MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD INPRES 1 TONDO TAHUN AJARAN 2024/2025

[1]Nursadana, [2]Anak Agung Rai Mahayani

[1,2]Universitas Tadulako
E-mail : [1]nursadana817@gmail.com, [2]agungraimahayani15@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan peningkatan kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui permainan tradisional siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan dilaksanakan dalam 3 tiga kali pertemuan. Proses penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek Penelitian yakni siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo sebanyak 28 orang. Penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui permainan tradisional. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni lembar observasi. Nilai rata-rata kerja sama siswa pada pra siklus yaitu 28,57%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 sebesar 67,85% dan mengalami peningkatan signifikan menjadi 82,14% pada siklus II.

Kata Kunci : *Kerja Sama, Permainan Tradisional, Pendidikan Pancasila*

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the increase in student cooperation in Pancasila Education subjects through traditional games of fourth-grade students of SD Inpres 1 Tondo. This study consisted of two cycles and was carried out in 3 three meetings. The research process consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 28 fourth-grade students of SD Inpres 1 Tondo. This study showed an increase in student cooperation in Pancasila Education subjects through traditional games. The data collection technique in this study was an observation sheet. The average value of student cooperation in the pre-cycle was 28.57%, then increased in cycle 1 by 67.85% and experienced a significant increase to 82.14% in cycle II.

Keywords : *Cooperation, Traditional Games, and Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Kerja sama merupakan salah satu kompetensi sosial yang sangat penting dikembangkan dalam dunia pendidikan. Menurut Johnson & Johnson (2002), kerja sama adalah proses interaksi sosial yang terjadi ketika dua orang atau lebih bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam lingkungan sekolah, kerja sama mencakup kegiatan saling membantu, berbagi informasi, menyelesaikan tugas bersama, serta menunjukkan sikap menghargai pendapat orang lain.

Pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter, khususnya dalam konteks Pendidikan Pancasila, sangat relevan dengan penguatan sikap kerja sama. Karakter kerja sama dapat terbentuk melalui kegiatan belajar yang bersifat kolaboratif, partisipatif, dan kontekstual. Oleh karena itu, guru perlu mendesain kegiatan belajar yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara tim dan belajar dari interaksi sosial yang terjadi dalam kelompok.

Menurut Ali (2021), pembelajaran kooperatif secara efektif dapat meningkatkan hubungan interpersonal dan memperkuat kompetensi sosial siswa. Dengan pendekatan yang tepat, siswa akan lebih mudah memahami pentingnya saling mendukung, menyelesaikan masalah secara bersama, serta mengutamakan kepentingan kelompok dibandingkan individu.

Menurut Kemendikbud (2020), Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan dimensi afektif dan psikomotorik siswa. Penguatan nilai-nilai seperti toleransi, tanggung jawab, dan kerja sama perlu disampaikan melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan. Oleh karena itu, kegiatan yang menstimulasi interaksi sosial secara positif, seperti permainan tradisional, sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya lokal yang memiliki nilai edukatif tinggi. Selain berfungsi sebagai hiburan, permainan tradisional juga mengandung unsur pendidikan karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan tentu saja kerja sama. Menurut Baroroh, et al. (2022) permainan tradisional mampu meningkatkan interaksi sosial anak.

Menggabungkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal ini sejalan dengan (Aqobah, 2018) bahwa permainan tradisional berpengaruh dalam pembentukan karakter. Melalui permainan yang mengutamakan kerja tim dan interaksi sosial, siswa akan terbiasa untuk menghormati perbedaan, belajar dari kegagalan, dan berbagi tanggung jawab. Oleh karena itu, dirumuskan penelitian yakni melalui permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kerja sama siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama siswa melalui permainan tradisional. Cara pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi empat tahap menurut Arikunto, et al. (2019) yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart. Tahap-tahap penelitian kelas menurut (Wiriaatmadja, 2019) ada empat yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Inpres 1 Tondo. Subjek penelitian yaitu siswa di kelas IV SD Inpres 1 Tondo, sebanyak 28 orang yaitu 17 perempuan dan 11 laki-laki. Teknik yang

digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yakni menggunakan lembar obervasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari observasi, kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk melihat peningkatan kerja sama siswa (Sugiyono, 2019).

$$P = \frac{F}{N} \text{ X } 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan hasil kerja sama siswa
F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N = jumlah seluruh siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres 1 Tondo, untuk mengetahui peningkatan kerja sama siswa melalui permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Berikut ini hasil peningkatan kerja sama siswa melalui permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo terdiri dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

a. Pra Siklus

Pada tahap pra-siklus, peneliti mengajarkan materi tentang " gotong royong dalam permainan tradisional. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode ceramah, menonton video permainan tradisional, tanya jawab dan pengerjaan LKPD. Pada tahap ini, kerja sama siswa masih rendah. Data menunjukkan dari total 28 siswa, hanya 8 siswa yang menunjukkan kerja sama dengan persentase 28,57% dan 20 siswa belum menunjukkan sikap kerja sama. Adapun tabelnya sebagai berikut.

Tabel 1. Pra Siklus

Rata – Rata Hasil Penilaian Kerja Sama	Keterangan
28,57 %	Belum tuntas

b. Siklus I

Hasil pengamatan mengunakan lembar obervasi kerjasama siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo. Melalui permainan tradisional "maggalatung", dengan menggunakan lembar observasi pada siklus 1. Berdasarkan hasil obervasi kerjasama siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo tahun 2024/2025 pada siklus I, diperoleh data yakni 19 siswa sudah menunjukkan peningkatan kerja sama dengan presentase 67,85% dan 9 siswa belum menunjukkan sikap kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama siswa belum optimal. Adapun tabelnya yakni sebagai berikut.

Tabel 2. Siklus 1

Rata – Rata Hasil Penilaian Kerja Sama	Keterangan
67,85 %	Belum tuntas

c. Siklus II

Hasil pengamatan mengunakan kuesioner kerjasama siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo pada siklus II. Melalui permainan tradisional "benteng" yang sudah sangat familiar dimainkan oleh siswa terjadi peningkatan kerja yang sama yang signifikan. Berdasarkan hasil obervasi kerjasama siswa kelas IV SDN Inpres 1 Tondo tahun 2024/2025 pada siklus II, diperoleh data yakni 23 siswa

dari total siswa 28 orang siswa sudah menunjukkan peningkatan kerja sama dengan presentase 82,14% dan 5 siswa masih kurang menunjukkan sikap kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan terkait kemampuan kerja siswa . Adapun tabelnya sebagai berikut.

Tabel 3. Siklus 2

Rata – Rata Hasil Penilaian Kerja Sama	Keterangan
82,14%	Tuntas

Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan kerjasama melalui permainan tradisional maggalatug dan benteng pada siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo Tahun 2024/2025. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan perolehan rata-rata data hasil kerja sama siswa pada pra siklus sebesar 28,57%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 67,85% dan menjadi 82,14% pada siklus II.

Dari hasil penelitian melalui permainan tradisional maggalatung dan 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, terbukti bahwa permainan tradsional dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar terutama dalam peningkatan kerja sama siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Dari pembahasan hasil penelitian diperoleh hasil dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui permainan tradisional maggalatung dan benteng untuk meningkatkan kerjasama siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo Tahun 2024/2025, diperoleh hasil observasi peningkatan kerjasama pada pra siklus sebesar 28,57%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 67,85% dan mengalami peningkatan signifikan pada siklus II menjadi 82,14%. Berdasarkan perolehan hasil, terjadi peningkatan maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas IV SD Inpres 1 Tondo Tahun 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, I. (2021). *Cooperative Learning: Meningkatkan Hubungan Sosial antar Siswa dan Kemampuan Bekerjasama*. Jurnal Mubtadiin, Vol. 7(01), Jan-Juni 2021

Aqobah, Qory & Ali, Masnur. 2018. Pengaruh Permaian Tradisional terhadap Perilaku Kepemimpinan Peserta Didik di SMA. Prosiding Seminar Nasinal Pendidikan FKIP Untira 2018. E-ISSN2620-9071. Halaman 50-59

Arikunto, Suharsimi., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Baroroh, E. Z., Faizah, A., & Zahratul Awwaliyah, D. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak*. Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia, 2(2).

Djamarah, S. B. (2010). Guru Dan Anak Didik Dalam Intraksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.

Febriani, N.S., Budiana Dian. 2017. Upaya mengembangkan nilai-nilai kerja sama melalui penerapan permainan tradisional bakiak dan gatrik. Journal of teaching physical education in elementary school. Vol 1(1) hal 36

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2002). *Meaningful assessment: A manageable and cooperative process*. Boston: Allyn & Bacon.

Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kemendikbud.

Kusnadi (2012). Pengertian Kerjasama. [Online]. Tersedia :dihttp://idshoovng.com

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wiriaatmadja, R. (2019). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya. ISBN 978-602-4463021