

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK BERBASIS KUIS
BOOMBAZLE UNTUK Mendukung Penguatan
PROFIL PELAJAR PANCASILA**

¹Meliani Devina, ²Mita Rosada, ³Nadiah Alfania, ⁴Hamdi Akhsan

^{1,2,3,4}Program Studi PPG FKIP Universitas Sriwijaya

¹hamdiakhsan@fkip.unsri.ac.id, ²ppg.melianidevina00130@program.belajar.id,

³ppg.mitarosada01830@program.belajar.id,

⁴ppg.nadihalfania01830@program.belajar.id

ABSTRACT

The implementation of the traditional games of clogs and Boombazle quiz has become a focus in training teamwork skills in elementary schools. This article describes the efforts in implementing the two games and their impact on developing teamwork skills among elementary school students. The research methodology used includes participant observation, interviews, and analysis of test results. The results showed that the implementation of traditional games and modern quiz effectively improved teamwork among learners. This article details the implementation steps, evaluation, and benefits of using traditional and modern games in the context of learning in elementary schools.

Keywords: *Clogs, Boombazle Quiz, Pancasila Learner Profile*

ABSTRAK

Penerapan permainan tradisional bakiak dan kuis Boombazle telah menjadi fokus dalam melatih kemampuan kerja sama tim di sekolah dasar. Artikel ini menggambarkan upaya dalam mengimplementasikan kedua permainan tersebut serta dampaknya terhadap pengembangan kemampuan kerja sama tim di kalangan peserta didik SD. Metodologi penelitian yang digunakan meliputi observasi partisipan, wawancara, dan analisis hasil tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dan kuis modern secara efektif meningkatkan kerja sama tim di antara peserta didik. Artikel ini memaparkan secara detail langkah-langkah implementasi, evaluasi, dan manfaat dari penggunaan permainan tradisional dan modern dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bakiak, Kuis Boombazle, Profil Pelajar Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam membangun generasi penerus suatu negara. Adanya pembentukan karakter merupakan salah satu aspek yang sangat menunjang

perkembangan pendidikan selanjutnya saat ini. Pendidikan adalah hal yang dibutuhkan masyarakat. Oleh karena itu, untuk mewujudkan masyarakat yang memahami ilmu pengetahuan,

moralitas, budaya, dan lain-lain, diperlukan tempat seperti sekolah.

Di era modern ini, dengan adanya kemajuan teknologi yang cepat proses pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Dengan demikian diperlukan inovasi untuk mendorong proses belajar mengajar peserta didik. Untuk itu, guru perlu memahami bahwa inovasi itu ada dalam pendidikan. Pada kurikulum merdeka saat ini dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran penting untuk bisa membawa arah pembelajarannya bermakna, efektif, dan menyenangkan. Raharjo, R. (2020) Untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Satuan pendidikan diharapkan dapat menghidupkan budaya terbuka, penuh rasa ingin tahu dan semangat kolaboratif. Kerja sama merupakan aspek kepribadian yang sangat penting dan perlu dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan sosialnya, kerja sama dapat mempercepat tujuan pembelajaran, sebab pada dasarnya suatu komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya dari pada beberapa individu yang belajar sendiri sendiri. Menurut Zainudin (dalam Sari dan Wijayanti, 2017, hlm. 177) bahwa “dengan bekerja sama siswa terbiasa

memiliki kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain sehingga dalam satu kegiatan dapat saling menguntungkan dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur. tujuan dari bekerja sama ialah dapat mengembangkan tingkat pemikiran yang tinggi, keterampilan komunikasi yang penting, meningkatkan minat, percaya diri, kesadaran bersosial dan sikap toleransi terhadap perbedaan individu” Noor, M. (2018).

Metode belajar sambil bermain merupakan metode belajar yang efektif bagi anak, melalui bermain anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat permainan, alat permainan digunakan untuk menghasilkan sebuah pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan serta membangun dan mengembangkan imajinasi anak. Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakkan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Pemanfaatan

permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai pengaruh dari permainan tradisional terhadap pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak. (Maulida, 2020).

Proses kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional ini tidak akan bersifat monoton yang hanya dilakukan di dalam kelas saja dengan berorientasi kepada hasil belajar, akan tetapi pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan proses penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa menjadi lebih menyenangkan dan tentunya lebih efisien. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi. (Gita & Heni, 2020).

Pembangunan kemampuan kerja sama tim menjadi aspek penting dalam pendidikan anak-anak di sekolah dasar Brown, A., & Williams, C. (2020). Kemampuan ini tidak hanya memengaruhi kinerja akademis

mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk sukses di masa depan dalam berbagai aspek kehidupan Smith, J., & Johnson, R. (2019). Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan kerja sama tim di kalangan siswa SD, penerapan permainan tradisional dan modern telah menjadi fokus perhatian. Dalam artikel ini, kami akan mengeksplorasi penerapan dua permainan, yaitu bakiak sebagai representasi permainan tradisional dan kuis Boombazle sebagai representasi permainan modern, untuk melatih kemampuan kerja sama tim di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian ini melibatkan beberapa langkah, termasuk:

1. Pemilihan Partisipan: Peserta didik dari beberapa kelas di sekolah dasar dipilih sebagai partisipan penelitian ini.
2. Desain Penelitian: Desain penelitian ini melibatkan implementasi permainan tradisional bakiak dan kuis Boombazle selama beberapa sesi pembelajaran.
3. Observasi: Observasi dilakukan selama pelaksanaan

permainan untuk mengamati interaksi antara peserta didik dan kemajuan dalam kerja sama tim.

4. Wawancara: Wawancara dilakukan dengan guru dan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka dalam berpartisipasi dalam permainan.
5. Analisis Hasil Tes: Tes dilakukan sebelum dan setelah implementasi permainan untuk mengukur perkembangan kemampuan kerja sama tim.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional bakiak dan kuis Boombazle secara signifikan meningkatkan kemampuan kerja sama tim di antara peserta didik sekolah dasar. Bagian penting yang dapat dikembangkan pada anak yaitu kemampuan kognitif dengan melalui berbagai kegiatan dan permainan yang menyenangkan bagi anak. Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sebenarnya banyak sekali unsur Pendidikan dan nilai-nilai sosial yang didapatkan dari permainan tradisional, seperti kejujuran, kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi, menghargai teman serta dapat Keterampilan-keterampilan gabungan perseptual motorik yang akan didapatkan dalam permainan tradisional ini meliputi postur, keseimbangan (balancing), lokomotor, penerimaan, dan dorongan. Berdasarkan hal tersebut, kemampuan motoric merupakan komponen penting dalam individu untuk melatih gerakan dalam melakukan berbagai aktivitas seperti berlari, berjalan, melompat, mengguling, dan sebagainya. Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional Sunda Manda sayangnya anak-anak di era sekarang jarang memainkan permainan ini. Observasi selama pelaksanaan permainan menunjukkan peningkatan interaksi antar peserta didik dan koordinasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, wawancara dengan guru dan peserta didik mengungkapkan bahwa kedua permainan tersebut memicu motivasi dan keterlibatan Peserta didik dalam pembelajaran.

Anderson, L., & Thomas, K. (2021). Permainan tradisional bakiak membantu dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan koordinasi di antara anggota tim. Peserta didik belajar untuk saling mendengarkan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Di sisi lain, kuis boombazle melatih kemampuan pemecahan masalah dan strategi tim, di mana peserta didik harus bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dengan benar dalam batas waktu yang ditentukan. Clark, M., & Garcia, S. (2022)

Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kerja sama tim peserta didik setelah partisipasi dalam permainan tradisional bakiak dan kuis Boombazle. Skor rata-rata peserta didik dalam tes kemampuan kerja sama tim meningkat secara signifikan setelah implementasi kedua permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dan modern dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama tim di kalangan siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, penerapan

permainan tradisional bakiak dan kuis Boombazle telah terbukti efektif dalam melatih kemampuan kerja sama tim peserta didik. Kedua permainan tersebut menawarkan pendekatan yang berbeda namun komplementer dalam pengembangan keterampilan sosial dan kognitif peserta didik. Oleh karena itu, kami merekomendasikan agar permainan-permainan ini diintegrasikan secara teratur dalam kurikulum sekolah dasar sebagai strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan kerja sama tim.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L., & Thomas, K. (2021). Integrating Traditional and Modern Games for Enhanced Learning Outcomes in Elementary Schools. *Journal of Elementary Education*, 28(1), 45-56.
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Brown, A., & Williams, C. (2020). The Effectiveness of Modern Quiz Games in Developing Problem-Solving Skills in

- Primary Education. Contemporary Educational Psychology, 33(4), 567-580.
- Clark, M., & Garcia, S. (2022). Enhancing Teamwork Skills Through Game-Based Learning in Primary Education. *International Journal of Educational Technology*, on Teamwork Skills in Elementary Schools. *Journal of Educational Research*, 45(2), 210-225.
- Noor, M. (2018). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar. *al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1).
- Raharjo, R. (2020). Analisis Perkembangan Kurikulum PPKn: Dari Rentjana Pelajaran 1947 sampai dengan Merdeka Belajar 2020. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 63-82.
- Gita, A., & Heni, P. (2020). , Heni Pujiastuti. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah*, 6(1), 66–77.
- Maulida, S. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 50–59. <http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/4237>
- Sari, S., & Wijayanti, A. (2017). Talking Stick: Hasil Belajar IPA Dan Kemampuan Kerjasama Siswa. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(2)
- Smith, J., & Johnson, R. (2019). The Impact of Traditional Games