

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama pada disertasi membahas urgensi dan arah penelitian. Pokok bahasan yang dipaparkan pada bagian pendahuluan adalah latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan formal yang dapat menentukan dalam pembentukan dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan keterampilan akademik, membentuk karakter dan keterampilan sosial yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat (UNESCO, 2015; OECD, 2019).

Kerja sama merupakan salah satu keterampilan sosial utama yang perlu dikembangkan sejak dini, terutama di jenjang sekolah dasar. Pendidikan abad ke-21, kemampuan bekerja sama masuk dalam empat kompetensi inti (4C: *critical thinking, creativity, collaboration, communication*) yang harus dimiliki peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Trilling & Fadel, 2009).

Kemampuan kerja sama berakar pada pandangan humanistik, manusia adalah makhluk sosial (*homo socius*) yang hanya dapat berkembang optimal dalam interaksi dengan orang lain. Aristoteles menegaskan manusia adalah *zoon politicon*, yaitu makhluk yang hidup bermasyarakat dan memerlukan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Aristotle, 1998).

Anak usia sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan sosial yang penting untuk menjalin hubungan dan bekerja sama dengan orang lain (Santrock, 2018). Sebagai makhluk sosial, anak-anak memiliki potensi dasar untuk berinteraksi, berbagi, serta bekerja dalam kelompok, yang menjadi fondasi penting bagi pengembangan kemampuan kerja sama (Hurlock, 2005).

Secara global, berbagai laporan internasional menunjukkan kemampuan kerja sama (*collaboration skills*) anak usia sekolah dasar mengalami tantangan serius akibat faktor struktural dan sosial, seperti dampak pandemi COVID-19 yang menghambat interaksi sosial secara langsung (UNESCO, 2022), tingginya angka *bullying* yang mengikis rasa kebersamaan (UNESCO, 2019), disparitas dukungan keterampilan sosial-emosional antarnegara (OECD, 2024), serta keterbatasan instrumen pengukuran yang kontekstual untuk usia SD (GPE–UNICEF–USAID, 2021). Di banyak negara, kemampuan kerja sama belum diajarkan secara eksplisit, sehingga anak kurang terlatih dalam berbagi peran, menyelesaikan konflik, dan membangun komunikasi yang efektif sejak dini (OECD, 2024).

Di Indonesia, analisis oleh Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama pada tahun 2021 menyebutkan indeks karakter peserta didik, termasuk dimensi gotong royong turun dari 71,41 pada tahun 2020 menjadi 69,52 pada tahun 2021, yang menunjukkan lunturnya nilai-nilai kolaborasi di masa pandemi (*Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2021*). Riset menemukan hubungan negatif yang signifikan antara *bullying* dan kemampuan interaksi sosial siswa SD, dengan nilai korelasi sebesar $-0,832$, yang berarti makin tinggi *prevalensi bullying*, makin rendah kemampuan bersosialisasi dan bekerja sama (Khalifah, Sudirman, & Darsono, 2023). Penelitian terhadap digitalisasi pembelajaran abad ke-21 mengungkap dominasi pembelajaran daring dapat memicu perilaku individualistik pada siswa karena interaksi lebih banyak lewat perangkat digital yang pada gilirannya melemahkan keterampilan kolaborasi secara nyata (Nisa, Amanda, & Pribadi, 2023).

Singkawang dikenal dengan keberagaman etnis TIDAYU (Tionghoa, Dayak, Melayu) yang secara historis kaya akan praktik gotong royong, permainan tradisional, dan interaksi sosial berbasis kearifan lokal. Namun, hasil observasi di beberapa SD menunjukkan nilai-nilai kooperatif mulai berkurang dalam keseharian siswa. Faktor penyebabnya meliputi berkurangnya permainan tradisional yang sarat nilai kebersamaan, dominasi penggunaan gawai dan media digital yang bersifat individualistik, serta minimnya integrasi kearifan lokal ke dalam pembelajaran formal. Akibatnya, meskipun anak-anak berada dalam lingkungan multikultural,

interaksi cenderung terbatas pada kelompok etnis tertentu, dan belum sepenuhnya mencerminkan kolaborasi lintas budaya yang inklusif.

Kurikulum Merdeka secara tegas menempatkan kerja sama dalam dimensi Gotong Royong Profil Pelajar Pancasila, yang meliputi kemampuan berkolaborasi, menghargai perbedaan, dan berkontribusi aktif dalam kelompok. Namun, di lapangan, keterampilan sosial kerjasama belum sepenuhnya berkembang pada sebagian siswa, termasuk di SDN 86 Singkawang.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru menunjukkan banyak siswa di SDN 86 Singkawang masih mengalami hambatan dalam bekerja sama secara efektif selama pembelajaran. Data statistik menunjukan angka sebanyak 57% siswa SD berada pada kategori rendah dalam hal kerja sama. Artinya, 40 siswa kelas V yang diamati, sekitar 45% menunjukkan partisipasi rendah dalam diskusi kelompok (aspek Ketergantungan positif), 50% kurang mampu berkomunikasi efektif (Komunikasi interaktif), 48% kesulitan membagi peran (tanggung jawab individu), 42% belum mampu menyelesaikan konflik dengan baik (keterampilan sosial), dan 40% menunjukkan rendahnya sikap toleransi terhadap pendapat teman (pemrosesan kelompok).

Berbagai temuan empiris penelitian juga menunjukkan aspek kemampuan kerjasama masih menghadapi tantangan serius di kalangan siswa SD di Indonesia. Dahlan (2019) melaporkan hanya 31% siswa menunjukkan perilaku kerja sama yang baik, artinya 69% berada pada kategori yang cukup baik dan kurang baik. Fitri (2023) hanya 46,67% siswa kelas IV yang berada dalam kategori baik dalam kemampuan kerja sama, artinya lebih dari 50% siswa berada pada kategori kurang baik. Wahyuni (2022) di SD Negeri 19 Pontianak Tenggara mencatat jumlah siswa yang mampu bekerja sama meningkat dari 12 menjadi 16 siswa (88,89%) setelah dilakukan intervensi menggunakan model *Project-Based Learning*, memperkuat bukti strategi pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan kerja sama siswa, artinya kemampuan kerjasama dapat di tingkatkan melalui intervensi sebuah model tertentu.

Permasalahan yang terjadi diperparah oleh minimnya variasi metode pembelajaran kolaboratif yang digunakan. Kegiatan belajar di kelas cenderung

berfokus pada penyelesaian tugas individu atau diskusi konvensional yang kurang melibatkan semua siswa secara aktif. Selain itu, perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan kebiasaan bermain siswa lebih banyak diarahkan pada aktivitas berbasis gawai secara individual, sehingga kesempatan untuk berlatih kerja sama dalam kegiatan bermain tradisional semakin berkurang. Padahal, permainan tradisional sarat akan nilai gotong royong, pembagian peran, dan keterampilan komunikasi, yang semuanya penting untuk membangun kerja sama.

Keterampilan kerja sama yang tidak dikembangkan sejak dini memunculkan berbagai masalah sosial, seperti kesulitan berinteraksi, kurangnya empati, dan peningkatan risiko konflik atau perilaku menyimpang (Rubin & Coplan, 2010; Parker & Asher, 1987; Ladd, 1990).

Putnam (2000) dalam teorinya tentang "*social capital*" menyatakan ikatan sosial yang lemah dalam komunitas modern berdampak terhadap rendahnya partisipasi kolektif dan kemampuan kerja sama generasi muda. Fenomena terdigitalisasi mulai terlihat di lingkungan sekolah dasar, siswa menunjukkan kecenderungan individualistik, sulit berbagi tugas, serta kurang menghargai kontribusi teman dalam kegiatan kelompok.

Pada praktiknya, berbagai pendekatan telah diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti metode simulasi, permainan peran, dan proyek kolaboratif. Pendekatan permainan dalam bimbingan kelompok dipandang sebagai strategi efektif untuk mengembangkan kemampuan kerja sama siswa, terutama di jenjang sekolah dasar. Menurut teori perkembangan sosial Vygotsky (1978), anak belajar secara optimal melalui interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal, permainan menjadi wahana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Corey (2016) menegaskan bimbingan kelompok berbasis permainan dapat menciptakan dinamika kelompok yang sehat, memungkinkan peserta mengalami pengalaman langsung (*experiential learning*) melalui kerja sama, komunikasi, dan penyelesaian masalah bersama. Kolb (1984) menjelaskan permainan sebagai bentuk pembelajaran pengalaman mendorong siswa untuk mengalami, merefleksikan, memahami konsep, dan menerapkannya, untuk membentuk sikap kolaboratif. Johnson & Johnson (1994) menunjukkan model *cooperative learning*

dengan aktivitas permainan dapat meningkatkan kohesi kelompok, rasa tanggung jawab bersama, dan keterampilan kerja sama. Menurut Frost, Wortham, dan Reifel (2012), permainan kolaboratif memungkinkan anak-anak belajar berbagi peran, bernegosiasi, dan membangun konsensus, yang semuanya merupakan komponen inti dari keterampilan kerja sama.

Meskipun pendekatan bermain dalam bimbingan kelompok telah banyak dikaji sebagai strategi efektif dalam meningkatkan aspek sosial emosional siswa, seperti komunikasi, empati, dan interaksi sosial (Landreth, 2012; Axline, 2011), Namun penelitian yang secara khusus mengintegrasikan teknik permainan berbasis kearifan lokal dalam kerangka bimbingan kelompok untuk mengembangkan kerjasama siswa sekolah dasar masih terbatas.

Teori Corey (2016) tentang bimbingan kelompok menekankan pentingnya pengalaman langsung dan dinamika kelompok sebagai media pembelajaran sosial, sedangkan model *experiential learning* Kolb (1984) mendukung proses belajar melalui siklus pengalaman, refleksi, konsep, dan aplikasi. Namun, keduanya belum secara eksplisit mengelaborasi penggunaan permainan tradisional lokal sebagai media utama dalam memfasilitasi pembelajaran sosial seperti kerja sama.

Pendekatan *Cooperative Learning* (Johnson & Johnson, 1999) telah terbukti meningkatkan kerjasama dalam pembelajaran akademik, namun teori kurang menggambarkan dinamika budaya lokal dan nilai-nilai kearifan lokal dapat diintegrasikan dalam teknik pembelajaran sosial dalam layanan bimbingan dan konseling.

UNESCO (2021) menekankan pentingnya integrasi budaya lokal dalam proses pendidikan sebagai bagian dari penguatan identitas dan karakter peserta didik. Banks (2013) juga menyatakan pendidikan multikultural berbasis kearifan lokal mendorong sikap saling menghargai, toleransi, dan kerja sama dalam masyarakat yang majemuk. Diperlukan upaya untuk mengembangkan pendekatan layanan pendidikan yang mengkombinasikan penguatan keterampilan sosial dengan pelestarian nilai-nilai budaya lokal.

Kurikulum Merdeka sebagai kebijakan pendidikan nasional memuat visi pembelajaran yang menekankan pentingnya penguatan karakter melalui dimensi

Profil Pelajar Pancasila. Salah satu dimensi utama yang harus dikembangkan adalah gotong royong, yang meliputi kemampuan bekerja sama, bergotong-royong, peduli terhadap sesama, serta mampu berkontribusi secara aktif di lingkungan sosial (Kemendikbudristek, 2022). Implementasi dimensi tidak dapat dicapai tanpa adanya strategi pembelajaran yang mengarah pada peningkatan interaksi sosial positif antar siswa. Penting bagi sekolah dasar untuk mengembangkan pendekatan layanan pendidikan yang mampu mendorong siswa menginternalisasi nilai-nilai sosial, khususnya kerja sama, melalui pengalaman belajar yang konkret dan sesuai dengan karakteristik budaya lokal.

Salah satu strategi potensial yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar adalah melalui permainan tradisional. Penelitian Triratnawati et al. (2020) menunjukkan permainan tradisional seperti gobak sodor, lompat tali, dan petak umpet dapat mengembangkan empati, sportivitas, serta kerja tim secara alami. Di Kota Singkawang, Kalimantan Barat, terdapat kekayaan budaya lokal dari tiga etnis utama, yakni Tionghoa, Dayak, dan Melayu (TiDaYu). Ketiga etnis Tionghoa, Dayak, Melayu memiliki berbagai permainan tradisional seperti lampion (Tionghoa), sumpit (Dayak), dan lompat jengkal (Melayu), yang sarat akan nilai-nilai gotong royong, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap keberagaman.

Kota Singkawang merupakan kota dengan masyarakat multikultural yang hidup harmonis di tengah perbedaan etnis dan budaya. Budaya Tionghoa menjunjung tinggi nilai *guanxi*, ikatan sosial yang berdasarkan pada timbal balik dan saling percaya (Guan, 2009). Budaya Dayak dikenal dengan semangat gotong royong dan kolektivitas dalam menjalankan kehidupan sosial (Sartini, 2015). Sementara budaya Melayu menekankan pentingnya komunikasi santun, menghargai perbedaan, dan menjaga keharmonisan dalam hubungan sosial (Halim, 2017).

Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu pendekatan yang relevan untuk pengembangan keterampilan sosial siswa. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 menegaskan bimbingan dan konseling di jenjang dasar dan menengah bertujuan

untuk membantu peserta didik mengatasi permasalahan pribadi, sosial, akademik, dan karier, serta mengembangkan potensi diri secara optimal. Menurut Corey (2016), bimbingan kelompok memberikan ruang aman dan terstruktur bagi siswa untuk belajar melalui interaksi dengan teman sebaya, mengeksplorasi perasaan, dan membangun pemahaman terhadap dinamika sosial.

Integrasi kearifan lokal dalam layanan bimbingan kelompok memperkuat identitas budaya siswa, dan memperkuat internalisasi keterampilan sosial yang sesuai dengan konteks kehidupan. Pada masyarakat multikultural di Singkawang, penerapan nilai-nilai dari budaya Tionghoa, Dayak, dan Melayu (TiDaYu) dalam bentuk permainan tradisional selaras dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, yang menekankan pentingnya penguatan budaya lokal dalam sistem pendidikan nasional.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, rendahnya kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar merupakan isu penting yang membutuhkan penanganan sistematis. Diperlukan pengembangan model bimbingan kelompok yang terintegrasi dengan permainan tradisional berbasis kearifan lokal, yang mampu mengembangkan kemampuan kerja sama siswa secara kontekstual dan menyenangkan.

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, terungkap beberapa identifikasi masalah diantaranya.

Pertama, Di era digital pola komunikasi anak mengalami pergeseran signifikan. Anak-anak lebih sering berinteraksi melalui media digital daripada melalui tatap muka langsung, yang menyebabkan penurunan kualitas hubungan sosial dan kerja sama interpersonal. Hasil studi awal, ditemukan sebanyak 57% siswa SD berada pada kategori rendah dalam hal kerja sama. Dahlan (2019) hanya menemukan 31% siswa menunjukkan perilaku kerja sama yang baik, Fitri (2023) mencatat hanya 46,67% siswa kelas IV tergolong baik dalam aspek kerja sama.

Kedua, permasalahan pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual dan kurang mengakomodasi nilai-nilai budaya lokal yang hidup di lingkungan

siswa. Belum banyak metode dan pendekatan bimbingan dan Konseling maupun pembelajaran yang menyentuh akar budaya yang dapat memperkuat nilai sosial dan kerja sama siswa. UNESCO (2021) dan Kurikulum Merdeka mendorong integrasi budaya lokal dalam pendidikan untuk memperkuat karakter dan identitas peserta didik, namun implementasinya masih minim, terutama dalam layanan bimbingan kelompok. Potensi budaya lokal di Kota Singkawang, khususnya dari tiga etnis utama yaitu Tionghoa, Dayak, dan Melayu (TiDaYu), memiliki permainan tradisional seperti lampion, sumpit, dan lompat jengkal. Permainan-permainan sarat dengan nilai gotong royong, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap perbedaan, namun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media edukatif yang terstruktur.

Ketiga, Belum ada guru BK di Sekolah dasar, sehingga layanan bimbingan konseling di sekolah dasar belum memiliki model sistematis yang mengintegrasikan teknik permainan tradisional berbasis kearifan lokal. Layanan bimbingan kelompok memiliki potensi dalam membentuk keterampilan sosial siswa melalui interaksi dan pengalaman langsung. Namun, belum tersedia model yang menyatukan pendekatan budaya lokal dengan kegiatan bimbingan kelompok secara sistematis. Berdasarkan berbagai identifikasi permasalahan, perlu dikembangkan suatu model bimbingan kelompok berbasis budaya lokal.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah” Bagaimana Model Bimbingan Teknik Permainan Berbasis Kearifan Lokal Tidayu untuk Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar?” Secara operasional, masalah tersebut dirumuskan kedalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1 Seperti apa profil kemampuan kerjasama pada siswa Sekolah Dasar??
- 1.2.2 Bagaimana rumusan hipotetik model bimbingan Kelompok teknik permainan berbasis kearifan lokal TiDaYu untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar?
- 1.2.3 Bagaimana proses implementasi model bimbingan kelompok teknik permainan berbasis kearifan lokal TiDaYu dalam mengembangkan kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar?

- 1.2.4 Bagaimana efektivitas model bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TiDaYu dalam mengembangkan kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar di kota Singkawang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan model bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TiDaYu untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar. Tujuan khusus dari penelitian sebagai berikut.

- 1.3.1 Memperoleh profil kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar di kota Singkawang berdasarkan dimensi teoritik.
- 1.3.2 Mendapatkan rumusan hipotetik mengenai langkah, tahapan, dan proses pengembangan model bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TiDaYu untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar di kota Singkawang
- 1.3.3 Memperoleh proses implementasi yang terjadi selama bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TiDaYu untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar di kota Singkawang
- 1.3.4 Mengujicobakan bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TiDaYu untuk mengetahui hasil dan bentuk perubahan kemampuan kerjasama siswa dan mengevaluasi hasil uji coba tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian Segi Teori a). Temuan hasil penelitian dapat memverifikasi dan memvalidasi teori berdasarkan fakta-fakta konkrit tentang kompetensi yang dapat dikembangkan dalam upaya mengembangkan kemampuan kerjasama siswa dan upaya mengembangkannya menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan berbasis kearifan lokal TiDaYu; b) Menjadi kajian pembandingan, pelengkap, dan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai kemampuan kerjasama dalam ruang lingkup bimbingan dan konseling; Kompetensi pribadi konseli maupun pengembangan peran BK untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa; c) Temuan penelitian membuka peluang bagi

munculnya penelitian-penelitian baru yang mengkaji tentang upaya mengembangkan kemampuan kerjasama siswa maupun tentang Bimbingan Kelompok teknik permainan tradisional.

Segi Praktik diantaranya adalah a) Hasil penelitian dapat dijadikan bahan masukan bagi para praktisi bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan bimbingan konseling agar dapat menggunakan layanan dan pendekatan yang tepat dalam berperan melakukan upaya mengembangkan kemampuan kerjasama siswa; b) Hasil penelitian dapat memberikan gambaran mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan model bimbingan kelompok teknik permainan tradisional dalam upaya mengembangkan kemampuan kerjasama siswa, dan selanjutnya para praktisi dapat melengkapi kekurangan yang ada dengan penggunaan strategi yang lebih baik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup empat komponen utama, yaitu bimbingan kelompok, teknik permainan Tidayu, kemampuan kerjasama, dan lingkup Sekolah Dasar (SD).

- 1.5.1 Penelitian berada dalam ranah layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar, secara khusus difokuskan pada layanan bimbingan kelompok.
- 1.5.2 Pendekatan teknik permainan yang digunakan adalah permainan berbasis kearifan lokal Tidayu (Tionghoa, Dayak, Melayu), yaitu permainan Lampion, Sumpit, dan Lompat Jengkal yang berakar dari kebudayaan lokal masyarakat Singkawang, menggunakan langkah-langkah *Experience Learning* (Kolb, 1994)
- 1.5.3 Kemampuan kerjasama menjadi fokus kompetensi yang dikembangkan, selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila, berdasarkan teori kerjasama Jhonson&Jhonson.

- 1.5.4 Seluruh intervensi dan pengukuran dalam penelitian dilakukan pada siswa Sekolah Dasar kelas V yang secara psikososial berada pada fase perkembangan sosial yang memungkinkan internalisasi nilai-nilai kerjasama melalui aktivitas bermain kelompok (Erikson, 1963; Piaget, 1965).
- 1.5.5 Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN 86 Singkawang.
- 1.5.6 Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain *embeded design*.
- 1.5.7 Aspek yang dianalisis meliputi: proses implementasi model, dan keefektifan model.