

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA
DALAM BELAJAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
PESAN BERANTAI PADA ANAK KELAS VI SD NEGERI 02
RANTAU PANJANG KABUPATEN OGAN ILIR
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**Oleh : Marjuni¹, Bambang Hermansah², Farizal Imansyah³
(Guru SDN 02 Rantau Panjang¹, Dosen UPGRI Palembang^{2,3})
Email: marjuni7119@gmail.com**

Abstrak

Penelitian Ini Di Latar Belakang Oleh Pengamatan Di SD Negeri 02 Rantau Panjang Kabupaten Ogan Ilir Yaitu Kurangnya Kemampuan Kerjasama Dalam Belajar Melalui Permainan Tradisional Pesan Berantai. Rumusan Masalah Dalam Penelitian Ini “ Adakah Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Dalam Belajar Melalui Permainan Tradisional Pesan Berantai Pada Anak Kelas VI SD 02 Rantau Panjang Kabupaten Ogan Ilir Tahun Ajaran 2019/2020. Tujuan Penelitian Ini Untuk Mengetahui Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Dalam Belajar Melalui Permainan Tradisional Pesan Berantai Pada Anak Kelas Vi Sd Negeri 02 Rantau Panjang Kabupaten Ogan Ilir Tahun Ajaran 2019/2020. Jenis Penelitian Yang Digunakan Adalah Penelitian Tindakan Kelas .Dengan Subjek Anak Didik SDN 02 Rantau Panjang Ynag Berjumlah 32 Anak. Metode Yang Digunakan Adalah Metode Observasi Dan Dokumentasi. Penelitian Mengenai Kemampuan Kerjasama Ini Telah Melalui Proses Validasi Instrumen Guna Memperoleh Validitas Dan Reabilitas Instrumen Penelitian. Kegiatan Observasi Awal Yang Mengawali Penelitian Ini Menghasilkan Data Bahwa Nilai Rata-Rata Kemampuan Kerjasama Anak Baru Mencapai Nilai 60%. Tindakan Dalam Penilaian Kemampuan Kerjasama Ini Dilakukan Dalam Tiga Pertemuan. Berdasarkan Hasil Dari Pertemuan Ketiga, Nilai Rata-Rata Kemampuan Anak Telah Mencapai Nilai 81%. Perkembangan Ini Telah Mencapai Indikator Keberhasilan Dimana Penelitian Dikatakan Berhasil Apabila Telah Mencapai Nilai 71%. Dengan Demikian, Penelitian Ini Dapat Dikatakan Berhasil.

Kata Kunci : Kemampua Kerjasama Permainan Tradisional, Anak SD Negeri 02 Rantau Panjang

**EFFORTS TO INCREASE COOPERATION CAPABILITIES IN
LEARNING THROUGH THE TRADITIONAL GAMES OF
RELAXED MESSAGES IN CHILDREN CLASS VI SD NEGERI 02
RANTAU PANJANG OGAN ILIR DISTRICT ACADEMIC
YEAR 2019/2020**

Abstract

This Research Is In the Background by Observation in SD Negeri 02 Rantau Panjang Ogan Ilir District, That Is Lack of Cooperation Ability in Learning through Traditional Chained Messages. Formulation of the Problem in this Research SD 02 Rantau Panjang Ogan Ilir Regency School Year 2019/2020? " The Purpose of This Research To Determine Efforts To Improve Cooperation Capabilities In Learning Through Traditional Games Chain Messages In Class V Sd Negeri 02 Rantau Panjang Ogan Ilir District Academic Year 2019/2020. The type of research used is Classroom Action Research. With the Subjects of SDN 02 Rantau Panjang students amounting to 32 children. The method used is the method of observation and documentation. This Research Regarding the Capability of Collaboration Has Been Through the Instrument Validation Process to Obtain Validity and Reliability of the Research Instrument. Early Observation Activities That Started This Research Produces Data That The Average Value Of New Child's Cooperation Capabilities Achieved A Value Of 60%. The Actions In Assessing The Cooperation Capability Are Done In Three Meetings. Based on the results of the third meeting, the average value of the ability of children has reached a value of 81%. This Development Has Achieved Indicators Of Success Where Research Is Said To Be Successful If It Has Reached 71%. Thus, This Research Can Be Said To Be Successful.

Keywords : *Traditional Game Cooperation Capacity, 02 Rantau Panjang Elementary School Children*

A. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan anak-anak perlu untuk diperhatikan kegiatannya sehari-hari oleh seorang guru maupun kedua orang tua mereka. Karena dalam masa ini anak perlu pengawasan yang luas agar orang tua tidak lengah terhadap perkembangan zaman yang semakin maju dan semakin pesat. Untuk anak sekolah dasar pendidikan merupakan awal mula mereka mengenal lingkungan yang luas untuk belajar maupun bermain, sehingga perhatian yang khusus harus didapatkan oleh seorang anak sekolah dasar tersebut. Anak-anak merupakan salah satu penerus bangsa untuk kehidupan di masa yang akan datang kelak.

Kemampuan bekerjasama merupakan hal yang sangat penting dalam berinteraksi di masyarakat, maka dari itu kemampuan bekerjasama harus terus ditingkatkan dalam diri anak mulai dari sekarang. Kemampuan yang dimilikinya sekarang merupakan cikal bakal untuk dia terus maju mengikuti perkembangan zaman. Tidak muda bagi orang tua untuk mendidik anak sejak dini khususnya melalui permainan tradisional.

Permainan Tradisional akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif.

Suatu keadaan di temui di SD Negeri 02 Rantau Panjang, dimana keadaan lingkungan yang ada di SD Negeri 02 Rantau Panjang anak-anaknya sangat antusias sekali dalam bermain, hampir dari seluruh siswa SD Negeri 02 Rantau panjang mengosongkan kelasnya dan menghabiskan waktu istirahatnya dengan bermain secara berkelompok-kelompok, dengan berbagai jenis permainan yang ada, ada yang bermain dilapangan dan ada juga yang bermain di teras kelasnya masing-masing. Masing-masing anak mempunyai karakter tersendiri, ada yang pasif dan ada juga yang sangat aktif, dalam dunia anak yang namanya pertengkaran itu umum terjadi termasuk anak-anak di SD N 02 Rantau Panjang, yang awalnya penuh kebersamaan dan keaktifan dalam bermain tetapi pada akhirnya mereka berpisah karena tidak ada kecocokan tertentu di dalam permainan.

Terkait dengan hal tersebut di SD Negeri 02 Rantau Panjang belum ditemukan kemampuan kerjasama baik dalam hal belajar maupun dalam bermain. Maka dari itu diperlukan upaya guru dalam mendidik anak dengan baik, sehingga dapat diharapkan untuk bisa mengembangkan kemampuan bekerjasama mereka.

Kerjasama merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil dimana terdapat kegiatan saling berbagi dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan sesuatu (Nur Asma, 2006:11).Kerjasama juga diartikan sebagai

upaya umum manusia yang secara simultan mempengaruhi berbagai macam keluaran instruksional (David W Johnson dkk, 2010:28). Keluaran-keluaran yang dimaksudkan antara lain tingkat penalaran, retensi, motivasi, daya tarik interpersonal, persahabatan, prasangka, menghargai perbedaan, dukungan sosial, rasa harga diri, serta kompetensi sosial (David W Johnson dkk, 2010:29). Pernyataan-pernyataan tersebut menyatakan suatu pengertian bahwa kerjasama merupakan berbagai usaha yang dilakukan manusia yang menghasilkan berbagai perilaku yang terkait dengan interaksi sosial.

Asrinsyah (2018:18) permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh siswa-siswa sejak zaman dahulu yang dikenalkan secara turun temurun oleh nenek moyang terdahulu. Permainan tradisional menurut Mulyani (2016: 47-48) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan & Hamidi (2017: 46) menyimpulkan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, “permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun yang bernilai suatu budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu” (Putri, 2016: 4). Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Siagawati, 2007:56).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan di dunia anak-anak sangat lah penting bagi mereka dan juga orang tua. Bagi anak, permainan merupakan hal yang istimewa

dalam kehidupannya. Anak yang masa kecilnya kurang dalam bermain maka anak tersebut cenderung kurang aktif dalam menggali ilmu pengetahuan karena rasa ingin tahu yang mereka miliki sangat kurang berbeda dengan anak-anak yang senang sekali bermain. Bagi orang tua, permainan anak sangat berarti karena disamping anak bermain selain orang tuanya senang, anak juga merasa senang.

B. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas) yaitu penelitian yang bertujuan memberikan sumbangan nyata peningkatan profesionalisme guru, menyiapkan pengetahuan, pemahaman dan wawasan tentang perilaku guru pengajar dan murid belajar. Pengumpulan data pada penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi dan dokumentasi (Arikunto 2006: 180). Penelitian mengenai kemampuan kerjasama dalam belajar melalui permainan tradisional pesan berantai pada anak kelas VI SD Negeri 02 Rantau Panjang ini menggunakan teknik atau metode pengumpulan data berupa Observasi dan Dokumentasi.

Analisis data adalah menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2011:374). Tujuan analisis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan bukan untuk membuat generalisasi atau pengujian teori.

Penelitian tindakan kelas ini mengandung campuran data kuantitatif serta data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui perhitungan persentase hasil penelitian yang dilakukan sedangkan analisis kualitatif dilakukan berupa hasil observasi lapangan. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

$N = \text{Number of Cases}$ (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

$P =$ Angka persentase

(Anas Sudjono, 2008:43)

Menurut Suharsimi Arikunto (Sukarta, 2007:43), data tersebut diinterpretasikan dalam empat tingkatan :

Kriteria baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 76-100 %

Kriteria cukup, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 56-75 %

Kriteria kurang, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 41-55 %

Kriteria tidak baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-40 %

Analisis data observasi (pengamatan) diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai kegiatan yang dilakukan guru pada setiap anak terhadap kegiatan yang diberikan guru pada setiap siklus.

C. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian diperoleh melalui tes kemampuan kerjasama pada permainan pesan berantai untuk mengetahui kriteria kemampuan kerjasama anak.. Selanjutnya tes tersebut dianalisis untuk mengetahui upaya kemampuan kerjasama anak menggunakan observasi dan dokumentasi. Nilai tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengetahui seberapa besar upaya meningkatkan kemampuan kerjasama yang telah dilakukan dengan permainan pesan berantai untuk mencapai kriteria kemampuan kerjasama anak sehingga dapat diperoleh nilai yang sangat memuaskan pada anak kelas VI SDN 02 Rantau Panjang.

Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama tanggal 25 Maret 2020 peneliti melakukan penilaian terhadap siswa melalui permainan tradisional pesan berantai di lapangan. Sebelum melakukan tes terhadap siswa, guru meminta siswa untuk berbaris di lapangan sekolah dan berjarak satu meter antara siswa ke siswa lainnya. Hal- hal yang dilakukan adalah:

- a) Guru dan siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas dan sesuai agama masing-masing.
- b) Guru mengabsen siswa untuk memastikan siswa hadir seluruhnya.

- c) Guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan permainan pesan berantai.
- d) Guru menjelaskan apa saja yang harus dilakukan saat melaksanakan permainan pesan berantai.
- e) Guru melakukan pencatatan nilai siswa yang sedang bermain pesan berantai secara berkeliling mengikuti pesan yang disampaikan dari siswa ke siswa lainnya. Untuk mendengar apakah pesan yang disampaikan oleh siswa tersampaikan dengan benar atau tidak, agar dapat memberikan nilai sesuai kemampuan mereka.
- f) Penutup.

Pertemuan Kedua

Dalam pertemuan ke dua tanggal 01 April 2020 peneliti melakukan pengambilan nilai lanjutan setelah pertemuan pertama. Agar nilai yang didapat tidak semata-mata hanya dari satu bahan saja untuk menganalisis setiap perkembangan kemampuan kerjasama siswa dalam belajar melalui permainan tradisional. Pada pertemuan kedua ini diharapkan nilai siswa dapat berkembang dengan baik dari pertemuan sebelumnya. Berikut hal-hal yang dilakukan sebelum memulai permainan:

- a) Siswa berbaris di lapangan/ halaman sekolah
- b) Berdoa dan absensi siswa
- c) Pemanasan
- d) Penyampaian materi permainan pesan berantai
- e) Siswa melaksanakan permainan pesan berantai sesuai arahan dari guru
- f) Guru memberi nilai kepada siswa yang sedang bermain dengan mencatatnya di buku khusus penilaian.
- g) Penutup.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada tanggal 08 April 2020, pertemuan ini dilakukan karena belum ada perkembangan yang pesat dalam pertemuan ke dua, sehingga peneliti melakukan pertemuan lanjutan yaitu pertemuan ke tiga agar dapat melihat perkembangan-perkembangan dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga. Supaya menghasilkan nilai yang diharapkan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan bekerjasama dalam belajar melalui permainan tradisional pesan berantai pada anak kelas VI SD Negeri 02 Rantau Panjang Kabupaten Ogan ilir tahun ajaran 2019/2020. Tahap awal yang dilakukan sebelum melaksanakan permainan tradisional pesan berantai sama seperti tahapan yang dilakukan di pertemuan ke dua. Berikut hasil dari pertemuan ketiga, yang selanjutnya akan di ambil nilai rata-rata dari pertemuan pertama, ke dua, dan ke tiga.

Setelah dilakukan deskripsi data setiap pertemuan. Maka dari hasil tersebut disajikan perbandingan perkembangan antar pertemuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil penelitian yang telah dicapai. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada observasi awal, pertemuan pertama, pertemuan ke dua, dan pertemuan ke tiga. dapat dikatakan bahwa ada peningkatan antara sebelum dan sesudah melakukan upaya peningkatan kemampuan kerjasama pada anak kelas VI SD Negeri 02 Rantau Panjang tahun pelajaran 2019/2020. Artinya apabila upaya kemampuan kerjasama anak tinggi, maka nilai yang diperoleh juga tinggi. Begitu juga sebaliknya, apabila upaya kemampuan kerjasama anak rendah, maka nilai yang diperolehnya juga rendah.

Kemampuan bekerjasama adalah sebuah ikhtiar yang dilakukan oleh banyak orang agar mendapatkan hasil atau tujuan bersama. Dengan demikian peneliti simpulkan bahwa semakin baik cara orang dalam meningkatkan upaya kerjasama semakin baik pula hasil yang diperolehnya. Oleh karena itu kebiasaan latihan meningkatkan kerjasama sangat perlu agar hasil bekerjasama dapat lebih meningkat.

Peningkatan-peningkatan yang cukup baik tersebut disebabkan kelemahan-kelemahan pada observasi awal berhasil diperbaiki pada observasi akhir (pertemuan 1,2,dan 3). Pada peningkatan aktivitas kerjasama siswa tentu saja dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru dalam menjelaskan dan membimbing proses belajar mengajar dalam bekerjasama melalui pembelajaran berbasis lapangan.

Peningkatan yang sangat baik terhadap siswa merupakan keberhasilan dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan. Walaupun hasil observasi awal tidak menentukan hasil observasi akhir namun keberhasilan yang didapatkan sangat memuaskan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa nilai siswa kelas VI SD Negeri 02 Rantau panjang Kabupaten Ogan Ilir telah berhasil dan telah mencukupi kriteria ketuntasan siswa dalam bekerjasama melalui permainan tradisional.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi awal diketahui bahwa dari 32 orang siswa kelas VI SDN 02 Rantau Panjang rata-rata nilai yang diperoleh banyak yang belum bisa dalam melakukan kerjasama.
- 2) Perhitungan skor pada tahap selanjutnya menggunakan tiga tahap permainan dalam menentukan nilai yang diperoleh siswa agar dapat mengetahui seberapa lama mereka menyerap perkataan dalam permainan pesan berantai untuk memperoleh skor tertinggi.

Hasil yang diperoleh dalam upaya meningkatkan kemampuan kerjasama anak dalam permainan tradisional pesan berantai sangat memuaskan karena memperoleh peningkatan dari tahap demi tahap yang dilakukan dalam mengupayakan agar mereka mencapai hasil yang sangat tinggi. Dan itu sudah berhasil mereka lakukan sesuai dengan harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Ariansyah. 2018. *Permainan Keci (Pendekatan Pembelajaran Motoric dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*. Bogor: inspira
- Johnson, David W dkk. (2010). *Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama)*. (Terj. Ellen Gunawan dan Imam Nurmawan). Bandung: Nusamedia.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Siagawati, dkk. (2007). Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Su2006). *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Dikbud.