

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TEROMPAH PANJANG TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS V DI SDIT AL-MU'MIN

Akbar Armansah ¹✉, Hartman Nugraha¹, Aryati¹

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: 10.21009/jpja.v5i02.54983

Article History

Submitted : September 2022

Accepted : -

Published : November 2022

Keywords

permainan tradisional, terompah panjang, kerja sama

terompah panjang, traditional games, cooperation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan kerja sama melalui permainan tradisional terompah panjang pada siswa kelas V SDIT AL-MU'MIN . Penelitian ini dilaksanakan di SDIT AL-MU'MIN , Jakarta Utara, DKI Jakarta. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2024 semester genap tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 26 siswa. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan teknis analisis, dalam penelitian ini menggunakan statistic uji-t. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa permainan tradisional terompah panjang berpengaruh dan dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas V SDIT AL-MU'MIN. Hal ini terbukti dari hasil analisis data tes awal dan tes akhir kemampuan kerja sama dianalisis dengan menggunakan uji-t. Dari hasil analisis data diperoleh nilai thitung. Selanjutnya diuji dengan ttabel pada derajat kebebasan, diperoleh nilai ttabel, dengan demikian nilai thitung > nilai ttabel atau $6,037 > 1.708$. Dengan terbukti nilai thitung > nilai ttabel dapat dinyatakan bahwa permainan tradisional terompah panjang mempunyai pengaruh terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V SDIT AL-MU'MIN Jakarta Utara, DKI Jakarta.

Abstract

The aim of this research is to find out how cooperative skills are achieved through the long traditional game of terompah in class V students at SDIT. This research was carried out at SDIT, North Jakarta, DKI Jakarta. Meanwhile, this research was carried out in May 2024, even semester of the 2024/2025 academic year, as many as 26 students. In this research, data collection uses research instruments in the form of questionnaires and technical analysis, in this research the t-statistical test is used. The results of this research state that the traditional game long terompah has an effect and can improve the cooperative abilities of fifth grade students at SDIT . This is evident from the analysis of the results of the initial test data and the final test of cooperation ability which was analyzed using the t-test. From the results of data analysis, the tcount value was obtained. Next, it was tested with ttable on degrees of freedom, the ttable value was obtained, thus the tcount value > ttable value or $6.037 > 1.708$. With the proven tcount > ttable value, it can be stated that the traditional long terompah game has an influence on the cooperative abilities of class V students at SDIT , North Jakarta, DKI Jakarta.

✉ Corresponding author :

Alamat : Jakarta, Indonesia

E-mail : akbararmansyah191@gmail.com

PENDAHULUAN

Aktivitas bermain merupakan bagian integral dari masa kanak-kanak, di mana anak-anak sering menghabiskan waktu untuk bermain dengan teman-temannya baik di dalam maupun di luar rumah. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan secara sukarela tanpa paksaan, dengan tujuan utama untuk memperoleh kesenangan. Aktivitas ini memiliki nilai intrinsik yang tercapai selama kegiatan berlangsung, meskipun tidak memiliki tujuan spesifik (Nur, 2013).

Di daerah pelosok, permainan tradisional masih sering dilakukan dan menjadi bentuk aktivitas yang populer di kalangan anak-anak. Permainan ini, baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok, memiliki tujuan rekreasi, hiburan, dan pembelajaran. Selain itu, permainan tradisional juga berperan penting dalam perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak-anak. Namun, dengan kemajuan teknologi yang pesat, anak-anak masa kini lebih sering terlibat dalam permainan digital seperti game online dan video game, yang berdampak pada berkurangnya minat terhadap permainan tradisional (Widyaning Tyas & Widyasari, 2023).

Permainan tradisional memiliki nilai budaya dan edukatif yang tinggi, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, kejujuran, ketangguhan, dan sportifitas (Widodo & Lumintuarso, 2017). Jenis permainan ini diwariskan secara turun-temurun dan berfungsi untuk melatih keterampilan penting bagi kehidupan masyarakat. Selain memberikan hiburan, permainan tradisional juga menanamkan nilai-nilai positif seperti tanggung jawab, ketelitian, kepercayaan diri, dan kerja sama (Rusmana et al., 2022).

Salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif tinggi adalah terompah panjang, yang melatih keterampilan fisik, kerja sama, dan kepemimpinan. Permainan ini melibatkan penggunaan terompah panjang yang dimainkan oleh beberapa anak secara bersamaan, memerlukan koordinasi dan kekompakan tim (Putri et al., 2021). Terompah panjang dikenal sebagai alas kaki yang terbuat dari kayu kuat tetapi ringan, dengan bentuk sesuai telapak kaki dan tali dari kulit atau karet (Ismail, 2006). Terompah panjang ini berbentuk panjang dengan tali lebih dari satu, sesuai dengan jumlah pemain. Permainan ini mengandalkan ketangkasan kaki dan kekompakan peserta. Selain melatih koordinasi tubuh, terompah panjang juga melatih jiwa kepemimpinan, kesabaran, dan

kerja sama tim.

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Bakiak untuk Mengembangkan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun" telah menunjukkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan keterampilan kerja sama dan interaksi sosial anak-anak (Lestari et al., 2023). Kerja sama sebagai kemampuan beberapa anak untuk saling membantu dan mencapai tujuan bersama (Pratiwi et al., 2018). Hakikat kerja sama adalah aktivitas kelompok yang menggabungkan berbagai pendapat menjadi satu (Kusuma, 2018). Kerja sama tim merupakan perpaduan kerja kelompok dengan berbagai keahlian, didukung oleh kepemimpinan dan komunikasi, untuk mencapai kinerja lebih tinggi daripada individu (Susanti, 2020). Panggiki, Lumanauw, dan Lumintang (2017) mendefinisikan kerja sama tim sebagai kerja kelompok yang diorganisasi dengan baik, di mana siswa dengan keahlian berbeda bekerja sama untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas.

Kenyataan di lapangan, masih ditemukan bahwa kemampuan kerja sama masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan pada saat melakukan

kegiatan di luar ruangan, masih terdapat siswa yang kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman. Masalah-masalah yang terjadi di lapangan tersebut mengakibatkan seringkali terjadi keterlambatan dalam melaksanakan pekerjaan akibatnya target penyelesaian tugas sulit untuk terealisasi. Jika sekolah tidak memiliki kerja sama yang kuat antara divisi guru dengan divisi orang tua, maka hasil dari kerjanya tidak akan memuaskan dan tidak efisien (tepat waktu).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V di SDIT AL-MU'MIN. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa melalui permainan tradisional.

METODE

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan terompah panjang terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas V, penelitian dilaksanakan di SDIT Al-Mu'Min Jakarta Utara. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik non probability sampling jenis saturation sampling (sampel jenuh). Peneliti mengambil siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian Pre-Experimental Design. Desain penelitian menggunakan One Group Pre-test-Post-test Design. Menurut Sugiyono, (2015) hasil eksperimen Pre Experimental Design yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Desain penelitian ini diawali dengan sebuah tes awal (pre-test), kemudian diberi perlakuan (treatment), dan diakhiri dengan sebuah tes akhir (post-test) yang dilakukan dalam 6 hari di mana 1 pertemuan (pre-test), 4 pertemuan treatment (perlakuan), dan 1 pertemuan untuk post-test.

Instrumen Penelitian

Kemampuan kerja sama pada penelitian ini diukur dengan menggunakan kuesioner. Proses dari penyusunan kuesioner diawali dengan menentukan indikator kerja sama menurut teori kerja sama Jhonson yaitu: 1) interdependensi positif; 2) interaksi tatap muka; 3) tanggung

jawab individual; 4) skil-skil kelompok kecil; dan 5) pemrosesan kelompok.

Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner

Peneliti mengumpulkan data kemampuan kerja sama siswa dengan menggunakan kuesioner tertutup yang berisi 30 item pernyataan untuk disebarikan. Variabel kemampuan kerja sama diukur menggunakan kuesioner dengan skala likert positif dan negatif.

2. Validitas

Setelah instrumen terkumpul kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi butir-butir yang memenuhi kriteria untuk dipilih sebagai instrumen sesungguhnya. Berdasarkan hasil uji validitas, r tabel yang ditetapkan dalam uji validitas ini adalah sebesar 0,404. Sedangkan r hitung seluruh pernyataan variabel Y berada pada rentang 0,201-0,798 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat 25 item pernyataan yang valid dan 5 item pernyataan yang tidak valid.

3. Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 25 item pernyataan yang dianggap valid. Seluruh pernyataan dinyatakan reliabel dengan menggunakan kriteria Cronbach's Alpha $> 0,60$. Uji reliabilitas variabel Y sebesar 0,917.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk memastikan apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu: jika signifikansi $> 0,05$ maka berdistribusi normal dan jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data memiliki varians yang sama atau tidak, dengan kata lain homogen atau tidak. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, maka pengolahan data dilakukan dengan statistik parametrik. Sebaliknya apabila data berdistribusi normal tapi tidak homogen, maka pengujian data dengan statistik nonparametrik. Pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu: jika nilai Sig atau $p\text{-value} > 0.05$ maka data homogen dan jika Sig atau $p\text{-value} < 0.05$ maka data tidak homogen.

3. Uji Hipotesis (paired sample t-test)

Uji hipotesis adalah metode

pengujian statistik yang digunakan untuk menyatakan keputusan apakah hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya dapat diterima atau ditolak. Pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test yaitu: jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka menunjukkan bahwa hipotesis ditolak (H_a ditolak sedangkan H_o diterima) dan jika nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, maka menunjukkan bahwa hipotesis diterima (H_a diterima sedangkan H_o ditolak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan tradisional terompa panjang terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V. Untuk memperoleh data hasil penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi pada sampel sebanyak 26 anak. Subjek diobservasi berdasarkan indikator kerja sama sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Untuk memberikan nilai pada rerata dari jumlah skor indikator untuk masing-masing anak dan nilai secara keseluruhan anak setiap indikator, peneliti menggunakan formulasi perhitungan dalam pengkonversian nilai (Usman, 1993).

Tabel 1. Deskripsi Hasil Pre-test dan Post-test

	N	Nilai Ideal	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Pre-test	26	150	78	124	99,6
Post-test	26	125	95	125	112,3

Berdasarkan tabel 1 disimpulkan bahwa sebelum adanya perlakuan (pre- test) nilai statistik yang diperoleh yaitu jumlah anak (N) sebanyak 26 anak. Nilai minimum yang diperoleh anak dengan nilai 78 dan nilai maksimum diperoleh anak dengan nilai 124. Nilai rata-rata pre-test diperoleh sebesar 99,6 dan masuk pada kategori mulai berkembang. Sedangkan untuk nilai rata-rata post-test diperoleh sebesar 112,3 dan masuk kategori berkembang sesuai harapan terjadinya peningkatan. Pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan metode uji-t paired sample t-test. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat dalam penggunaan analisis uji-t.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk memastikan apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk. Ketentuan yang

digunakan adalah jika nilai sig. yang diperoleh $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig. yang diperoleh $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smimov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-test	.096	26	.200*	.977	26	.800
Post-test	.152	26	.128	.948	26	.209

Berdasarkan tabel 2, nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,800 dan nilai sig sesudah perlakuan adalah 0,209. Karena nilai sig pre-test sebesar 0,800 dan lebih besar dari nilai taraf sig (α) yaitu 0,05 maka nilai pre-test berdistribusi normal. Sedangkan nilai sig post-test sebesar 0,209 dan lebih besar dari nilai taraf sig (α) yaitu 0,05 maka nilai post-test berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data memiliki varians yang sama atau tidak, dengan kata lain homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan melalui One Way Anova dengan syarat ketentuan adalah jika nilai pada kolom sig $> 0,05$ maka data homogen, sebaliknya jika nilai pada kolom sig $< 0,05$ maka data tidak homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Nilai pre-test dan post-test	Based on Mean	1.154	1	50	.288
	Based on Median	1.181	1	50	.282
	Based on Median and with adjusted df	1.181	1	43.640	.283
	Based on trimmed mean	1.203	1	50	.278

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai sig

yaitu 0,288. Artinya nilai sig lebih besar dari taraf sig (α) yaitu 0,288 > 0,05. Karena nilai sig lebih besar dari taraf sig (α). Maka dapat disimpulkan bahwa nilai pre-test-post-test homogen.

3. Uji Hipotesis Paired Sample t-test

Setelah melakukan uji prasyarat, langkah selanjutnya yaitu menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan program SPSS untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah permainan terompah panjang terhadap kemampuan kerja sama anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika sig (2 tailed) < 0.05. Jika sig > 0,05 maka H0 diterima, Ha ditolak dan sebaliknya jika sig < 0,05 maka Ha diterima, H0 ditolak.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kerja sama anak setelah melakukan permainan terompah panjang.

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kerja sama pada anak setelah penerapan permainan terompah panjang.

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test					t	df	Significance	
	Mean	Std. Deviation	Paired Differences Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper	One-Sided p			Two-Sided p	
Pair 1	PRE-TEST-POST-	12.692	10./21	2.103	1./023	8.362	6.037	25	.000	.000
<i>TEST</i>										

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan (experiment) permainan tradisional terompah panjang. Untuk melihat nilai t_{tabel} maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk), yang besarnya adalah $N-1$ yaitu $26-1 = 25$. Nilai $dk = 25$ pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1,708$. Berdasarkan hasil analisis uji t (paired sample t-test) maka dapat diperoleh hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $6,037 > 1.708$ dan Sig. $0,001 < 0,005$, maka H0 ditolak dan Ha diterima, artinya hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. Dengan kata lain, permainan terompah panjang berpengaruh terhadap hasil *post-test*.

Penelitian ini menemukan bahwa permainan tradisional terompah panjang secara signifikan meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar. Siswa yang berpartisipasi dalam permainan ini menunjukkan peningkatan bahwa siswa belajar untuk mengkoordinasikan gerakan mereka agar seirama memerlukan kerja sama dan

komunikasi yang efektif, siswa harus berkomunikasi dengan anggota tim mereka untuk menjaga keseimbangan dan sinkronisasi langkah, dan setiap anggota tim memiliki peran yang penting, dan kinerja individu mempengaruhi keberhasilan tim secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Jhonson yang menyatakan bahwa kemampuan kerja sama siswa memiliki interdependensi positif, artinya dalam permainan terompah panjang keberhasilan tim sangat bergantung pada kerja sama antar anggota. Setiap anggota harus bergerak secara sinkron untuk memastikan kelancaran permainan. Hal ini menciptakan saling ketergantungan positif karena siswa menyadari bahwa mereka membutuhkan satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu permainan terompah panjang mendorong interaksi langsung antara anggota tim. Siswa perlu berkomunikasi dan saling memberi dukungan untuk menjaga ritme dan koordinasi. Interaksi ini memperkuat hubungan sosial dan kemampuan komunikasi mereka.

Setiap siswa dalam tim terompah panjang memiliki tanggung jawab

individu untuk mengikuti ritme dan menjaga keseimbangan. Kegagalan satu anggota dapat mempengaruhi seluruh tim. Hal ini mengajarkan siswa tentang pentingnya tanggung jawab individu dalam konteks kerja tim dan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok. Melalui permainan ini, siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, koordinasi, kepemimpinan, dan penyelesaian konflik. Mereka belajar untuk mendengarkan satu sama lain, memberikan instruksi dengan jelas, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Setelah bermain, seringkali ada diskusi reflektif di mana tim menilai apa yang berhasil dan apa yang tidak. Siswa yang terlibat dalam permainan ini menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk berkontribusi secara positif kepada kelompok mereka. Mereka merasa termotivasi untuk berkerja sama dan memberikan yang terbaik demi keberhasilan tim.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional terompah panjang memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kerja sama pada siswa kelas V SDIT AL- MU'MIN. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui permainan tradisional terompah panjang,

siswa mampu mengembangkan aspek kemampuan kerja sama. Pada aspek kerja sama yang diamati mengalami peningkatan positif saat melakukan permainan tradisional terompah panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Maksum. (2012). Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Kusuma, A. W. (2018). Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw. *Konselor*, 7(1), 26–30.
<https://doi.org/10.24036/02018718458-0-00>
- Lestari, A. V., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2023). Pengaruh Permainan Bakiak Untuk Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *PeTeKa*, 5(1), 128–135.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN METODE EDUTAINMENT PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Putri, A. A., Reswita, & Yelda, A. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Panjang terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 165–172.
<http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12506>
- Susanti, W. A. A. D. . U. S. N. D. (2020). Pengaruh Keterlibatan Kerja Karyawan, Loyalitas Kerja dan Kerjasama Tim terhadap Kinerja Karyawan CV. Sanitary Bali Pinangasia. *Jurnal Emas*, 2, 224–234.
<https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/emas/article/view/1742/1394>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183.
<https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Widyaning Tyas, R., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>