peeroses belajar.

KESIMPULAN

Dari pembahasan hasil penelitian diatas dapat memperoleh hasil dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui permainan tradsional benteng untuk meningkatkan kerjasama siswa kelas V SDN 2 Sambik Bangkol kecamatan gangga kabupaten Lombok Utara Tahun 2022, diperoleh hasil kuesioner peningkatan kerjasama pada siklus I sebesar 80 dengan kategori baik dan sedangkan pada siklus II sebesar 88 dengan kategori baik sekali. Dan dari keseluruhan hasil dari kuesioner Kerjasama siswa/i dapat dilihat nilai perandingan sikap kerjasama antara siswa/i laki-laki dengan jumlah skor pada siklus I sebesar 884 dan perempuan sebesar 810 dan dimana hasil dari kuesioner kerjasama siswa/i pada siklus II, siswa laki-laki memperoleh total skor sebesar 1049 dan siswa perempuan memperoleh total skor 885, dan dari hasil tersebut bahwa sikap Kerjasama siswa/i kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara Tahun 2022 memiliki perbedaan antara sikap kerjasama siswa/i laki-laki dan perempuan. Dan berdasarkan perolehan hasil ada peningkatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradsional benteng dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara tahun 2022.

REFERENSI

- Arikunto dkk. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, suharsimi. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brooks dan Elliot. 1971. Pengertian Definisi bermain. (online), (http://carapedia.com/pengertian_definisi_bermaininfo 2015, html, dikaes 2 januari 2012.
- Budi, D.R. (2015). Pengaruh Modifikasi Permainan Vobas terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran penjas di smp. Skripsi. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Daftartemen Pendidikan Indonesia (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesi. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. (2003). Undang-Undang RI Nomer 20 Tahun 2003 Pasal 3 sistem pendidikan Nasional. Jakarta : Depdikbud.
- Dewi Kusuma, A. W. (2018). (skripsi). “pengaruh permainan sepak bola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Depok”.Yogyakarta: universitas Negeri Yongyakart
- Djamarah, S. B. (2010). Guru Dan Anak Didik Dalam Intraksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Internet Gede, (2014). Permainan taradisional benteng-bentengan. Oline <http://gedesuryaarthas.com/2014/01/permainan-tradisional-tradisional-benteng-bentenganhtml>.

- Hanafi,S.2012,<http://www.makmalpendidikan.net>). Di download pada tanggal 20 mei 2022)
<http://junaedichaniago.wordpress.com>
- Indriyani, dkk, 2006. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Fortopolio pada Mata Pelajaran Ekonomi. Jurnal Ekonomi Vol 1 No. 1 Mei 2013.ISSN:2301-721X
- Jalaludin Rahmat, 2005, Psikologi Komunikasi, bandung; PT Remaja Rosdakyarya.
- Jiwanjaya, H. (2015). (skripsi). “upaya meningkatkan kerjasama dan sportivitas melauai penerapan permainan tradisional pada siswa kelas V SDN cistu 2 bandung”. Bandung: Universitas Pendedidikan Indonesia.
- Juliantine T. dkk. (2012) model-model pemebelajaran pendidikan jasmani. FPOK UPI: Bandung.
- Kusnadi, H.(2012). Pengertian kerjasama.[Online]. Tersedia di<http://idshoovng.com> 1943506-penegrtian -kerja-sama.diaksespada 12 mei 2015 pukul 114.20
- Mahendra , A. (2012). Asas dan Falsafah Pendidikan Jamsmani. Bandung : FPOK UPI Bandung.
- Mujiono, (2022). (skripsi). “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Memukul Bola Dalam PermaianRoundes Melalui Modifikasi Bola Gantung Siswa Kelas VI SD Negril Bojong Salman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/202”.Semarang:Universitas PGRI semarang.
- Mulyasa, E. 2010. Implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan kemandirian guru dan kepala sekolah. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nanang, Buku Pedoman Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas, (Yokyakarta: Gava Media, 2008), hlm 102.
- Perkasa, M.T.E. (2016). Perbandingan pengaruh olahraga bola besar degan permainan tradisional terhadap kerjasama siswa SMP Negeri 1 cimahi. Skeripsi. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Rukiyati, dkk. (2014). Penanaman nilai tanggung jawab dan kerjasama dalam kurikulum ilmu pendidikan. Jurnal pendidikan IV.(journal.uny.ac.id.diakses tanggal11september 2015).
- Sanjaya, W. 2010. Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Semiawan, 1990. Pendekatan Keterampilan Proses, Bagaimana Mengaktifkan Siswa Dalam Belajar. Jakarta: Gramedia.
- Sugiono, (2012). Metode penelitian kuantitatif, kulitatif dan R & D. Bandung: alpabeta.
- Sugiyono. 2005. Komunikasi Antar Pribadi. Semarang: UNNES PRESS
- Suherman, A (2001). Evaluasi pendidikan jasmani. Jakarta: Dafartemen Pendidikan Nasional.
- Sukintaka, (1992). Teori Bermain. Departemen pendidikan dan Kebudayaan.
- Uhamisastra. (2010). Permainan tradisional. Bandung. UPI-FPOK
- Walgito, Bimo. 2003. Psikologi Sosial Suatu pengantar, ANDI. Yogyakarta
- Zainal Aqib dan Sujak, Panduan Dan Aplikasi Pendidikan Karakter, (Bandung: Yrama Widya, 2011) hlm.8