

**PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MATA PELAJARAN PPKN
MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DENGAN PENDEKATAN STUDENT
TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)**

Putri Dwi Kartika Sari^{1*}, Arissona Dia Indah Sari²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

putridwikartikasari8@gmail.com, arissona@umg.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional ular naga merupakan permainan yang dilaksanakan secara gabungan dimana permainannya dimainkan sekitar 5-10 orang. PPKn merupakan ilmu yang seluruhnya tersusun dari rumus-rumus yang tampak menyimpang dari realitas siswa. hak dan kewajiban merupakan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu untuk mengetahui hak dan kewajiban di lingkungan sekolah atau rumah. Model pembelajaran STAD merupakan gaya belajar kolaboratif yang menekankan pada interaksi siswa, saling memotivasi untuk menguasai materi dan mencapai prestasi yang maksimal. Metode penelitian ini menggunakan metode pustaka yaitu mencari informasi melalui media cetak, seperti buku, jurnal, majalah, dan penelitian terdahulu. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran yang menekankan pada siswa agar kerja sama dalam kelompok untuk /memecahkan suatu masalah agar mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Permainan Tradisional Ular Naga, Ppkn, Hak, Kewajiban, STAD.

Abstract

The traditional game of snake and dragon is a game that is played in combination where the game is played by around 5-10 people. PPKn is a science that is entirely composed of formulas that appear to deviate from students' reality. Rights and obligations are material related to everyday life, one of which is knowing the rights and obligations in the school or home environment. The STAD learning model is a collaborative learning style that emphasizes student interaction, motivating each other to master the material and achieve maximum achievement. This research method uses the library method, namely searching for information through print media, such as books, journals, magazines and previous research. This research can be concluded that the STAD learning model is a learning model that emphasizes students working together in groups to solve a problem in order to achieve learning goals.

Keywords: Traditional dragon snake game, PPKn, rights, obligations, STAD.

1. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya untuk mengeksplorasi, memperluas, dan menciptakan karakter serta potensi yang dimiliki oleh setiap individu, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan khusus. Harapannya, pendidikan mampu mengubah pola pikir individu dalam menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang. Pendidikan memiliki peran penting sebagai sarana pembentukan karakter bangsa. Dalam konteks ini, karakter bangsa dapat diartikan sebagai kumpulan nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia sebagai bangsa (Adrianto, 2019). Keberhasilan pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan tergambar jelas dalam salah satu misi utama pendidikan nasional Indonesia, yaitu untuk meningkatkan kecerdasan hidup bangsa. Hal ini menekankan bahwa tujuan pendidikan di Indonesia tidak hanya terfokus pada pengembangan kecerdasan akademik siswa, melainkan juga pada pembentukan karakter yang positif (Suwardani, 2020). Pendidikan berperan sebagai wadah transformasi individu, memungkinkan perubahan dalam cara berpikir, bertindak, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Transformasi pendidikan ini tidak hanya melibatkan dimensi akademik, tetapi juga mencakup aspek sosial, emosional, dan moral.

Pendidikan memiliki peran penting sebagai proses transformasi budaya yang bertujuan untuk mengalirkan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Zafi, 2018). Dengan demikian, tujuan utama pendidikan adalah untuk merangsang pengembangan secara menyeluruh kemampuan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Adrianto, 2019). Pendidikan memegang peranan kunci dalam membentuk generasi yang mampu mengadaptasi diri terhadap perubahan budaya dalam masyarakat dan juga berkontribusi secara aktif dalam menciptakan perubahan budaya yang lebih positif dan baik. Sebagai bagian dari proses perubahan budaya, pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan masyarakat yang lebih maju, beradab, dan bersaing secara produktif (Junaidi, 2023b). Ekspresi budaya melibatkan berbagai bentuk manifestasi dari kebudayaan suatu masyarakat, termasuk seni rupa, musik, tarian, sastra, bahasa, pakaian tradisional, dan elemen lainnya. Ekspresi budaya ini merupakan hasil dari aktivitas kreatif manusia yang mencerminkan nilai-nilai, identitas, dan tradisi suatu masyarakat.

Salah satu wujud dari manifestasi budaya adalah permainan tradisional, yang merupakan bagian tak terpisahkan dari warisan budaya yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam suatu masyarakat (Anggita, 2019). Permainan tradisional tidak hanya merupakan pewaris tradisi nenek moyang yang telah menjadi ciri khas dan identitas suatu masyarakat atau daerah, tetapi juga menyimpan nilai-nilai sosial, budaya, dan moral yang

memberikan pengajaran kepada generasi muda tentang kearifan lokal dan memperkuat ikatan antaranggota masyarakat. Selain itu, permainan tradisional mampu berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan bangsa, sekaligus mengembangkan sikap kebersamaan dan toleransi di antara anggota masyarakat yang memiliki perbedaan suku, agama, dan budaya. Dalam konteks lingkungan yang plural seperti Indonesia, permainan tradisional memiliki potensi untuk menjadi alat yang mempererat hubungan antarbangsa dan antardaerah.

Beberapa permainan tradisional kini telah dilupakan dan bahkan tidak lagi dikenal. Keadaan ini membawa ancaman terhadap kelangsungan dan eksistensi permainan tradisional tersebut (Muslihin, 2021). Untuk mengatasi risiko kepunahan ini, permainan tradisional dapat dijadikan alat pembelajaran. Salah satu contohnya adalah mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Mata pelajaran ini memiliki signifikansi penting bagi siswa karena mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewarganegaraan. Setiap warga negara perlu menyadari hak dan kewajibannya (pengetahuan kewarganegaraan) sebagai anggota masyarakat. Keterampilan kewarganegaraan berkembang dari pengetahuan kewarganegaraan, yang memungkinkan individu mengatasi tantangan dalam kehidupan bersama dalam masyarakat. Keterampilan kewarganegaraan mencakup keterampilan intelektual dan partisipatif. Di sisi lain, sikap kewarganegaraan merujuk pada sikap dan pola pikir yang mendukung fungsi sosial yang sehat dan memastikan keberlanjutan kebaikan bersama dalam konteks sistem demokrasi (Perangin-angin, 2017).

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang cerdas dan berakhlak. Oleh karena itu, mengaitkan pengetahuan yang diperoleh siswa dengan karakteristik budaya dan nilai-nilai luhur di sekitarnya melalui kearifan lokal dianggap sebagai langkah yang esensial. Dengan demikian, pengetahuan yang siswa peroleh akan memiliki makna dan relevansi yang lebih tinggi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Nilai-nilai luhur merujuk pada aspek budaya yang sangat penting bagi masyarakat, sehingga nilai-nilai budaya yang relevan dengan konteks zaman sekarang harus diperhatikan dalam pembelajaran PPKn. Salah satu contoh kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan adalah permainan tradisional. Integrasi nilai-nilai budaya dari permainan tradisional ke dalam keterampilan kewarganegaraan dianggap krusial dalam perspektif perenialisme. Dalam pandangan ini, pendidikan memiliki peran utama dalam menjaga dan menyebarkan nilai-nilai budaya. Nilai-nilai budaya yang dipegang teguh oleh

masyarakat harus disampaikan melalui pendidikan agar dapat dipahami, diterima, dan dihayati oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), transformasi nilai tidak hanya berarti mengajarkan nilai-nilai yang sudah ada, melainkan memahaminya secara logis, kritis, dan analitis agar siswa dapat mengatasi masalah secara efektif. Mata pelajaran PPKn tidak hanya fokus pada kewarganegaraan, tetapi juga mencakup nilai, norma, dan moral yang harus dikuasai individu secara menyeluruh. Pendekatan ini diterapkan karena mata pelajaran PPKn dirancang sebagai serangkaian proses untuk membimbing peserta didik agar menjadi individu yang bertanggung jawab dan mampu berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila dan UUD NKRI 1945 (Madiung, 2018). Dengan demikian, diharapkan peserta didik akan memiliki keterampilan kewarganegaraan yang sejalan dengan budaya di sekitar mereka (Perangin-angin, 2017). Meski begitu, masih terdapat beberapa kendala dalam implementasi metode pembelajaran PPKn yang berbasis permainan tradisional.

Pendekatan model pembelajaran STAD dapat digunakan oleh guru untuk merangsang minat belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, mengembangkan tanggung jawab, serta membuka ruang untuk menyampaikan dan menerima pendapat dari sesama. Model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) merupakan strategi pembelajaran kolaboratif yang menekankan interaksi antar siswa, saling memberikan motivasi untuk menguasai materi, dan mencapai prestasi puncak. Dikenal juga sebagai kerja kelompok, pendekatan ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk bertanya kepada teman sekelompok mengenai materi yang belum dipahami. Di dalam kelas, siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dengan anggota sebanyak 4-5 siswa, disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan aplikasi pembelajaran hak dan kewajiban menggunakan permainan tradisional ular naga dengan pendekatan STAD.

2. Metodologi

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode study literature atau penelitian kepustakaan. Pengumpulan data yang digunakan yaitu metode dokumentasi. Beberapa referensi yang tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah Studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis. Dalam penelitian kepustakaan langkah-langkah tersebut meliputi (Loe, 2017) 1) bagian pendahuluan, 2) bagian utama, 3) kesimpulan. Sumber data untuk penelitian ini diperoleh dari literatur-literatur yang relevan, seperti buku, artikel ilmiah, atau jurnal yang berkaitan dengan topik yang dipilih. Teknik pengumpulan

data dalam metode studi literatur atau penelitian kepustakaan ini melibatkan akuisisi informasi penelitian dari berbagai sumber, seperti artikel, jurnal, catatan, buku, dan lain sebagainya, yang berkaitan dengan variabel atau aspek tertentu (Santosa, 2015).

Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis isi. Untuk menjaga ketepatan dan mengurangi potensi kesalahan yang mungkin timbul akibat keterbatasan peneliti, pembacaan pustaka dilakukan secara berulang dan dilakukan pengecekan antara satu sumber pustaka dengan yang lainnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan hasil penelitian yang akurat dan mengurangi risiko kesalahan dalam menyampaikan informasi. Laporan penelitian disusun dengan memprinsipkan kemudahan dan kesederhanaan, mengingat adanya keterbatasan kemampuan peneliti yang belum mampu melakukan kajian pustaka secara mendalam dan rinci.

3. Hasil dan Pembahasan

1. Permainan tradisional ular naga panjang

Ular naga panjang adalah permainan berkelompok yang dilakukan anak di luar kelas. Tempat bermain bisa dilakukan di mana saja, namun biasanya antara 5 sampai dengan 10 orang, bisa juga lebih. Barisan akan bergerak melingkar seperti ular naga yang berjalan-jalan mengelilingi gerbang (2 orang berpegangan tangan membentuk gerbang) sambil menyanyikan lagu ular naga panjang. Pada akhir nyanyian lagu, pemain yang berjalan paling belakang akan terperangkap di gerbang penjaga tadi. Penjaga barisan paling depan serta sisa anggota barisan berjejer di belakang dan akan berdialog dengan gerbang untuk menyelamatkan pemain yang tertangkap. Permainan ular naga panjang akan berlanjut lagi saat nyanyian terdengar, ular naga kembali bergerak, dan menerobos gerbang, lalu ada lagi pemain yang tertangkap. Hal tersebut akan berulang hingga komandan barisan akan kehabisan anggotanya dan permainan selesai (Rianto, 2021). Adapun gambar permainan tradisional ular naga sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah pertama ular naga panjang



Gambar 2. Langkah kedua



Gambar 3. Langkah ketiga



Gambar 4. Langkah keempat

Adapun liriknya terdapat dua versi, yaitu sebagai berikut:

- a. Versi 1 : “ular naga panjangnya bukan kepalang menjalar-jalar selalu kian kemari umpan yang lezat itulah yang kucari ini dianya yang terbelakang.”
- b. Versi 2 : “Sepur-sepuran kandang sapi kandang ayam, masuk tuan, masuk tuan.”

2. Modifikasi permainan ular naga pada materi Hak dan Kewajiban

Namun dalam penelitian ini, dibuat beberapa perubahan yang mana dapat diaplikasikan dengan menggunakan model pembelajaran STAD sebagai berikut;

- a. Guru meminta siswa untuk berkumpul di luar kelas.
- b. Guru meminta siswa untuk berhitung 1-10. Setelah membuat kelompok, anak-anak akan bermain
- c. ular naga bersama kelompok yang telah ditentukan.
- d. Dua anak tertinggi berperan sebagai gerbang.
- e. Mulailah anak-anak bermain ular naga diiringi dengan nyanyian.
- f. Pada saat lagu tengah selesai dinyanyikan, anak yang tertangkap menjawab pertanyaan dari guru.

Gambar 3 terlihat ada salah satu anak yang tertangkap, nantinya anak yang tertangkap digerbang harus menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru, yang mana materinya tentang pendidikan kewarganegaraan, yaitu hak dan kewajiban. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru, yaitu;

- a. Sebutkan contoh hak di rumah?
- b. Sebutkan contoh kewajiban dilingkungan sekolah?
- c. apa yang dimaksud hak?
- d. dahulu mana hak apa kewajiban?
- e. Sebutkan hak yang dimiliki oleh siswa?

3. Pengertian STAD (Student Teams Achievement Division) & Langkah-langkahnya.

(Sutopo, 2007) menyampaikan bahwa terdapat lima elemen inti dalam metode pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai Student Teams Achievement Division (STAD). Kelima komponen tersebut mencakup presentasi kelas, kerja kelompok, kuis, penilaian perbaikan individu, dan penghargaan bagi kelompok. Oleh karena itu, metode pembelajaran kooperatif, khususnya tipe Student Teams Achievement Division (STAD), dapat meningkatkan kolaborasi di antara siswa dalam menyelesaikan tugasnya. Model ini terutama bermanfaat dalam situasi di mana siswa belajar secara kelompok dengan karakteristik yang beragam. Dengan demikian, semua siswa dapat bersinergi dalam memahami materi, dan setiap individu memiliki kesempatan yang setara, sambil diberi penghargaan atas prestasinya.

Menurut (Wibowo, 2016), prosedur penggunaan metode pembelajaran STAD dapat diuraikan sebagai berikut: langkah pertama adalah pembagian kelompok, di mana guru biasanya membagi setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan memperhatikan keberagaman prestasi, gender, dan ras. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami pembelajaran secara efektif.

- a. Pembentukan Kelompok, Dalam proses pembentukan kelompok, guru umumnya mengelompokkan setiap tim dengan anggota berkisar antara 4 hingga 5 siswa, dengan mempertimbangkan variasi prestasi, gender, dan ras sebagai prioritas utama. Tujuan dari langkah ini adalah agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan efektif.
- b. Langkah berikutnya adalah penyajian kelas, yang dapat dilakukan melalui presentasi langsung atau diskusi dengan pendidik. Penyajian materi dalam konteks STAD menekankan fokus siswa pada materi, diharapkan agar siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, mengingat hal ini memengaruhi kinerja pada kuis dan penentuan skor.
- c. Kemudian, langkah kuis dilaksanakan oleh guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibahas. Siswa diharapkan dapat menjawab kuis secara individu untuk menunjukkan tanggung jawab mereka terhadap pemahaman pelajaran.
- d. Poin pengembangan individu merupakan tujuan dari memberikan nilai kepada setiap siswa yang telah bekerja keras dan menyelesaikan tugasnya. Beberapa siswa dapat memberikan nilai maksimal untuk tim mereka dalam sistem poin ini, dan setelah menerima nilai, siswa dapat mendapatkan klasifikasi nilai dari hasil kuis.
- e. Langkah terakhir adalah reward, di mana guru memberikan penghargaan atas prestasi kelompok atau pengakuan kepada tim. Penghargaan ini diberikan setelah guru meninjau hasil pekerjaan siswa dan memberikan nilai antara 0 dan 100 setelah kuis. Hal ini dilakukan untuk memberikan apresiasi atas hasil kerja siswa dan keberhasilan kelompok dengan poin tertinggi.

Secara keseluruhan, model pembelajaran STAD dapat menciptakan suasana kelas yang hidup, aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Model ini juga dapat membangun semangat belajar siswa, berpotensi

memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka. Selain itu, model STAD dapat diintegrasikan dengan permainan ular naga untuk mencapai suasana kelas yang diinginkan.

4. Simpulan

Berdasarkan temuan dan analisis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD menekankan pada kerjasama siswa dalam kelompok untuk mengatasi masalah dan mencapai tujuan pembelajaran. Langkah-langkah penggunaan model STAD mencakup pembagian kelompok, penyajian kelas, kuis, penilaian pengembangan, dan penghargaan. Model pembelajaran ini terbukti sangat efektif dalam memotivasi siswa belajar PPKn, terutama dalam memahami materi tentang hak dan kewajiban. STAD dapat diimplementasikan oleh guru karena cocok untuk mengubah suasana kelas yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sambil mendorong kerja sama antar kelompok. Kolaborasi antara model STAD dan permainan ular naga dapat menghasilkan suasana kelas yang lebih dinamis, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran PPKn menjadi lebih menyenangkan, dan diharapkan siswa dapat meraih nilai yang baik pada akhir periode pembelajaran PPKn.

Daftar Referensi

- Adrianto, S. (2019). Peranan pendidikan sebagai transformasi budaya. *Stikomcki*, 12(1), 14–19. Retrieved from <http://jurnal.stikomcki.ac.id/index.php/cos/article/view/54>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55-59. doi:<https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Junaidi, &. H. (2023b). Problematika pembelajaran PPKn di SMANegeri 1 Sibolga (Studi kasus masa pandemi covid-19). *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)*, 2(1), 1-7. doi:<https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Kurniati, T. &. (2022). embelajaran berbasis information and communication technology pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 182. doi:<https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.41411>
- Loe, S. (2017). *Mencerahkan bakat Menulis (Tilarasma, ed.)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Madiong, B. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makasar: Celebes Media.
- Muslihin, H. Y. (2021). Kajian historis dan identifikasi kepunahan permainan tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36-43. doi: <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Perangin-angin, R. B. (2017). Pengembangan pembelajaran PPKn berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kompetensi civic skill mahasiswa Jurusan PPKn UNIMED. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2), 151-160. doi: <https://doi.org/10.24114/jupiis.v9i2.8243>
- Rianto, H. d. (2021). MENGGALI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL. *Jurnal Pendidikan*, Volume 19 Nomor 1 , 120-134.
- Santosa, P. (2015). *Metodologi Penelitian Sastra: Paradigma, Proposal, Pelaporan, dan penerapan*.
- Siyoto, S. &. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sutopo. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Suwardani, N. P. (2020). *"QUO VADIS" Pendidikan karakter dalam merajut harapan bangsa yang bermartabat*. UNHI Press.
- Wibowo. (2016). Implementasi Model STAD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 1(1), 16. doi:<https://doi.org/10.28926/briliant.v1i1.2>
- Zafi, A. A. (2018). Transformasi budaya melalui Lembaga Pendidikan Pembudayaan dalam Pembentukan Karakter Ashif. *Al-Gazali*, 1(1), 1-16.