

TRADITIONAL GAME (GAPYAK) AS EFFORT TO DEVELOP COMMUNICATION AND STUDENT COOPERATION IN 1 BUMIREJO ELEMENTARY SCHOOL

Ingtiarti, Nur Rofiqoh, Ivan Arifudin, Kartika Chrysti Suryandari

Universitas Sebelas Maret
ingtiarti@gmail.com

Article History

accepted 30/09/2018
approved 12/10/2018
published 30/10/2018

Keywords

*traditional games,
communication,
cooperation*

Abstract

Recently, traditional game among students, particularly gapyak, have begun to fade and are forgotten due to the times. Gapyak has been replaced by modern technology-based games that have a high level of addiction, resulting in changes in student behavior and habits. They tend to be less socializing with people around. As a result, students lack of communication and collaboration in daily life. This research to foster communication and collaboration of students in SD Negeri 1 Bumirejo. The research subjects were 27 grade V students of SD Negeri 1 Bumirejo. The object of the research is communication and student collaboration in the game Gapyak. The research design is descriptive qualitative with data collection techniques through observation sheets and interview sheets which are then described. The results showed that the traditional game Gapyak in communicating "good" criteria with a percentage of 80%, and in cooperation the criteria "good" with a percentage of 83%. This can be seen from observations that show that students are able to communicate, cooperate, and responsible.

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
https://jurnal.uns.ac.id/shes

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pada era sekarang, teknologi dalam berbagai bidang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan yang sangat pesat dikarenakan manusia ingin hidup lebih aman, lebih baik dan keluar dari masalah yang dihadapinya. Kemajuan teknologi ini menyebabkan pergeseran budaya, terutama pada perilaku dan kebiasaan siswa. Salah satu bentuk kemajuan teknologi tersebut yaitu munculnya permainan modern seperti, *video game*, *playstation* dan *games online*. Permainan modern banyak digemari oleh siswa SD dan menyebabkan kecanduan yang tinggi. Akibatnya, siswa menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*. Banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* telah merubah siswa menjadi kurang bersosialisasi dan memiliki ego yang tinggi.

Siswa lebih cenderung suka bermain permainan modern karena adanya dukungan dari orangtua yang menyediakan berbagai fasilitas untuk mengakses permainan modern seperti, *smartphone* dan laptop. Orangtua tidak memperkenalkan permainan zaman dahulu atau tradisional yang lebih menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.

Berdasarkan fakta diatas, peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi munculnya komunikasi dan kerjasama dalam permainan tradisional. Menurut Adistyasari (2013: 54), keterampilan sosial dan kerjasama siswa merupakan hal penting yang dibutuhkan siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya, keluarga dan lingkungan. Tetapi pada kenyataannya, di negeri ini banyak fakta yang menunjukkan bahwa masih rendahnya kerjasama dan interaksi antar siswa atau pelajar. Rendahnya kerjasama dan interaksi atau komunikasi antar siswa ini dipengaruhi oleh perkembangan gaya hidup yang semakin individual dan perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti banyaknya permainan berteknologi yang banyak digemari siswa karena canggih, asik dan tidak melelahkan karena hanya dimainkan dengan duduk berdiam diri sehingga membuat siswa menjadi acuh tak acuh dengan orang lain, sering mementingkan diri sendiri dan kurang bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya.

Pada era globalisasi ini, manusia dihadapkan pada tuntutan akan pentingnya sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu berkompetensi, cakap dalam berkomunikasi, dan dapat bekerjasama dengan baik. Sumber daya manusia yang berkualitas, yang dihasilkan oleh pendidikan yang berkualitas pula, yaitu dengan mengadakan permainan tradisional yang memiliki banyak nilai, dapat menjadi kekuatan utama untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam pendidikan, sehingga melalui adanya permainan tradisional “gapyak” diharapkan dapat menciptakan sumber daya yang benar-benar berkualitas serta mampu berkompetisi, cakap dalam berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Menurut Depdiknas (Sari I. J, Murni D, Sjaifuddin, 2016) kecakapan komunikasi dapat diketahui melalui komunikasi lisan dan tulisan siswa. Komunikasi lisan dapat mengukur kemampuan mendengarkan dan menyampaikan pesan siswa, sedangkan komunikasi tulisan hanya dapat mengukur kemampuan siswa dalam menyampaikan pesan.

Disamping komunikasi yang baik, siswa juga harus dapat bekerjasama dengan baik pula. Adapun indikator kerjasama siswa yang dapat mengukur kemampuan kerjasama siswa menurut Lungdren yaitu: (a) menggunakan kesepakatan, (b) menghargai kontribusi, (c) mengambil giliran dan berbagi tugas, (d) berada dalam kelompok, (e) berada dalam tugas, (f) mendorong partisipasi, (g) mengundang orang lain, (h) menyelesaikan tugas dalam waktunya, dan (i) menghormati perbedaan individu (Isjoni, 2012: 46-47).

Penelitian ini dilakukan pada siswa Sekolah Dasar (SD) kelas V. Dilakukannya pada siswa SD karena pada jenjang tersebut merupakan dasar untuk siswa dapat menanamkan kemampuannya dalam bersosialisasi berkomunikasi dan bekerja sama

yang didapatnya sebelum memasuki jenjang yang lebih tinggi, dengan harapan siswa dapat lebih terbiasa untuk bekerja sama atau berinteraksi dalam kelompok dan berkomunikasi. Kelas V yang dipilih karena pada jenjang kelas tersebut, siswa sudah berani untuk berkomunikasi meskipun masih ada yang malu-malu dan dapat bekerjasama dalam kelompok.

Dari informasi yang didapat, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul "*Traditional Game (Gapyak) As Effort To Develop Communication And Student Cooperation In 1 Bumirejo Elementary School*".

METODE

Desain penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif digunakan karena penelitian dilakukan untuk mengambil informasi langsung yang ada di lapangan tentang deskripsi kemampuan komunikasi dan kerjasama siswa di kelas V dalam permainan tradisional gapyak.

Penelitian ini dilaksanakan tanggal 7 September 2018 sampai tanggal 16 September 2018 di SD Negeri 1 Bumirejo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2018/2019, yang terdiri dari 27 siswa. Data penelitian ini berupa data kualitatif yaitu berupa kemampuan komunikasi dan kerjasama siswa dilihat berdasarkan kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan sangat kurang baik. Data penelitian diambil menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dimana data dan informasi yang diperoleh dari lapangan dideskripsikan secara kualitatif. Pada penelitian ini untuk mengamati kemampuan komunikasi dan kerjasama siswa menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan peneliti untuk melihat kemampuan komunikasi dan kerjasama yang terjadi pada saat dilaksanakan permainan tradisional gapyak dengan kriteria-kriteria mengenai kemampuan komunikasi dan kerjasama. Untuk mendeskripsikan kemunculan komunikasi dan kerjasama pada permainan tradisional gapyak menggunakan pedoman wawancara. Peneliti menerima informasi dari siswa secara langsung dengan menggunakan pedoman wawancara yang berisikan beberapa pertanyaan.

Adapun langkah-langkah analisis penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengklasifikasikan skor 0 (sangat kurang), 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik) yang diperoleh peneliti dari lembar observasi mengenai komunikasi dan kerjasama siswa.
2. Menghitung skor yang diperoleh dari lembar observasi dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus analisis deskriptif persentase yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan dalam bentuk persentase kemudian diinterpretasikan dengan tabel kriteria tingkat kemampuan komunikasi dan kerjasama siswa yaitu, 0 – 29 % (sangat kurang baik) ; 30- 59 % (kurang baik), 60 - 79 % (cukup), 80 - 89 % (baik) dan 90 – 100 % (sangat baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dirancang untuk mendeskripsikan kemunculan komunikasi dan kerjasama siswa dalam permainan tradisional gapyak yang dilihat dari 2 aspek komunikasi menurut Depdiknas (Sari I. J, Murni D, Sjaifuddin, 2016) dan 4 aspek kerjasama menurut Isjoni (2010: 65-66). Hasil observasi peneliti, komunikasi dan kerjasama siswa yang sudah disebutkan di atas diringkas dalam sebuah tabel sebagai berikut.

Table 1. Komunikasi Siswa

Aspek Komunikasi	Indikator Komunikasi	Skor				
		0	1	2	3	4
Mendengarkan dengan empati	Saya mampu mendengar siswa lain yang sedang berbicara dengan seksama					√
	Saya berani menyampaikan pendapat				√	
	Saya memberi kesempatan kepada teman untuk menyampaikan pendapat				√	
	Saya berani bertanya atau meminta bantuan kepada teman ketika mengalami kesulitan					√
	Saya mampu memberikan tanggapan dengan baik kepada siswa lain yang sedang berbicara yaitu menjawab pertanyaan					√
	Saya mampu memberikan tanggapan dengan baik kepada siswa lain yang sedang berbicara yaitu mengajukan pertanyaan			√		
	Saya mampu memberikan tanggapan dengan baik kepada siswa lain yang sedang berbicara yaitu menyatakan persetujuan atau ketidaksetujuan				√	
Menyampaikan pesan dengan santun	Saya mampu meyakinkan pendengar bahwa pesan yang disampaikan penting				√	
	Saya mampu mendorong siswa lain untuk memberikan tanggapan terhadap isi pesan yang disampaikan oleh saya				√	

Berdasarkan hasil observasi pada tabel terhadap kemunculan komunikasi pada permainan tradisional gapyak, maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Mendengarkan dengan empati
 - a. Saya mampu mendengar siswa lain yang sedang berbicara dengan seksama
Siswa terlihat mendengarkan siswa lain yang sedang berbicara dengan seksama.
 - b. Saya berani menyampaikan pendapat
Ada siswa yang berpendapat ketika mengatur strategi permainan.
 - c. Saya memberi kesempatan kepada teman untuk menyampaikan pendapat
Ketika ada teman yang sedang berpendapat, teman lain mendengarkan.
 - d. Saya berani bertanya atau meminta bantuan kepada teman ketika mengalami kesulitan

- Ada siswa yang minta bantuan ketika terjadi ketidakseimbangan saat melakukan permainan gapyak.
- e. Saya mampu memberikan tanggapan dengan baik kepada siswa lain yang sedang berbicara yaitu menjawab pertanyaan
Siswa menjawab pertanyaan dengan cepat ketika siswa lain bertanya.
 - f. Saya mampu memberikan tanggapan dengan baik kepada siswa lain yang sedang berbicara yaitu mengajukan pertanyaan
Ada siswa yang bertanya saat siswa lain menjelaskan
 - g. Saya mampu memberikan tanggapan dengan baik kepada siswa lain yang sedang berbicara yaitu menyatakan persetujuan atau ketidaksetujuan
Semua siswa berunding untuk menyatakan persetujuan atau ketidaksetujuan dalam kelompok.
2. Menyampaikan pesan dengan santun
- a. Saya mampu meyakinkan pendengar bahwa pesan yang disampaikan penting
Ketika ketua kelompok menyampaikan pesan, semua anggota mendengarkan dengan seksama.
 - b. Saya mampu mendorong siswa lain untuk memberikan tanggapan terhadap isi pesan yang disampaikan oleh saya
Ketua kelompok memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk menanggapi pesan yang disampaikan

Selanjutnya dihitung skor yang diperoleh dari lembar observasi dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus analisis deskriptif persentase yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

$$= \frac{29}{36} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Jadi, secara keseluruhan kemampuan komunikasi siswa dalam permainan tradisional gapyak berkriteria “baik” yaitu dengan persentase 80%.

Aspek yang menjadi titik tekan dari peneliti dan paling mencolok untuk diamati dalam penerapan komunikasi di SD Negeri 1 Bumirejo, yaitu (1) mendengarkan, (2) menyampaikan pesan. Berikut ini pembahasannya:

1. Mendengarkan dengan empati

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa terlihat mendengarkan siswa lain yang sedang berbicara, mendengarkan pendapat siswa lain. Dengan demikian hasil observasi dan wawancara sesuai dengan indikator kemampuan siswa dalam mendengarkan dengan empati.

2. Menyampaikan pesan

Dari hasil observasi dan wawancara, siswa sudah mampu menyampaikan strategi dan memberikan semangat kepada teman sekelompoknya untuk memenangkan permainan. Dengan demikian hasil observasi dan wawancara sesuai dengan indikator kemampuan siswa dalam menyampaikan pesan.

Tabel 2. Kerjasama Siswa

Aspek Kerjasama	Indikator Kerjasama	Skor				
		0	1	2	3	4
Kontribusi setiap anggota kepada kelompok	Saya berada dalam kelompok saat permainan kelompok berlangsung.					√
	Saya mempunyai sebuah jabatan dalam kelompok.					√
Tanggung jawab setiap anggota untuk menyelesaikan tugas	Saya mempunyai sebuah tugas dalam kelompok.				√	
	Saya menyelesaikan tugas yang saya terima.				√	
Penyamaan pendapat seluruh anggota	Saya ikut bertukar pikiran dengan anggota kelompok.				√	
Sikap saling membantu sesama anggota kelompok	Saya memberikan semangat kepada teman satu kelompok supaya kompak dalam mengerjakan tugas.				√	

Berdasarkan hasil observasi terhadap kemunculan kerjasama pada permainan tradisional gapyak, maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Kontribusi setiap anggota kepada kelompok
 - a. Saya berada dalam kelompok saat permainan kelompok berlangsung
Siswa berada dalam kelompok selama permainan berlangsung.
 - b. Saya mempunyai sebuah jabatan dalam kelompok
Dalam permainan ada ketua dan anggota.
 - c. Saya mempunyai sebuah tugas dalam kelompok
Setiap jabatan memiliki tugasnya masing-masing dalam kelompok.
2. Tanggung jawab setiap anggota untuk menyelesaikan tugas
 - a. Saya menyelesaikan tugas yang saya terima
Siswa melaksanakan tugas dengan baik.
3. Penyamaan pendapat seluruh anggota
 - a. Saya ikut bertukar pikiran dengan anggota kelompok
Ketika sedang berdiskusi, ada anggota kelompok yang ikut berpartisipasi untuk berpendapat.
4. Sikap saling membantu sesama anggota kelompok
 - a. Saya memberikan semangat kepada teman satu kelompok supaya kompak dalam mengerjakan tugas
Semua anggota kelompok saling menyemangati dengan melakukan yel- yel sebelum permainan dimulai.

Selanjutnya dihitung skor yang diperoleh dari lembar observasi dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus analisis deskriptif persentase yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

$$= \frac{20}{24} \times 100\%$$

$$= 83\%$$

Jadi, secara keseluruhan kemampuan kerjasama siswa dalam permainan tradisional gapyak berkriteria “baik” yaitu dengan persentase 83%.

Aspek yang menjadi titik tekan dari peneliti dan paling mencolok untuk diamati dalam penerapan kerjasama di SD Negeri1 Bumirejo, yaitu (1) partisipasi (kontribusi) dalam kelompok, (2) interaksi tatap muka dengan kelompok, (3) menerima tanggung jawab, (4) melakukan musyawarah, serta (5) saling membantu sesama anggota kelompok. Berikut ini pembahasannya:

1. Partisipasi (kontribusi) dalam kelompok

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, semua siswa sudah mampu mendorong partisipasi dalam kelompoknya. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap mereka yang tenang dan serius saat teman dalam kelompok menyampaikan pendapatnya. Kepedulian mereka juga ditunjukkan dengan mengajak teman lain untuk ikut berpartisipasi apabila ada teman dalam kelompok itu yang kurang aktif atau yang hanya diam saja. Siswa yang terampil dalam kerjasama tidak hanya menyatakan komitmennya saja untuk mencapai tujuan kelompok, akan tetapi juga sanggup secara nyata memberikan perannya dengan mendorong partisipasi kepada teman lain untuk mencapai tujuan kelompok. Dengan demikian hasil observasi dan wawancara sesuai dengan indikator kemampuan partisipasi (kontribusi) setiap anggota kepada kelompok.

2. Menerima tanggung jawab

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, maka ditemukan bahwa siswa sudah mampu menyampaikan ide secara jelas dan tidak ambigu misalnya siswa menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dipahami. Dengan demikian hasil observasi dan wawancara sesuai dengan indikator kemampuan siswa dalam menerima tanggung jawab.

3. Melakukan musyawarah

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa siswa tidak hanya diam saja, namun sudah aktif memberikan ide pada kelompoknya walau masih malu-malu. Semua siswa sudah mulai percaya diri menyumbangkan idenya dalam kelompok dan tidak hanya mengikuti teman yang lain. Dengan demikian hasil observasi dan wawancara sesuai dengan indikator kemampuan melakukan musyawarah.

4. Saling membantu sesama anggota kelompok

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka ditemukan bahwa sebagian siswa sudah mampu mendengarkan pendapat teman lain dan tidak memaksakan pendapatnya, dan apabila menyampaikan pendapat yang salah, siswa mau memperbaikinya dan mau menerima masukan dari teman lain. Dengan demikian hasil observasi dan wawancara sesuai dengan indikator kemampuan saling membantu sesama anggota kelompok.

Melalui permainan tradisional dapat menumbuhkan siswa dalam mengembangkan kerjasama, membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi dan kerjasama siswa pada permainan tradisional gapyak di SD Negeri 1 Bumirejo sudah mencapai dalam kriteria “baik” dilihat dari hasil persentase yaitu komunikasi 80% dan untuk kerjasama 83%. Hasil ini diperoleh dari observasi yang menunjukkan siswa mampu mendengarkan dan menyampaikan pesan, berpartisipasi/berkontribusi dalam kelompok, berinteraksi tatap muka dengan kelompok, menerima tanggung jawab, melakukan musyawarah, serta saling membantu sesama anggota kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Adistyasari, R. (2013). “Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh”, Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Sari I. J, Murni D, Sjaifuddin. (2016). Peningkatan Kecakapan Komunikasi Siswa Menggunakan Pembelajaran *Biligual Preview Review* dengan Setting Jigsaw pada Konsep Pengelolaan Lingkungan. *Jurnal Penelitian dan pembelajaran IPA*, 2 (2), 121-130.
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.