

Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Benteng

*¹Mujriah, ²Indri Susilawati

¹²Porogram Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FIKKM, UNDIKMA

*Corresponding Autor: 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: Kerjasama, Permainan Tradisional, Benteng.

Abstract

This study aims to determine the increase in student cooperation through traditional games of the fort in class V students of SDN 2 Sambik Bangkol in 2022. This research is a class action research that is about increasing cooperation through traditional games of the bull in class v students of SDN 2 Sambik Bangkol in 2022. The population is in This research consisted of 26 students of class V SDN 2 Sambik Bangkol. The research instrument used a questionnaire (questionnaire) with an r table validity of 0.329 and Cronbach's Alpha reliability of 0.903. The research results in the first cycle get an average of 80 so it is in the good category and in the second cycle with an average of 88 so it is in the very good category.

Keywords: Collaboration, Fortress Traditional Game.

How to Cite: Mujriah, & Indri Susilawati. (2023). Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Benteng, doi <https://doi.org/10.36312/jtm.v4i3.1247>



<https://doi.org/10.36312/jtm.v4i3.1247>

Copyright© 2023, Author (s)

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

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. Degan 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.

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). Sejalan dengan Kemdiknas (2010) yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani tidak terlepas dari penanaman pendidikan karakter melalui aktifitas jasmani dan olahraga pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Kemdiknas, 2010). Sehingga Pendidikan jasmani dapat mengembangkan semua aspek yang mampu merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik dan nilai-nilai moral yang lebih baik lagi.

Menurut Brook & Elliot, (1971) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan seorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dunia bermain peserta didik akan dikembangkan secara signifikan melalui perkembangan fisik, emosional, sosial dan kognitif. Salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran penjas yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat maka bisa ikut bermain (Uhamisastra, 2010:1). Bermain merupakan bagian dari cara mengekspresikan diri tanpa ada paksaan yang dilakukan dengan rasa senang (Rohmah, 2016). Adapun fungsi dan kebermanfaatan bermain yakni untuk perkembangan aspek moral, Bahasa, kognitif, sosial dan kesejahteraan psikologis anak yang dilaksanakan Bersama kelompok yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun kelompok (Rohmah, 2016 & Upton, 2012:132). Bermain juga mengembangkan kejiwaan anak sehingga masing-masing anak mampu berkembang secara positif dalam berperilaku (Zaini, 2015). Dari penjelasan tersebut maka dalam penulisan ini akan menggunakan permainan tradisional sebagai alat bermain pada anak untuk menumbuhkan rasa senang dan mengembangkan emosional dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan tradisional merupakan permainan yang bersejarah dan memiliki nilai-nilai moral dan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh masing-masing daerah (Akbari et al, 2009). Salah satu permainan yang masih digemari dimainkan oleh semua kalangan baik orang-orang dewasa maupun anak-anak yakni permainan bentengan. Permainan bentengan merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng dari pihak lawan (komalasari, 2015 & Abidah et al. 2019). Permainan tradisional bentengan merupakan permainan tradisional yang membutuhkan ketrampilan, kecepatan berlari, ketangkasan, kerjasama, strategi, maupun saling menghargai satu dengan yang lain (Kusnadi, 2012 & Gede, 2014). Adapun dari hasil penelitian Nurastuti (2014) menjelaskan bahwa interaksi sosial dengan sesama teman dapat dipengaruhi oleh permainan bentengan. Meningkatkan kerjasama yang dapat dilakukan melalui permainan tradisional yakni salah satu permainan bentengan (Abidah, 2019).

Berdasarkan pengamatan atau observasi yang dilakukan dengan guru penjaskes kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga kabupaten Lombok Utara, ada beberapa masalah yang terjadi adalah kurangnya kerjasama, kurangnya pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional serta minat dalam melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran pendidikan jasmani.

METODE

Metode penelitian adalah cara / prosedur yang dipakai dalam melakukan penelitian sesuai dengan permasalahan dan tujuan dari penelitian, sehingga metode penelitian yang digunakan, harus ditetapkan berdasar pada tujuan yang diharapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas V SDN 2 Sambik Bangkol Kecamatan Gangga kabupaten Lombok Utara. Obyek penelitian tindakan kelas adalah harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas. Hal-hal yang dapat diamati sehubungan dengan setiap unsur pembelajaran tersebut antara lain (1) Siswa itu sendiri, (2) Guru yang sedang mengajar, (3) Materi pelajaran, (4) Peralatan yang digunakan, (5) Hasil pelajaran, (6) Lingkungan pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2022 dan penelitian siklus II dilaksanakan pada 25 Oktober 2022.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri atas: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) pengamatan; 4) refleksi; dan 5) revisi.

Sedangkan instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup yaitu sebuah angket dengan pernyataan yang di lengkapi dengan jawabannya sehingga responden tinggal memilih alternatif jawaban yang tersedia didalam angket. Angket kerjasama di gunakan untuk mengukur kerjasama peserta didik dengan cara peserta didik mengisi sendiri angket tersebut, sekor pada angket menggunakan skala *Likert*. Sugiono (2012: 93) menyatakan bahwa “skala *Likert* di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1) 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

2) 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 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), dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. grafik perbandingan hasil rata-rata peningkatan kerjasama siklus I dan siklus II.

Berdasarkan dari hasil pengamatan melalui grafik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa 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.

B. Pembahasan

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. Semua unsur interaksi ini harus berproses dalam ikatan tujuan Pendidikan.

Dari hasil penelitian melalui permainan tradisional 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 tradisional benteng dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Dari pembahasan hasil penelitian diatas dapat memperoleh hasil dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui permainan tradisional 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.

Dari hasil keseluruhan kuesioner Kerjasama siswa/i dapat dilihat nilai perbandingan 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 tradisional benteng dapat meningkatkan kerjasama siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104-112. DOI: <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36332>
 2. Brooks dan Elliot. 1971. *Pengertian Definisi bermain*. (online), (http://carapedia.com/pengertian_definisi_bermaininfo_2015, html, dikaes 2 januari 2012).
 3. Depdikbud. (2003). Undang-Undang RI Nomer 20 Tahun 2003 Pasal 3 sistem pendidikan Nasional. Jakarta : Depdikbud.
 4. Djamarah, S. B. (2010). *Guru Dan Anak Didik Dalam Intraksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta. Internet
 5. Gede, (2014). *Permainan taradisional benteng-bentengan*. Oline <http://gedesuryaatha.2014/01/permainan-tradisional-tradisional-benteng-bentenganhtml>.
 6. Hanafi,S.2012,<http://www.makmalpendidikan.net>). Di download pada tanggal 20 mei 2022)
 7. Kusnadi, H.(2012). *Pengertian kerjasama*. [Online]. Tersedia di<http://idshoovng.com> 1943506-penegrtian –kerja-sama.diaksespada 12 september 2022 pukul 114.20
- Mahendra , A. (2012). *Asas dan Falsafah Pendidikan Jamsmani*. Bandung : FPOK UPI Bandung.

8. Nurastuti, M. F. (2014). Pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap interaksi sosial anak asuh di panti yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo.
9. Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2). DOI: <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
10. Sugiono, (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: alfabeta.
11. Uhamisastra. (2010). *Permainan tradisional*. Bandung. UPI-FPOK
12. Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131. DOI: <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>