

## **Upaya Meningkatkan Sikap Kerjasama Muatan Bahasa Indonesia *Model Problem Based Learning* Berbasis Permainan Tradisional**

**Muhammad Nur Kudus<sup>1\*</sup>, Rosidah Aliim Hidayat <sup>2</sup>, Astri Kusuma Wardani<sup>3</sup>**

<sup>1, 2</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

<sup>3</sup> SD Negeri Tamansari 3, Yogyakarta

\*email: [mnurkudus@gmail.com](mailto:mnurkudus@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan upaya meningkatkan sikap kerjasama pada muatan bahasa Indonesia model *problem-based learning* berbasis permainan tradisional kelas III SDN Tamansari 3.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kolaboratif dengan menggunakan modal Kurt Lewin. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Tamansari 3 dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan pedoman angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskripsi kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbasis permainan tradisional meningkatkan sikap Kerjasama pada muatan Bahasa Indonesia kelas III SDN Tamansari 3 dengan Data yang diperoleh dari sikap kerjasama antar peserta didik sebelum dilakukan tindakan yaitu pra siklus memiliki presentase sebesar 55% dengan kriteria "Kurang". Setelah dilakukan tindakan siklus I presentase mengalami kenaikan menjadi 78,5% dengan kriteria "Cukup Baik". Karena belum mencapai batas indikator minimal, maka tindakan dilanjutkan pada siklus II. Data dari hasil siklus II memiliki presentase sebesar 84,5% dengan kriteria "Baik". Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan sudah memenuhi indikator keberhasilan klasikal yaitu sikap kerjasama antar peserta didik telah mencapai presentase minimal 80% dengan kriteria "Baik". Sehingga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dihentikan pada siklus II.

**Kata Kunci:** Sikap Kerjasama, Muatan Bahasa Indonesia, Problem Based Learning, Permainan Tradisional

### **Pendahuluan**

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Menurut Annisa (2020), keterampilan berbahasa tidak dikuasai anak dengan sendirinya, tetapi melalui pembelajaran atau memerlukan upaya pengembangan. Selain memahami struktur bahasa, kosakata, dan kemampuan berbicara, pembelajaran Bahasa Indonesia juga harus mengembangkan aspek sosial seperti sikap kerjasama. Sikap kerjasama merupakan salah satu kompetensi sosial yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Kelas III SDN Tamansari 3 Yogyakarta adalah salah satu sekolah dasar yang menghadapi tantangan dalam mengembangkan sikap kerjasama di kalangan siswa. Kurikulum yang berfokus pada penguasaan materi, terkadang membuat aspek sosial seperti kerjasama terabaikan. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap kerjasama siswa secara efektif.

Salah satu metode pembelajaran yang menunjukkan potensi dalam meningkatkan sikap kerjasama adalah Model Problem Based Learning (PBL). Model pembelajaran ini, siswa mulai dari awal terlibat dalam pemecahan masalah kehidupan nyata yang mungkin mereka hadapi setelah menyelesaikan pendidikan formal (Abudin, 2009:243). Warsono, (2013:147) model pembelajaran yang berakar pada konstruktivisme dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 277**

Muhammad Nur Kudus, Rosidah Aliim Hidayat, Astri Kusuma Wardani

pembelajaran serta melibatkan mereka dalam pemecahan masalah. PBL memungkinkan siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah yang bersifat nyata dan kontekstual. Namun, agar PBL dapat berhasil dalam meningkatkan sikap kerjasama, perlu pengembangan strategi yang sesuai dan menarik bagi siswa.

Selain itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran juga dapat menjadi pendekatan yang efektif. Permainan tradisional adalah bagian penting dari budaya Indonesia yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mempromosikan kerjasama, keterampilan sosial, dan pemahaman tentang tradisi lokal. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Mayke, 2001:15), sedangkan permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya (Ahmad Yunus, 1980:1).

Mengingat konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi potensi Model Problem Based Learning (PBL) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan sikap kerjasama siswa kelas III di SDN Tamansari 3 Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang cara efektif mengintegrasikan elemen-elemen permainan tradisional ke dalam Model PBL, sehingga mendorong perkembangan sikap kerjasama siswa secara positif dan menyenangkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dan pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan aspek sosial seperti sikap kerjasama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan pendidikan karakter dan pembelajaran berbasis masalah.

## **Metode**

Peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Lembu Andini, Pakuncen, Wirobrajan Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai di dengan tempat dari perlakuan yang diberikan kepada subjek tindakan (Arikunto 2014). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan pedoman angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskripsi kuantitatif dan kualitatif.

Lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur kerjasama siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas baik secara online maupun luring. Berikut indikator kerjasama Indikator menurut Lungdren (Isjoni, 2012: 46-48) yang digunakan dalam pembuatan lembar pengamatan terlihat pada tabel 1.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 278**

Muhammad Nur Kudus, Rosidah Aliim Hidayat, Astri Kusuma Wardani

**Tabel 1. Indikator kerjasama**

Aspek	Indikator
Kerjasama	kontribusi setiap anggota kepada kelompok tanggung jawab setiap anggota untuk menyelesaikan tugas penyamaan pendapat seluruh anggota

Berbeda dengan hasil belajar siswa, hasil tes yang diperoleh pada awal dan akhir siklus tindakan dianalisis secara analisis kuantitatif. Berdasarkan analisis hasil tes ini akan diketahui peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Hasil tes tersebut kemudian dicari rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa.

**Hasil dan Pembahasan (Heading 1) (bold, 11 pt)**

Sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti melakukan kegiatan pra siklus. Tahap pra siklus ini dapat memberikan acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Tahap pra siklus dilakukan peneliti secara langsung dengan melakukan pembelajaran terbimbing I sekaligus melakukan observasi pada proses pembelajaran di kelas III SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta. Dari hasil kegiatan pra siklus tersebut diperoleh rata-rata hasil presentase sikap kerjasama antar peserta didik sebesar 55% dengan kriteria "Kurang". Dengan penjabaran setiap deskriptor sebagai berikut :

No	Deskriptor	Presentase
1	Saling berkontribusi dalam kelompok	50%
2	Saling berkomunikasi dalam kelompok	65%
3	Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama	45%
4	Dapat bekerja secara berkelompok	61%
Rata-rata		55%
Kategori		Kurang

Dari hasil kegiatan pra siklus tersebut terdapat permasalahan berupa kerjasama antar peserta didik yang belum terlihat. Dengan demikian, peneliti mencoba mencari alternatif solusi untuk meningkatkan sikap kerjasama antar peserta didik dengan mengkolaborasikan model pembelajaran Problem Based Learning dengan permainan tradisional dzhinglik oglak aglik dan ular naga.

1. Hasil Rata-Rata Tindakan Siklus I

No	Sub Indikator	Presentase
1	Saling ketergantungan yang positif	72%
2	Tanggung jawab perseorangan	83%
3	Interaksi	68%
4	Komunikasi	62,5%

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 279**

Muhammad Nur Kudus, Rosidah Aliim Hidayat, Astri Kusuma Wardani

	Rata-rata	78,5%
	Kriteria	Cukup

2. Hasil Rata-Rata Tindakan Siklus II

No	Sub Indikator	Presentase
1	Saling ketergantungan yang positif	81%
2	Tanggung jawab perseorangan	92,5%
3	Interaksi	78%
4	Komunikasi	75,5%
	Rata-rata	84,5%
	Kriteria	Baik

Berdasarkan hasil tindakan pra siklus hingga siklus II berakhir, menunjukkan adanya peningkatan sikap kerjasama antar peserta didik dalam pembelajaran. pada pra siklus memperoleh rata-rata sikap kerjasama sebesar 55%, pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 78,50%, dan pada siklus II memperoleh presentase sebesar 84,50%.

Data rata-rata siklus I pada setiap sub indikator dapat diperjelas melalui diagram batang di bawah ini :



Diagram di atas menunjukkan adanya peningkatan sikap kerjasama antar peserta didik sebelum dan setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peningkatan sikap kerjasama yang mengalami peningkatan pada setiap siklus merupakan bukti keberhasilan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis permainan tradisional. Menurut Rina Wahyu dalam Nurwahidah (2021:57) Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan pada kurikulum 2013 sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menyediakan perangkat pembelajaran segala alat dan bahan yang digunakan guru untuk melakukan proses pembelajaran. Menurut Nur Ayu Susanti (2022:26) permainan tradisional dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, keberanian, kegesitan, keterampilan, dan lain sebagainya. Beberapa permainan tradisional lainnya dapat menggambarkan tentang kekompakan, kerja sama, kebersamaan dalam menyelesaikan masalah yang mereka temukan. Kombinasi antara model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan permainan tradisional merupakan sebuah formula yang dapat meningkatkan sikap kerjasama antar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan melalui diagram di atas. Data yang diperoleh dari sikap kerjasama antar peserta didik sebelum dilakukan tindakan yaitu pra siklus memiliki presentase sebesar 55% dengan

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 280**

Muhammad Nur Kudus, Rosidah Aliim Hidayat, Astri Kusuma Wardani

kriteria "Kurang". Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan belum memenuhi indikator keberhasilan secara klasikal, maka penelitian dilanjutkan pada siklus I dengan materi dan waktu yang berbeda. Data dari hasil siklus I memiliki presentase sebesar 78,5% dengan kriteria "Cukup Baik". Menurut susanto dalam Nurwahidah (2021:56) model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) akan membuat peserta didik terbiasa menghadapi masalah dan tertantang untuk menyelesaikan masalah baik di dalam kelas maupun di kehidupan sehari-hari (real word). Lebih lanjut Atmojo dalam Nurwahidah (2021:56) menegaskan bahwa model Problem Based Learning (PBL) menggunakan pembelajaran dengan eksplorasi lingkungan yang digunakan berupa pengalaman kesaharian peserta didik sehingga dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir. Selain itu, Sulistyarini & Santoso dalam Nurwahidah (2021:56) menyatakan bahwa lingkungan belajar dengan Problem Based Learning (PBL) bersifat terbuka, menggunakan proses demokrasi, dan menekankan peran aktif peserta didik. Data dari hasil siklus I memiliki presentase sebesar 84,5% dengan kriteria "Baik". Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan sudah memenuhi indikator keberhasilan klasikal yaitu sikap kerjasama antar peserta didik telah mencapai presentase minimal 80% dengan kriteria "Baik". Sehingga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dihentikan pada siklus II.

Hasil penelitian ini sesuai dengan dengan Penelitian yang dilakukan Wahyu Hidayati pada tahun 2014 dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo memperoleh hasil permainan tradisional meningkatkan kemampuan Kerjasama siswa dengan peningkatan pada siklus I memperoleh presentase 52,38% dan meningkat pada siklus II dengan presentase 80,95%. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan peneliti ada pada penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan Kerjasama, perbedaannya peneliti menggunakan model PBL berbasis permainan tradisional dengan sampel penelitian siswa kelas 3 SD.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Sikap Kerjasama pada Muatan Bahasa Indonesia Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Permainan Tradisional Kelas III SDN Tamansari 3 Yogyakarta", dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik. Sebelum pelaksanaan tindakan, gambaran kemampuan kerjasama peserta didik kelas III di SD Negeri Tamansari 3 berada pada rata-rata presentase sebesar 55% dengan kriteria "Kurang". Setelah pelaksanaan tindakan siklus I, terjadi peningkatan kemampuan kerjasama menjadi rata-rata presentase sebesar 78% dengan kriteria "Cukup". Peningkatan ini terus berlanjut setelah pelaksanaan tindakan siklus II, di mana kemampuan kerjasama peserta didik meningkat menjadi rata-rata presentase sebesar 84,5% dengan kriteria "Baik". Kenaikan presentase ini menunjukkan adanya pengaruh positif permainan tradisional terhadap kemampuan kerjasama peserta didik kelas III di SD Negeri Tamansari 3, yang ditandai dengan peningkatan presentase kemampuan kerjasama dari 55% sebelum tindakan menjadi 84% setelah tindakan.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 281**

Muhammad Nur Kudus, Rosidah Aliim Hidayat, Astri Kusuma Wardani

### **Ucapan Terimakasih**

Peneliti ingin menyampaikan rasa syukur dan apresiasi yang mendalam atas dukungan yang diberikan oleh banyak pihak dalam proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih yang tulus dan hangat kepada Ibu Rohmadiati Lestari, S.Pd. selaku kepala SDN Tamansari 3 yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian. Selanjutnya, peneliti juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Ibu Indah Wahyuningsih, S.Pd. selaku Guru Pamong SDN Tamansari 3 yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk melakukan penelitian. Kedua beliau telah memberikan kontribusi dalam membentuk dan menyempurnakan penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

### **Daftar Pustaka**

- Abuddin, Nata. (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Annisa, Amany Balqis El. (2020). *Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini dan Cara Mengembangkannya*. Dikutip dari:  
<https://www.kompasiana.com/amany09483/5e7c4b39d541df1def557e93/kemampuan-berbahasa-anak-usia-dini-dan-cara-mengembangkannya>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.