

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA “GALAH ASIN”
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORATIF SISWA
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NAGARAKASIH 2 TASIKMALAYA**

Laili Rahmatul Fajri, Metha Irmawayani Putri¹
methairma86@gmail.com

Abstract

This study aims to find out the influence of sundanese traditional games named “galah asin” to increase collaborative skill of elementary school student at madrasah ibtidaiyah Nagarakasih 2 Tasikmalaya City. This study involved elementary school students for its subjects. Subject in this study were students of Madrasah Ibtidaiyah 2 Nagarakasih. Researcher of this study uses an experimental method, with a pretest – posttest control group design. Experimental method uses a treatment implementation to experimental group. The treatment in this study consist of a series of “galah asin” games. The instrument used to measure collaborative skill was developed from the theory of Trilling and Fadel (2009). This study uses Paired sample T-test for it's methods of data analysis. This methods help out this study to find out a presence or an absence of the differences collaborative skill score between experimental group and control group, also the differences collaborative skill score between before and after treatment implementation. The results showed that Sig (2-tailed) 0.000, score < 0.05. It means that traditional games named “galah asin have an influences to increase student collaborative skill. Beside that, that research also find pretest collaborative skill score of the experimental group is 2208, while the amount of the posttest collaborative skill score of the experimental group is 3035. There is a difference (gain score) of 827, traditional games named “galah asin can increase collaborative skill for 37,5%.

Keyword : galah asin, collaborative skill

A. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang memiliki daya dan kemampuan untuk memilih tindakannya dengan berdasar pada akal dan hati nurani. Manusia harus mengoptimalkan berbagai potensi yang dimilikinya agar dapat menghasilkan kualitas hidup yang baik. Fitrah manusia mengarah kepada hal yang bersifat positif sebagai potensi bawaan, sebagaimana termuat dalam Al-Qur'an surat At-Tiin ayat 4 : “Dan

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Tasikmalaya

Kami ciptakan manusia dalam keadaan yang sebaik-baiknya”². Fitrah sebagai potensi adalah “bahan baku” yang harus dikelola untuk menghasilkan kualitas terbaik.

Proses dalam mengelola potensi manusia salah satunya dapat terwujud melalui proses pendidikan. Pendidikan adalah salah satu pintu hadirnya ilmu pengetahuan. Ilmu adalah salah satu kunci kesuksesan perjalanan hidup manusia dunia dan akhirat. Allah *Subhanahu Wata’ala* dalam firmanNya menyampaikan keistimewaan orang-orang yang berilmu : “*Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan*”, (Qs. Al-Mujaadilah:11)³.

Tujuan proses pendidikan di Indonesia termuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membangun watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab⁴.

Berdasarkan tujuan dari proses pendidikan di atas, maka prestasi akademik secara kognitif bukan merupakan satu-satunya hal yang ingin dicapai. Pengembangan seluruh potensi manusia secara holistik menjadi panduan pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Manusia memiliki berbagai macam potensi, antara lain potensi berfikir, potensi emosi, potensi fisik dan potensi sosial⁵. Setiap potensi hendaknya berkembang dengan sama baiknya untuk mencapai kondisi individu yang optimal.

² Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur’an dan Terjemahan*. (Bandung : PT Sygma Examedia Arkanleema. 2009). Cet.I, Hal : 597

³ Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur’an dan Terjemahan*. (Bandung : PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009). Hal : 543

⁴ “Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3”. https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf. Hal : 6.

⁵ Fuad Nashori. *Potensi-potensi Manusia*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2005). Cet 2. Hal : 85-89

Globalisasi dan perkembangan teknologi informasi di abad ke-21 telah merubah banyak hal. Perkembangan di teknologi informasi mendatangkan peluang yang besar bagi perkembangan ekonomi, kecepatan informasi, peningkatan keterampilan dan ilmu pengetahuan, namun bersamaan dengan hal itu tantangan juga hadir dalam berbagai bentuk. Bialik dan Fadel menyampaikan tantangan yang dihadapi kehidupan manusia mencakup beberapa aspek, yaitu sosial, ekonomi dan personal. Aspek sosial memberikan tantangan kepada manusia untuk berjuang menghadapi ketidakstabilan dalam kondisi finansial, perubahan iklim, *privacy* individu yang terganggu, intoleransi beragama dari sekelompok orang, permasalahan terkait ras serta politik yang bersifat absolut ⁶

Perubahan yang sangat besar itu tentu saja harus diikuti dengan upaya untuk membekali anak-anak dengan keterampilan-keterampilan yang membuat mereka mampu menyesuaikan diri dengan baik tanpa harus kehilangan identitas sebagai bangsa Indonesia yang beriman kepa Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab

Kehidupan sekarang ini yang semuanya berhubungan dengan digital membuat kita tak jarang melihat anak usia madrasah bahkan usia dini sudah terbiasa dengan *gadgetnya*. Penelitian Al-ayouby (2017) yang menerangkan bahwa dampak *gadget* lebih banyak menimbulkan hal negatif dibandingkan hal positif seperti penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, menghambat kemampuan berbahasa, dan dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman) ⁷.

⁶ Bernie Trilling & Charles Fadel. *21Skills “Learning For Life in Our Time*. (San Fransisco : Jossey Bass, 2009). Cet I. Hal : 27

⁷ Al-ayouby, M. Hafidz. 2017. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi di Paud dan Tk.Handayani Bandar Lampung). (Lampung : Universitas Lampung), t.d.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan pendidikan nasional saat ini dihadapkan pada tantangan yang berat untuk mewujudkan manusia Indonesia yang tidak hanya unggul secara kognitif namun juga unggul dalam potensi lainnya. Trilling dan Fadel dalam bukunya *21 st Century Skills “Learning For Life in Our Time”*, menyampaikan bahwa dunia pendidikan saat ini memikirkan dan menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan beberapa tema, yaitu : (a) bagaimana dunia telah berubah dan apa maknanya bagi dunia pendidikan, (b) apa yang perlu dipelajari oleh setiap orang untuk sukses saat ini, (c) bagaimana cara mempelajari berbagai hal saat ini, (d) bagaimana perbedaan pembelajaran pada abad 20 apabila dibandingkan dengan pembelajaran di abad 21, (e) bagaimana pembelajaran di abad 21 berkembang ke berbagai wilayah, serta (f) bagaimana pendekatan di pembelajaran abad 21 dapat menolong mengatasi permasalahan yang ada saat ini ⁸,

Salah satu dari keterampilan sosial yang sangat penting bagi terwujudnya individu berkualitas secara holistik adalah kemampuan kolaboratif atau “*collaborative skill*”. “*Collaborative skill*” saat ini menjadi salah satu faktor penting dari *outcome* pendidikan ⁹. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trilling dan fadel beserta tim (dalam, Trilling dan Fadel 2009) mengenai keefektifan desain dan pendekatan proyek kolaboratif dalam pembelajaran menemukan bahwa siswa dapat belajar lebih mendalam ketika dapat menerapkan materi di kelas pada masalah-masalah yang ada di lingkungan serta saat mereka bekerja dalam suatu pekerjaan yang membutuhkan keterlibatan dan kolaborasi berkelanjutan. Selain itu pembelajaran kolaboratif dan aktif memiliki pengaruh lebih besar terhadap kinerja siswa, termasuk apabila dibandingkan dengan latar belakang dan prestasi sebelumnya¹⁰.

⁸ Bernie Trilling & Charles Fadel. *Op.cit* . Hal : 24

⁹ Plucker dkk. *What We Know About Collaboration “Part of 4Cs Research Series”*.
http://www.p21.org/storage/documents/docs/Research/P21_4Cs_Research_Brief_Series_-_Collaboration.pdf Hal.1.Diakses tanggal 30 April 2018 pukul 12.43

¹⁰ Bernie Trilling & Charles Fadel. *Op.cit* . Hal : 107 - 108

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kolaboratif (*collaborative skill*) merupakan salah satu kompetensi yang penting untuk dimiliki oleh individu di abad 21 termasuk salah satunya pelajar sekolah. *Collaborative skill* membantu pembelajaran di sekolah agar lebih optimal.

Partnership for 21st Century Learning (dalam, *Pacific Policy Research System*, 2010) mengemukakan bahwa *collaborative skill* dan komunikasi dapat diajarkan melalui metode bekerjasama dalam sebuah tim, pembelajaran berbasis keterampilan, serta *direct* dan *mediated communication* untuk keterampilan komunikasi khususnya. Bekerjasama dalam tim memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi peran dan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas. Bekerjasama dalam tim dapat dilaksanakan secara formal dalam kegiatan kelas, maupun secara informal melalui kegiatan permainan yang dilakukan anak di luar kelas.

Choiriyah dan Atsari menyatakan mainan dan permainan sangat penting dalam dunia anak. Perhatian Islam terhadap mainan dan permainan bagi anak dapat dilihat dari contoh yang diperlihatkan oleh Rosululloh Sallallohu Alaihi Wassalam, Rosululloh Muhammad suka bercanda dan tertawa dengan anak-anak, bermain-main, kadang berlari, menggendong, bergaya kekanak-kanakan dan menirukan anak¹¹.

Coplan dan Arbeau (dalam Santrock, 2011) menyampaikan bahwa bermain penting bagi perkembangan kognitif dan sosio-emosi anak¹². Freud dan Erikson (dalam Santrock, 2011) berpendapat bahwa bermain membantu anak dalam mengatasi kecemasan dan konflik-konfliknya, sehingga bermain memungkinkan anak untuk mengeluarkan energi dan melepaskan ketegangan yang tertahan¹³.

Permainan memiliki jenis yang beragam, permainan yang menggunakan alat teknologi atau permainan tradisional. Permainan tradisional mengandung banyak keunggulan dan nilai-nilai kehidupan yang dapat tertanamkan. Berkenaan dengan hal

¹¹ Choiriyah dan Atsari. *Mencetak Generasi Rabbani*. (Tangerang: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2013). Cet 1. Hal. 136.

¹² Santrock, J.W. 2012. *Life Span Development “Perkembangan Masa Hidup” Jilid 1* Edisi ketigabelas. (Jakarta : Erlangga, 2012). Cet.1. Hal.306

¹³ *Ibid*

tersebut, maka permainan tradisional sunda dapat diterapkan untuk menstimulus kemampuan bekerjasama karena dalam prakteknya permainan tradisional memiliki unsur kerjasama, menghargai, berbagi, mendukung, dan menghormati yang dapat dilakukan secara bersama dalam jumlah yang banyak pada permainannya (Danasasmita, 2001) selain itu permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar hanya memanfaatkan benda-benda di sekitar¹⁴

Salah satu permainan tradisional sunda yang melibatkan kegiatan bersama dalam pelaksanaannya adalah *galah asin*, Septria (dalam Widiastiti, 2018) salah satu manfaat dari permainan *galah asin* adalah meningkatkan kualitas kedekatan dan kebersamaan antara sesama pemain satu tim¹⁵. Kelebihan permainan *galah asin* lainnya adalah dapat dilakukan di sekolah, beberapa penelitian sebelumnya memperlihatkan dampak positif permainan *galah asin* pada siswa di sekolah. Salah satu penelitian dilakukan oleh Widiastiti dkk (2018) yang menemukan bahwa permainan *galah asin* dapat memperbaiki kondisi obesitas pada siswa Sekolah Dasar¹⁶.

Oleh karena itu pelaksanaan permainan tradisional *galah asin* memiliki keunggulan dan memberikan harapan besar bagi upaya peningkatan kualitas siswa, diantaranya pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Kementerian agama saat ini sedang mencanangkan gerakan sekolah di Madrasah dengan *tagline* “Madrasah Lebih Baik, Lebih Baik Madrasah”, diharapkan dengan berbagai upaya salah satunya dengan melibatkan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan kolaboratif, sehingga siswa madrasah dalam hal ini Madrasah Ibtidaiyah memiliki keunggulan tersendiri.

¹⁴ Danasasmita, Ma'mur. *Wacana Bahasa dan Sastra Sunda Lama*. (Bandung: STSI Press, 2001). Hal.263.

¹⁵ Widiastiti dkk. "Perubahan Antropometri Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Obesitas Paska Pemberian Terapi Bermain Gobak Sodor. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-cmsnjabda9676c92full.pdf>. Diakses tanggal 30 April 2018. Hal 3

¹⁶ Widiastiti dkk. "Perubahan Antropometri Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Obesitas Paska Pemberian Terapi Bermain Gobak Sodor. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-cmsnjabda9676c92full.pdf>. Diakses tanggal 30 April 2018. Hal 3

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai Pengaruh Permainan Sunda “Galah Asin” untuk Meningkatkan “Collaborative Skill” pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nagarakasih 2 Kota Tasikmalaya

B. LANDASAN TEORI

1. Collaborative Skill

Kolabortif (Collaborative skill) menurut Roshelle dan Teasley (dalam Partnership for 21st Century Learning, 2018) dideskripsikan sebagai “*coordinated, synchronous activity that is the result of a continued attempt to construct and maintain a shared conception of a problem*”¹⁷. Atau dapat dipahami kolaborasi adalah kegiatan yang terkoordinasi pada waktu yang sama sebagai hasil dari upaya berkelanjutan untuk membahas dan mengatasi permasalahan bersama.

Hesse, Care, Burder, Sassenberg, dan Griffin mendefinisikan kolaborasi sebagai aktivitas bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama¹⁸. Kuhn mendefinisikan kemampuan kerjasama (*collaborative skill*) kedalam beberapa aspek, diantaranya adalah :

- a. Kemampuan untuk bekerjasama secara efektif serta bersikap menghargai dan menghormati perbedaan-perbedaan dalam tim.
- b. Bersikap fleksibel dan memiliki keinginan untuk saling tolong menolong, serta bersedia berkompromi untuk mencapai tujuan bersama.
- c. Saling berbagi tanggung jawab dalam mewujudkan kerjasama.
- d. Menghargai kontribusi dari masing-masing individu yang ada dalam tim¹⁹

2. Galah Asin

Galah asin adalah salah satu permainan tradisional Indonesia. Permainan ini sangat populer pada masanya karena hampir di seluruh wilayah Indonesia permainan ini dapat di temukan. Oleh karena itu, sebutannya pun berbeda-beda seperti di Jawa

¹⁷ Widiastiti dkk.*op.cit.*. Hal 5

¹⁸ Plucker dkk.*op.cit.* Hal. 4

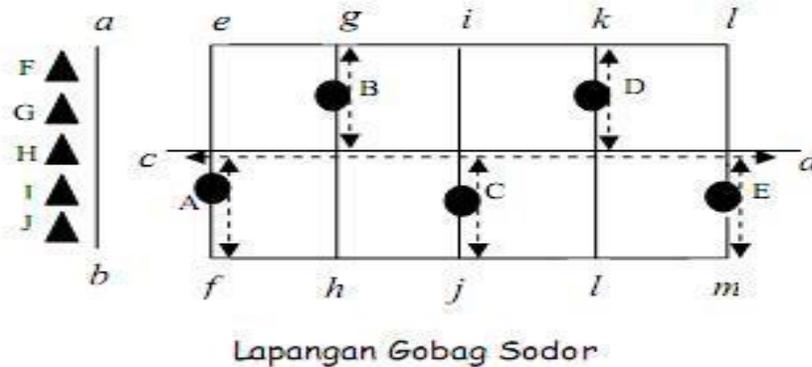
¹⁹ Plucker dkk.*op.cit.* Hal. 5

Barat disebut galah asin, di Jakarta disebut galasin, di Kalimantan Selatan di sebut asinan, dan di sebagian daerah lain menyebutnya gobag sodor. Berdasarkan *International Inspiration Traditional Games around the world*, galah asin terpilih sebagai permainan tradisional Indonesia dari banyaknya permainan tradisional yang ada karena galah asin yang dapat mewakili budaya dan tradisi Indonesia²⁰. Permainan ini terdiri dari dua tim, penjaga dan pemeran. Masing-masing tim minimal 3 orang. Biasanya permainan ini dimainkan di lapangan dengan menggunakan garis-garis. Pemenangnya adalah tim yang seluruh anggotanya dapat bergerak dari A ke B kemudian kembali ke A tanpa terhadang lawan, sebagaimana gambar berikut :

Gambar 1. Permainan Galah Asin²¹

²⁰ *International Inspiration Traditional Games around the world*
https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/international_inspiration_traditional_games_resource_s_full_set_part1.pdf. Diakses 30 Maret 2018

²¹ <https://dewabara.wordpress.com/author/desawisatabanjaroya/>



Keterangan :

- ▲ : pemain tim serang
- ● : pemain tim jaga
- ←---→ : garis yang diinjak pemain tim jaga
- Garis *ab* : garis pangkalan tim serang.
- Garis *cd* : garis sodor.
- Garis *ef, gh, ij, kl, mn* : garis melintang

Keterampilan kolaboratif menjadi fokus dalam penelitian ini. Peneliti berupaya mengembangkan keterampilan kolaboratif melalui metode permainan tradisional galah asin. Penelitian ini menggunakan metode *pretest – posttest control group design*, dalam penelitian ini terdapat kelompok yang dipilih secara *random* kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ²². Peneliti menggunakan intervensi atau perlakuan kepada kelompok eksperimen melalui serangkaian permainan galah asin.

C. Metodologi Penelitian

1. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada

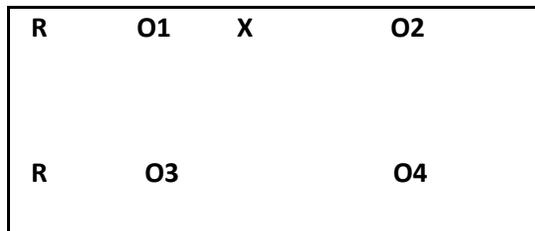
²² Sugiyono. "Metode Penelitian dan Pengembangan – Research and Development". (Bandung : Alfabeta, 2015). Cet.1. Hal. 504

populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015).

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimental *pretest-posttest control group design*. Cresswell (dalam Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa penelitian eksperimental desain ini melibatkan dua kelompok yang dipilih secara *random*, kemudian diberi *pretest* dan *post test* untuk mengetahui keadaan adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun gambaran desain penelitian ini dapat dilihat dari gambar berikut :

Gambar.2

Desain Penelitian



2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah dengan usia mulai 11 tahun ke atas. Subjek penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *random sampling*, dimana seluruh siswa Madrasah Ibtidaiyah yang berusia 11 tahun ke atas memiliki kesempatan untuk ikut serta dalam kegiatan. Jumlah subjek penelitian yang akan berpartisipasi dalam penelitian ini berjumlah enam puluh orang siswa yang berasal dari dua kelas (“rombel”). Berdasarkan hal tersebut, diharapkan kegiatan eksperimen yang akan dilakukan dapat mendorong anak untuk dapat mengambil berbagai macam pelajaran yang dapat diaplikasikan di dunia nyata karena mereka telah mampu berfikir abstrak dan mampu melakukan evaluasi,

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan/ responden mengisi

pertanyaan atau pernyataan, kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti (Creswell dalam Sugiyono, 2015).

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisisioner *coolaborative skill* yang dikembangkan dari aspek-aspek *collaborative skill* yang disusun oleh Kuhn (dalam *Partnership for 21st Century Learning*, 2018). Kuhn mendefinisikan kemampuan kerjasama (*collaborative skill*) kedalam beberapa aspek, diantaranya

Alat ukur harus melalui tahap uji coba atau *try-out* terlebih dahulu sebelum digunakan. Uji coba ini bertujuan untuk untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji coba skala *collaborative skill* dilaksanakan dengan melibatkan 36 siswa MI Nagarakasih 2 yang berusia 11 tahun ke atas. Usia subjek penelitian ditentukan dengan berdasar pada tahapan perkembangan kognitif yang disampaikan oleh Piaget (dalam Ormrod, 2009), usia 11 tahun keatas termasuk kedalam tahap “formal operasional”. Anak usia 11 tahun keatas telah mampu berpikir hal-hal abstrak, misalnya menjumlahkan angka dalam benaknya. Anak pada tahap ini anak telah mampu mengevaluasi cara berpikirnya, dengan merenungkan kembali apa-apa yang telah dilakukannya serta mengevaluasinya untuk mencari sisi positif dan negatif dari apa yang telah dilakukannya²³. Pemilihan subjek penelitian tersebut merupakan salah satu hal pokok agar siswa yang terlibat dalam penelitian sudah mampu terlibat dalam proses berkolaborasi dengan rekan lain sesuai dengan aspek-aspek yang termasuk dalam keterampilan kolaboratif.

Peneliti menyusun skala *collaborative skill* dengan jumlah 37 aitem. Setelah proses uji validitas, dari 37 aitem yang diuji coba terdapat 26 aitem yang valid dengan koefisiensi validitas diatas 0.25. Berdasarkan hasil dari skala *collaborative skill* yang sah dihasilkan koefisien alpha sebesar 0,818.

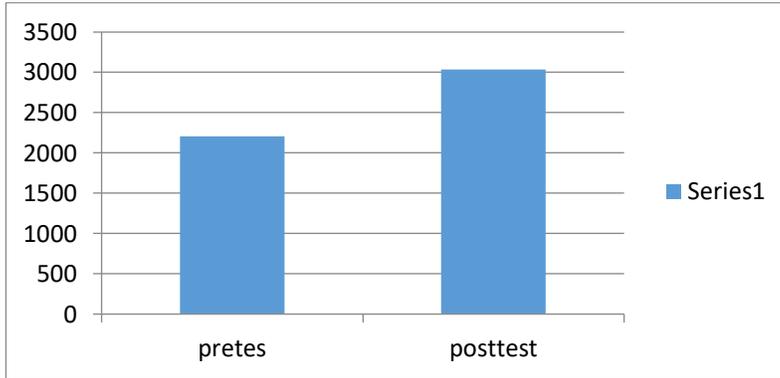
²³ Ormrod, J.E. *Psikologi Pendidikan Jilid 1 Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. (Jakarta : Erlangga, 2008)

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan spss 20.0 untuk data kelompok eksperimen diketahui bahwa data skala *pretest collaborative skill* memiliki nilai $sig = 0.113$, lebih besar dari $0.05 (> 0.05)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest collaborative skill* memiliki sebaran data normal. Sedangkan data skala *posttest collaborative skill* memiliki nilai $sig = 0.949$, lebih besar dari $0.05 (> 0,05)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest collaborative skill* juga memiliki sebaran data yang normal.

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan spss 20.0 pada kelompok kontrol diketahui bahwa data skala *pretest collaborative skill* memiliki nilai $sig = 0.357$, lebih besar dari $0.05 (> 0.05)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest collaborative skill* memiliki sebaran data normal. Sedangkan data skala *posttest collaborative skill* memiliki nilai $sig = 0.580$, lebih besar dari $0.05 (> 0,05)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest collaborative skill* juga memiliki sebaran data yang normal.

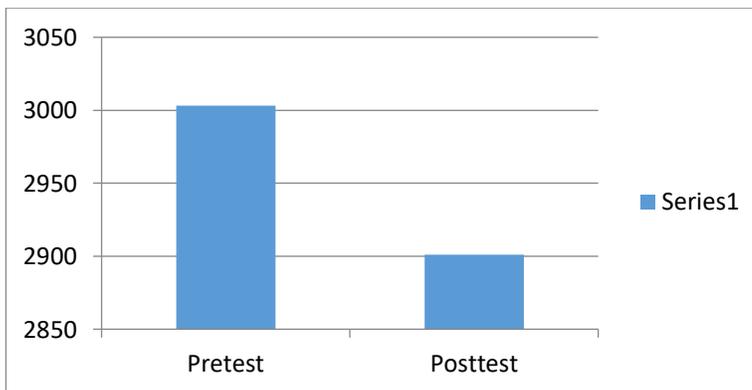
Setelah melalui uji normalitas, maka data hasil angket *collaborative skill* diolah lebih lanjut untuk mengetahui apakah ada perbedaan skor *collaborative skill* antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan.

Grafik 1. Rangkuman skor pretest dan posttest collaborative skill kelompok eksperimen



Besaran jumlah nilai *pretest collaborative skill* kelompok eksperimen adalah sebesar 2208, sedangkan besaran jumlah nilai *posttest collaborative skill* kelompok eksperimen adalah 3035. Terdapat selisih (*gain score*) sebesar 827.

Grafik 2. Rangkuman skor pretest dan posttest collaborative skill kelompok control



Besaran jumlah nilai *pretest collaborative skill* kelompok kontrol adalah sebesar 3003, sedangkan besaran jumlah nilai *posttest collaborative skill* kelompok kontrol adalah 2901. Terdapat selisih (*gain score*) sebesar -102.

Tabel 1 Perbandingan skor pretest dan posttest kelompok eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Collab Pre	61.33	36	6.005	1.001
	Collab Post	84.31	36	8.186	1.364

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa skor rata-rata *pretest* skala *collaborative skill* kelompok eksperimen adalah 61.33. Sedangkan skor rata-rata *posttest* skala *collaborative skill* kelompok eksperimen adalah 84.31.

Tabel 2 Paired Sample Test Pretest – Posttest collaborative skill kelompok eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Collab Pre Collab Post	-22.972	10.903	1.817	-26.661	-19.283	-12.641	35	.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai probabilitas Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, < 0.05. Karena nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari < 0.05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *collaborative skill* siswa MI Nagarakasih 2 yang berusia 11 tahun keatas pada data *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan galah asin terhadap *collaborative skill* siswa MI Nagarakasih 2. Berdasarkan data tersebut maka hipotesis terdapat pengaruh permainan galah asin terhadap *collaborative skill* siswa MI Nagarakasih 2 dapat diterima dengan nilai Sig (2-tailed) 0.000.

Tabel 3 Paired Sample Test collaborative skill Posttest kelompok eksperimen – Posttest kelompok kontrol

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Eksperimen	84.3056	36	8.18647	1.36441
Kontrol	80.5833	36	8.93588	1.48931

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa skor rata-rata *posttest* skala *collaborative skill* kelompok eksperimen setelah mendapat perlakuan serangkaian permainan galah asin adalah 84.31. Sedangkan skor rata-rata *posttest collaborative skill* kelompok kontrol tanpa mendapatkan perlakuan sebesar 80.58.

Tabel 4 Paired Sample Test Posttest collaborative skill kelompok eksperimen – Posttest collaborative skill kelompok kontrol

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Collab Skill	Equal variances assumed	.978	.326	1.843	70	.070	3.722	2.020	-.306	7.751
	Equal variances not assumed			1.843	69.470	.070	3.722	2.020	-.307	7.751

Berdasarkan tabel *output* di atas diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.070, > 0.05. Karena nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari > 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *collaborative skill* siswa MI Nagarakasih 2 pada data *posttest*

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan data tersebut maka hipotesis terdapat pengaruh permainan galah asin terhadap *collaborative skill* siswa MI Nagarakasih 2 tidak dapat diterima dengan nilai Sig (2-tailed) 0.070. Setelah mengetahui hasil interpretasi data tersebut maka perlu dibahas lebih lanjut mengenai pengaruh permainan galah asin terhadap *collaborative skill* siswa MI Nagarakasih 2, karena analisis data pretest dan posttest kelompok eksperimen memperlihatkan pengaruh yang sangat signifikan pengaruh permainan galah asin terhadap *collaborative skill* siswa dengan nilai Sig (2-Tailed) 0.000.

Intervensi dalam penelitian ini adalah sebuah kegiatan terencana dalam bentuk serangkaian *games* atau permainan galah asin. Berangkat dari serangkaian permainan galah asin diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Coplan dan Arbeau²⁴ menyampaikan bahwa bermain penting bagi perkembangan kognitif dan Sosio-emosi anak. Permainan memiliki jenis yang beragam, Sumaroka dan Bornstein²⁵ menyampaikan beberapa jenis permainan, diantaranya permainan sensorimotor, permainan praktis, permainan pura-pura/simbolik, permainan sosial, permainan konstruktif, dan *games*. *Games* menjadi salah satu permainan yang memiliki keunggulan tersendiri. *Games* adalah aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan memiliki aturan-aturan²⁶.

Permainan galah asin dalam penelitian ini dirancang dalam bentuk perlombaan. 36 orang subjek dibagi kedalam enam kelompok, dengan anggota masing-masing kelompok sebanyak enam orang. Peneliti melakukan pengundian untuk menentukan sepasang tim yang akan berlawanan untuk satu sesi. Masing-masing tim memiliki tiga kesempatan bermain dalam satu sesi, tim mendapat poin melalui anggota yang berhasil untuk kembali lagi ke titik awal *start*. Seluruh poin dari tiga kesempatan dijumlahkan menjadi skor total.

²⁴ Santrock, J.W. *Op.Cit.* Hal.307

²⁵ *Ibid.*

²⁶ *Ibid,*

Setiap tim memiliki kesempatan bermain dalam tiga sesi, sehingga masing-masing tim memiliki sembilan kali kesempatan untuk bermain. Setelah selesai tiap sesi terdapat kegiatan diskusi dan mengisi lembar kerja yang didampingi oleh fasilitator. Fasilitator terus mendampingi masing-masing tim dari awal masa perkenalan hingga akhir kegiatan. Fasilitator bertugas untuk mendorong anggota tim untuk mau berdiskusi, mengarahkan dan membimbing cara berdiskusi dan berkomunikasi yang baik. Fasilitator juga bertugas untuk mengisi lembar observasi perkembangan kemampuan kolaboratif dari masing-masing subjek.

Permainan galah asin yang dilakukan oleh peserta, berbeda dibandingkan permainan galah asin yang dilakukan seorang diri. Fasilitator memegang peranan yang penting dalam penelitian ini. Fasilitator mulai terlibat sejak perkenalan, pembagian kelompok, mendampingi saat bermain dan diskusi terarah yang dilakukan. Diskusi terarah diawali dengan pengisian lembar kerja yang dipandu oleh fasilitator. Lembar kerja yang digunakan berisi serangkaian pertanyaan, yaitu ; (1) Menurut saya kerja tim saya : (a) Baik (b) Cukup Baik (c) Kurang Baik, sebutkan alasannya !. (2) Menurut saya, keunggulan tim saya adalah.(3) Menurut saya, kelemahan tim saya adalah. (4) Menurut saya, keunggulan saya adalah. (5) Menurut saya, kelemahan saya adalah. (6) Perbaikan yang harus saya lakukan. (7) Perbaikan yang harus di lakukan oleh tim saya adalah.

Setelah mengisi lembar kerja, peserta diminta untuk membacakannya secara bergantian dan mendiskusikannya. Peserta didorong untuk berdiskusi dengan dorongan supaya dapat bertanding lebih baik lagi di pertandingan berikutnya. Peserta diminta untuk melakukan evaluasi perbaikan ke depan.

Selain melalui angket kemampuan kolaboratif dan mengisi lembar kerja, peneliti juga berupaya memotret perkembangan kemampuan kolaboratif subjek melalui *observational checklist* yang disusun berdasar keempat aspek dari kemampuan kolaboratif. Aspek pertama diterjemahkan kedalam panduan observasi menjadi gambaran sikap sebagai berikut ; (1) Memperlihatkan ekspresi yang antusias saat bekerja dalam tim. (2) Mengerjakan tugasnya dengan bersemangat. (3) Berperan aktif

menyampaikan ide dan gagasan. (4) Ekspresi nyaman saat bekerja dalam tim. (5) Bersosialisasi dengan baik bersama rekan tim. (6) Tidak bertutur kata buruk kepada rekan. (7) Bersikap sopan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan galah asin dapat meningkatkan *collaborative skill* siswa MI Nagarakasih 2 dengan hasil uji beda menggunakan *paired sample T-test* dimana diketahui adanya nilai sig (2-Tailed) sebesar 0.000 yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* skala *collaborative skill* pada kelompok eksperimen dengan *gain score* sebesar 823. Berdasarkan angka *gain score* diketahui kenaikan kemampuan kolaboratif kelompok eksperimen sebesar 37,5%.

Peneliti telah berupaya untuk merancang dan mengelola jalannya pelatihan, namun terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan yang belum mampu diupayakan saat jalannya penelitian. Hal tersebut antara lain : 1) penelitian ini mengalami kekurangan fasilitator sehingga proses pengambilan data terhambat, 2) peneliti belum mampu mengontrol variabel-variabel yang mungkin mempengaruhi validitas internal penelitian seperti tipe kepribadian, lingkungan sosial (pengaruh keluarga, teman,), (3) waktu pengerjaan *posttest* kurang tepat karena diberikan langsung setelah proses permainan galah asin sehingga subjek dapat merasa kelelahan dan kurang fokus saat mengerjakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan antara lain :

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat melibatkan fasilitator yang lebih banyak, sehingga upaya meningkatkan kemampuan kolaboratif melalui permainan dapat berjalan lebih optimal..
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat menyesuaikan jadwal pengisian skala dengan kondisi subjek.

DAFTAR PUSTAKA

Al-ayouby, M. Hafidz. 2017. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi di Paud dan Tk.Handayani Bandar Lampung). (Lampung :

Universitas Lampung), Tidak Diterbitkan.

Choiriyah dan Atsari.(2013). “*Mencetak Generasi Rabbani* Cet.1. Tangerang: Pustaka Imam Asy-Syafi’i.

Danasasmita, Ma’mur. (2001). “*Wacana Bahasa dan Sastra Sunda Lama*. Bandung: STSI Press.

Departemen Agama Republik Indonesia.2009.” *Al-Qur’an dan Terjemahan*” Cet.1. Bandung : PT Sygma Examedia Arkanleema.

¹ *International Inspiration Traditional Games around the world*
https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/international_inspiration_traditional_games_resources_full_set_part1.pdf. Diakses 30 Maret 2018

Nashori, F. (2005). “*Potensi-potensi Manusia*” Cet.2. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Ormrod, J.E. (2008). “*Psikologi Pendidikan Jilid 1 Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*”. Jakarta : Erlangga

Plucker dkk.*What We Know About Collaboration “Part of 4Cs Research Series”*.

http://www.p21.org/storage/documents/docs/Research/P21_4Cs_Research_Brief_Series_-_Collaboration.pdf Hal.1.Diakses tanggal 30 April 2018 pukul 12.43

Santrock, J.W. (2012).” *Life Span Development “Perkembangan Masa Hidup” Jilid 1 Edisi ke- tigabelas* Cet.1. Jakarta : Erlangga.

Trilling, B & Fadel, C. (2009). “*21Skills “Learning For Life in Our Time”* Cet.1. San Fransisco : Jossey Bass.

“Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3”. https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf. Diunduh Tanggal 30 April 2018

Widiastiti dkk.”*Perubahan Antropometri Anak Usia Sekolah Yang Mengalami*

Obesitas Paska Pemberian Terapi Bermain Gobak Sodor.

<http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-cmsnjabda9676c92full.pdf>.

Diakses tanggal 30 April 2018.