

Meningkatkan Solidaritas Siswa Dengan Media Permainan Tradisional Metode Bermain Di Kelas Rendah

Nur Wahyuni

EMAIL : Nurwahyuni.pancing@gmail.com

Universitas Battuta Medan

Jl. Sekip Simpang Sikambing No. 1 Medan

***ABSTRACT:** This study aims to obtain information and data about efforts to increase student solidarity through the traditional game playing method. The research method used is action research. The method is carried out in two cycles according to the Kemmis and Taggart model which consists of 4 stages (planning, action, observation, and reflection). Data collection techniques are field notes, interviews, documentation, and observation. Samples were taken from 20 children aged 6-7 years. The results showed that the child's sense of solidarity through the traditional game playing method improved. The level of solidarity of students in the low class before being treated in the form of traditional games was in the "low" category and after being given traditional games increased or was in the "high" category. 2) there is a significant positive effect of traditional games in increasing student solidarity. This means that student solidarity can be increased by giving traditional games using the playing method.*

***Keywords:** solidarity, traditional games, playing methods*

1. INTRODUCTION

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan adanya hubungan timbal balik. Menempatkan siswa sebagai subjek belajar berarti siswa merupakan individu yang aktif, bukan yang pasif yang hanya menerima pelajaran dari guru. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara aktif, efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu langkah untuk memiliki strategi adalah harus menguasai teknik-teknik pengajaran atau menguasai metode mengajar.

Metode belajar adalah cara yang dilakukan untuk saling berinteraksi sehingga proses belajar berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ditemukan siswa kurang rajin dalam belajar, siswa yang jarang mengerjakan tugas, serta tidak disiplin dalam belajar, dan kurang berminat dalam pembelajaran disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang tidak optimal sehingga mempengaruhi minat belajar pada diri siswa sehingga menjadi persoalan dasar untuk segera mendapatkan penanganan dari guru. Selain itu dengan penggunaan media belajar dapat memecu keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang diberikan guru akan lebih menarik jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu memacu siswa agar lebih aktif dan kreatif. Dengan demikian jika guru menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih fokus dalam pembelajaran dan akhirnya siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran siswa diharapkan fokus dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Untuk pembelajaran yang lebih efektif guru dapat memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga belajar menjadi kondusif dan nyaman. Hal ini menuntut pendidik untuk mengemas bahan pembelajaran sehingga anak dapat terangsang dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan

siswa pada saat pembelajaran. Selain itu untuk meningkatkan sikap solidaritas antar sesama siswa.

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan yang disampaikan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Usaha membuat pembelajaran lebih konkrit menggunakan media pembelajaran. Berbagai jenis media memiliki kegunaan masing-masing. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dan meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran. Juga dapat menumbuhkan sikap solidaritas antar siswa. Selain itu media pembelajaran juga bermanfaat bagi guru karena guru dapat dengan mudah memberikan materi dan menunjukkan materi yang konkrit. Penggunaan media pembelajaran sangat bervariasi karena media pembelajaran dapat digunakan dimana saja sesuai kebutuhan. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi di mana media tersebut digunakan, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal sesuai tujuan yang diharapkan. Dilihat dari variasi penggunaannya, media pembelajaran dapat digunakan secara perseorangan, kelompok dan siswa dalam jumlah banyak (masal).

Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa, oleh karena itu menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak.

Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan ini. Hal itu selaras dengan apa yang diungkapkan Ardiwinata (2006) dimana permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan asset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia.

Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan jaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya. Permainan tradisional juga sudah terbukti dalam memberikan kontribusi yang positif dalam pembelajaran hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2013) yang berjudul Permainan (Tradisional) untuk Mengembangkan Interaksi Sosial, Norma Sosial dan Norma Sosiomatematik pada Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran matematika. Menurut Peney Upton (2012: 34) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan social.

Pengertian Solidaritas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian kata solidaritas adalah, sifat (perasaan) solider, sifat satu rasa (senasip), perasaan setia kawan yang pada suatu kelompok anggota wajib memilikinya (Depdiknas, 2007:1082). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata sosial adalah berkenaan dengan masyarakat, perlu adanya komunikasi dalam usaha menunjang pembangunan, suka memperhatikan kepentingan umum (Depdiknas, 2007:1085). Secara etimologi arti solidaritas adalah kesetiakawanan atau kekompakkan. Dalam bahasa Arab berarti *tadhamun* atau *takaful* dan *ukhuwah*. Solidaritas dalam dua term ini mengandung pengertian, yaitu sikap saling membantu, menanggung dan memikul kesulitan dalam hidup bermasyarakat. Sikap anggota masyarakat Islam yang sering memikirkan, memperhatikan, dan membantu mengatasi kesulitan; anggota masyarakat Islam yang satu merasakan penderitaan yang lain sebagai penderitanya sendiri dan keberuntungannya adalah juga keberuntungan yang lain.

2. RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*) model Kemmis dan Taggart, yang meliputi: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan yang diberikan permainan tradisional galasin, kejar-kejaran (*Kriim*), dan lompat. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan observasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Maret 2022 di SD. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B (usia 6 hingga 7 tahun).

3. RESULTS AND DISCUSSION

Data pra-intervensi diperoleh data sebanyak 4 orang siswa (20%) dinyatakan “belum mencapai target”, yaitu 2 orang siswa dengan presentase nilai 68,42% dan 57,89% masuk kedalam kriteria “baik”; 2 orang siswa dengan presentase nilai 45,61% dan 38,60% masuk kedalam kriteria “cukup”, dengan rata-rata kenaikan sebesar 42,55%. Hasil penelitian post-intervensi diperoleh data seorang siswa yang dinyatakan “belum mencapai target” yaitu dengan jumlah nilai sebesar 69,30% walaupun termasuk ke dalam kriteria “baik”. Seorang siswa mampu mencapai peningkatan keterampilan sosial dengan nilai sempurna yaitu sebesar 100%, dengan rata-rata sebesar 54,13. Hasil pre-test dan post-test terjadi peningkatan pada aspek adaptasi yaitu indikator ke-16 (Anak mau memberikan pujian), yaitu terjadi perubahan pada keterampilan anak untuk mau memberikan pujian kepada temannya ketika bermain bersama. Peningkatan terendah terjadi pada aspek partisipasi yaitu indikator ke-12 (anak mau bermain dengan teman dekat) karena sudah banyak anak yang mampu mempraktikkan solidaritas dalam hal mau bermain dengan teman dekat.

4. CONCLUSIONS AND SUGGESTIONS

Conclusions

Berdasarkan hasil observasi di kelas rendah yang dilakukan selama 2 siklus diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Hasil observasi solidaritas sebelum diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata 6,0 dari 16 orang anak, 7 orang anak masih dikategorikan belum berkembang 43,75%, 9 orang anak masih dikategorikan mulai berkembang 56,25% dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih rendah
- b. Ketika pelaksanaan permainan tradisional dapat meningkatkan solidaritas siswa sekolah dasar, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari prasiklus hingga siklus dua. Hasil observasi pra siklus, terdapat 7 orang anak dikategorikan belum berkembang (43,75%), 9 orang anak yang dikategorikan mulai berkembang (56,25%) dan belum ada anak yang memperoleh kriteria yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, kemudian dilanjutkan siklus I. Pada siklus I dilakukan 1 kali pertemuan, pada pertemuan pertama semua anak memiliki kriteria mulai berkembang (100%).
- c. Setelah pelaksanaan pada siklus 2 dilakukan juga sama halnya dengan siklus 1 dengan 1 kali pertemuan, pada siklus II pada pertemuan pertama terdapat 1 orang anak

memiliki kriteria mulai berkembang (6,25%), 14 anak memiliki kriteria berkembang sesuai harapan (87,5) dan 1 orang anak memiliki kriteria berkembang sangat baik (6,25).

Suggestions

Sebagai guru sebaiknya dapat memotivasi untuk memberikan kegiatan atau permainan-permainan yang bervariasi yang mengandung nilai-nilai untuk meningkatkan perkembangan anak, dan menggunakan alam sekitar untuk dijadikan sebagai alat permainan untuk anak dan dan Diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam meningkatkan solidaritas anak

BIBLIOGRAPHY

- Achroni Keen, (2012), *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta : Javalitera.
- Arsyad Azhar , *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013
- Hurlock, Elizabeth, (2006). *Psikologi Perkembangan*, terjemahan Istiwidiyanti, soedjarwo, Jakarta :Erlangga.
- Ismail, Andang, (2011) *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Motivasi, M., Siswa, B., & Sd, K. V. (2015). *Keefektifan media permainan tradisional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas v sd n bumi 2*. 2(1), 29–39.