

## IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENUMBUHKAN KERJASAMA PESERTA DIDIK DI SD ALAM BATURRADEN

Restu Ardian<sup>1</sup>, Lia Mareza<sup>2</sup>, Pratik Hari Yuwono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

<sup>1</sup>[Restuardian28@gmail.com](mailto:Restuardian28@gmail.com), <sup>2</sup>[liamareza@yahoo.com](mailto:liamareza@yahoo.com), <sup>3</sup>[pratikyuwono@gmail.com](mailto:pratikyuwono@gmail.com)

### ABSTRAK

Hasil penelitian ini menunjukkan secara umum kerjasama memiliki manfaat yakni aktivitas menjadi lebih cepat terselesaikan dan cenderung memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Dengan kerjasama peserta didik dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, peserta didik untuk berkomunikasi, menumbuhkan keaktifan peserta didik, memunculkan semangat dalam diri peserta didik dan memacu peserta didik untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Permainan tradisional dimainkan oleh banyak orang sehingga muncul kebersamaan dalam permainan tradisional, saling bertanya, bercanda dan mengenal satu sama lainnya. Peserta didik terlihat aktif pada saat guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai permainan tradisional yang akan dimainkan. Selain itu peserta didik yang berinisiatif untuk langsung melakukan komunikasi di timnya bagaimana cara untuk memenangkan permainan tradisional tersebut. Faktor penghambat permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama peserta didik yaitu peserta didik yang memilih teman, egois dalam permainan tradisional. Guru yang melakukan pembentukan tim permainan tradisional agar peserta didik tidak memilih teman dan peserta didik dapat berinteraksi atau berkomunikasi dengan peserta didik lainnya. Guru harus menjelaskan permainan tradisional yang akan dimainkan kepada peserta didik, menjaga sportifitas, tidak egois sehingga pada saat melakukan permainan tradisional peserta didik dapat dengan mudah untuk memenangkan permainan tradisional tersebut. Selain itu permainan tradisional tidak hanya dilakukan di luar ruangan atau lapangan saja tetapi dapat dilakukan di dalam ruangan bila tempat tidak memadai atau cuaca sedang buruk.

**Kata Kunci :** Permainan tradisional, Kerjasama

---

### ABSTRACT

*The results of this study indicate that in general cooperation has benefits, namely activities are completed more quickly and tend to have a high success rate. With cooperation students can foster a sense of togetherness, students to communicate, foster student activity, generate enthusiasm in students and encourage students to dare to express their opinions. Traditional games are played by many people so that togetherness appears in traditional games, asking questions, joking and getting to know each other. Students are seen to be active when the teacher gives students the opportunity to ask questions about the traditional games to be played. In addition, students who take the initiative to directly communicate in their team how to win these traditional games. Inhibiting factors of traditional games in fostering student cooperation, namely students who choose friends, are selfish in traditional games. Teachers who form traditional game teams so that students do not choose friends and students can interact or communicate with other students. The teacher must explain the traditional games to be played to students, maintain sportsmanship, not be selfish so that when playing traditional games students can easily win these traditional games. Besides that, traditional games are not only played outside the room or the field but can be done indoors when the place is not sufficient or the weather is bad.*

**Keywords:** Traditional games, Cooperation

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup. Membangun dan mengembangkan karakter yang baik merupakan dasar dari pendidikan. Sekolah Dasar merupakan tempat yang melaksanakan pendidikan setelah pendidikan keluarga. Seperti tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang tujuan Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bab 2 pasal 3 yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya 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 serta bertanggung jawab.”

Pendidikan merupakan proses mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki peserta didik. Peserta didik tidak hanya belajar pada saat proses pembelajaran di dalam kelas tetapi peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Kemampuan dan potensi yang dimiliki peserta didik salah satunya yaitu dapat bekerjasama dengan teman atau guru dengan baik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Isjoni (dalam Khasanah 2009:16) bahwa dalam kerjasama, peserta didik terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya. Kemampuan kerjasama juga bermanfaat untuk melatih peserta didik menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Kerjasama dapat meringankan suatu pekerjaan, salah satunya yaitu dengan permainan tradisional. Seiring perubahan zaman, permainan tradisional mulai terlupakan.

Peserta didik sebagai penerus bangsa, dengan melakukan permainan tradisional dapat melestarikan budaya tradisional. Euis (2016:2) menyatakan permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Memberikan kegembiraan kepada peserta didik yang melakukannya, memiliki sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah akan mungkin muncul di daerah lainnya dan memiliki ciri khas dalam melakukan permainan tradisional.

Peserta didik memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Alam Baturraden peneliti menemukan bahwa peserta didik di SD Alam Baturraden pada saat permainan peserta didik menerapkan kerjasama dengan teman lainnya maupun guru. Adapun permainan tradisional yang dilaksanakan di SD Alam Baturraden yaitu permainan bentengan, sepak tekong dan gobag kus.

Permainan bentengan, dalam permainan ini biasanya masing-masing anggota mempunyai tugas masing-masing seperti, penyerang, mata-mata, pengganggu dan penjaga benteng. Permainan ini membutuhkan kecepatan berlari dan juga kemampuan strategi yang handal. Sepak tekong, nilai perjuangan karena saat yang kita bertugas menjaga, otomatis harus berusaha keras bagaimana caranya agar kita terbebas dari tugas jaga yang bisa menjadi sangat lama tergantung kelihaihan dan usaha menemukan pemain yang bersembunyi. Nilai menjaga amanah, sebagai penjaga kita juga diajarkan untuk berhati-hati dalam menjaga sebuah amanah. Nilai kesetiakawanan, semua pemain bisa menyelamatkan diri dan temannya yang tertangkap. Permainan ini mengarkan kesetiakawanan kepada kita bahwa setiap orang itu bisa membantu siapapun tanpa memandang seperti apa irang tersebut terlebih dahulu. Gobag kus (kucing dan tikus), memerlukan banyak pemain, fokus, kerjasama dan kekompakan adalah kunci dalam permainan kucing dan tikus. Permainan ini peserta didik yang bergandengan dan yang menjadi tikus harus memiliki visi dan tujuan yang sama, saling bekerjasama agar tikus pada saat didalam/diluar lingkaran menjadi aman dan tidak ditangkap oleh kucing.

Seiring perkembangan zaman permainan yang dimainkan peserta didik sebagian besar telah banyak berubah. Hal tersebut dapat dilihat dari kenyataan yang ada, bahwa permainan yang berlabel tradisional yang dulu pernah eksis dimainkan, kini beralih pada permainan modern yang kebanyakan berbasis teknologi seperti game online, playstation, video game dan sebagainya. Permainan tradisional baik dilakukan oleh peserta didik karena dapat menumbuhkembangkan peserta didik dan menggali potensi. Selain itu peserta didik dapat bermain sambil belajar tentang permainan tradisional, dan mengenal permainan zaman dahulu, berinteraksi dengan teman, mengungkapkan pendapat, serta dapat melestarikan

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

budaya. Game online dapat mempengaruhi kesehatan dan psikososial serta permainan game online hanya memiliki satu tujuan yaitu menang. Proses pembelajaran SD Alam Baturraden sering dilakukan di luar kelas atau di alam terbuka. Salah satu proses pembelajarannya yaitu permainan tradisional yang dilakukan satu kali dalam seminggu dengan format kelas di bagi menjadi dua, kelas rendah dan kelas tinggi. Permainan tradisional yang dilakukan peserta didik setiap minggu selalu berbeda-beda dengan memanfaatkan bahan yang tersedia di alam.

Kerjasama dapat dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional. Pada penelitian sebelumnya oleh Meitya, dkk (2017) yang berjudul “Pengaruh Pelatihan Social Skills terhadap Peningkatan Komunikasi dan Kerjasama pada Anak-Anak di RPTRA Angrek Bintaro”. Hasil dari pelatihan tersebut adalah adanya kemampuan social skills (komunikasi dan kerjasama) anak-anak RPTRA Angrek Bintaro mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan anak dapat bekerjasama dengan baik untuk mencapai kemenangan melalui metode bermain yaitu pingpong air, mengerjakan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya agar tugas dapat diselesaikan tepat waktu dan anak mampu berada dalam kelompoknya dengan metode bermain yaitu menara sedotan dengan waktu yang relatif lama dan melakukan kerja bakti di RPTRA.

Kerjasama merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil dimana terdapat kegiatan saling berbagi dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktifitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan kerjasama.

Berdasarkan penjelasan mengenai implementasi permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama di atas pada peserta didik di atas peneliti akan melakukan penelitian di SD Alam Baturraden terkait dengan upaya yang dilakukan dalam implementasi permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama. Implementasi permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama peserta didik dapat membentuk atau menumbuhkan kemampuan kerjasama peserta didik yang semakin baik. Peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “Implementasi permainan

tradisional dalam menumbuhkan kerjasama pada peserta didik di SD Alam Baturraden.”

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Kualitatif. Model penelitian yang digunakan adalah model yang dikembangkan Creswell menyebutkan bahwa dalam penelitian ada 6 tahapan-tahapan yaitu Mengolah dan Mempersiapkan Data, Membaca Keseluruhan Data, Men-Coding Data, Menerapkan Proses Coding, menyajikan Kembali dalam Laporan Kualitatif dan Menginterpretasi Data.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas rendah yaitu kelas 1-3 SD Alam Baturraden yang berjumlah 37 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 25 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, wawancara dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik sebagai penerus bangsa, dengan melakukan permainan tradisional dapat melestarikan budaya permainan tradisional. Iswinarti (2017:7) menyatakan permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional memiliki sifat-sifat universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya dan pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.

Peserta didik adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Sujiono dalam Agusmastina (2017:6) menyatakan peserta didik memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, peserta didik selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, peserta didik seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Pendidikan adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu dan perkembangan jasmani dan rohani agar peserta didik memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Hal ini sesuai dengan pendapat Soetoto Pontjopoetro (2009: 61) Indonesia memiliki beraneka ragam suku bangsa dan budaya, sehingga banyak memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang. Peserta didik melakukan permainan tradisional

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

merasa bebas dari segala tekanan sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan tercermin pada saat peserta didik memainkannya selain itu dapat membantu peserta didik dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebaya maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Dengan permainan tradisional diharapkan terjadi kerjasama tim atau kelompok agar tujuan dapat tercapai, saling kerjasama dan menjaga komunikasi.

Hal ini sesuai pendapat dengan Nugroho dalam Agusmastina (2017:423) menyatakan selain orang tua peran guru dalam membentuk sikap sosial dan emosional peserta didik sangat penting saat guru sering mengajak peserta didik untuk bermain kelompok atau memberi tugas kelompok peserta didik akan belajar bersosialisasi dengan teman-temannya. Hal ini menjadi hal dasar utama pengembangan kerjasama peserta didik dalam mengarahkan pribadi peserta didik sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung tinggi dalam masyarakat Kerjasama sangat diperlukan di berbagai kehidupan contohnya di sekolah atau masyarakat. Pada umumnya peserta didik akan lebih banyak melakukan permainan individual namun secara bertahap peserta didik akan mampu bekerjasama di dalamnya. Husdarta (Inkadatu 2011: 115) menyatakan kerjasama merupakan gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Oleh karena itu kerjasama harus dibiasakan dan sikap demikian dimulai sejak masa kanak-kanak di dalam kehidupan keluarga dan kelompok-kelompok kekerabatan.

Sehingga dapat menciptakan interaksi sosial dan hubungan yang lebih baik dan dengan kerjasama pekerjaan menjadi ringan dan cepat selesai. Kerjasama sangat penting dimiliki oleh peserta didik, dapat saling berinteraksi dan saling membantu untuk mewujudkan tujuannya. Selain itu, Rekysika dalam khasanah (2015: 3-4) menyatakan bahwa pada proses bekerjasama peserta didik dapat mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya seperti peserta didik belajar bertanggung jawab, berbagi, saling membantu dan berinteraksi dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok. Kerjasama sangat penting dimiliki oleh peserta didik, karena peserta didik dapat saling berinteraksi dan saling membantu untuk mewujudkan tujuannya.

Salah satu alat yang bisa digunakan untuk bermain adalah permainan tradisional. Menurut penelitian oleh Maryanti (2014) permainan tradisional yang sifatnya beregu ataupun tunggal dapat melatih peserta didik memiliki rasa sosial yang tinggi sehingga sifat egois peserta didik sedikitnya dapat

dihindarkan. Dalam setiap permainan ada yang menang dan kalah, hal ini menuntut peserta didik untuk disiplin, jujur, dan sportif mengakui kemenangan lawan bermainnya, serta melalui bermain peserta didik akan mudah bergaul dengan teman-temannya sehingga mendukung peserta didik untuk dapat berperilaku sosial sesuai dengan aturan dalam hidup bermasyarakat.

Dengan demikian permainan tradisional secara jelas bukanlah permainan yang hanya sekedar untuk mengisi waktu luang guna menghilangkan bosan, tetapi suatu kegiatan yang tidak sedikit artinya bagi pendidikan, pembinaan, dan perkembangan peserta didik dalam menuju kedewasaan yang kelak akan mereka bawa dalam lingkungan masyarakat. Permainan tradisional dapat dimainkan dimana saja, karena tidak membutuhkan tempat yang kusus. Setiap permainan yang dimainkan memiliki kelebihan dan kekurangan pada saat memainkannya sehingga guru dapat merefleksi apa kekurangan dan kelebihan permainan yang telah dimainkan.

Fadlillah dalam Triyanti (2016:115) menyatakan bahwa seorang peserta didik yang diberikan penguat positif atau disebut reward, seperti diberi penghargaan, pujian dan hadiah, dapat membuat peserta didik merasa senang sehingga ia akan mengulang kembali tingkah laku (prestasi) yang dilakukannya tersebut. Selain itu guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan ucapan yang jelas, kalimat tidak berbelit-belit sehingga dapat membantu peserta didik memahami isi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

## PENUTUP

Implementasi permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama peserta didik SD Alam Baturraden. Permainan tradisional pada saat ini semakin punah dikalangan anak-anak, yang mana anak-anak sekarang cenderung lebih memilih permainan modern karena permainan modern dianggap lebih menarik dan instan tanpa proses pembuatan terlebih dahulu. Permainan tradisional dilaksanakan pada hari rabu dengan dua format yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. dalam permainan peserta didik terlibat langsung dalam permainan, peserta didik sangat antusias dalam permainan tradisional dan peserta didik selalu bertanya tentang permainan apa yang akan dimainkan sebelum proses pembelajaran permainan tradisional dilakukan faktor penghambat dari implementasi permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama peserta didik SD Alam Baturraden.

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

Permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh peserta didik memiliki faktor penghambat seperti cuaca, bila cuaca hujan maka permainan tidak dapat dimainkan sehingga pembelajaran permainan tradisional ditunda atau memainkan permainan yang dapat dimainkan dalam ruangan seperti cingklak. Selain itu tempat, bila permainan yang berhubungan dengan garis-garis guru harus mempersiapkan kapur untuk membentuk garis-garis tersebut karena tanah dilapangan tersebut tidak dapat digaris karena tanah bercampur dengan batu-batuan.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama peserta didik, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan inti permainan tradisional guru memberikan ice breaking dan pemanasan terlebih dahulu agar tidak terjadi kaku pada otot-otot peserta didik yang mengakibatkan cedera pada peserta didik.
2. Guru memberikan hadiah kepada peserta didik yang memenangkan permainan tradisional agar peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.

## REFERENSI

- Cresswell, J.W. (2009). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California : Sage Publications, ns.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Research Design : Pendekatan Kualitatif, Pendekatan Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Devi, M.P & Pusari, W.R. (2016). Upaya Meningkatkan kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Pipa Bocor Pada Kelompok B RA Darus Sa'adah Kudus Tahun Ajaran 2016/2017
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Inkadatu & Wibowo (2017). Peran pendidikan Jasmani dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Siswa kelas atas SD Negeri 2 Kalipetir.
- Khasanah, U.F. (2017). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Team Games

- Tournament di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4.6, 357-364
- Kurniati, U. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Kususma, W.A (2018). Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal, *E-journal: Konselor*. 1.1. 26-30
- Kristiani, Manuaba & Darsana. (2017). Pengaruh Metode bermain Berbantuan Gobag Sodor Terhadap Kemampuan Bekerjasama Anak Kelompok A di TK Gugus Mawar, *e-jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5.2,
- Marzoan & Hamizi. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-nafs*. 2.1. 62-82
- Meitya, dkk. (2017). Pengaruh Pelatihan Social Skills Terhadap Peningkatan Komunikasi dan Kerjasama pada Anak-Anak di RPTRA Angrek Bintaro: *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*: 1, 76-86
- Mu'in, F. (2011). *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Muslich, M. (2011.) *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta : Bumi Aksara
- Pratiwi, A.I., Ardianti, D.S & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 8.2
- Saputra, & Ekawati, (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak, *Jurnal Psikologi Jambi*. 2.2. 48-53
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 Tentang Tujuan Pendidikan
- Triyanti, Dkk, (2016). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik: *Jurnal Ilmiah Potensia*. 1,1. 28-35

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin