

# Analisis Kerja Sama Siswa Dengan Game Edukasi Mencocokkan Gambar Panca Indra di Kelas IVB SDN 1 Kawan

<sup>1</sup>Ni Luh Rina Swandepi, <sup>2</sup>Ni Made Ayu Purnami, <sup>3</sup>I Wayan Numertayasa

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ITP Markandeya Bali, Jl.mohammad hatta, lc . Subak aya, Bangli, Bangli

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, ITP Markandeya Bali, Jl.mohammad hatta, lc . Subak aya, Bangli,, Bangli


<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ITP Markandeya Bali, Jl.mohammad hatta, lc . Subak aya, Bangli, Bangli

Email Corresponding: [niluhrinaswandepi16@gmail.com](mailto:niluhrinaswandepi16@gmail.com), [madeayupurnami1995@gmail.com](mailto:madeayupurnami1995@gmail.com),

[numertayasawayan@gmail.com](mailto:numertayasawayan@gmail.com)

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<b>Kata Kunci:</b> Kerja Sama Permainan Edukasi	Kerja sama memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menyelesaikan sebuah permainan edukasi berkelompok. Pelaksanaan pengabdian ini sendiri yaitu bertempat di SDN 1 Kawan khususnya pada siswa kelas IV B, kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih tiga bulan. Jumlah siswa kelas IV B terdiri dari 16 siswa. Pengabdian ini bertujuan untuk menganalisis kerja sama siswa dalam bekerja sama secara tim saat mencocokkan gambar bersama temannya. Teknik pengumpulan data yang mendukung deskripsi best practice ini adalah (1) observasi, (2) kuesioner, (3) wawancara, (4) dokumentasi. Berdasarkan hasil kuesioner, hanya terdapat 4 orang anak memberikan response baik terhadap permainan mencocokkan gambar panca indera, sedangkan 12 siswa lainnya mengatakan lebih menyukai permainan mencocokkan gambar panca indera apabila dilakukan secara mandiri. Melalui kegiatan mencocokkan gambar ini siswa diharuskan untuk bekerja sama secara tim dan melatih kecekatan siswa dalam menyelaraskan antara kecepatan mata untuk melihat gambar dan tangan untuk mengambil gambar yang sesuai dengan gambar lainnya agar menjadi satu kesatuan dengan gambar yang lainnya. Sekolah dan guru perlu lebih banyak mengadakan game edukasi seperti ini sehingga siswa tidak hanya bisa bekerja sama secara tim tetapi siswa juga menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran dikarenakan game ini sangat menantang dan menyenangkan.
<b>Keywords:</b> Cooperation Game Education	<b>ABSTRACT</b>  Cooperation plays a very important role in the learning process, especially in completing a group educational game. The implementation of this community service itself took place at SDN 1 Kawan, especially for class IV B students, this activity lasted for approximately three months. The number of class IV B students consisted of 16 students. This community service aims to analyze student cooperation in working together as a team when matching pictures with their friends. Data collection techniques that support the description of this best practice are (1) observation, (2) questionnaires, (3) interviews, (4) documentation. Based on the results of the questionnaire, only 4 children gave a good response to the five senses picture matching game, while 12 other students said they preferred the five senses picture matching game when done independently. Through this picture matching activity, students are required to work together as a team and train students' agility in aligning the speed of the eyes to see the picture and the hands to take pictures that match other pictures so that they become one with other pictures. Schools and teachers need to hold more educational games like this so that students can not only work together as a team but students also become more enthusiastic in learning because this game is very challenging and fun.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu support system yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang isinya mencakup elemen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan maupun bangsa sehingga dapat terwujud insan kamil (Aunillah dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mardhiah & Ali Akbar, 2017)). Dengan bekal pendidikan karakter diharapkan siswa mampu untuk mengembangkan kompetensi yang dimilikinya, diantaranya sifat bawaan, kepribadian, budi pekerti, perilaku, sifat, tabiat dan watak. Siswa sekolah dasar merupakan masa peralihan dari anak usia dini menjadi anak-anak dan remaja. Tentunya di masa ini siswa yang masih anak-anak masih sangat mementingkan egonya ketika bermain bersama temannya. Tidak sedikit siswa yang masih suka bermain sendiri ataupun tidak mau berbagi sesuatu kepada temannya. Sehingga perlunya dukungan dari lingkungan sekitar agar dapat membantu siswa belajar secara tim ataupun bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Sehingga siswa bisa mengerti bagaimana cara bekerja sama dan menyelesaikan sesuatu bersama-sama. Hal yang perlu ditekankan yakni sikap yang penting dalam suatu tim atau kelompok tidak lain adalah memiliki rasa kerja sama yang tinggi antar anggota kelompok guna mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Kawan yang berlokasi di Kelurahan Kawan, Kecamatan Bangli, Provinsi Bali selama program pengabdian berlangsung, penulis menemukan bahwa tingkat kerja sama peserta didik terbilang rendah. Yang mana siswa lebih terfokus pada kompetisi, dominasi siswa yang lebih mampu dan ini berarti mengabaikan peran siswa lainnya dalam kelompok, dan tentunya hal ini akan menurunkan esensi dari makna kerja sama. Hal ini dicerminkan dengan sikap dan perilaku anak didik yang fokus pada diri mereka sendiri, memahami materi pembelajaran secara mandiri serta pada saat pendidik memberikan tugas untuk dikerjakan dalam tim atau pun kelompok, siswa-siswa tersebut cenderung memilih untuk mengerjakan tugas tersebut secara mandiri meskipun mereka tahu bahwa tugas tersebut adalah tanggungjawab siswa sebagai anggota tim atau kelompok.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa pengertian kerja sama yaitu kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang (lembaga, pemerintah, dan sebagainya) untuk mencapai tujuan bersama (KBBI, 2016). (Anita Lie, 2002) mengemukakan bahwa kerja sama adalah hal yang sangat penting dan diperlukan dalam kelangsungan hidup manusia. Tanpa adanya kerja sama tidak akan ada keluarga, organisasi, ataupun sekolah, khususnya tidak akan ada proses pembelajaran di sekolah. Dapat juga diartikan, bahwa tanpa adanya kerja sama siswa, maka proses pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Kesimpulan yang dapat diambil dari kedua pengertian di atas yaitu, kerja sama siswa dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dinamis yaitu, hubungan yang saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi perubahan tingkah laku, penambahan pemahaman, dan penyerapan ilmu pengetahuan (Huda, 2018).

Kerja sama siswa bisa meningkatkan nilai prestasi dalam proses pendidikan. Siswa yang memiliki tingkatan pemahaman yang lebih besar bisa membagikan informasi ataupun pengajaran kepada kelompok siswa yang mempunyai tingkat pemahaman yang lebih rendah, sedangkan itu, untuk siswa yang tergolong lemah dalam pemahamannya otomatis merasa terbantu dalam meningkatkan mutu belajarnya.

Tidak hanya kenaikan nilai secara akademik, dengan perilaku kerja sama yang baik antar siswa juga bisa menanamkan perilaku agar menerima seluruh perbedaan yang ada pada siswa, baik itu perbedaan yang menyangkut daerah, status sosial, latar belakang keluarga serta lain sebagainya. Tidak hanya itu dengan kerjasama diharapkan tiap siswa lebih bisa menerima perbedaan yang terdapat pada karakteristik raga, kepribadian serta sifatnya (*Operative Learning*, 2016).

Game edukasi yaitu salah satu media pendidikan dengan tujuan proses sosial serta interaksi sosial terpaut dengan komunikasi bimbingan yang berlangsung secara efisien serta efektif. Game edukasi jadi suatu permainan yang digunakan dalam proses pendidikan, serta dalam game tersebut memiliki faktor mendidik ataupun nilai-nilai pembelajaran.

(Handriyantini, 2009) menitikberatkan bahwa game edukasi ialah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik.

Indra merupakan sistem fisiologi dalam tubuh manusia untuk mengenali, merasakan, dan menanggapi terhadap serangkaian rangsangan secara fisik. Saat suatu indra mengenali atau merasakan sesuatu, indra akan mengumpulkan informasi untuk memberikan daya serap dan tanggapan terhadap apa yang diketahui. Kemampuan indra untuk merasakan sesuatu ini sangat penting dalam menjalankan hampir seluruh aspek kognitif, perilaku, dan pikiran dalam tubuh manusia. Dalam Bahasa Sanskerta, lima indra ini disebut panca budi indriya dan dalam Bahasa Indonesia lebih dikenal sebagai panca indra yaitu alat pembantu untuk melihat (mata), alat pembantu untuk mengecap (lidah), alat pembantu untuk membau (hidung), alat pembantu untuk mendengar (telinga), dan alat pembantu untuk merasakan (kulit/indra peraba) (wikipedia, 2023).

Game edukasi mencocokkan gambar yang dilakukan dalam pengabdian ini yaitu berupa potongan gambar panca indra yaitu mata, telinga, lidah, hidung, kulit. Potongan gambar yang berisi fungsi dari masing-masing panca indra dan cara perawatan dari panca indra tersebut. Kemudian siswa akan diarahkan untuk mengambil secara cepat apa yang diminta atau ditunjukkan oleh guru mereka, sehingga siswa akan berlomba untuk menjadi yang paling cepat dalam mengambil potongan yang dimaksud.

Melihat betapa pentingnya kerja sama antar siswa maka penulis tertarik untuk menganalisis lebih dalam mengenai kerjasama siswa dengan menggunakan game edukasi mencocokkan gambar panca indra di kelas IV SDN 1 Kawan. Rumusan Masalah: Bagaimana kerja sama siswa dengan game edukasi mencocokkan gambar panca indra di Kelas IV SDN 1 Kawan. Tujuan: Untuk mengetahui bagaimana kerja sama siswa dengan game edukasi mencocokkan gambar panca indra di Kelas IV SDN 1 Kawan

Manfaat : Manfaat yang didapat bagi penulis yaitu mengetahui bagaimana kegiatan kerja sama siswa dengan game edukasi mencocokkan gambar panca indra di Kelas IV SDN 1 Kawan. Manfaat yang didapat bagi pembaca yaitu pembaca mengetahui bagaimana kegiatan kerja sama siswa dengan game edukasi mencocokkan gambar panca indra di Kelas IV SDN 1 Kawan.

## II. MASALAH

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Kawan yang berlokasi di Kelurahan Kawan, Kecamatan Bangli, Provinsi Bali selama program pengabdian berlangsung, penulis menemukan bahwa tingkat kerja sama peserta didik terbilang rendah. Yang mana siswa lebih terfokus pada kompetisi, dominasi siswa yang lebih mampu dan ini berarti mengabaikan peran siswa lainnya dalam kelompok, dan tentunya hal ini akan menurunkan esensi dari makna kerja sama. Hal ini dicerminkan dengan sikap dan perilaku anak didik yang fokus pada diri mereka sendiri, memahami materi pembelajaran secara mandiri serta pada saat pendidik memberikan tugas untuk dikerjakan dalam tim atau pun kelompok, siswa-siswa tersebut cenderung memilih untuk mengerjakan tugas tersebut secara mandiri meskipun mereka tahu bahwa tugas tersebut adalah tanggungjawab siswa sebagai anggota tim atau kelompok. Tidak hanya di dalam kelas, namun sikap dan perilaku serupa juga nampak ketika para siswa tersebut bermain bersama temannya. Siswa-siswa ini masih sangat mementingkan egonya, banyak yang tidak mau berbagi atau pun bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok atau pun ikut dalam permainan, yang mana mereka lebih fokus pada diri sendiri dan mengabaikan keberadaan teman-teman satu kelompoknya. Sistem seperti ini baik dalam mengerjakan tes, namun tidak dalam hal meningkatkan rasa kerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Sehingga perlunya dukungan dari lingkungan sekitar agar dapat membantu siswa belajar secara tim ataupun bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Sehingga siswa bisa mengerti bagaimana cara bekerja sama dan menyelesaikan sesuatu bersama-sama. Pengabdian ini dilaksanakan untuk mengetahui kerja sama siswa dengan game edukasi mencocokkan gambar panca indra di kelas IV SDN 1 Kawan.

## III. METODE

Pada pelaksanaan pengabdian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah salah satu teknik atau metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pengamatan terhadap fenomena dan membutuhkan naluri yang tajam dari pihak peneliti (Satori & Komariah, 2009). Penelitian kualitatif biasanya meneliti hubungan atau interaksi antara beberapa variabel penelitian dengan tujuan untuk memahami peristiwa yang sedang dipelajari dan biasanya studi kasus dengan beberapa landasan teori. Sementara untuk teknik pengumpulan data yang mendukung deskripsi pengabdian ini adalah (1) observasi, (2) kuesioner, (3) wawancara, (4) dokumentasi. Yang pertama observasi yaitu penulis melihat secara langsung bagaimana siswa kelas IV saat

melakukan kegiatan bersama di kelas. Yang kedua kuesioner yaitu penulis memberikan pertanyaan kepada siswa kelas IV tentang kegiatan kerja sama. Yang ketiga yaitu wawancara penulis mewawancarai guru wali kelas tersebut menanyakan bagaimana kegiatan kerja sama siswa kelas IV selama ini. Yang terakhir yaitu dokumentasi sebagai bukti visual pendukung kegiatan pengabdian ini.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian ini sendiri yaitu bertempat di SDN 1 Kawan khususnya pada siswa kelas IV SDN 1 Kawan, kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih tiga bulan. Jumlah siswa kelas IV B terdiri dari 16 siswa. Pengamatan berfokus saat proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas. Media pembelajaran yang digunakan untuk pengabdian ini yaitu seperangkat gambar panca indra lengkap dengan fungsi dan cara perawatannya, yang sudah dipotong-potong oleh penulis sehingga menjadi gambar yang acak yang mana siswa nanti akan secara cepat mengambil mana gambar yang disebutkan oleh gurunya dan dicocokkan dengan fungsi dan cara perawatannya.

Sebelum game dimulai siswa diarahkan untuk berkelompok dengan satu deret teman sebangkunya, karena ada tiga deret meja jadi ada tiga kelompok. Mereka akan berpasangan dengan teman sebangkunya masing-masing, sehingga setiap permainan akan dilakukan oleh dua orang dari masing-masing kelompoknya, dan akan secara bergiliran bermain game ini. Di depan siswa yaitu di meja belajarnya sudah terdapat gambar panca indra yang sudah diacak sedemikian rupa, kemudian guru menunjukkan salah satu gambar panca indra dan masing-masing kelompok mencari gambar tersebut secara cepat beserta fungsi dan cara perawatannya. Kelompok yang sudah merasa benar akan jawabannya diinstruksikan untuk ke depan kelas menunjukkan hasil potongan kertas yang didapatkan dan dicocokkan dengan jawaban yang benar. Jika sudah benar mereka akan mendapatkan satu poin dari jawaban tersebut. Permainan berlangsung sampai semua mendapatkan gilirannya dan menghitung poin untuk menentukan pemenangnya.

Dari hasil permainan edukasi yang dilakukan di kelas IV B ini dapat disimpulkan bahwa kerja sama di kelas tersebut masih tergolong kurang bagus. Hal tersebut dilihat dari masih banyaknya siswa yang ingin memonopoli sendiri mengambil potongan gambar tersebut tanpa memberikan rekannya kesempatan untuk ikut berpartisipasi mencari potongan gambar panca indra. Yaitu dari enam pasang siswa hanya dua pasang siswa yang benar-benar bekerjasama untuk mencari potongan gambar panca indra. Alhasil terdapat siswa yang berselisih paham dan merasa temannya mau menang sendiri tanpa memikirkan rekan sekelompoknya. Tentu hasil yang didapat dari pemikiran ingin unggul sendiri atau menang sendiri mengakibatkan ketertinggalan dalam mengambil potongan gambar tersebut, dikarenakan kurangnya kerja sama yang terjadi dalam kelompok. Dapat dilihat disini siswa masih kurang mengerti konsep dari bekerja secara bersama dan hanya memikirkan diri sendiri tanpa memperdulikan rekan kelompoknya. Hal ini bisa terjadi dikarenakan siswa ingin dianggap pintar oleh guru, ingin merasa paling unggul dan hanya ingin bekerja secara mandiri. Sehingga perlunya menciptakan kegiatan yang lebih banyak dilakukan secara bersama agar siswa belajar lagi memperhatikan sekelilingnya dan peduli terhadap hal-hal yang ada disekitarnya dan akhirnya siswa mengetahui cara untuk bekerjasama.

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan pada 16 siswa, hanya terdapat 4 orang anak memberikan response baik terhadap permainan mencocokkan gambar panca indera dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Mereka menyampaikan sangat menggemari permainan mencocokkan gambar ini, mereka sangat senang bisa secara bersama-sama dengan temannya menyelesaikan permainan tersebut. Lain halnya dengan 12 siswa lainnya, mereka mengatakan lebih menyukai permainan mencocokkan gambar panca indera apabila dilakukan secara mandiri. Mereka menambahkan apabila dikerjakan secara individu, maka mereka akan mampu untuk menyelesaikan permainan mencocokkan gambar tersebut lebih cepat daripada dalam kelompok. Ini mencerminkan masih kurangnya rasa kerja sama antar siswa, yang mana melalui permainan ini mereka lebih terfokus pada kompetisi, persaingan untuk pembuktian diri lebih mampu dari teman yang lain. Hal ini sangat bertolakbelakang dengan pelaksanaan tes, dimana memang untuk mencari yang terbaik yakni seorang juara, sedangkan melalui diadakannya permainan mencocokkan gambar panca indera ini diharapkan peserta didik nantinya akan bekerja sama dengan teman dalam satu kelompoknya untuk menyelesaikan permainan ini namun pada pelaksanaannya mayoritas siswa bermain secara individu. Penulis meyakini bahwa latarbelakang siswa, pola asuh orang tua, lingkungan siswa, dan karakter siswa sangat berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik.

Berdasarkan penerapan game edukasi dalam pengajaran terkait panca indera manusia yang dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Kawan, mencerminkan bahwa tingkat kerja sama siswa dalam suatu permainan dalam aspek pembelajaran terbilang masih rendah. Tidak sedikit siswa yang masih suka bermain sendiri ataupun tidak mau berbagi kesempatan kepada temannya, untuk secara bersama-sama menyelesaikan game edukasi mencocokkan gambar panca indera manusia. Yang mana siswa lebih terfokus pada kompetisi, dominasi siswa yang lebih mampu dan ini berarti mengabaikan peran siswa lainnya dalam kelompok, dan tentunya hal ini akan menurunkan esensi dari makna kerja sama. Hal ini dicerminkan dengan sikap dan perilaku anak didik yang fokus pada diri mereka sendiri, memahami materi pembelajaran secara mandiri serta pada saat pendidik memberikan tugas untuk dikerjakan dalam tim atau pun kelompok, siswa-siswa tersebut cenderung memilih untuk mengerjakan tugas tersebut secara mandiri meskipun mereka tahu bahwa tugas tersebut adalah tanggungjawab siswa sebagai anggota tim atau kelompok. Sehingga perlunya dukungan dari lingkungan sekitar agar dapat membantu siswa belajar secara tim ataupun bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Sehingga siswa bisa mengerti bagaimana cara bekerja sama dan menyelesaikan sesuatu bersama-sama. Hal yang perlu ditekankan yakni sikap yang penting dalam suatu tim atau kelompok tidak lain adalah memiliki rasa kerja sama yang tinggi antar anggota kelompok guna mencapai tujuan bersama.

## V. KESIMPULAN

Kegiatan analisis ini memperoleh kesimpulan bahwa kerjasama di kelas IV B SDN 1 Kawan masih termasuk kurang maksimal dan sangat perlu untuk ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan setelah melakukan game edukasi mencocokkan gambar di kelas IV. Masih banyaknya siswa yang lebih senang untuk melakukan permainan ini secara mandiri dan bukan secara berkelompok. Yang mengakibatkan kerja sama dalam permainan ini belum terlaksana secara maksimal. Sehingga sangat diperlukan dukungan dari tenaga pendidik untuk memperbanyak kegiatan yang melibatkan kegiatan berkelompok, agar siswa bisa lebih banyak berlatih untuk bekerjasama. Dan akhirnya siswa kelas IV B bisa lebih maksimal dalam melakukan kegiatan kerjasama. Setelah melakukan penelitian ini diharapkan penulis bisa lebih memahami bagaimana kegiatan kerja sama yang terjadi di kelas IV B SDN 1 Kawan, dan bagi pembaca penelitian ini diharapkan bisa lebih memahami dan mengetahui bagaimana kegiatan kerja sama di kelas IV B dan bisa menjadi acuan untuk lebih memperhatikan bagaimana kerja sama peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Handriyantini, E. (2009). *Pengertian Game Edukasi*.
- Huda, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama siswa dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif. *Skripsi*, 2(1), 7–26.
- KBBI. (2016). *Pengertian Kerja Sama*.
- Lie, A. (2002). *Cooperative learning (cover baru)*. Grasindo.
- Mardhiah, A., & Ali Akbar, S. (2017). Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran melalui Media Game Edukasi (TTS Kimia). *Seminar Nasional II USM*, 1, 147–150.
- ooperative Learning*. (2016). 31(4).
- Satori, D., & Komariah, A. (2009). Metodologi penelitian kualitatif. *Bandung: Alfabeta*, 22.
- wikipedia. (2023). *Pengertian Panca Indra*.