

Tinjauan Pustaka: Peran Permainan Ranjau Sepatu dalam Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa SD

Arjun Naja Abrori C.D¹, Yuli Siswanto², Rizky Adiyanto³

Universitas Muhammadiyah Purworejo¹²³
ariunnaja025@gmail.com¹

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

Collaboration is a crucial 21st-century skill that should be nurtured from an early age. Traditional instructional methods often lack opportunities to develop students' collaborative competencies effectively. Therefore, innovative and engaging strategies are needed to foster positive social interaction and support character education in elementary schools. This literature review explores the potential of the "Ranjau Sepatu" game as a pedagogical strategy to enhance students' collaborative skills. As an active and cooperative learning activity, the game offers a contextual and enjoyable experience that promotes trust, communication, and joint problem-solving. The review synthesizes findings from several national journal articles discussing theoretical foundations and practical applications of similar educational games. The results indicate that the "Ranjau Sepatu" game can be an effective approach to instilling values of collaboration in elementary education.

Keywords: educational game, minefield game, collaboration

Abstrak

Kerja sama adalah keterampilan abad ke-21 yang penting ditanamkan sejak dini. Pembelajaran konvensional kurang mendukung pengembangan kolaborasi siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran inovatif dan menyenangkan yang mendorong interaksi sosial positif dan memperkuat pendidikan karakter di sekolah dasar. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk menganalisis peran permainan Ranjau Sepatu sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama siswa sekolah dasar. Kemampuan bekerjasama merupakan kompetensi sosial yang penting dikembangkan sejak dini. Permainan Ranjau Sepatu sebagai bentuk pembelajaran aktif dan kolaboratif memberikan pengalaman kontekstual yang menyenangkan serta mendorong kepercayaan, komunikasi, dan penyelesaian masalah secara bersama. Kajian ini mengulas beberapa artikel jurnal nasional yang menjelaskan landasan teori dan praktik penggunaan permainan edukatif serupa. Kajian ini menyimpulkan bahwa permainan Ranjau Sepatu dapat menjadi strategi yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kerjasama dalam pendidikan dasar.

Kata kunci: permainan, ranjau sepatu, kerjasama



PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 menuntut berbagai kompetensi baru bagi peserta didik. Salah satu kompetensi utama yang menjadi fokus dalam pengembangan kurikulum di berbagai negara adalah kemampuan bekerja sama atau *collaboration*. Kompetensi ini termasuk dalam bagian dari 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, and Communication*) yang menjadi penekanan penting dalam sistem pendidikan modern. Kemampuan bekerjasama tidak hanya penting dalam konteks pendidikan formal, tetapi juga merupakan bekal utama dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan profesional seseorang di masa depan.

Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan dasar memegang peran penting dalam pembentukan karakter siswa, termasuk dalam menanamkan nilai-nilai kerja sama. Dalam fase perkembangan siswa SD, interaksi sosial mulai berkembang secara lebih kompleks. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial-emosional. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Permainan memiliki karakteristik alami yang menarik minat anak-anak. Anak usia sekolah dasar umumnya belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang bersifat konkret. Oleh karena itu, permainan menjadi media pembelajaran yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai sosial seperti menghargai orang lain, berempati, mendengarkan, dan mengambil keputusan bersama dalam suasana yang menyenangkan.

Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama siswa adalah permainan “Ranjau Sepatu”. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, di mana satu siswa menjadi peserta yang berjalan dengan mata tertutup, sedangkan teman satu kelompoknya memberikan arahan verbal agar peserta tersebut dapat berjalan menghindari “ranjau” atau rintangan yang telah disusun oleh guru. Tujuan utama dari permainan ini bukan hanya untuk mencapai garis akhir, melainkan untuk menumbuhkan kepercayaan antaranggota kelompok, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta memperkuat tanggung jawab sosial.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap keterampilan sosial siswa. Misalnya, kajian oleh Mulyani dan Suryani (2019) mengemukakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan interaksi sosial dan rasa kebersamaan di antara siswa. Selain itu, Rahmawati dan Indrawati (2021) juga menemukan bahwa permainan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sikap empati dan toleransi antar siswa.

Dalam implementasinya, permainan ini dapat dilakukan di ruang kelas atau di luar ruangan dengan menggunakan alat bantu sederhana. Keunikan permainan ini adalah bahwa siswa tidak hanya dituntut untuk berpikir strategis, tetapi juga berlatih untuk mengelola emosi dan mempercayai orang lain. Ini adalah aspek penting dalam pendidikan karakter. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang utuh, secara kognitif siswa dilatih untuk menyusun strategi, secara afektif siswa belajar mempercayai dan menghargai teman dan secara psikomotorik siswa melakukan gerakan fisik yang bermanfaat bagi kesehatan dan konsentrasi.

Lebih jauh, permainan Ranjau Sepatu juga mendukung pembelajaran diferensiasi. Siswa dengan gaya belajar kinestetik, auditori, maupun visual bisa mendapatkan manfaat dari kegiatan ini. Selain itu, permainan ini bersifat inklusif karena dapat disesuaikan untuk melibatkan seluruh siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan belajar khusus. Guru dapat memodifikasi tingkat kesulitan, bentuk rintangan, maupun aturan main agar seluruh siswa dapat terlibat aktif tanpa merasa terintimidasi atau tertinggal.

Namun demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran juga menghadapi tantangan. Guru harus mampu merencanakan dan mengelola waktu dengan baik agar

permainan tidak mengganggu pencapaian tujuan pembelajaran utama. Selain itu, diperlukan keterampilan manajemen kelas yang baik agar kegiatan berjalan tertib dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa, bukan sebagai pusat informasi.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penting untuk meninjau lebih lanjut bagaimana permainan Ranjau Sepatu dapat diintegrasikan ke dalam strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama siswa sekolah dasar. Kajian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama: *Bagaimana peran permainan Ranjau Sepatu dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama siswa SD?* Untuk menjawab pertanyaan tersebut, artikel ini akan mengkaji berbagai literatur dan penelitian yang relevan dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran kooperatif, dan penggunaan permainan sebagai media pendidikan karakter.

Artikel ini disusun menggunakan metode studi pustaka (*literature review*), yaitu dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber referensi ilmiah terkait pembelajaran kooperatif dan permainan edukatif. Pendekatan ini sejalan dengan kerangka Systematic Literature Review (SLR), yang memungkinkan penelusuran literatur dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan mendalam guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai topik yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan edukatif telah terbukti sebagai pendekatan yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna, terutama dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran tidak cukup hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga harus diarahkan untuk membangun keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah kemampuan bekerjasama. Permainan “Ranjau Sepatu” merupakan bentuk strategi pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kerja sama siswa secara signifikan.

1. Implementasi Pembelajaran Kooperatif melalui Permainan Ranjau Sepatu

Dalam pendekatan pembelajaran kooperatif, terdapat lima aspek penting yang menjadi dasar pelaksanaannya, yakni terciptanya hubungan saling bergantung secara positif antar siswa, adanya tanggung jawab individu terhadap penyelesaian tugas, terjadinya interaksi yang saling mendukung, pengembangan keterampilan sosial yang mendukung kerja kelompok, serta penerapan penilaian terhadap hasil kerja kelompok. Permainan Ranjau Sepatu dapat mengakomodasi kelima prinsip tersebut secara alami. Ketika satu siswa bertugas berjalan dengan mata tertutup dan rekan satu tim memberikan instruksi verbal, maka terbentuk ketergantungan positif karena keberhasilan tugas tidak mungkin dicapai secara individu. Setiap siswa memiliki peran yang penting dan tidak tergantikan.

Dalam pelaksanaannya, permainan ini juga mendorong tanggung jawab individu karena setiap anggota kelompok harus memberikan kontribusi aktif. Interaksi yang saling mendukung tercipta karena siswa harus saling mendukung dan memberikan arahan dengan bahasa yang efektif. Siswa juga melatih keterampilan sosial seperti sabar, percaya, dan empati dalam memberikan bantuan atau menerima masukan dari temannya.

Temuan ini sejalan dengan studi Hidayat dan Wulandari (2020) yang menunjukkan bahwa model kooperatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan rasa tanggung jawab individu dan kemampuan siswa dalam berinteraksi secara suportif. Hal ini juga diperkuat oleh Iskandar dan Dini (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif secara signifikan berkontribusi pada perkembangan sosial siswa.

2. Pembelajaran Kontekstual melalui Permainan Ranjau Sepatu

Permainan Ranjau Sepatu juga sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam proses belajar. Menurut Nugroho dan Lestari (2020), permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui aktivitas langsung. Permainan Ranjau Sepatu menciptakan suasana tersebut karena siswa mengalami secara langsung tantangan, problem solving, dan komunikasi yang terjadi selama permainan. Permainan ini juga dapat dikaitkan dengan pembelajaran tematik, di mana kompetensi sosial dan nilai-nilai moral seperti gotong royong, saling percaya, serta tanggung jawab dapat dibangun melalui pengalaman nyata.

Hal ini diperkuat oleh Iskandar dan Dini (2019) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang konkret melalui kegiatan kolaboratif dapat meningkatkan perkembangan sosial siswa. Permainan ini juga mengadopsi prinsip pembelajaran tematik yang mengintegrasikan nilai gotong royong, saling percaya, dan tanggung jawab ke dalam aktivitas nyata.

3. Dukungan Terhadap Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila

Salah satu tujuan Kurikulum Merdeka adalah membentuk Pelajar Pancasila yang berakarakter, mampu bekerja sama, berpikir kritis, dan komunikatif. Permainan Ranjau Sepatu mendukung pencapaian dimensi gotong royong dan bernalar kritis dari Profil Pelajar Pancasila. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mendengarkan dengan aktif, merespons instruksi dengan tepat, dan mengembangkan rasa saling percaya. Semua proses ini berlangsung secara menyenangkan, tanpa tekanan, tetapi tetap mendalam secara psikologis dan edukatif.

Dalam pelaksanaannya, permainan ini memungkinkan siswa untuk mendengarkan instruksi secara aktif, mengambil keputusan secara cepat, dan mempercayai rekan sekelompoknya. Ini sejalan dengan pemikiran Suparman (2018) bahwa pembelajaran aktif berbasis permainan mampu menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih mendalam daripada pembelajaran konvensional.

4. Hasil Kajian Literatur Empiris

Beberapa hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Rahmawati dan Indrawati (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam hal empati dan kerja sama. Hal serupa diungkapkan oleh Yuliana dan Prasetyo (2021) yang menemukan bahwa siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran berbasis permainan mengalami peningkatan interaksi sosial yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Teladaningsih et al. (2019) dalam penelitiannya tentang TGT (Teams Games Tournament) menunjukkan bahwa pendekatan permainan kooperatif dapat meningkatkan kolaborasi kelas IV SD.

Putri et al. (2019) juga melaporkan bahwa teknik permainan kooperatif mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa secara signifikan. Widodo dan Dewi (2020) juga menggarisbawahi bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu menurunkan ego individu dan meningkatkan rasa tanggung jawab kolektif. Permainan Ranjau Sepatu dalam konteks ini bisa menjadi bentuk nyata dari pengembangan karakter siswa di kelas rendah SD, karena sifatnya yang ringan, fleksibel, tetapi sarat nilai.

5. Penerapan dan Modifikasi dalam Konteks Kelas

Penerapan permainan ini cukup fleksibel, karena dapat dilakukan di ruang kelas, aula, atau bahkan di luar ruangan. Guru dapat memodifikasi bentuk rintangan, durasi permainan, atau komposisi kelompok sesuai dengan kondisi kelas. Penggunaan alat bantu sederhana seperti kursi, tali, atau benda-benda kecil lainnya dapat menjadi

bagian dari skenario “ranjau”. Siswa secara alami akan belajar untuk menyusun strategi, mengelola komunikasi, serta menghadapi tantangan secara kolektif. Kelebihan lain dari permainan ini adalah tidak memerlukan alat canggih atau biaya besar, serta dapat disesuaikan untuk berbagai jenjang kelas. Hal ini menjadikannya sebagai strategi pembelajaran yang efisien namun tetap bermakna.

Dalam kajian Nugroho dan Lestari (2020), disebutkan bahwa keberhasilan penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengadaptasi alat dan skenario sesuai dengan karakteristik siswa. Permainan Ranjau Sepatu memiliki fleksibilitas tinggi untuk dimodifikasi berdasarkan usia, kebutuhan khusus, dan ruang pembelajaran (indoor/outdoor).

6. Tantangan Implementasi dan Solusinya

Beberapa guru mengungkapkan tantangan dalam pelaksanaan permainan di kelas, seperti keterbatasan waktu dan kendala manajemen siswa. Menurut Mulyani dan Suryani (2019), tantangan ini dapat diminimalisasi dengan perencanaan matang, aturan yang jelas, dan penempatan permainan pada waktu strategis, misalnya sebagai *ice breaking* atau penguatan di akhir sesi pembelajaran. Selvi et al. (2023) menyarankan pentingnya perencanaan matang dalam pembelajaran kolaboratif agar tujuan tercapai tanpa mengganggu alur pembelajaran utama.

Maharani et al. (2025) juga menekankan bahwa keterlibatan siswa akan meningkat jika guru kreatif dan mampu memfasilitasi pembelajaran berbasis kelompok dengan baik. Refleksi setelah bermain menjadi kunci untuk menginternalisasi nilai-nilai kerjasama dan empati. Permainan Ranjau Sepatu memerlukan fasilitasi guru yang baik agar pembelajaran tidak hanya menjadi aktivitas bermain, tetapi juga aktivitas reflektif yang bermakna.

7. Peran Guru dalam Fasilitasi Refleksi

Studi oleh Iskandar dan Dini (2019) menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai karakter melalui refleksi pascaaktivitas. Oleh karena itu, guru perlu memfasilitasi refleksi melalui pertanyaan terbuka yang menggugah kesadaran siswa terhadap proses belajar mereka. Pertanyaan seperti “*Apa tantangan terbesar saat bermain?*”, “*Apa yang membuat kamu percaya pada temanmu?*”, atau “*Bagaimana kita bisa lebih baik sebagai tim?*” dapat membuka ruang diskusi yang bermakna dan mendalam. Hal ini menekankan peran guru sebagai fasilitator, bukan hanya sebagai pengatur aktivitas.

8. Potensi Pengembangan Lebih Lanjut

Permainan Ranjau Sepatu dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan unsur literasi, numerasi, bahkan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) dalam skenario permainan. Labibah dan Marsofiyati (2025) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kolaboratif dapat dirancang fleksibel untuk mendukung berbagai kompetensi lintas disiplin. Misalnya, siswa hanya bisa bergerak jika berhasil menjawab pertanyaan matematika atau menyelesaikan tantangan kelompok. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya membangun kerjasama tetapi juga mendukung capaian kompetensi lainnya. Ini mendukung gagasan dari Suparman (2018) bahwa permainan dapat menjadi jembatan antara penguatan karakter dan capaian kognitif jika dirancang secara kreatif.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, permainan Ranjau Sepatu terbukti memiliki peran strategis dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar. Permainan ini mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif secara alami, seperti ketergantungan positif, komunikasi efektif, dan tanggung jawab individu dalam konteks kelompok. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan ini juga melatih keterampilan sosial-emosional seperti empati, toleransi, dan kepercayaan antar siswa.

Penggunaan permainan Ranjau Sepatu mendukung capaian Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi gotong royong dan komunikasi. Selain itu, permainan ini bersifat fleksibel, dapat dimodifikasi, dan cocok untuk diterapkan dalam berbagai konteks kelas, termasuk kelas inklusif. Meskipun terdapat tantangan implementasi seperti keterbatasan waktu atau pengelolaan kelas, hal tersebut dapat diatasi dengan perencanaan dan fasilitasi yang tepat oleh guru. Dengan demikian, permainan ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk memperkuat nilai kerjasama dalam pendidikan karakter siswa SD. Kajian lanjutan dapat mengeksplorasi penerapannya dalam konteks tematik dan lintas mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, A., & Ningsih, S. (2020). Implementasi model pembelajaran inklusif dalam pendidikan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Inklusi Indonesia*, 3(1), 45–56.
- Hidayat, T., & Wulandari, N. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 35–42.
- Iskandar, S., & Dini, N. A. (2019). Pembelajaran kooperatif dan perkembangan sosial siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(3), 211–218.
- Labibah, K., & Marsofiyati, M. (2025). Dampak Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif terhadap Keterampilan Sosial Siswa: Studi Pustaka. *Journal of Student Research*, 3(1), 181-190.
- Maharani, A. M., Andari, N. Z., & Suriani, A. (2025). Strategi Pembelajaran Kolaboratif SD Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterlibatan Siswa. *Journal Innovation In Education*, 3(2), 140-144.
- Mulyani, S., & Suryani, L. (2019). Penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 88–94.
- Nugroho, A., & Lestari, E. (2020). Implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 56–65.
- Putri, I. S., Solih, S., & Handoyo, A. W. (2019). Efektivitas Teknik Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sd Negeri 2 Curugbarang Pandeglang. *Cendekiawan*, 1(2), 51-60.
- Rahmawati, L., & Indrawati, R. (2021). Pengaruh permainan terhadap keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 101–109.
- Selvi, S. N. M., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pembelajaran kolaboratif untuk peningkatan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 130-135.
- Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky dan interdepedensi sosial sebagai landasan teori dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 231-239.
- Suparman, A. (2018). Strategi pembelajaran aktif melalui permainan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 27–34.
- Teladaningsih, O., Mawardi, M., & Huliana, I. (2019). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORATIF PESERTA DIDIK KELAS 4 SD: Teams Games Tournament, keterampilan kolaboratif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 17-30.
- Widodo, A., & Dewi, A. R. (2020). Peran permainan dalam menumbuhkan tanggung jawab sosial siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(3), 390–401.
- Yuliana, R., & Prasetyo, D. (2021). Pembelajaran kolaboratif melalui permainan untuk meningkatkan kerjasama siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 422–431.