

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ketiga menjelaskan tentang metode penelitian sebagai upaya mendukung penelitian. Sub bahasan bab adalah Pendekatan dan desain penelitian; Definisi Operasional Variabel; alur penelitian; populasi dan sampel penelitian; instrumen penelitian; pengembangan model; dan analisis data.

3.1 Pendekatan dan Design Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) karena bertujuan mengembangkan dan menguji model bimbingan teknik permainan tradisional berbasis kearifan lokal TidaYu (Tionghoa, Dayak, Melayu) secara komprehensif. Pendekatan *mixed methods* menggabungkan kekuatan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara sistematis untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang fenomena kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar.

Pendekatan *mixed methods* dipilih untuk mengintegrasikan eksplorasi mendalam secara kualitatif terkait masalah rendahnya kerjasama siswa, nilai-nilai kearifan lokal TidaYu, serta persepsi siswa dan guru terhadap model bimbingan yang dikembangkan, dan menguji efektivitas model secara kuantitatif melalui pre-test dan post-test kemampuan kerjasama siswa sebelum dan sesudah intervensi.

Creswell & Plano Clark (2018) menyatakan bahwa pendekatan *mixed methods* digunakan ketika satu jenis data saja tidak cukup untuk menjawab seluruh pertanyaan penelitian. Pendekatan *mixed methods* menghasilkan sintesis yang lebih kuat antara pemahaman konteks dan pengukuran intervensi.

Jenis desain dalam *mixed methods* yang digunakan adalah *embedded design*. Desain *embedded design* melibatkan satu jenis data sebagai data utama dan jenis data lainnya sebagai data pendukung. Pada penelitian terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif.

1. Data kuantitatif (berupa hasil pretest dan posttest kemampuan kerjasama siswa) merupakan data utama yang digunakan untuk menilai efektivitas model bimbingan teknik permainan tradisional TidaYu.

2. Data kualitatif (berupa hasil observasi, wawancara, dan refleksi siswa dan guru) digunakan untuk menggambarkan dinamika proses pelaksanaan intervensi dan menyempurnakan desain model.

Desain *embedded design* dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengutamakan efektivitas model secara objektif, namun tetap mempertimbangkan dinamika sosial dan nilai-nilai lokal dalam proses implementasi. Pendekatan *embedded design* sejalan dengan pendapat Creswell (2014) bahwa *embedded design* cocok digunakan dalam pengembangan intervensi berbasis budaya.

Untuk mendalami dinamika proses implementasi model dan pengalaman siswa selama intervensi, digunakan pendekatan kualitatif naratif dengan teknik *restorying*. Teknik *restorying* bertujuan untuk menyusun kembali narasi pengalaman siswa dan guru dalam bentuk deskripsi yang runtut dan bermakna.

Pendekatan dengan teknik *restorying* digunakan untuk:

1. Menggambarkan dinamika proses kerja kelompok siswa saat mengikuti permainan tradisional (lampion, sumpit, jengkal).
2. Merefleksikan keterlibatan siswa dalam setiap tahapan bimbingan kelompok berbasis permainan.
3. Menyusun ulang cerita-cerita siswa dan guru dalam bentuk naratif yang mencerminkan transformasi kemampuan kerjasama.

Menurut Clandinin & Connelly (2000), teknik *restory* dalam penelitian naratif memungkinkan peneliti menangkap suara peserta secara otentik dan menyusunnya menjadi landasan pengembangan model yang kontekstual.

Untuk menguji efektivitas model bimbingan teknik permainan TidaYu terhadap kemampuan kerjasama siswa, digunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen two-group pretest–posttest. Desain terdiri dari:

1. Kelompok eksperimen: menerima layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan TidaYu.
2. Kelompok kontrol: tidak menerima perlakuan (hanya mengikuti pembelajaran biasa).
3. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah intervensi untuk melihat perbedaan kemampuan kerjasama siswa.

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARRIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

Desain sesuai dengan kondisi di sekolah dasar, terutama karena peneliti tidak dapat melakukan randomisasi kelas sepenuhnya. Quasi-eksperimen memberikan fleksibilitas dalam konteks sekolah riil sambil tetap menjaga validitas inferensial (Ary et al., 2019).

3.2 Definisi Operasional Variabel

Variabel (Y) Kerjasama merupakan kemampuan siswa Sekolah Dasar untuk dapat saling ketergantungan positif mencapai tujuan dan hasil bersama melalui ikatan personal dan pengaruh perilakunya, memiliki akuntabilitas dan tanggung jawab pribadi dalam tugas kelompok dengan cara mengkondisikan diri dalam kelompok dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban, berinteraksi saling membantu dan memotivasi dalam menyelesaikan tugas bersama, menggunakan keterampilan sosial yang tepat dalam berkomunikasi secara akurat sehingga mudah dipahami dan saling menerima dan mendukung untuk menghargai teman dalam kelompok, terlibat dalam pemrosesan kelompok sehingga mampu meningkatkan penalaran, motivasi, daya tarik interpersonal, persahabatan, prasangka, menghargai perbedaan, dukungan sosial, rasa harga diri, serta kompetensi sosial.

Variabel (X) Model Bimbingan Teknik Permainan adalah layanan dasar bimbingan yang diberikan Guru berdasarkan panduan konseptual kepada siswa Sekolah Dasar di Kota Singkawang dalam bentuk bimbingan kelompok yang terintegrasi dalam pelajaran matematika melalui permainan tradisional TidaYu yang mengandung nilai-nilai kerjasama agar dapat mengembangkan aspek-aspek kerjasama pada siswa Sekolah Dasar di Kota Singkawang.

Tahapan Bimbingan Teknik Permainan Berbasis Kearifan Lokal TidaYu, menggunakan Bimbingan kelompok (Coray, 2016): 1) Tahap Pembentukan (*Forming*); 2) Tahap Peralihan (*Transition*); 3) Tahap Kegiatan (*Working*); Dengan Pendekatan *Experiential Learning Cycle* (Kolb, 1984): (a) *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret), (b) *Reflective Observation* (Observasi Reflektif), (c) *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak), (d) *Active Experimentation* (Eksperimen Aktif), 4) Tahap Penutupan (*Closing*).

3.3 Alur Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) dengan *embedded design*, diawali dengan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman awal secara mendalam mengenai kondisi kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar di Kota Singkawang, khususnya dalam konteks budaya lokal TidaYu (Tionghoa, Dayak, Melayu). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi interaksi siswa, wawancara dengan guru kelas, dan dokumentasi aktivitas belajar kelompok di dalam kelas. Hasil eksplorasi kualitatif digunakan untuk:

1. Mengidentifikasi permasalahan rendahnya kemampuan kerjasama siswa.
2. Menggali nilai-nilai budaya lokal TidaYu yang dapat dikontekstualisasikan dalam bentuk permainan tradisional (lampion, sumpit, jengkal).
3. Merumuskan kebutuhan model bimbingan kelompok berbasis teknik permainan tradisional yang mampu mengembangkan kerja sama siswa.

Setelah data kualitatif dianalisis dengan teknik *naratif-restorying*, peneliti melakukan sintesis konsep teoretis dan empiris mengenai kerjasama berdasarkan teori Johnson & Johnson (1994), untuk menghasilkan instrumen pengukuran kerjasama yang valid dan sesuai dengan konteks lokal. Instrumen kemudian digunakan dalam tahap pengukuran kuantitatif awal (pretest) untuk mengetahui profil kemampuan kerjasama siswa.

Pengukuran awal (pretest) dilakukan terhadap dua kelas di sekolah dasar yang sama, menggunakan instrumen angket kemampuan kerjasama. Hasil pengukuran mengidentifikasi profil kemampuan kerjasama siswa ke dalam tiga kategori: rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan pertimbangan hasil pengukuran dan kondisi lapangan, siswa kelas VA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, dan siswa kelas VB sebagai kelompok kontrol. Penetapan didasarkan pada keterbatasan populasi serta asumsi bahwa kemampuan kerjasama bukan bersifat bawaan atau tetap, melainkan dapat dikembangkan melalui pengalaman sosial, permainan, dan interaksi edukatif (Johnson & Johnson, 1999; Slavin, 2005).

Kelompok eksperimen mendapatkan intervensi berupa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan tradisional TidaYu, yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika selama enam sesi. Sementara kelompok kontrol

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL TIDAYU UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

mengikuti proses pembelajaran seperti biasa (tanpa perlakuan). Secara metodologis kemampuan kerjasama bukanlah karakteristik statis yang bergantung pada usia atau jenjang, melainkan dapat dikembangkan secara fleksibel sesuai konteks sosial dan pendidikan (Johnson et al., 2002; Vygotsky, 1978).

Selama proses intervensi berlangsung, pendekatan kualitatif tetap dijalankan untuk mendalami dinamika proses pelaksanaan model bimbingan teknik permainan. Observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa dalam permainan, bagaimana siswa berkoordinasi, berbagi peran, menyelesaikan konflik, serta menunjukkan tanggung jawab dalam kelompok. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk menggali pengalaman siswa selama mengikuti model permainan. Diskusi reflektif antara guru, peneliti, dan observer dilaksanakan secara berkala untuk mengevaluasi efektivitas tahapan layanan dan kualitas proses kerja sama kelompok.

Data kualitatif digunakan untuk menyempurnakan dan merevisi tahapan kegiatan bimbingan kelompok serta pemilihan teknik permainan agar semakin sesuai dengan karakter siswa dan nilai-nilai lokal. Penyesuaian yang dilakukan mendukung prinsip model pengembangan yang adaptif, partisipatif, dan kontekstual.

Setelah enam sesi intervensi selesai, kelompok eksperimen dan kontrol diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur peningkatan kemampuan kerjasama. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest, serta antara kelompok eksperimen dan kontrol, dianalisis menggunakan statistik kuantitatif (uji-t dan effect size) untuk menilai efektivitas model bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TidaYu dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian berorientasi pada pengembangan model bimbingan bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TidaYu untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa SD. Proses pengembangan model terdiri dari empat tahap dengan subjek penelitian yang beragam.

Pada studi pendahuluan, subjek adalah Siswa Sekolah Dasar, yang ditentukan secara *non random* melalui *teknik purposive sampling* (Heppner, Wampold, Owen, & Wang, 2015).

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

No	Tahap Penelitian	Subjek Penelitian			
		Sekolah Dasar	Kelas	Jumlah Sampel	Jumlah Total
1	Studi Pendahuluan	SDN 86 Singkawang	Kelas IV	20	100
			Kelas IV	20	
			Kelas V	20	
			Kelas V	20	
			Kelas VI	20	
		Jumlah Total			100
2	Uji-coba Model	Kelompok	Kelas	Jumlah Subjek	Jumlah Total
		Kelompok Eksperimen	Kelas VA	20	20
		Jumlah Total			
		Kelompok Kontrol	Kelas VB	20	20
		Jumlah Total			40

Penentuan kelompok untuk uji-coba sebagaimana tersaji dalam Tabel 3.2 didasarkan atas pertimbangan bahwa: (1) aktivitas kelompok memungkinkan adanya dinamika kelompok yang melibatkan pertukaran pikiran, pengalaman, rencana, dan pemecahan masalah (Nurihsan, 2014), (2) kelompok-kelompok tersebut dibentuk dengan tujuan pengembangan kemampuan kerjasama siswa (3) format kelompok representatif digunakan dalam kegiatan bimbingan, termasuk untuk siswa SD dalam pengembangan pribadi dan sosialnya (Myrick, 1987).

Pengkategorian kemampuan kerjasama siswa dibagi menjadi tiga kategori rendah, sedang, dan tinggi. Interpretasi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.2 Konversi Pengelompokan Tingkat Kemampuan Kerjasama Siswa

Kriteria	Interpretasi
Rendah	Siswa cenderung kurang berpartisipasi dalam kerja sama kelompok. siswa bekerja secara individu dan tidak merasa perlu untuk berinteraksi dengan anggota kelompok. Tidak ada rasa tanggung jawab terhadap kelompok, dan komunikasi serta pemrosesan kelompok terbatas. Ketergantungan terhadap kelompok sangat minim.
Sedang	Siswa mulai menyadari pentingnya ketergantungan dalam kelompok, tetapi terkadang masih mengerjakan tugas sendiri. Siswa mampu berinteraksi dalam kelompok, meskipun tidak selalu efektif. siswa menunjukkan beberapa keterampilan sosial yang cukup baik, tetapi masih perlu pengembangan dalam mendengarkan dan bekerja sama. Pemrosesan kelompok terjadi sesekali, tetapi kurang mendalam
Tinggi	Siswa sangat terlibat dalam kerja sama kelompok dan merasa ketergantungan siswa terhadap kelompok adalah kunci untuk keberhasilan. Siswa memiliki tanggung jawab penuh terhadap tugas individu dan mendukung kesuksesan kelompok secara keseluruhan. Interaksi dalam kelompok sangat aktif, dengan keterampilan sosial yang baik untuk berkomunikasi, mendengarkan, dan menyelesaikan konflik. Pemrosesan kelompok dilakukan secara rutin untuk meningkatkan hasil kerja dan efektivitas tim.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Pengembangan Instrumen Penelitian

Pengembangan instrumen penelitian dilakukan melalui data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data Kuantitatif

Instrumen pengungkap kemampuan kerjasama siswa digunakan untuk mendukung data yang dibutuhkan guna penyusunan model bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TidaYu. Angket berskala pengungkap sikap kerjasama siswa Sekolah Dasar merupakan rancangan instrumen yang dipergunakan dalam penelitian. Bentuk skala yang digunakan yaitu: sanga sesuai (SS) diberi skor 4, Sesuai (S) dengan skor 3, Kurang Sesuai (KS) diberi skor 2, dan Tidak Sesuai (TS) diberi skor 1. Kisi-kisi instrumen kemampuan kerjasama siswa

Sekolah Dasar secara lebih rinci disajikan dalam tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kerjasama

No	Aspek Kerja Sama	Indikator
1	Ketergantungan Positif	Keberhasilan kelompok tergantung pada kontribusi semua anggota.
2	Tanggung Jawab Individu	Setiap siswa bertanggung jawab atas perannya dalam kelompok.
3	Interaksi Positif	Anggota kelompok saling mendukung dan memotivasi satu sama lain.
4	Keterampilan Sosial	Siswa menunjukkan keterampilan sosial yang baik, seperti komunikasi dan menghargai pendapat.
5	Pemrosesan Kelompok	Kelompok mengevaluasi kinerjanya untuk meningkatkan kerjasama.

1) Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan cara wawancara, observasi, serta validasi ahli dan validasi praktisi

a) Wawancara

Data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara adalah informasi yang dikumpulkan dengan cara berinteraksi langsung dengan partisipan untuk mendapatkan pandangan, pengalaman, atau persepsi siswa mengenai suatu topik atau fenomena. Wawancara dalam penelitian kualitatif menggunakan wawancara terstruktur, sehingga tujuan dan fleksibilitas yang diinginkan dalam proses pengumpulan data dapat tercapai (Creswell, 2014). Melalui wawancara, peneliti dapat menggali informasi yang lebih mendalam tentang sikap, nilai, serta makna yang diberikan individu terhadap suatu peristiwa atau situasi tertentu (Patton, 2002).

Wawancara digunakan peneliti untuk memahami konteks sosial, budaya, atau psikologis yang lebih luas, yang sulit dicapai melalui metode kuantitatif. Wawancara memberikan ruang bagi partisipan untuk menyampaikan cerita atau perspektif siswa dengan cara yang lebih personal dan terbuka, memberikan data

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARRIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

yang lebih kaya dan holistik (Kvale, 1996). Berikut Pedoman wawancara.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman wawancara untuk Guru

No.	Aspek Wawancara	Pertanyaan	Catatan/Observasi Pewawancara
1	Persepsi tentang Kerjasama	a. Apa yang Ibu/Bapak pahami tentang kemampuan kerjasama pada siswa sekolah dasar?	
		b. Mengapa kemampuan kerjasama penting dikembangkan di tingkat sekolah dasar?	
		c. Apa manfaat yang terlihat dari siswa yang memiliki kemampuan kerjasama baik?	
2	Pengalaman Mengamati Siswa	a. Bagaimana Ibu/Bapak menilai kemampuan kerjasama siswa di kelas yang diajar?	
		b. Apakah kemampuan tersebut merata pada semua siswa? Jelaskan perbedaannya jika ada.	
		c. Bagaimana perilaku siswa saat bekerja dalam kelompok (berbagi tugas, mendengarkan, menyelesaikan tugas bersama)?	
3	Strategi Pengembangan	a. Strategi apa yang Ibu/Bapak gunakan untuk membentuk kerja sama antar siswa di kelas?	
		b. Apakah Ibu/Bapak pernah menggunakan metode permainan dalam proses belajar? Bagaimana hasilnya?	
		c. Apa respons siswa saat terlibat dalam kegiatan kolaboratif atau permainan kelompok?	
4	Faktor Pendukung & Hambatan	a. Faktor apa yang mendukung terbentuknya kerjasama di kelas?	

No.	Aspek Wawancara	Pertanyaan	Catatan/Observasi Pewawancara
		b. Apa saja hambatan yang sering muncul dalam membentuk kerjasama siswa?	
		c. Bagaimana peran keluarga atau lingkungan sosial dalam mendukung kerjasama siswa?	
5	Permainan Tradisional (TiDaYu)	a. Apakah Ibu/Bapak pernah menggunakan atau melihat permainan tradisional seperti Lampion, Sumpit, atau Jengkal di kelas?	
		b. Menurut Ibu/Bapak, apakah permainan tradisional bisa mendukung kerjasama siswa? Jelaskan.	
6	Evaluasi Perkembangan Kerjasama	a. Bagaimana Ibu/Bapak menilai kemajuan kemampuan kerjasama siswa?	
		b. Apakah ada perubahan sikap siswa setelah mengikuti kegiatan kelompok atau permainan?	
7	Harapan & Saran	a. Apa harapan Ibu/Bapak terhadap program bimbingan atau pembelajaran yang mendorong kerjasama siswa?	
		b. Saran apa yang ingin disampaikan agar model bimbingan berbasis permainan dapat diterapkan secara efektif di sekolah?	

Kisi-kisi pedoman wawancara untuk siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman wawancara untuk Siswa

No.	Aspek yang Digali	Indikator	Contoh Pertanyaan	Catatan/Observasi Pewawancara
1	Pemahaman tentang Kerjasama	Siswa memahami arti kerjasama	a. Menurut kamu, apa itu kerjasama?	
			b. Mengapa kita harus bekerjasama dengan teman?	

No.	Aspek yang Digali	Indikator	Contoh Pertanyaan	Catatan/Observasi Pewawancara
2	Pengalaman Bekerjasama	Siswa pernah terlibat dalam kegiatan kelompok	a. Pernahkah kamu belajar atau bermain bersama kelompok di sekolah?	
			b. Apa yang kamu lakukan saat belajar atau bermain bersama teman-teman?	
3	Peran dalam Kelompok	Siswa dapat menjelaskan peran dan tugas	a. Saat bekerja dalam kelompok, tugas kamu biasanya apa?	
			b. Apakah kamu membantu temanmu yang kesulitan?	
4	Komunikasi & Saling Mendengarkan	Siswa mampu mendengarkan dan memberi pendapat	a. Apakah kamu mendengarkan pendapat teman saat diskusi?	
			b. Apa yang kamu lakukan jika pendapatmu berbeda dengan teman?	
5	Penyelesaian Konflik	Siswa mampu menyelesaikan konflik secara damai	a. Pernahkah kamu bertengkar dengan teman saat kerja kelompok? Bagaimana kamu menyelesaikannya?	
			b. Apakah kamu mau meminta maaf jika membuat teman kesal?	
6	Ketergantungan Positif	Siswa merasa saling membutuhkan dalam kelompok	a. Apakah kamu merasa kelompokmu bisa sukses kalau semua anggota saling membantu?	
			b. Apa yang kamu lakukan agar kelompokmu bisa berhasil bersama-sama?	

No.	Aspek yang Digali	Indikator	Contoh Pertanyaan	Catatan/Observasi Pewawancara
7	Sikap terhadap Permainan Tradisional	Siswa antusias terhadap permainan tradisional	a. Apakah kamu senang bermain permainan seperti sumpit, lampion, atau jengkal?	
			b. Apa yang kamu pelajari dari permainan itu bersama teman-teman?	
8	Refleksi & Harapan	Siswa mampu merefleksi dan memiliki harapan	a. Apa perasaanmu setelah belajar atau bermain dalam kelompok?	
			b. Kalau ada kegiatan kelompok lagi, apa yang ingin kamu lakukan lebih baik?	

b) Observasi

Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi adalah informasi yang dikumpulkan dengan cara mengamati perilaku, interaksi, atau kejadian yang terjadi di lapangan tanpa melakukan intervensi langsung pada situasi yang diamati. Observasi dapat bersifat partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati, atau non-partisipatif, di mana peneliti hanya mengamati dari jarak jauh tanpa berinteraksi dengan subjek (Creswell, 2014).

Dalam penelitian kualitatif, observasi digunakan untuk menggali fenomena sosial dalam konteks yang alami, memungkinkan peneliti untuk menangkap data yang lebih kaya terkait dengan makna, proses, dan dinamika yang terjadi (Angrosino, 2007). Observasi sering dilakukan dalam setting seperti kelas, kelompok diskusi, atau aktivitas sosial, dan memungkinkan peneliti untuk memahami aspek-aspek yang tidak dapat dijelaskan hanya melalui wawancara atau kuesioner (Patton, 2002). Dengan menggunakan observasi, peneliti dapat mencatat nuansa verbal dan non-verbal, serta bagaimana individu atau kelompok berinteraksi dalam konteks sosial tertentu, yang memberikan gambaran lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

Kisi-kisi pedoman observasi untuk menilai kemampuan kerjasama siswa SD berdasarkan teori Cooperative Learning dari Johnson & Johnson dalam bentuk tabel. Tabel 3.7 dirancang untuk membantu pengamat dalam mengidentifikasi elemen-elemen penting yang terkait dengan interdependensi positif, interaksi sosial, akuntabilitas individu, dan keterampilan sosial.

Tabel 3.5 Kisi-kisi pedoman observasi

No.	Dimensi Kerjasama	Indikator Perilaku yang Diobservasi	Aktivitas/Perilaku yang Diamati	Skala Penilaian (1–4)	Catatan Tambahan
1	Ketergantungan Positif	Siswa menunjukkan perilaku saling membantu untuk mencapai tujuan bersama	- Memberi bantuan kepada teman saat kesulitan		Perhatikan intensitas dan spontanitas
			- Menyadari bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi semua anggota		
2	Tanggung Jawab Individual	Siswa menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya dalam kelompok	- Mengerjakan tugas sesuai peran yang disepakati		Evaluasi juga kualitas hasil pekerjaan
			- Tidak mengandalkan anggota lain secara pasif		
3	Interaksi Tatap Muka	Siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok dan mendorong keterlibatan anggota lain	- Berdiskusi, memberi pendapat, dan mengajak teman berpendapat		Nilai ekspresi verbal dan nonverbal
			- Menghargai pendapat teman saat berdiskusi		
4	Keterampilan Sosial	Siswa menunjukkan sikap sopan, mendengarkan, dan bekerja sama secara etis dalam kelompok	- Mendengarkan dengan baik saat teman berbicara		Perhatikan empati dan pengendalian emosi
			- Bersikap sopan dan tidak mendominasi		

5	Evaluasi & Pemrosesan Kelompok	Siswa mampu merefleksi kinerja kelompok dan menyusun strategi perbaikan	- Memberi masukan setelah tugas selesai		Lihat kemampuan memberi umpan balik
			- Bersedia menerima saran dan kritik untuk perbaikan kelompok		

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Pernah Terlihat
- 2 = Kadang-kadang Terlihat
- 3 = Sering Terlihat
- 4 = Selalu Terlihat

1.5.2 Judgement Instrumen

Penimbangan instrumen dilakukan guna memperoleh item angket yang layak pakai. Setiap item yang dikembangkan, dikoreksi tiga orang penimbang untuk dikaji secara rasional dari segi isi, dan redaksi item, serta ditelaah kesesuaian item dengan aspek yang diungkap. Setiap penimbang memberikan koreksinya terhadap item yang menurut penimbang kurang layak, baik secara konstruk maupun kebakasaannya, dilakukan revisi seperlunya sesuai dengan saran-saran para penimbang.

Pada langkah berikutnya, sebelum dilakukan uji coba instrumen, dihadirkan para siswa kelas V sebanyak 7 orang untuk melakukan uji keterbacaan terhadap setiap butir item dalam instrumen. Setiap masukan yang diberikan dijadikan bahan untuk perbaikan dan pengembangan instrumen yang diujicobakan.

Tabel 3.6 Rekap Ahli Judgement

Aspek	Pakar I	Pakar II	Pakar III
Konstruk	Pada setiap item telah memenuhi validitas konstruk.	Pada setiap item telah memenuhi validitas konstruk.	Pada setiap item telah memenuhi validitas konstruk.
Konten	Pada setiap item telah memenuhi validitas konten, namun memerlukan sedikit revisi	Pada setiap item telah memenuhi validitas konten, namun memerlukan revisi minor yang terkait dengan latar belakang budaya responden	Pada setiap item telah memenuhi validitas konten, namun memerlukan sedikit revisi di beberapa bagian

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

Aspek	Pakar I	Pakar II	Pakar III
Bahasa	1. Diksi dan kata sudah sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. 2. Jumlah item pertanyaan sudah memenuhi karakteristik siswa Sekolah Dasar	diksi dan kata sudah sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar
Rekomendasi	Instrumen kerjasama dapat digunakan untuk mengukur kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar setelah dilakukan revisi.	Instrumen kerjasama dapat digunakan untuk mengukur kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar setelah dilakukan revisi minor.	1. Instrumen kerjasama dapat digunakan untuk mengukur kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar setelah dilakukan revisi. 2. Untuk fase C, pertimbangkan untuk dilakukan penelitian pada kelas V SD

1.5.3 Validitas Item dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas adalah dua konsep penting dalam pengembangan instrumen penelitian, yang bertujuan untuk memastikan kualitas pengukuran yang dilakukan. Dalam konteks penggunaan Excel, kedua uji dapat dilakukan melalui teknik statistik yang sederhana namun efektif.

a. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Salah satu metode yang umum digunakan untuk uji validitas adalah analisis **korelasi Pearson**. Korelasi mengukur hubungan antara hasil instrumen yang diuji dengan instrumen lain yang telah diakui validitasnya. Di Excel, kita bisa menggunakan fungsi `=CORREL(range1, range2)` untuk menghitung nilai korelasi antara dua variabel (Field, 2013).

Validitas pada instrumen kemampuan kerjasama sebesar 0,88 yang artinya instrumen yang digunakan memiliki hubungan yang sangat kuat dengan variabel yang diukur, karena nilai validitas mendekati 1,0. Secara lebih rinci, validitas mengacu pada sejauh mana instrumen pengukuran, seperti tes atau kuesioner, dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas

Aspek	No Item	r Tabel	Total R Tabel	Keterangan
Aspek Ketergantungan Positif	1	0,444	0,470911	Valid
	2	0,444	0,641998	Valid
	11	0,444	0,597671	Valid
	12	0,444	0,807445	Valid
Tanggungjawab Individu	3	0,444	0,485361	Valid
	4	0,444	0,78954	Valid
	13	0,444	0,603215	Valid
	20	0,444	0,541275	Valid
Interaksi Tatap Muka yang mendukung	5	0,444	0,613929	Valid
	6	0,444	0,543502	Valid
	15	0,444	0,598967	Valid
	18	0,444	0,607739	Valid
Keterampilan Sosial	7	0,444	0,557165	Valid
	8	0,444	0,759524	Valid
	16	0,444	0,521177	Valid
	17	0,444	0,505305	Valid
Pemrosesan Kelompok	9	0,444	0,566412	Valid
	10	0,444	0,448845	Valid
	14	0,444	0,528634	Valid
	19	0,444	0,456263	Valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas yaitu ketetapan atau konsistensi dari serangkaian alat ukur. Apabila pengukuran dilakukan secara berulang dan hasilnya tetap konsisten maka suatu alat ukur dapat dikatakan reliabel. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rasch model berdasarkan kriteria (Sumintono & Widhiarso, 2014) sebagai berikut.

- 1) Person Measure, nilai rata-rata yang lebih tinggi dari logit 0,0 menunjukkan abilitas siswa lebih besar daripada tingkat kesulitan item.
- 2) Nilai Alpha Cronbach, interaksi antara person dan item secara keseluruhan. Kriteria Alpha Cronbach terdapat dalam Tabel 3.10 sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas Instrumen Nilai Alpha Cronbach

Nilai	Kriteria
< 0,5	Buruk
0,5 – 0,6	Jelek
0,6 – 0,7	Cukup
0,7 – 0,8	Bagus
>0,8	Bagus Sekali

Nilai Person Reliability dan Item Reliability, nilai person dan item

reliability dalam pemodelan rasch memiliki kriteria yang dipaparkan pada Tabel 3.11 sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Instrumen Nilai Person Reliability dan Item Reliability

Nilai	Kriteria
<0,67	Lemah
0,67 – 0,80	Cukup
0,81 – 0,90	Bagus
0,91 – 0,94	Bagus Sekali
>0,94	Istimewa

- 3) Pengelempokan person dan item dapat diketahui dari nilai separation. Semakin besar nilai separation maka semakin bagus kualitas instrumen berdasarkan keseluruhan peserta didik

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas

No Item	Cronbach's Alpha If Item Deleted	r tabel
1	0,410526	0.44
2	0,568421	0.44
3	0,239474	0.44
4	0,245614	0.44
5	0,536842	0.44
6	0,471053	0.44
7	0,831579	0.44
8	0,842105	0.44
9	1,421053	0.44
10	1,734211	0.44
11	1,094737	0.44
12	0,673684	0.44
13	0,681579	0.44
14	0,871053	0.44
15	0,947368	0.44
16	0,852632	0.44
17	0,997368	0.44
18	0,694737	0.44
19	0,976316	0.44
20	0,576316	0.44

Tabel 3.12 Kriteria Reliabilitas Instrumen Nilai Alpha Cronbach

Kriteria 0,8 Bagus Sekali (Sumintono & Widhiarso, 2014). Nilai reliabilitas 0,88 menunjukkan tingkat konsistensi atau kestabilan instrumen pengukuran yang tinggi.

3.6 Pengembangan Model

Pengembangan model bimbingan teknik permainan TidaYu berbasis kearifan lokal dilakukan dengan menggunakan pendekatan ADDIE. Pendekatan dipilih karena bersifat sistematis, terstruktur, dan fleksibel, serta telah terbukti relevan dan efektif dalam pengembangan perangkat atau model pendidikan (Branch, 2009). Lima tahap pengembangannya, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, dijalankan secara berurutan dan saling terkait.

3.6.1 Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama, analisis atau studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan siswa terkait dengan kemampuan kerjasama. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara dan juga menyebar instrumen kemampuan kerjasama pada siswa Sekolah Dasar di Singkawang. Dilakukan juga Observasi dan pengamatan terkait intervensi yang tepat dalam mengembangkan kemampuan kerjasama siswa SD.

Pada tahap analisis, dilakukan analisis untuk memahami kebutuhan dan karakteristik audiens (siswa SD) serta pentingnya mengembangkan kemampuan kerjasama siswa. Analisis mencakup elemen-elemen berikut.

1. Kebutuhan Pembelajaran: Mengidentifikasi pentingnya kerjasama dalam pembelajaran di SD, serta relevansi kearifan lokal TidaYu dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.
 - a. Hasil Wawancara: rata-rata siswa mulai menyadari pentingnya ketergantungan dalam kelompok, tetapi terkadang masih mengerjakan tugas sendiri. siswa mampu berinteraksi dalam kelompok, meskipun tidak selalu efektif. siswa menunjukkan beberapa keterampilan sosial yang cukup baik, tetapi masih perlu pengembangan dalam mendengarkan dan bekerja sama. Pemrosesan kelompok terjadi sesekali, tetapi kurang

mendalam.

“Kalo dalam bekerja kelompok biasanya anak-anak yang lebih cenderung bekerja sendiri, sedikit komunikasi, dan seringkali terjadi pertengkaran, biasanya juga jarang sekali berdiskusi. Jadi, setiap kerja kelompok selalu kayak gitu. Dan saya belum pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran dalam bentuk kelompok. Untuk bimbingan konseling tidak ada di SD” (B.1 GRNV, 12 Februari 2024)”

” Kalo dalam kerja kelompok biasanya saya akan ikut pembagian kelompok yang sudah dibagi oleh guru, walaupun dalam kelompok saya tu suka ada yang gak mau kerja, diam aja, ngeliatin kita kerja, jadi kalo tak disuruh tak ada dia kerja, tapi kalo disuruh kadang mau juga dia kerja. Kami biasanya kerja kelompok kalo ada tugas, jadi kerja kelompoknya ngerjakan tugas atau PR. Klo ngerjakan tugas sambil bermain menggunakan permainan daerah belum suah.” (A.1 SWEL, 12 Februari 2024)

“Biasanya kami kalo kerja kelompok, hasilnya dibahas sama-sama, tapi kalo tak disuruh guru kami tak bahas. Tak pernah kami kerja kelompok melalui permainan-permainan daerah. Tapi pernah sih kami main-main jak, tapi tidak jam belajar. (A.1 SWEC, 12 Februari 2024)

- b. Hasil observasi: Rata-rata siswa terlibat dalam kegiatan kelompok, namun masih banyak yang belum menunjukkan komunikasi yang efektif, tampak sebagian siswa menunjukkan egoismenya, terjadi pertengkaran, beberapa orang kurang bahkan tidak menghargai temannya.
- c. Data statistik dari survei yang dilakukan, diperoleh data berikut.

Tabel 3.13 Tingkat Kemampuan Kerjasama siswa SDN 86

Aspek Kerjasama	Persentase Kemampuan Kerjasama		
	Rendah	Sedang	Tinggi
Ketergantungan Positif	20	70	10
Tanggungjawab Individu	10	65	25
Interaksi Tatap muka	25	60	15
Keterampilan Sosial	10	75	15
Pemrosesan Kelompok	10	70	20

Berdasarkan data tabel 3.13 perlu adanya pengembangan kemampuan

kerjasama siswa sekolah dasar di singkawang

3.6.2 Desain Model

Model bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TidaYu yang dikembangkan dalam penelitian meliputi rasional, definisi konseptual model, tujuan, tahap-tahap bimbingan, peran dan fungsi guru, kompetensi guru, strategi dan teknik, indikator keberhasilan dan evaluasi. Berikut penjelasan dari masing-masing rencana pengembangan model.

3.6.2.1 Rasional

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki hakikat alami untuk selalu bergantung pada interaksi dengan sesama. Sebagai individu yang memiliki keterbatasan fisik dan mental, manusia tidak dapat memenuhi semua kebutuhannya sendiri. Kerjasama menjadi elemen penting dalam mewujudkan kehidupan sosial yang harmonis dan produktif. Emile Durkheim (1893), menyatakan bahwa kehidupan sosial dan solidaritas antar individu sangat bergantung pada kemampuan untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Manusia memiliki kebutuhan sosial dan emosional yang hanya bisa dipenuhi melalui interaksi dengan orang lain. Penting untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama sejak dini.

Kerjasama pada anak usia sekolah dasar (SD) sangat penting, karena pada tahap perkembangannya anak-anak sedang mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang berpengaruh pada kemampuan interaksi di masa depan. Menurut Johnson & Johnson (2005), kerjasama pada usia dini membantu membangun fondasi untuk pengembangan keterampilan sosial dan meningkatkan pemahaman anak terhadap pentingnya hubungan positif antar individu. Pada usia Sekolah Dasar, anak-anak mulai belajar tentang peran dalam kelompok, saling menghargai, dan berkomunikasi dengan baik untuk mencapai tujuan bersama (Vygotsky, 1978). Kerjasama dapat membantu anak dalam kegiatan akademik dan kehidupan sehari-hari, membentuk karakter dan membangun hubungan sosial yang positif (Slavin, 1995).

Pada usia SD, keterampilan kerjasama dapat diajarkan melalui berbagai kegiatan kelompok seperti permainan, proyek bersama, atau diskusi kelompok.

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARRIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

Piaget (1965) mengatakan pada usia SD, anak-anak berada dalam tahap operasional konkret, yaitu anak-anak memahami konsep kerja sama melalui pengalaman langsung. Pengalaman memberi anak kesempatan untuk belajar berbagi tugas, mendengarkan teman, dan berkerjasama untuk menyelesaikan masalah (Johnson & Johnson, 1999). Penanaman nilai-nilai kerjasama di usia dini membantu anak-anak untuk lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sosial yang lebih luas, baik di sekolah, rumah, maupun masyarakat (Ginsburg, 2007).

Kerjasama mengajarkan anak-anak pentingnya interdependensi positif yaitu, pemahaman kesuksesan kelompok bergantung pada kontribusi semua anggotanya. Vygotsky (1978) menjelaskan perkembangan sosial dan kognitif anak sangat dipengaruhi interaksi sosial, dan kerjasama adalah alat utama dalam membangun keterampilan sosial yang mendalam. kerjasama membantu siswa mengembangkan rasa tanggung jawab, empati, dan kemampuan untuk bekerja dengan orang lain yang memiliki latar belakang, pendapat, atau keterampilan yang berbeda (Bandura, 1997). Kerjasama di usia SD mengasah keterampilan sosial anak dan membentuk karakter yang dapat mendukung perkembangan pribadi dan akademik (Slavin, 1995).

Pentingnya kerjasama pada usia SD mencakup pengembangan keterampilan sosial yang membantu anak dalam hubungan interpersonal, mengurangi konflik, dan mengatasi perbedaan. Cohen, Manion, & Morrison (2007) menyatakan pengembangan keterampilan sosial pada anak-anak melalui kerjasama di sekolah memperkuat kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengatasi perbedaan. Anak-anak yang terbiasa bekerja sama sejak dini cenderung lebih terbuka, lebih mampu mengelola emosi, dan lebih mudah beradaptasi dengan berbagai situasi sosial (Piaget, 1965). Kerjasama di sekolah dasar bukan hanya untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, tetapi juga untuk membangun fondasi karakter yang kuat yang bermanfaat sepanjang hidup (Vygotsky, 1978).

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan sebagai studi awal, Kemampuan kerjasama siswa SD di Singkawang yang terkait dengan budaya TidaYu (Tionghoa, Dayak, Melayu) masih memiliki beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Salah

satu kendala utama adalah komunikasi yang kurang efektif, di mana siswa sering kesulitan mengungkapkan ide dengan jelas, kurang mendengarkan pendapat orang lain, dan tidak terbiasa memberikan umpan balik yang membangun. Tanggung jawab dalam kelompok masih menjadi tantangan, karena banyak siswa yang enggan mengambil peran dalam kerja sama tim, cenderung bergantung pada anggota yang lebih dominan, serta kurang memiliki inisiatif dalam menyelesaikan tugas bersama.

Toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan juga masih menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Beberapa siswa belum sepenuhnya terbiasa bekerja sama dengan teman yang memiliki latar belakang budaya atau pendapat berbeda, sehingga konflik kecil bisa muncul akibat kurangnya pemahaman terhadap keberagaman. Dalam hal pemecahan masalah, siswa sering mengalami kesulitan dalam mencari solusi bersama dan cenderung bersikap individualistik. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa berkaitan dengan kurangnya kemampuan dalam kepemimpinan dan pengambilan keputusan, di mana tugas tidak selalu terbagi secara adil, serta adanya dominasi dari beberapa siswa tertentu tanpa melibatkan seluruh anggota kelompok.

Pada Budaya TidaYu, nilai-nilai gotong royong, musyawarah, dan kebersamaan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Penting untuk mengoptimalkan nilai-nilai tersebut dalam lingkungan sekolah agar siswa dapat mengembangkan keterampilan kerjasama yang lebih baik. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah melalui permainan tradisional yang mengandung unsur kolaborasi dan kebersamaan untuk memperkuat interaksi sosial antar siswa. Budaya merupakan salah faktor penyebab kurangnya kemampuan kerjasama. Budaya memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan kerjasama, Chiu & Hong (2007) dalam penelitiannya tentang pengaruh budaya terhadap perilaku sosial menyatakan budaya kolektivistik, yang menekankan pada kebersamaan dan kerja tim, dapat meningkatkan kemampuan individu untuk bekerja sama dengan orang lain, dan budaya individualistik menekankan pada pencapaian pribadi dan kompetisi.

Tajfel & Turner (1986) dalam teori identitas sosial mengungkapkan budaya yang membentuk identitas kelompok seseorang mempengaruhi cara individu

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARRIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

berinteraksi dengan individu dari kelompok lain. Pada saat individu merasa memiliki nilai dan norma budaya yang sama, individu lebih cenderung untuk berkerjasama dengan baik dalam tim, sementara perbedaan budaya dapat menciptakan hambatan dalam kerjasama.

Beberapa penelitian telah mengkaji penggunaan permainan dalam pendidikan, belum ada model bimbingan yang secara khusus mengintegrasikan permainan tradisional berbasis kearifan lokal TidaYu untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa.

Pendidikan yang holistik menekankan pentingnya pengembangan seluruh aspek individu, termasuk kognitif, emosional, sosial, dan fisik. Di tingkat sekolah dasar, fokus pada keterampilan sosial dan kerjasama sangat krusial karena masa anak-anak merupakan periode penting dalam pembentukan karakter anak (Miller, 2007). Penelitian menunjukkan kemampuan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain tidak hanya mendukung keberhasilan akademik, tetapi juga membentuk dasar untuk hubungan sosial yang sehat dan produktif di masa depan (Johnson & Johnson, 1999). Lingkungan belajar yang berfokus pada kerjasama, mengajarkan siswa untuk menghargai perbedaan, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan konflik, merupakan keterampilan penting dalam masyarakat yang semakin kompleks (Wang, 2017).

Penerapan pendekatan pendidikan yang holistik dapat membantu siswa mengembangkan empati dan toleransi, yang sangat penting dalam konteks keberagaman budaya di Indonesia. Dengan memfasilitasi interaksi sosial yang positif melalui kegiatan kolaboratif, seperti proyek kelompok atau permainan, siswa tidak hanya belajar untuk bekerja sama, tetapi juga membangun rasa saling percaya dan keterhubungan dengan teman sebaya (Durlak et al., 2011). Integrasi pengembangan keterampilan sosial dan kerjasama dalam kurikulum pendidikan dasar sangat diperlukan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kemampuan sosial yang baik, sehingga mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Kearifan lokal memainkan peran penting dalam pendidikan, terutama dalam

konteks membangun karakter dan keterampilan sosial siswa. Kearifan lokal mencakup pengetahuan, nilai, dan praktik yang berkembang dalam suatu masyarakat, yang sering kali mencerminkan cara hidup dan pemahaman siswa terhadap lingkungan (Damanhuri, 2016). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya di daerah seperti Singkawang, mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran dapat memberikan makna yang lebih dalam bagi siswa. Pembelajaran dengan mengintegrasikan budaya lokal meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya sendiri, dan mengajarkan nilai-nilai penting seperti toleransi, kerjasama, dan saling menghargai (Suharjo, 2014).

Penggunaan kearifan lokal dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti memanfaatkan permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya. Permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan keterampilan sosial dan kerjasama, karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif (Asriani, 2018). Misalnya, permainan yang melibatkan kerjasama tim dan strategi dapat membantu siswa belajar untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, dan menghargai kontribusi masing-masing anggota tim. Penelitian menunjukkan pengalaman belajar yang berbasis pada kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan siswa (González & Wyman, 2003).

Integrasi kearifan lokal ke dalam model pendidikan tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan keterampilan sosial, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan identitas budaya siswa. Integrasi kearifan lokal ke dalam model pendidikan sejalan dengan upaya untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kesadaran nilai-nilai budaya yang ada di sekitarnya.

Kota Singkawang, sebagai salah satu pusat budaya di Kalimantan Barat, merupakan tempat pertemuan berbagai etnis, termasuk Tionghoa, Dayak, dan Melayu. Masing-masing kelompok budaya memiliki kekayaan dan nilai-nilai yang unik, yang dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran kolaboratif, keterampilan sosial

lip Istirahayu, 2025

**MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
TIDAK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

dan pengembangan karakter.

Budaya Tionghoa di Singkawang sangat kaya dengan tradisi, nilai-nilai, dan praktik sosial. Salah satu nilai utama yang diajarkan adalah "*guanxi*," yang berarti hubungan atau jaringan sosial. Nilai budaya tionghoa mengajarkan pentingnya membangun dan memelihara hubungan baik antar individu, yang merupakan dasar dari kerjasama. Nilai kerja keras dan disiplin dalam budaya Tionghoa sangat ditekankan, yang dapat memberikan inspirasi bagi siswa untuk berusaha mencapai tujuan siswa (Tan, 2008). Kegiatan seperti perayaan Tahun Baru Imlek juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar tentang pentingnya keluarga, rasa syukur, dan tradisi.

Budaya Dayak dikenal dengan kearifan lokal yang mendalam, termasuk hubungan harmonis dengan alam dan nilai-nilai kebersamaan. Dalam masyarakat Dayak, konsep "gotong royong" atau kerjasama dalam komunitas sangat ditekankan, yang mengajarkan siswa tentang solidaritas dan tanggung jawab sosial (Suharjo, 2014). Kegiatan adat, seperti upacara panen, menekankan pentingnya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama dan merayakan hasil kerja keras. Melalui cerita rakyat dan lagu-lagu tradisional, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai moral dan etika yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Budaya Melayu di Singkawang juga kaya tradisi dan nilai-nilai. Salah satu nilai inti dalam budaya Melayu adalah "budi pekerti," yang mengutamakan kesopanan, rasa hormat, dan empati terhadap sesama. Dalam pendidikan, nilai-nilai budaya sangat relevan untuk membangun kerjasama antar siswa (Zainal, 2015).

Permainan tradisional juga dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan kreativitas dan kerja sama di kalangan siswa. Misalnya, permainan "lampion," Permainan lampion adalah aktivitas yang melibatkan tebak-tebakan atau permainan lain yang berkaitan dengan lampion, biasanya dilakukan saat perayaan Tahun Baru Imlek atau Festival Lentera. Lampion-lampion yang beraneka warna dan bentuk menjadi dekorasi utama dalam permainan, dan seringkali berisi teka-teki atau pesan yang menarik.

Budaya Dayak, permainan "Sumpit" tiup Dayak adalah permainan tradisional

yang berasal dari suku Dayak di Kalimantan. Permainan Sumpitan melibatkan keterampilan meniup anak sumpit (damak) melalui sebuah tabung panjang (sumpit) untuk mengenai sasaran. Selain menjadi permainan, sumpit juga memiliki sejarah panjang sebagai alat berburu dan pertahanan diri bagi masyarakat Dayak.

Perspektif budaya Melayu, Permainan lompat jengkal menyusun jari-jari adalah permainan tradisional yang populer di kalangan masyarakat Melayu. Permainan melibatkan beberapa pemain yang saling menyusun jari-jari tangan siswa sebagai rintangan yang harus dilompati pemain lainnya. Pada kalangan masyarakat Melayu, permainan sering kali dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari dan menjadi sarana untuk melatih ketangkasan serta menjalin hubungan sosial.

Mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum, pendidikan dapat membangun keterampilan sosial dan nilai-nilai kerjasama di antara siswa. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan sosial yang penting.

Layanan dasar dalam bentuk Bimbingan kelompok merupakan suatu pendekatan dalam pendidikan yang melibatkan interaksi dan dukungan antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran dan pengembangan diri. Dalam konteks pendidikan, tujuan utama bimbingan kelompok adalah untuk meningkatkan keterampilan interpersonal, memfasilitasi komunikasi yang efektif, dan membangun rasa saling percaya di antara siswa. Melalui bimbingan kelompok, siswa diajarkan untuk bekerja sama, memecahkan masalah secara kolektif, dan mendukung satu sama lain dalam menghadapi tantangan akademik dan sosial (Gale, 2001).

3.6.2.2 Landasan Filosofis

Teknik permainan edukatif berbasis kearifan lokal termasuk dalam pendekatan bimbingan kelompok berbasis budaya (*culturally responsive guidance*). Pendekatan permainan edukatif menekankan layanan bimbingan dan konseling harus disesuaikan dengan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal peserta didik. Pendekatan bimbingan mempertimbangkan budaya, nilai, dan tradisi siswa.

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

Permainan tradisional dalam layanan bimbingan dapat lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa (Sue & Sue, 1990). Permainan tradisional mencerminkan norma sosial dan budaya masyarakat setempat, sehingga dapat menjadi sarana untuk membentuk keterampilan sosial, kerja sama, dan nilai-nilai budaya dalam interaksi sosial siswa (Bandura, 1977).

Pembelajaran melalui pengalaman langsung, seperti bermain permainan tradisional, memungkinkan siswa memahami konsep sosial dan emosional melalui keterlibatan aktif dalam permainan (Kolb, 1984).

Corey menekankan kegiatan berbasis interaksi, seperti permainan kelompok, dapat meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah dalam kelompok (Corey, 2016). Permainan digunakan dalam bimbingan untuk membantu anak mengungkapkan emosi, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kesejahteraan psikologis siswa (Landreth, 2002).

3.6.2.3 Definisi konseptual Model

Definisi operasional Kerjasama adalah kemampuan siswa Sekolah Dasar di Kota Singkawang untuk dapat saling ketergantungan positif untuk mencapai tujuan dan hasil bersama melalui ikatan personal dan pengaruh perilakunya, memiliki akuntabilitas dan tanggung jawab pribadi dalam tugas kelompok dengan cara mengkondisikan diri dalam kelompok dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban, berinteraksi saling membantu dan memotivasi dalam menyelesaikan tugas bersama, menggunakan keterampilan sosial yang tepat dalam berkomunikasi secara akurat sehingga mudah dipahami untuk saling menerima, mendukung dan menghargai teman dalam kelompok, terlibat dalam pemrosesan kelompok sehingga mampu meningkatkan penalaran, retensi, motivasi, daya tarik interpersonal, persahabatan, prasangka, menghargai perbedaan, dukungan sosial, rasa harga diri, serta kompetensi sosial.

Konsep dasar kerjasama dibangun atas 5 aspek, yaitu Saling Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*), Tanggung Jawab Individu (*Individual Accountability*), Interaksi Tatap Muka yang Mendukung (*Face-to-Face*

Promotive Interaction), Keterampilan Sosial (*Social Skills*), Pemrosesan Kelompok (*Group Processing*) (Johnson & Johnson, 1991).

Variabel (X) Model Bimbingan Teknik Permainan adalah layanan dasar bimbingan yang diberikan Guru berdasarkan panduan konseptual kepada siswa Sekolah Dasar di Kota Singkawang dalam bentuk bimbingan kelompok yang terintegrasi dalam pelajaran matematika melalui permainan tradisional TidaYu yang mengandung nilai-nilai kerjasama agar dapat mengembangkan aspek-aspek kerjasama pada siswa Sekolah Dasar di Kota Singkawang.

Tahapan Bimbingan Teknik Permainan Berbasis Kearifan Lokal TidaYu, menggunakan Bimbingan kelompok (Coray, 2016): 1) Tahap Pembentukan (Forming); 2) Tahap Peralihan (Transition); 3) Tahap Kegiatan (Working); Dengan Pendekatan Experiential Learning Cycle (Kolb, 1984)I: (a) Concrete Experience (Pengalaman Konkret), (b) Reflective Observation (Observasi Reflektif), (c) Abstract Conceptualization (Konseptualisasi Abstrak), (d) Active Experimentation (Eksperimen Aktif), 4) Tahap Evaluasi (Evaluating); 5) Tahap Penutupan (Closing)

3.6.2.4 Tujuan

Model teknik bimbingan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar di Kota Singkawang dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan TidaYu. Tujuan lainnya yang sesuai dengan aspek-aspek kerjasama yaitu mengembangkan kemampuan ketergantungan positif, Tanggungjawab individu, komunikasi tatap muka yang saling mendukung, keterampilan sosial, dan pemrosesan kelompok (hasil dan proses). Tujuan tersebut dijelaskan dalam beberapa poin berikut.

a. *Positive Interdependence* (Saling Ketergantungan Positif)

Setiap anggota kelompok merasa keberhasilan siswa bergantung pada kontribusi semua anggota. Anggota kelompok bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setiap orang berperan penting, dan kesuksesan hanya bisa tercapai jika semua anggota berkontribusi. Aspek pertama dalam kerja sama menurut Johnson dan Johnson adalah Saling

Ketergantungan Positif. Setiap orang dalam kelompok harus bekerja bersama

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL TIDAYU UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

agar bisa mencapai tujuan yang sama. Setiap anggota kelompok punya peran yang penting, dan keberhasilan kelompok hanya bisa tercapai jika semua orang melakukan tugasnya dengan baik. Jadi, kalau satu orang berhasil, seluruh kelompok juga berhasil.

b. *Individual Accountability* (Tanggung Jawab Individu)

Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pencapaian tujuan kelompok dan tugas-tugas siswa. Meskipun bekerja dalam kelompok, individu tetap harus memenuhi standar pribadi untuk memastikan siswa memberikan kontribusi yang optimal dan bertanggung jawab atas bagian siswa dalam tugas tersebut. Meskipun kita bekerja dalam kelompok, setiap orang harus melakukan tugasnya dengan baik. Aspek kedua dalam kerja sama menurut Johnson dan Johnson adalah Tanggung Jawab Individu. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas tugas yang siswa kerjakan.

c. *Face-to-Face Promotive Interaction* (Interaksi Tatap Muka yang Mendukung)

Anggota kelompok saling berinteraksi langsung dan mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan tugas. Siswa berbagi informasi, memberikan bantuan, memotivasi teman, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Interaksi tatap muka memungkinkan anggota kelompok untuk memahami ide dan perasaan anggota lainnya, yang memperkuat hubungan antar anggota kelompok. Aspek ketiga dalam kerja sama menurut Johnson dan Johnson adalah Interaksi Tatap Muka yang Mendukung. Dalam kelompok, anggota kelompok saling bertemu dan berbicara langsung untuk membantu satu sama lain. Siswa bisa berbagi ide, memberikan bantuan, dan saling menyemangati supaya tugas selesai dengan baik.

d. *Social Skills* (Keterampilan Sosial)

Keterampilan sosial yang baik sangat penting dalam kerja sama. Keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk mendengarkan dengan aktif, berbicara dengan jelas, memberikan umpan balik yang konstruktif, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja dalam suasana yang saling menghormati. Aspek keempat dalam kerja sama menurut Johnson dan Johnson adalah Keterampilan

Sosial. Keterampilan sosial berarti kita harus bisa berbicara dengan sopan, mendengarkan teman dengan baik, dan menghargai pendapat orang lain saat bekerja bersama.

e. *Group Processing* (Pemrosesan Kelompok)

Kelompok secara rutin mengevaluasi bagaimana siswa bekerja sama dan berusaha meningkatkan proses kerjasama siswa. Melibatkan diskusi tentang keberhasilan, perbaikan, dan bekerja lebih efektif ke depannya. Pemrosesan kelompok membantu dalam perbaikan berkelanjutan dan meningkatkan produktivitas serta kualitas kerja kelompok. Kelompok secara rutin mengevaluasi bagaimana siswa bekerja sama dan berusaha meningkatkan proses kerjasama siswa.

3.6.2.5 Tahap-tahap Bimbingan Bermain

Tahapan model bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TidaYu menggunakan tahapan bimbingan kelompok yaitu Tahapan Bimbingan Teknik Permainan Berbasis Kearifan Lokal TidaYu, menggunakan Bimbingan kelompok (Coray, 2016): 1) Tahap Pembentukan (Forming); 2) Tahap Peralihan (Transition); 3) Tahap Kegiatan (Working) dengan Pendekatan Experiential Learning Cycle (Kolb, 1984): (a) Concrete Experience (Pengalaman Konkret), (b) Reflective Observation (Observasi Reflektif), (c) Abstract Conceptualization (Konseptualisasi Abstrak), (d) Active Experimentation (Eksperimen Aktif); 4) Tahap Evaluasi (Evaluating); 5) Tahap Penutupan (Closing)

Setiap satu permainan tradisional Tionghoa, Dayak, dan Melayu yang memiliki nilai-nilai kerjasama dilakukan dua kali pertemuan bimbingan kelompok. Tahapan bimbingan kelompok menurut Corey (2016) dalam *bukunya Theory and Practice of Group Counseling* terbagi menjadi empat tahap utama, yaitu: 1) Initial Stage (Tahap Awal/Pembentukan): Fokus pada pembentukan struktur, membangun rasa percaya, dan membentuk hubungan kelompok 2) Transition Stage (Tahap Peralihan): Fokus pada mengatasi resistensi, kecemasan, konflik peran, dan ketidakpastian, 3) Working Stage (Tahap Kerja): Fokus pada keterlibatan aktif dalam mencapai tujuan kelompok dan hubungan antaranggota yang lebih terbuka dan mendalam, 4) Final Stage (Tahap Penutupan): Fokus pada evaluasi, refleksi,

lip Istirahayu, 2025

perpisahan, dan penerapan hasil bimbingan dalam kehidupan nyata.

Tahapan bimbingan bermain dalam pendekatan *Experiential Learning Cycle* yang dikembangkan David A. Kolb (1984) terdiri dari 4 tahap utama yang membentuk siklus pembelajaran berbasis pengalaman.

1. *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret)
 - a. Peserta mengalami langsung suatu situasi atau kegiatan nyata.
 - b. Bisa berupa bermain, melakukan proyek, praktik lapangan, eksperimen, atau simulasi.
 - c. Contoh di kelas: siswa bermain permainan “Lompat Jengkal” untuk mengukur panjang dengan jengkal tangan sendiri.
2. *Reflective Observation* (Refleksi Pengalaman)
 - a. Peserta merefleksikan pengalaman yang baru dialami.
 - b. Merenungkan apa yang berjalan baik, apa yang membingungkan, dan bagaimana perasaan yang dirasakan.
 - c. Contoh: siswa berdiskusi mengapa hasil jengkal setiap orang berbeda dan bagaimana itu memengaruhi hasil pengukuran.
3. *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak)
 - a. Peserta menghubungkan pengalaman dan refleksi dengan konsep, teori, atau rumus.
 - b. Siswa menyusun pemahaman atau prinsip baru berdasarkan apa yang di alami.
 - c. Contoh: siswa menyimpulkan bahwa rumus luas bangun datar bisa digunakan meskipun satuannya berbeda, dan penting untuk menggunakan satuan yang konsisten.
4. *Active Experimentation* (Eksperimen Aktif)
 - a. Peserta menerapkan ide atau konsep baru dalam situasi lain untuk melihat hasilnya.
 - b. Siswa mencoba strategi baru, mengubah pendekatan, atau merancang permainan baru.
 - c. Contoh: siswa membuat soal cerita sendiri yang melibatkan pengukuran jengkal dan menukarnya dengan kelompok lain untuk diselesaikan.

Tabel. 4.8 Pelaksanaan Model Bimbingan Teknik Permainan Berbasis Kearifan Lokal TidaYu untuk mengembangkan Kemampuan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar

No	Strategi/Teknik	Tahapan	Tujuan
1.	Tionghoa: Permainan Lampion		Mengembangkan aspek ketergantungan positif

No	Strategi/Teknik	Tahapan	Tujuan
		1. <i>Concrete Experience</i> (Pengalaman Konkret)	dan profil pelajar pancasila gotong royong
2.	Dayak: Permainan Sumpit	a. Peserta mengalami langsung suatu situasi atau kegiatan nyata. b. Bisa berupa bermain, melakukan proyek, praktik lapangan, eksperimen, atau simulasi.	Mengembangkan aspek tanggung jawab pribadi dan profil pelajar pancasila mandiri dan gotong royong
3.	Melayu: Permainan Jengkal	c. Contoh di kelas: siswa bermain permainan “Lompat Jengkal” untuk mengukur panjang dengan jengkal sendiri.	Mengembangkan aspek komunikasi tatap muka yang saling mendukung dan profil pelajar Pancasila gotong royong
		2. <i>Reflective Observation</i> (Refleksi Pengalaman)	Mengembangkan aspek keterampilan sosial dan profil pelajar pancasila gotong royong
		a. Peserta merefleksikan pengalaman yang baru dialami. b. Merenungkan apa yang berjalan baik, apa yang membingungkan, dan bagaimana perasaan. c. Contoh: siswa berdiskusi mengapa hasil jengkal setiap orang berbeda dan bagaimana itu memengaruhi hasil pengukuran.	Mengembangkan aspek pemrosesan kelompok dan profil pelajar Pancasila gotong royong
		3. <i>Abstract Conceptualization</i> (Konseptualisasi Abstrak)	
		a. Peserta menghubungkan pengalaman dan refleksi dengan konsep, teori, atau rumus. b. Siswa menyusun pemahaman atau prinsip baru berdasarkan apa yang di alami. c. Contoh: siswa menyimpulkan bahwa rumus luas bangun datar bisa digunakan meskipun satuannya berbeda, dan penting untuk menggunakan satuan yang konsisten.	
		4. <i>Active Experimentation</i> (Eksperimen Aktif)	
		a. Peserta menerapkan ide atau konsep baru dalam situasi lain untuk melihat hasilnya. b. Siswa mencoba strategi baru, mengubah pendekatan, atau merancang permainan baru.	

3.6.2.6 Strategi dan Teknik

Strategi yang digunakan dalam model bimbingan kelompok berbasis permainan tradisional mengacu pada pendekatan Cooperative Learning dari Johnson & Johnson yang menekankan pada pentingnya kerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pendekatan Bimbingan Kelompok, setiap anggota kelompok tidak hanya bertanggung jawab atas dirinya sendiri, tetapi juga atas keberhasilan kelompok. Strategi yang digunakan selaras dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar yang menumbuhkan keterampilan sosial, termasuk kerja sama, empati, komunikasi, dan tanggung jawab.

Teknik yang diterapkan dalam pelaksanaan strategi Bimbingan Kelompok adalah teknik permainan berbasis budaya lokal (seperti Lampion, Sumpit, dan Lompat Jengkal) yang dirancang agar siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*). Proses permainan memungkinkan siswa untuk belajar mengelola peran, menyelesaikan masalah secara kolaboratif, membuat keputusan kelompok, serta merasakan konsekuensi dari interaksi sosial dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Teknik permainan tradisional dipadukan dengan tahapan bimbingan kelompok Corey (2016) dan model pembelajaran berbasis pengalaman dari Kolb (1984), terutama pada fase kerja, di mana siswa aktif terlibat secara fisik dan emosional dalam dinamika permainan.

Tabel 3.11 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas 5 SD Pada Kurikulum K-13

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
KI 1: Sikap Spiritual Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	Tidak ada kompetensi dasar matematika yang spesifik, namun pembelajaran dapat menguatkan sikap syukur dan disiplin.
KI 2: Sikap Sosial Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri.	Dikuatkan dalam pembelajaran kolaboratif seperti kerja kelompok dan diskusi.
KI 3: Pengetahuan: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan bilangan cacah dalam pemecahan masalah sehari-hari 2. Menjelaskan faktor dan kelipatan bilangan dalam pemecahan masalah sehari-hari 3. Menjelaskan operasi hitung bilangan pecahan dalam pemecahan masalah sehari-hari 4. Menjelaskan keliling bangun datar serta

	<p>penggunaannya dalam pemecahan masalah sehari-hari</p> <p>5. Menjelaskan luas bangun datar serta penggunaannya dalam pemecahan masalah sehari-hari</p> <p>6. Menjelaskan pemecahan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari.</p>
KI 4: Keterampilan Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pembelajaran.	<p>- 4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bilangan pecahan.- 4.2 Menyelesaikan masalah pengukuran menggunakan satuan baku.- 4.3 Menggunakan konsep kecepatan dalam menyelesaikan soal cerita.- 4.4 Menyajikan data hasil pengukuran dan perhitungan dalam bentuk tabel atau diagram.</p>

Tabel 4.9. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Pada Kurikulum Merdeka

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)
Bilangan	<ol style="list-style-type: none"> Memahami dan melakukan operasi hitung bilangan cacah, bilangan bulat, bilangan pecahan, dan desimal, serta menggunakannya dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Memahami konsep faktor, kelipatan, KPK, dan FPB serta menggunakannya dalam konteks nyata.
Pengukuran	<ol style="list-style-type: none"> Mengukur panjang, massa, volume, dan waktu menggunakan satuan baku serta menyelesaikan masalah terkait. Memahami hubungan antara satuan panjang, berat, dan waktu dalam sistem metrik.
Geometri dan Pengolahan Data	<ol style="list-style-type: none"> Mengenali, mengklasifikasikan, dan membangun bangun datar serta bangun ruang berdasarkan sifat-sifatnya. Menyajikan dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram batang, dan diagram garis.
Aljabar dan Pola	<ol style="list-style-type: none"> Mengenali pola bilangan dan menyelesaikan masalah menggunakan pola. Memahami konsep hubungan antar bilangan dalam suatu pola tertentu.

3.6.2.7 Peran dan Fungsi Guru

Dalam pelaksanaan intervensi bimbingan kelompok berbasis permainan tradisional, guru memiliki peran dan fungsi yang sangat strategis.

Dalam pelaksanaan intervensi, guru memegang berbagai peran penting yang saling melengkapi. Sebagai fasilitator, guru bertugas membimbing jalannya kegiatan agar berjalan lancar, memberikan arahan yang jelas, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap aktivitas. Peran guru sangat penting agar suasana belajar tetap kondusif dan fokus pada tujuan pembelajaran. Sebagai motivator, guru harus mampu menumbuhkan semangat dan antusiasme siswa dalam bekerja sama, terutama dalam permainan dan diskusi kelompok yang

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARRIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

menjadi bagian inti dari intervensi. Selain itu, guru juga bertindak sebagai observer (pengamat) yang mengamati secara langsung dinamika kelompok, perilaku individu, serta perkembangan keterampilan kerja sama yang ditampilkan siswa. Bila terjadi perbedaan pendapat atau konflik kecil antaranggota kelompok, guru berperan sebagai mediator yang menengahi dan mengarahkan penyelesaian masalah dengan pendekatan positif dan mendidik.

Lebih lanjut, guru juga berperan sebagai evaluator yang menilai proses dan hasil kerja sama siswa, baik melalui observasi langsung, penggunaan lembar kerja, maupun rubrik penilaian yang telah disiapkan. Dalam proses pembelajaran berbasis permainan tradisional, guru menjadi pendidik nilai (value educator) yang menanamkan nilai-nilai karakter seperti toleransi, tanggung jawab, kedisiplinan, dan empati melalui kegiatan refleksi setelah permainan selesai. Terakhir, guru bertindak sebagai desainer kegiatan, yakni merancang skenario permainan tradisional yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran matematika dan sekaligus mengembangkan aspek sosial siswa, seperti kemampuan kerja sama dan komunikasi. Keseluruhan peran guru sangat penting dalam memastikan bahwa intervensi berjalan efektif dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa secara menyeluruh.

Dalam pelaksanaan intervensi model bimbingan kelompok berbasis teknik permainan tradisional yang mengintegrasikan kearifan lokal Tidayu (Tionghoa, Dayak, Melayu), peran guru menjadi sangat sentral dan multifungsi. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi perkembangan kemampuan sosial-emosional siswa, khususnya dalam aspek kerja sama. Sebagai mediator, guru juga menjembatani perbedaan karakter antar siswa selama proses permainan, memastikan setiap individu mendapatkan kesempatan setara untuk berpartisipasi aktif. Guru berperan sebagai pengamat yang melakukan asesmen informal untuk mencermati dinamika kelompok dan perkembangan keterampilan kolaboratif siswa, serta sebagai evaluator yang menyusun umpan balik dan refleksi berdasarkan indikator keberhasilan kerja sama. Selain itu, guru juga berfungsi sebagai perancang pembelajaran dan intervensi, yaitu merancang

skenario permainan yang sesuai dengan tujuan bimbingan dan materi pelajaran, memastikan bahwa integrasi antara aspek kognitif (matematika) dan afektif (kerja sama) berjalan seimbang. Terakhir, guru menjadi model perilaku yang menunjukkan sikap-sikap positif dalam kerja kelompok, seperti empati, mendengarkan aktif, dan pemecahan konflik secara damai, yang dapat ditiru siswa. Peran holistik guru menjadi kunci keberhasilan dalam menerapkan model secara efektif dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

3.6.2.8 Kompetensi Guru

Kompetensi guru merupakan kemampuan yang harus dimiliki pendidik untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara efektif. Kompetensi guru mencakup berbagai aspek yang mendukung proses pembelajaran dan perkembangan siswa.

Dalam pelaksanaan model bimbingan kelompok berbasis teknik permainan tradisional Tidayu, guru dituntut memiliki kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian yang terintegrasi. Kompetensi profesional mencakup penguasaan materi permainan dan keterkaitannya dengan materi pelajaran, seperti matematika, serta pemahaman terhadap tahapan bimbingan kelompok menurut Corey (2016) dan model experiential learning Kolb (1984). Guru juga harus memiliki kompetensi pedagogik yang meliputi kemampuan merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik serta diferensiasi pembelajaran. Secara sosial, guru perlu mampu menjalin komunikasi efektif, membangun suasana inklusif, dan memfasilitasi interaksi yang mendukung kerja sama antarsiswa. Sementara itu, kompetensi kepribadian penting agar guru mampu menjadi teladan dalam bersikap terbuka, sabar, dan mampu mengelola dinamika kelompok secara bijak. Dengan penguasaan keempat kompetensi tersebut, guru dapat mengimplementasikan model bimbingan secara optimal untuk mengembangkan keterampilan kerja sama siswa sekolah dasar secara holistik dan kontekstual.

3.6.2.9 Indikator Keberhasilan

Indikator Keberhasilan bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TidaYu untuk mengembangkan kemampuan kerjasama secara umum adalah meningkatnya kemampuan kerjasama siswa. Teknik yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama siswa melalui tes (*pretest* dan *Posttest*) dengan menggunakan skala Kerjasama.

Indikator keberhasilan kerja sama siswa dalam bimbingan kelompok dan pembelajaran kooperatif dapat dilihat dari lima aspek utama. Pertama, interdependensi positif, keberhasilan kelompok tercermin dari kesadaran setiap siswa bahwa pencapaian tujuan bersama hanya dapat diraih jika seluruh anggota terlibat aktif. Siswa yang berhasil dalam aspek ketergantungan positif akan menunjukkan sikap saling mendukung, termasuk membantu teman yang mengalami kesulitan. Kedua, interaksi positif, yang tercermin dari komunikasi aktif antaranggota kelompok serta sikap saling menghargai pendapat. Indikator keberhasilan terlihat dari keberanian siswa menyampaikan ide serta keterbukaan menerima masukan dari teman. Ketiga, tanggung jawab individu, yaitu kemampuan siswa menjalankan tugas yang menjadi perannya secara mandiri dan penuh tanggung jawab. Siswa yang berhasil akan menyelesaikan tugasnya tanpa bergantung pada anggota lain. Keempat, keterampilan sosial, keberhasilan diukur dari kemampuan siswa bekerja sama tanpa menimbulkan konflik yang menghambat kerja kelompok. Siswa yang mampu beradaptasi, bersikap empatik, dan menjaga keharmonisan kelompok menunjukkan keterampilan sosial yang baik. Terakhir, pemrosesan kelompok, yang mencakup kemampuan siswa mengevaluasi proses kerja kelompok secara reflektif. Indikator keberhasilan terlihat dari keterbukaan siswa dalam menerima dan memberikan umpan balik yang konstruktif demi meningkatkan efektivitas kerja kelompok. Kelima aspek menjadi landasan penting dalam menumbuhkan kerja sama yang berkualitas dalam lingkungan belajar yang kolaboratif.

Rangkaian kegiatan pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional dalam enam pertemuan dirancang untuk mengintegrasikan konsep

akademik dan pengembangan keterampilan sosial, terutama kerja sama. Pada Pertemuan 1, siswa diperkenalkan pada konsep bilangan cacah melalui permainan *Lampion*. Keberhasilan pertemuan ditunjukkan dari kemampuan siswa membaca, menulis, mengurutkan, dan membandingkan bilangan cacah hingga 100.000 secara tepat dan kooperatif, serta keterlibatan aktif dalam kelompok. Pertemuan 2 berfokus pada konsep *KPK dan FPB* yang juga menggunakan permainan *Lampion*. Indikator keberhasilan meliputi kemampuan menentukan KPK dan FPB dari dua atau tiga bilangan, menyelesaikan soal cerita, serta menunjukkan interaksi positif dan semangat saling membantu dalam kelompok.

Selanjutnya, Pertemuan 3 dan 4 mengangkat materi bilangan pecahan melalui permainan *Sumpitan Dayak*. Di sini, siswa belajar menyederhanakan, membandingkan, dan mengurutkan pecahan secara tepat serta memecahkan soal secara kontekstual melalui kerja kelompok. Keberhasilan diukur dari akuntabilitas individu dan ketergantungan positif dalam kelompok. Pertemuan 5 membahas konsep luas bangun datar melalui permainan *Lompat Jengkal*. Keberhasilan tercapai bila siswa mampu menghitung luas berbagai bangun (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium), membuat soal cerita, dan menunjukkan keterampilan sosial seperti saling mendukung.

Terakhir, Pertemuan 6 menekankan pada penerapan keterampilan yang telah diperoleh dengan menyelesaikan dan membuat soal cerita yang berkaitan dengan pecahan, keliling, dan luas bangun datar. Keberhasilan terlihat dari kemampuan siswa menyelesaikan soal buatan kelompok lain serta menunjukkan refleksi diri, komunikasi efektif, dan ketergantungan positif. Seluruh kegiatan tidak hanya meningkatkan pemahaman matematika, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai kolaboratif, tanggung jawab, dan empati melalui permainan berbasis budaya lokal.

3.6.2.10 Evaluasi

Evaluasi model bimbingan teknik bermain berbasis TidaYu untuk mengembangkan kemampuan kerja sama siswa meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil. Dalam penelitian, evaluasi proses dilakukan selama kegiatan intervensi berlangsung untuk

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARRIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

memastikan seluruh tahapan bimbingan kelompok berbasis permainan tradisional berjalan sesuai rencana. Evaluasi mencakup pemantauan keterlibatan siswa, pengamatan terhadap penerapan strategi kerjasama, pencatatan kendala yang muncul, serta penilaian keterlaksanaan modul ajar berdasarkan urutan kegiatan, ketepatan waktu, dan penggunaan instrumen penilaian. Tujuan dari evaluasi proses adalah memberikan umpan balik langsung agar peneliti dan guru dapat melakukan penyesuaian jika ditemukan hambatan di lapangan. Sementara itu, **evaluasi akhir** dilaksanakan setelah seluruh rangkaian intervensi selesai, dengan fokus pada pengukuran keberhasilan model dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Evaluasi akhir dilakukan melalui posttest kemampuan kerjasama pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, perbandingan hasil pretest–posttest, analisis data kuantitatif dan kualitatif, serta penarikan kesimpulan terkait efektivitas intervensi. Kedua jenis evaluasi saling melengkapi, di mana evaluasi proses berperan sebagai pengendali mutu pelaksanaan, sedangkan evaluasi akhir memberikan gambaran menyeluruh mengenai hasil dan dampak model yang dikembangkan.

3.6.3 *Development Model*

Sebelum melakukan intervensi, model telah dinilai dan mendapatkan pertimbangan dari pakar/Ahli Bimbingan dan konseling serta pendidikan Sekolah dasar, yaitu Dr. Alrefi, M.Pd (Pakar I), Abd. Basith, M.Pd.,Ph.D (Pakar II), dan Dr. Dodik Kariadi, M.Pd (Pakar III). Aspek yang dinilai validator ahli terdiri dari 10 aspek antara lain: rasional, landasan filosofis, tujuan, tahap bimbingan bermain, strategi dan teknik, evaluasi dan tindak lanjut. Adapun hasil validasi masing-masing pakar dan praktisi dijelaskan pada tabel berikut hasil penilaian di tampilkan pada tabel 3.15 berikut.

Tabel 3.15 Rekap Hasil Uji Validasi Ahli

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan
		Pakar I					Pakar II					Pakar III				
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4	
1	RASIONAL a. Kejelasan penggunaan kalimat b. Kesenjangan antara harapan dan kenyataan c. Kesesuaian dengan kondisi riil di lapangan			√		Ada bagian draf model tidak menjadi item untuk penilaian validasi. Namun, pasda dasarnya Model sudah siap digunakan			√		Tambahkan sedikit penjelasan di rasional, definisi, dan landasan filosof, dan. Model sudah dapat langsung diterapkan di lapangan.			√		Perhatikan pada poin rasional dan definisi, tetapi Model sudah bisa digunakan karena bisa diintegrasikan dengan mata pelajaran Matematika dan sesuaikan permainan yang di pilih dengan tujuan yang akan dicapai.
2	LANDASAN FILOSOFIS a. Keselarasan dengan Nilai-nilai Filosofi b. Penerapan Prinsip-prinsip Filosofis			√				√								
3	DEFINISI Kejelasan definisi konsep dan Definisi Operasional			√				√						√		
4	TUJUAN a. Tujuan yang dikembangkan sesuai dengan rasional b. Tujuan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan				√				√						√	
5	TAHAP-TAHAP BIMBINGAN BERMAIN a. Kesesuaian kegiatan pada tahap awal dengan tujuan yang ingin dicapai; keterlaksanaanny a. b. Kesesuaian kegiatan pada tahap peralihan dengan tujuan yang ingin dicapai; ke terlaksanaannya.			√				√							√	

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	
		Pakar I					Pakar II					Pakar III					
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		
	c. Kesesuaian kegiatan pada tahap kegiatan dengan tujuan yang ingin dicapai; keterlaksanaanny a. d. Kesesuaian kegiatan pada tahap pengakhiran dengan tujuan yang ingin dicapai; ke terlaksanaannya.																
6	STRATEGI DAN TEKNIK Kesesuaian strategi dan teknik yang digunakan				√				√				√				
7	PERAN DAN FUNGSI GURU Kesesuaian peran dan fungsi guru dalam pelaksanaan bimbingan bermain terintegrasi pembelajaran				√				√				√				
8.	KOMPETENSI GURU Kesesuaian kompetensi guru dalam pelaksanaan bimbingan bermain terintegrasi pembelajaran				√				√				√				
9	INDIKATOR KEBERHASILAN Kesesuain indikator keberhasilan terhadap aspek kerjasama				√				√				√				
10	EVALUASI Kesesuaian antara evaluasi dan indikator keberhasilan dengan tahapan yang dicapai				√				√				√				
Jumlah Skor						36				36							38

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan
		Pakar I					Pakar II					Pakar III				
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4	
Kesimpulan		Model siap digunakan setelah perbaikan sesuai saran				Model sudah dapat langsung diterapkan di lapangan.				Model sudah bisa digunakan karena bisa di integrasikan dengan mata pelajaran Matematika dan sesuaikan permainan yang di pilih dengan tujuan yang akan dicapai.						

Beberapa masukan yang diberikan pakar ahli Bimbingan dan Konseling tersebut digunakan peneliti dalam merevisi model bimbingan kelompok dengan teknik *Permainan Berbasis Kearifan Lokal TidaYu* menjadi lebih baik lagi.

3.6.3 Development Model

Sebelum melakukan intervensi, model telah dinilai dan mendapatkan pertimbangan dari pakar/Ahli Bimbingan dan konseling serta pendidikan Sekolah dasar, yaitu Dr. Alrefi, M.Pd (Pakar I), Abd. Basith, M.Pd.,Ph.D (Pakar II), dan Dr. Dodik Kariadi, M.Pd (Pakar III). Aspek yang dinilai oleh validator ahli terdiri dari 10 aspek antara lain: rasional, landasan filosofis, tujuan, tahap bimbingan bermain, strategi dan teknik, evaluasi dan tindak lanjut. Adapun hasil validasi oleh masing-masing pakar dan praktisi dijelaskan pada tabel berikut hasil penilaian di tampilkan pada tabel 3.15 berikut.

Tabel 3.15 Rekap Hasil Uji Validasi Ahli

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan
		Pakar I					Pakar II					Pakar III				
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4	
1	RASIONAL d. Kejelasan penggunaan kalimat e. Kesenjangan antara harapan dan kenyataan f. Kesesuaian dengan kondisi riil di lapangan			√		Ada bagian draf model tidak menjadi item untuk penilaian validasi. Namun, pasda dasarnya Model sudah siap digunakan			√		Tambahkan sedikit penjelasan di rasional, definisi, dan landasan filosof, dan. Model sudah dapat langsung diterapkan di lapangan.			√		Perhatikan pada poin rasional dan definisi, tetapi Model sudah bisa digunakan karena bisa di integrasikan dengan mata pelajaran Matematika dan sesuaikan permainan yang

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARRIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan
		Pakar I					Pakar II					Pakar III				
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4	
																di pilih dengan tujuan yang akan dicapai.
2	LANDASAN FILOSOFIS c. Keselarasan dengan Nilai-nilai Filosofi d. Penerapan Prinsip-prinsip Filosofis			√				√								
3	DEFINISI Kejelasan definisi konsep dan Definisi Operasional			√				√					√			
4	TUJUAN c. Tujuan yang dikembangkan sesuai dengan rasional d. Tujuan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan				√				√						√	
5	TAHAP-TAHAP BIMBINGAN BERMAIN e. Kesesuaian kegiatan pada tahap awal dengan tujuan yang ingin dicapai; keterlaksanaanny a. f. Kesesuaian kegiatan pada tahap peralihan dengan tujuan yang ingin dicapai; ke terlaksanaannya. g. Kesesuaian kegiatan pada tahap kegiatan dengan tujuan yang ingin dicapai; keterlaksanaanny a. h. Kesesuaian kegiatan pada tahap			√				√							√	

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan	Skala Penilaian				Sara/Masukan Perbaikan
		Pakar I					Pakar II					Pakar III				
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4	
	pengakhiran dengan tujuan yang ingin dicapai; ke terlaksanaannya.															
6	STRATEGI DAN TEKNIK Kesesuaian strategi dan teknik yang digunakan				√					√					√	
7	PERAN DAN FUNGSI GURU Kesesuaian peran dan fungsi guru dalam pelaksanaan bimbingan bermain terintegrasi pembelajaran				√					√					√	
8.	KOMPETENSI GURU Kesesuaian kompetensi guru dalam pelaksanaan bimbingan bermain terintegrasi pembelajaran				√					√					√	
9	INDIKATOR KEBERHASILAN Kesesuain indikator keberhasilan terhadap aspek kerjasama				√					√					√	
10	EVALUASI Kesesuaian antara evaluasi dan indikator keberhasilan dengan tahapan yang dicapai				√					√					√	
Jumlah Skor						36					36					38
Kesimpulan		Model siap digunakan setelah perbaikan sesuai saran				Model sudah dapat langsung diterapkan di lapangan.				Model sudah bisa digunakan karena bisa di integrasikan dengan mata pelajaran Matematika dan sesuaikan permainan yang di pilih dengan tujuan yang akan dicapai.						

Beberapa masukan yang diberikan oleh pakar ahli Bimbingan dan Konseling

lip Istirahayu, 2025

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARRIFAN LOKAL TIDAYUUNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perppustakaan.upi.edu

tersebut digunakan oleh peneliti dalam merevisi model bimbingan kelompok dengan teknik *Permainan Berbasis Kearifan Lokal TidaYu* menjadi lebih baik lagi.

3.6.3 Implementasi Model

Model bimbingan dengan teknik permainan akan diimplimentasi dalam tiga tahapan, yaitu *input*, proses, dan *output*.

1. *Input*

Tahapan input menampilkan hasil identifikasi melalui pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Proses

Proses intervensi dilaksanakan melalui dua tahap utama, yaitu pelatihan guru dan pelaksanaan kolaboratif antara peneliti dan guru. Pada tahap pertama, pelatihan guru bertujuan membekali pendidik dengan pemahaman yang komprehensif mengenai konsep bimbingan kelompok berbasis permainan tradisional Lampion, Sumpit, dan Lompat Jengkal, yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika sesuai Kurikulum Merdeka. Pada sesi pelatihan, guru diberikan orientasi program, penjelasan tentang keterkaitan dengan capaian pembelajaran (CP) dan dimensi Profil Pelajar Pancasila (P5), pendalaman teori kerjasama menurut Johnson & Johnson, serta pelatihan teknis pelaksanaan permainan. Guru juga dilatih untuk menggunakan instrumen penilaian seperti angket, lembar observasi, dan rubrik, kemudian bersama peneliti menyusun modul ajar dan pembagian peran. Tahap kedua adalah pelaksanaan intervensi di kelas secara kolaboratif. Guru berperan sebagai fasilitator utama yang memandu apersepsi, mengaitkan permainan dengan materi matematika, serta melakukan penilaian, sementara peneliti mendampingi pelaksanaan, memandu jalannya permainan, dan mendokumentasikan proses. Kegiatan dilaksanakan melalui pembukaan, inti dan penutup (refleksi bersama). Setelah kegiatan, guru dan peneliti mengumpulkan data dari lembar observasi dan angket siswa, lalu melakukan evaluasi bersama untuk menilai efektivitas intervensi dan menyusun langkah perbaikan atau keberlanjutan intervensi.

Tabel 3.12 Rekap Modul ajar

No	Subtema	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila (P5)	SKKPD* (Standar Kompetensi Keterampilan & Pengetahuan Dasar)	Aspek Kerja Sama (Johnson & Johnson)	Nilai yang Dikembangkan
1	Permainan Lampion	Siswa dapat bekerja sama membuat dan menggunakan lampion sambil menghitung ukuran (panjang/tali, berat kerangka) dan waktu pengerjaan sesuai konteks matematika.	Gotong royong, kreatif, bernalar kritis	Matematika Kelas 5: Pengukuran satuan panjang, berat, dan waktu dalam konteks kehidupan sehari-hari.	1. Positive Interdependence 2. Individual Accountability 3. Face-to-Face Promotive Interaction 4. Social Skills 5. Group Processing	Kerjasama, kreatifitas, menghargai pendapat
2	Permainan Sumpit	Siswa mampu memindahkan benda dan mengukur hasil (panjang lintasan, berat benda) sambil menerapkan perhitungan keliling/luas sesuai tantangan kelompok.	Gotong royong, mandiri, toleransi	Matematika Kelas 5: Menghitung keliling dan luas bangun datar serta mengaplikasikan pada benda atau area yang digunakan dalam permainan.	1. Positive Interdependence 2. Individual Accountability 3. Face-to-Face Promotive Interaction 4. Social Skills 5. Group Processing	Disiplin, toleransi, kerjasama
3	Permainan Lompat Jengkal	Siswa dapat mengukur jarak lompatan dengan satuan baku dan tidak baku, membandingkan hasil antar kelompok, dan menyajikan data dalam bentuk tabel/susunanurut.	Gotong royong, bernalar kritis, mandiri	Matematika Kelas 5: Mengukur panjang menggunakan satuan baku dan tidak baku, membandingkan hasil, serta mengurutkan data pengukuran.	1. Positive Interdependence 2. Individual Accountability 3. Face-to-Face Promotive Interaction 4. Social Skills 5. Group Processing	Sportivitas, kejujuran, kebersamaan

3. Output

Tahapan output dalam penelitian merupakan tahap akhir dari proses uji coba model, fokusnya adalah melihat hasil atau dampak dari intervensi yang telah dilaksanakan. Pada tahap *output*, peneliti melakukan posttest kemampuan kerjasama baik pada kelompok eksperimen (yang mengikuti intervensi menggunakan bimbingan kelompok berbasis permainan tradisional) maupun kelompok kontrol (yang tidak mendapatkan perlakuan atau menggunakan metode pembelajaran biasa).

Posttest dilakukan menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya, seperti lembar observasi dan angket penilaian kerjasama yang mengacu pada lima aspek kerjasama menurut Johnson & Johnson (*positive interdependence, individual accountability, face-to-face promotive interaction, social skills, dan group processing*).

Hasil dari *posttest* pada kedua kelompok kemudian dibandingkan untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan kemampuan kerjasama antara siswa yang mengikuti model intervensi dengan permainan tradisional dan siswa yang belajar dengan metode biasa. Tahap output memberikan gambaran tingkat keberhasilan model, dan menjadi dasar analisis efektivitas intervensi serta bahan pertimbangan untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.

3.6.4 Evaluasi Model

Evaluasi model bimbingan teknik bermain berbasis TidaYu (Lampion, Sumpit, dan Lompat Jengkal) untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa dilaksanakan melalui dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil.

Evaluasi proses dilakukan selama implementasi model berlangsung dengan tujuan memantau keterlaksanaan setiap tahap kegiatan sesuai rancangan modul ajar. Kegiatan mencakup pengamatan terhadap keterlibatan siswa dalam permainan, penerapan strategi kerjasama sesuai lima aspek Johnson & Johnson, peran guru sebagai fasilitator, kelancaran alur kegiatan, serta kendala teknis yang muncul di lapangan. Hasil evaluasi proses menjadi dasar bagi peneliti dan guru untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian langsung agar kegiatan berjalan optimal.

Evaluasi hasil dilaksanakan setelah seluruh rangkaian bimbingan selesai untuk mengukur tingkat keberhasilan model dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya peningkatan kemampuan kerjasama siswa. Pengukuran dilakukan melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, menggunakan instrumen seperti lembar observasi, angket, dan rubrik penilaian kerjasama.

3.7 Analisis Data

Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Berikut penjelasan selengkapnya.

3.7.1 Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif menggunakan analisis data naratif. Analisis data naratif menggunakan analisis dari Ollerenshaw & Creswell (2002), berupa mengumpulkan data mengenai komentar siswa atau konseli mengenai kemampuan kerjasama pada setiap dimensinya dan juga dinamika dalam mengikuti layanan bimbingan teknik permainan berbasis kearifan lokal TidaYu (sebelum, selama, dan setelah sesi intervensi dilakukan) secara lengkap dan apa adanya. Langkah selanjutnya adalah menganalisa berbagai komentar siswa tersebut. Kemudian langkah terakhir melakukan restory yaitu menceritakan kembali komentar siswa dan menuliskannya dengan menggunakan bahasa peneliti sendiri.

3.7.2 Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada penelitian digunakan untuk mengolah dan menginterpretasikan data numerik yang diperoleh dari hasil pengukuran kemampuan kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi bimbingan teknik bermain berbasis TidaYu (Lampion, Sumpit, dan Lompat Jengkal). Proses analisis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen (yang mendapat intervensi) dan kelompok kontrol (yang tidak mendapat intervensi) serta untuk mengukur besarnya peningkatan kemampuan kerjasama yang terjadi.

Tahapan analisis dimulai dengan pengolahan data pretest dan posttest yang diperoleh melalui instrumen penilaian kerjasama (angket dan lembar observasi) berbasis lima aspek Johnson & Johnson. Data tersebut kemudian diquantifikasi ke dalam bentuk skor sesuai pedoman penskoran yang telah ditetapkan. Selanjutnya dilakukan uji statistik deskriptif (rata-rata, median, standar deviasi) untuk memberikan gambaran umum distribusi data.

Untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan uji statistik inferensial, *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan *pretest–posttest* dalam kelompok, dan

independent sample t-test untuk membandingkan hasil kelompok eksperimen dan kontrol. Jika data tidak berdistribusi normal, dapat digunakan uji nonparametrik seperti Wilcoxon dan Mann–Whitney. Hasil uji memberikan dasar untuk menyimpulkan apakah model TidaYu secara signifikan meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.