



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5761 - 5773

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Keefektifan Model Pembelajaran Nobangan terhadap Nilai Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar

Azizah^{1✉}, Rahman H. Ikhlas²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia^{1,2}

E-mail: azizahrosnadi@gmail.com¹, ikhlasumara@gmail.com²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional suku kaili terhadap nilai kerjasama siswa yang duduk di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen yang menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subyek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 8 Mambo Kota Palu. Pengambilan data yang dilakukan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket digunakan untuk mengukur nilai kerjasama yang terjalin pada siswa. Analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas serta pengujian hipotesis yang menggunakan uji independen sampel t-test dengan berbantuan program SPSS Statistics versi 26. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikan $0,003 < 0,005$ maka menerima hipotesis H_a dan menolak H_o , artinya model pembelajaran Nobangan efektif digunakan dalam meningkatkan nilai kerjasama siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional suku Kaili efektif digunakan terhadap nilai kerjasama siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Nobangan, Permainan Tradisional Suku Kaili, Nilai Kerjasama

Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Nobangan learning model based on the traditional game of the Kaili tribe on the cooperative value of students attending elementary school. This type of research is an experimental quantitative research that uses the Quasi Experiment method with the Nonequivalent Control Group Design design. The subjects in this study were fourth grade students of SD Negeri 8 Mambo, Palu City. Data collection was carried out using a research instrument in the form of a questionnaire. Questionnaires are used to measure the value of cooperation that exists in students. Data analysis used prerequisite tests, namely normality test and homogeneity test as well as hypothesis testing using independent sample t-test test with the help of SPSS Statistics version 26 program. Nobangan learning is effectively used in increasing the value of student cooperation. So it can be concluded that the Nobangan learning model based on the traditional game of the Kaili tribe is effectively used on the value of student cooperation in elementary schools.

Keywords: Nobangan Learning Model, Kaili Traditional Game, Value of Cooperation

Copyright (c) 2021 Azizah, Rahman H. Ikhlas

✉Corresponding author :

Email : azizahrosnadi@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1567>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran abad ke-21 adalah kolaborasi. Artinya siswa dituntut untuk bekerja sama, saling bersinergi dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, serta masyarakat dan lingkungannya. Untuk itu sejak dini siswa perlu dibangun karakter kebersamaan pada peserta didik tanpa membedakan status suku maupun agama (Syahrial et al., 2019). Dikutip pendapat Vygotsky dalam Suci (2018), menyarankan agar guru bisa berkolaborasi dengan siswa serta memfasilitasinya untuk membangun pengetahuan dengan diskusi, tanya jawab, bahkan berdebat dengan teman sebayanya. Selanjutnya guru sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembentukan kolaborasi atau kerja sama antara siswa dengan merancang strategi pembelajaran dan menggunakan model pembelajaran yang dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik.

(Syahrial et al., 2019) menjelaskan Strategi dapat diartikan sebagai cara atau usaha yang dibuat serta dirancang untuk meniasati suatu proses yang akan dilaksanakan dengan maksud untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti halnya di dalam pembelajaran diperlukan beberapa rancangan pembelajaran yang efektif agar dapat mengembangkan nilai kerjasama siswa. Model pembelajaran yang diharapkan adalah yang dapat membangun interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, serta sumber belajarnya. Artinya guru dapat menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat memungkinkan terjadinya suatu pertukaran pikiran diantara siswa, menumbuhkan kerja sama yang positif, serta terjalinnya suatu kolaborasi diantara kelompok-kelompok kecil atau dengan teman sebayanya. Sebagai seorang guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan di dalam kelas sesuai dengan kebutuhan siswa. Tayeb (2017) mengemukakan bahwa sebagai seorang fasilitator, guru diharapkan agar dapat mendesain model pembelajaran yang sungguh-sungguh agar dapat mengantar peserta didik menjadi lebih mandiri dalam memahami materi ajar yang disajikan dalam kelas maupun di luar kelas.

Kolaborasi atau kerja sama dalam pembelajaran dapat terbentuk dengan baik dengan mengadakan unsur permainan di dalamnya. Karena pada dasarnya permainan dapat memberikan manfaat yang baik bagi anak yakni memperkuat motorik anak. Seperti yang dijelaskan dijelaskan oleh Gunarsa (2007) bahwa manfaat permainan bagi anak diantaranya, adalah (1) menyalurkan energi anak yang tertumpuk, (2) menyalurkan perasaan-perasaan yang terpendam, (3) memperkenalkan anak pada lingkungan sosial yang baru, (4) belajar mematuhi peraturan dan menjalani “hukuman” jika melakukan pelanggaran sehingga membantu dalam perkembangan kepribadiannya. Adapun permainan yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak secara tradisi pada suatu daerah, (Sukintaka, 1992). Hal ini juga dijelaskan oleh Misbach (2006) bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual, aspek ekologis, dan aspek nilai-nilai atau moral. Permainan tradisional berpengaruh dalam pembentukan karakter. Berbagai permainan dapat melatih kepemimpinan, kerjasama, disiplin (Aqobah et al., 2020). Permainan tradisional perlu dilestarikan sebagai cara untuk mempertahankan nilai-nilai yang ada di dalamnya. Contohnya bagaimana pembentukan nilai, moral, dan karakter, disamping menstimulasi aspek motorik, kognitif, emosi, sosial dalam permainan tradisional (Febriani & Budiana, 2017). Thomas Lickona dalam Suyanto (2012) mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah upaya mengembangkan kebajikan sebagai fondasi dari kehidupan yang berguna, bermakna, produktif dan fondasi untuk masyarakat yang adil, penuh belas kasih dan maju. Hal lain yang harus diperhatikan dalam mengadakan unsur permainan dalam pembelajaran yaitu harus memenuhi syarat-syarat tertentu. Saputra & Ekawati (2021) menjelaskan bahwa setiap bentuk permainan merupakan hak anak, namun tentu memiliki syarat, misalnya tidak berbahaya, sukarela meningkatkan kemampuan eksplorasi anak dan interaksi sosial, mendukung kemampuan emosional, atau dengan kata lain mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak.

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional sebelumnya telah dikembangkan oleh Tim Peneliti

PGSD Universitas Tadulako. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran Nobangan. Nobangan adalah sebutan bagi orang Kaili di Sulawesi Tengah untuk sebuah permainan melempar kemiri yang dijadikan gacu ke sebuah lingkaran yang di dalamnya terdapat kemiri lain sebagai taruhannya. Model pembelajaran Nobangan adalah model pembelajaran yang diawali dengan mencari informasi dari materi atau gambar yang guru berikan kemudian memperkuat penguasaan materi tersebut dengan tugas membuat pertanyaan dan jawabannya. Bagian akhir pembelajaran, informasi yang telah diperoleh tersebut dipanggil kembali melalui permainan (Azizah & Mufidah, 2019).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Nobangan sudah sampai pada tahapan nilai kepraktisan atau kelayakan penggunaan. Menurut Kamawarni (2020) hasil penilaian kepraktisan model pembelajaran Nobangan oleh siswa, diketahui memperoleh nilai rata – rata 96,25. Setelah dikonversikan ke skala 4, memperoleh nilai sebesar 3,85 maka nilai yang diperoleh umumnya termasuk dalam kriteria “sangat praktis”. Kemudian dilanjutkan kepraktisan bagi guru. Hasil penilaian kepraktisan guru, diketahui memperoleh nilai rata – rata 84,81. Setelah dikonversikan ke skala 4, memperoleh nilai sebesar 3,39 maka nilai yang diperoleh umumnya termasuk dalam kriteria “sangat praktis”. Setelah itu dilanjutkan pada hasil penilaian kepraktisan pengamat tentang nilai karakter kerjasama, diketahui memperoleh nilai rata – rata 79,55. Setelah dikonversikan ke skala 4, memperoleh nilai sebesar 3,18 maka nilai yang diperoleh umumnya termasuk dalam kriteria kelayakan penggunaan “praktis”. Oleh karena itu penelitian ini melanjutkan pada tahapan uji keefektifan penggunaan model pembelajaran Nobangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mencoba melakukan observasi awal penelitian di SDN 8 Mamboro. Fokus observasi yaitu terkait perkembangan nilai kerjasama siswa sekolah dasar (SD) dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, serta penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan nilai kerja sama siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal dengan guru wali kelas IV, didapatkan suatu masalah terkait dengan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwa pada umumnya permasalahan yang dihadapi siswa yaitu adanya ketidak kompak dalam menyelesaikan tugas kelompok dan siswa lebih cenderung menyelesaikan tugas secara individual. Pembagian tim yang dilakukan guru, kadang kurang merata sehingga siswa mengalami ketidak cocokan dalam tim serta terjadinya keberpihakan terhadap teman dan kurangnya menghargai teman dalam memberikan tanggapan ketika berdiskusi.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru terkait dengan penggunaan model pembelajaran, namun masih kurang menyentuh pada peningkatan nilai kerjasama antara siswa. Guru lebih terfokus pada peningkatan kognitif siswa, dan melupakan aspek sosial dalam membangun kolaborasi dalam pembelajaran. Padahal kerja sama dalam pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan pada usia anak sejak dini. Siswa lebih mudah memaknai pembelajaran yang diberikan guru, karena adanya kerja sama. Siswa saling membantu untuk memahami penjelasan yang diberikan guru. Menurut Hamid dalam Rosita & Leonard (2015), kerja sama dapat mempercepat tujuan pembelajaran, sebab pada dasarnya suatu komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya dari pada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, Lukita dalam Katon et al. (2016) berpendapat bahwa sikap kerjasama dalam kelompok merupakan perpaduan dari sikap individu yang terbentuk berdasarkan komitmen bersama yang diwujudkan berupa satu sikap dan perilaku kelompok sesuai dengan karakteristik dari pada sikap dan perilaku individu.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat membangun kerja sama siswa dalam proses pembelajaran. Solusi yang tepat untuk meningkatkan nilai kerja sama siswa SD, yaitu salah satunya dengan menggunakan Model Pembelajaran Nobangan. Kerjasama yang dibangun menggunakan model pembelajaran Nobangan dapat dilihat dari aktivitas pembelajaran pada tahapan awal penerimaan materi, yaitu siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok bersama-sama memikirkan bagaimana membuat suatu pertanyaan yang di tulisnya dalam kartu pertanyaan warna-warni. Kerja sama juga dapat dilihat pada saat permainan Nobangan dimana siswa akan berusaha bersama-sama

dalam setiap kelompok untuk mengumpulkan poin skor sebanyak banyaknya untuk memenangkan permainan Nobangan. Siswa dalam kelompok akan bekerja sama memikirkan trik atau pola dalam membidik menggunakan kemiri pelembar (pataba) agar mengenai kemiri taruhan (pota) agar keluar dari sebuah lingkaran. Setelah kemiri taruhan (pota) keluar dari lingkaran, siswa akan memilih kartu pertanyaan warna warni dalam sebuah boks, dan siswa kembali bekerja sama dalam tim memikirkan jawaban dari kartu pertanyaan yang telah dipilih tersebut. Apabila kartu pertanyaan warna-warni dijawab dengan benar oleh suatu kelompok, maka akan mendapatkan poin skor, namun jikalau kartu pertanyaan tersebut dijawab kurang tepat, maka akan mendapatkan pengurangan poin skor. Sehingga model pembelajaran Nobangan diharapkan mampu meningkatkan nilai kerja sama siswa dalam proses pembelajaran khususnya siswa sekolah dasar.

Model pembelajaran nobangan merupakan model pembelajaran berbasis permainan. Permainan adalah aktivitas penting yang bersifat psikis, sosial, dan intelektual yang dilakukan oleh anak, sehingga membuat kepribadiannya menjadi terbuka. Permainan membuat anak dapat memperoleh keahlian bergerak, kemampuan untuk memahami dunia sekitar, dan berinteraksi dengan orang lain. Melalui permainan anak dapat belajar tentang kebiasaan-kebiasaan mengendalikan diri, kebiasaan bergaul, dan percaya pada diri sendiri. Melalui permainan perkembangan psikologis, intelektual, sosial, dan emosional pada anak dapat terwujud, (Athif Abul'id & Syeikh Muhammad Sa'id Mars dalam Rahmawati(2010)). Sehingga dengan permainan yang dilakukan oleh siswa, dapat membentuk kebiasaan bekerjasama antara anggota tim atau kelompok.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk menumbuhkan nilai sikap kerja sama siswa dapat digunakan model permainan tradisional suku Kaili, yaitu model pembelajaran Nobangan. Sehingga peneliti menarik judul penelitian tentang “Keefektifan Model pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili Terhadap Nilai Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar”.

Model Pembelajaran Nobangan

Model pembelajaran Nobangan adalah model pembelajaran yang diawali dengan mencari informasi dari materi atau gambar yang guru berikan kemudian memperkuat penguasaan materi tersebut dengan tugas membuat pertanyaan dan jawabannya. Di bagian akhir pembelajaran, informasi yang telah diperoleh tersebut dipanggil kembali melalui permainan. Model pembelajaran nobangan yang dikembangkan yaitu terbagi menjadi 3 tahap yaitu tahap pemrosesan informasi, tahap penguatan, dan tahap permainan. Tahap pemrosesan informasi meliputi pemberian materi kepada siswa baik dari ringkasan materi di buku ataupun melalui video. Tahap penguatan dilakukan dengan tanya jawab antara guru dan siswa. Tanya jawab ini bisa dengan meminta siswa untuk membuat pertanyaan, kemudian saling bertukar pertanyaan antar setiap kelompok untuk mencari solusi atau jawaban dari pertanyaan tersebut. Tahap terakhir yaitu tahap permainan. Dalam tahap ini, siswa memainkan permainan nobangan. Permainan nobangan yang dimainkan telah dikemas dalam bentuk pembelajaran (Azizah & Regita, 2021).

Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) Adanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa dapat belajar di dalam kelas dan bermain di luar kelas. 2) Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara guru dan siswa. 3) Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan. 4) Menanamkan sifat tanggung jawab, disiplin, cermat dan berfikir kritis pada diri siswa. 5) Menumbuhkan rasa kompetisi saat mengikuti permainan nobangan pada diri siswa. 6) Secara langsung dapat mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru melalui permainan nobangan. 7) Menumbuhkan nilai keaktifan siswa karena mengajarkan siswa untuk bermain dengan permainan tradisional khususnya daerah kota palu. Selain kelebihan di atas, model pembelajaran nobangan juga memiliki kelemahan yaitu: 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu membutuhkan lebih banyak waktu, tenaga dan pemikiran. 2) Agar proses pembelajaran berjalan

dengan lancar maka dibutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai. 3) Memungkinkan kelas menjadi lebih ribut karena adanya permainan nobangan. 4) Waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran akan lebih lama karena pelaksanaannya di dalam kelas dan di luar kelas (Azizah & Rahma, 2021).

Langkah langkah pembelajaran Nobangan menurut Azizah & Rahma (2021), dapat di kembangkan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahapan pemrosesan informasi, dimana guru dapat memberikan materi pada siswa baik di lakukan dengan mengambil ringkasan dari buku, atau menggunakan media pembelajaran berupa video.
2. Tahapan penguatan di lakukan dengan tanya jawab antara guru dan siswa.. Tahapan tanya jawab ini dapat di lakukan dengan meminta siswa untuk memberikan pertanyaan, dan pertanyaan tersebut akan menjadi masalah yang akan di pecahkan masing-masing kelompok untuk mencari solusinya.
3. Tahapan permainan, setiap permainan yang di lakukan dalam pembelajaran memiliki efek positif pada kompetensi siswa, baik kognitif, efektif, dan psikomotorik. Setiap anggota kelompok akan mendapatkan kesempatan melempar kemiri potaa dengan menggunakan kemiri pataba. Apabila pataba mengenai potaa, maka si pelempar tersebut mendapatkan kartu pertanyaan. Pertanyaan tersebut akan dipecahkan secara bersama-sama anggota kelompok. Apabila jawaban kelompok tersebut benar, maka kelompok tersebut mendapatkan skor. Setelah kelompok pertama selesai menjawab pertanyaan, maka diberi kesempatan pada kelompok lainnya untuk melakukan lemparan. Begitu seterusnya sampai kartu pertanyaan selesai dijawab. Pada bagian akhir permainan, skor perolehan dijumlahkan untuk menentukan pemenang dari permainan tersebut. Kelompok pemenang akan mendapatkan reward sebagai bentuk keberhasilan atas usaha, kerja keras, dan kerjasama antar anggota kelompok.

Adapun kelebihan model pembelajaran Nobangan menurut Azizah & Rahma (2021) adalah (1) adanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa dapat belajar di dalam kelas dan bermain di luar kelas; (2) terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara guru dan siswa; (3) siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan; (4) menanamkan sifat tanggung jawab, disiplin, cermat dan berfikir kritis pada diri siswa; (5) menumbuhkan rasa kompetisi saat mengikuti permainan Nobangan pada diri siswa; (6) secara langsung dapat mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru melalui permainan Nobangan; (7) menumbuhkan nilai karakter kreatif siswa karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, rasa keindahan, imajinasi dan berani mengungkapkan pendapat masing-masing. Selain kelebihan yang dimiliki, model pembelajaran nobangan juga memiliki beberapa kelebihan seperti (1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu membutuhkan lebih banyak waktu, tenaga dan pemikiran; (2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai; (3) memungkinkan kelas menjadi lebih ribut karena adanya permainan nobangan; (4) waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran akan lebih lama karena pelaksanaannya di dalam kelas dan di luar kelas.

Nilai Kerjasama

Roucek dan Warren dalam Abdulsyani (2012) menjelaskan bahwa kerjasama berarti kerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama memberikan tanggung jawab masing-masing kepada setiap anggota untuk mengerjakan tugas yang diberikan agar tercapainya tujuan bersama. Kerja sama merupakan sikap yang memahami bahwa kekuatan banyak orang yang bekerja sama akan lebih besar dibandingkan dengan kemampuan individu. Menurut Sudirman (2013) kerjasama adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dan juga di masyarakat. Menurut Charles Horton Cooley dalam (Abdulsyani, 2012) kerjasama timbul apabila seseorang menyadari bahwa mereka yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi fakta yang paling penting dalam kerja sama yang

berguna. Dalam hal ini kerja sama yang dimaksud adalah kerja sama yang dituangkan dalam proses pembelajaran.

Putri et al., (2018) menjelaskan kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua siswa atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama, hasil penelitiannya juga menjelaskan bahwa keterampilan kerjasama dalam pembelajaran sangat penting, siswa dapat bertukar gagasan dan informasi untuk mencari solusi kreatif serta keberhasilan dalam menyelesaikan tugas-tugas sangat bergantung pada sejauh mana mereka berinteraksi satu sama lain. Menurut Fitrianto (2018) nilai kerjasama penting karena dengan memiliki rasa kerjasama yang tinggi seorang siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Sebaliknya jika seorang siswa memiliki rasa kerjasama yang rendah, maka dia tidak akan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Misalnya, ketika guru meminta siswa untuk berdiskusi tentang suatu materi, maka anak yang tidak memiliki semangat kerjasama tidak akan bisa mengikuti diskusi dengan optimal.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kerja sama merupakan usaha yang dilakukan oleh suatu kelompok untuk kepentingan tujuan bersama, dimana setiap anggotanya memiliki tanggung jawab dalam memberikan ide, gagasan, atau pendapat dalam mencari solusi yang kreatif. Seperti halnya kerja sama yang dibangun dalam pembelajaran, dimana siswa dapat bertukar pikiran dan setiap individu memberikan informasi yang mereka ketahui untuk mendapatkan suatu solusi. Dalam hal ini kerja sama yang diharapkan adalah kerja sama yang positif, yaitu kerja sama yang tidak saling bergantung namun saling melengkapi, sehingga tujuan yang ingin dicapai bersama dapat terlaksanakan dengan baik.

Menurut Rusman dalam Septiani & Qohar (2020), mengatakan bahwa kerjasama siswa dapat dilihat dari sikap siswa yang terbuka terhadap teman kelompoknya, menghargai hasil pekerjaan temannya, memberikan gagasan dan perhatian ke pada teman, saling ketergantungan dan membutuhkan dan bekerja dalam kelompok". Indikator kerjasama siswa menurut Kamawarni (2020) antara lain: 1) saling membantu sesama anggota dalam kelompok (mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum jelas), 2) setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan, 3) menghargai kontribusi setiap anggota kelompok, 4) setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas, 5) berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung, 6) meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya, 7) Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok, 8) menyelesaikan tugas tepat waktu. Sedangkan menurut Maasawet dalam Pratiwi et al. (2018) kriteria kerjasama adalah: 1) memberi informasi sesama anggota kelompok, 2) dapat menyelesaikan perselisihan yang terjadi, 3) menciptakan suasana kerjasama yang akrab, 4) bertukar ide dan pendapat kepada anggota kelompok, 5) mendukung keputusan kelompok, 6) menghargai masukan dan keahlian anggota lain, 7) berpartisipasi melaksanakan tugas, 8) menghargai hasil kerja kelompok.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah diuraikan dan dianalisis berdasarkan masalah yang ditemukan di kelas IV SDN 8 Mamboro Palu maka indikator kerjasama siswa dalam penelitian ini antara lain: 1) terjalinnya kekompakan dalam Tim/Kelompok pembelajaran, 2) terlibat aktif dalam mengerjakan tugas kelompok, 3) menghargai pendapat/jawaban dari kelompok lain, 4) saling memberikan masukan dan pendapat, 5) setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas, 6) setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan, 7) mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok, 8) menyelesaikan tugas tepat waktu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Research* (Penelitian Eksperimen Semu). Quasi eksperimen adalah metode yang mempunyai kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen,

(Sugiyono, 2015). Desain penelitian Quasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Nonequivalent Countrol Group Design*. Desain penelitian ini terdapat dua kelompok kontrol dan eksperimen yang kemudian diberikan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal sebelum dilakukannya perlakuan, kemudian diberikan *post-test* atau tes akhir setelah dilakukannya perlakuan, yaitu adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran nobangan, dan kelas kontrol menggunakan perlakuan model pembelajaran yang sebelumnya di terapkan pada kelas IV SDN 8 Mamboro.

Adapun subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 8 Mamboro dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, 10 diantaranya berjenis kelamin laki-laki, dan 17 orang berjenis kelamin perempuan. Siswa tersebut digunakan sebagai kelompok kelas eksperimen 14 orang dan kelompok kelas kontrol 13 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen angket nilai kerjasama siswa. Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur nilai kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum digunakan instrumen angket terlebih dahulu diuji coba pada kelas V SDN 8 Mamboro. Setelah diuji coba pada kelas v, angket tersebut diuji validitas dan realibilitas yang dianalisis menggunakan SPSS Statistik versi 26. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan teknik analisis data inferensial.

Dalam penelitian ini analisis deskripsi digunakan untuk menggambarkan rata-rata (*mean*), jumlah minimum, maksimum, serta standar defiasinya. Analisis deskripsi juga digunakan untuk memaparkan hasil kriteria pencapaian indikator dari angket nilai kerja sama siswa dengan standar perhitungan kriteria yang telah dirumuskan oleh Sugiyono (2014).

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Indikator Nilai Kerjasama Siswa

Jarak Interval	Kategori
1.00 - 1.80	Sangat Tidak Baik
1.81 - 2.60	Tidak Baik
2.61 - 3.40	Kurang Baik
3.41 - 4.20	Baik
4.21 - 5.00	Sangat Baik

$$\begin{aligned} \text{NJI (Nilai Jenjang Interval)} &= \frac{\text{Nilai tertinggi} \times \text{nilai terendah}}{\text{Jumlah kriteria pernyataan}} \\ &= \text{Lebar Skala} \frac{5-1}{5} = 0,8 \end{aligned}$$

Indeks Minimum : 1
Indeks Maksimum : 5
Interval : 5-1 = 4
Jarak Interval : (5-1) : 5 = 0,8

Analisis data inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji independen sampel t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil data sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah perlakuan, dan perhitungannya berbantuan SPSS statistik versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data angket nilai kerja sama siswa pretest-posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen angket nilai kerja sama yang digunakan sebelum diuji coba sebanyak 24 butir pernyataan

yang dibuat sesuai dengan kisi-kisi dari instrumen. Setelah dilakukan uji coba pada kelas V dan dilakukan uji validitas dan realibilitas memperoleh hasil 12 butir pernyataan angket nilai kerja sama siswa yang valid, dan 12 pernyataan lainnya invalid. Sehingga angket nilai kerjasama siswa yang di gunakan dalam penelitian ini sebanyak 12 butir pernyataan.

Adapun hasil analisis deskriptif pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Pre-Test Nilai Kerjasama Siswa

Analisis Deskriptif	Pretes Kelas Eksperimen	Pretes Kelas Kontrol
Subjek	14	13
Nilai Terendah	33	37
Nilai Tertinggi	60	59
Nilai Rata-Rata	47.57	50.15
Standar Deviasi	6.572	7.537

Berdasarkan tabel 2 di atas hasil *Pre-test* pada kelas kontrol diketahui nilai *pre-test* memiliki rata-rata (*mean*) siswa kelas IV kontrol sebesar 50,15 skor minimum 37, skor maksimum 59 dan standar defiasi sebesar 7.537. Hasil *pre-test* kelas eksperimen memiliki rata-rata (*mean*) siswa kelas IV eksperimen sebesar 47,57 hasil skor minimum 33, skor maksimum 60 dan standar defiasi sebesar 6.572.

Selanjutnya hasil analisis *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Analisis Data Post-Test Nilai Kerjasama Siswa

Analisis Deskriptif	Pretes Kelas Eksperimen	Pretes Kelas Kontrol
Subjek	14	13
Nilai Terendah	55	45
Nilai Tertinggi	60	60
Nilai Rata-Rata	58.36	55.31
Standar Deviasi	1.589	4.590

Berdasarkan tabel 3 diatas diketahui *post-test* kelas eksperimen memiliki rata-rata (*mean*) siswa kelas IV eksperimen sebesar 58,36 hasil skor minimum 55, skor maksimum 60 dan standar defiasi sebesar 1.598. hasil *post-test* kelas kontrol memiliki rata-rata (*mean*) siswa sebesar 50,15 hasil skor minimum 37, skor maksimum 59 dan standar defiasi sebesar 7.537

Berikut tabel kriteria pencapaian dari masing-masing indikator nilai kerjasama siswa setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran Nobangan.

Tabel 4. Hasil Nilai Kerjasama Pada Post-Test di Kelas Eksperimen

No	Indikator	Rata-Rata	Keterangan
1	Terjalannya Kekompakan Dalam Tim/Kelompok Pembelajaran	5,00	Sangat Baik
2	Terlibat Aktif Dalam Mengerjakan Tugas Kelompok	4,79	Sangat Baik
3	Menghargai Pendapat/Jawaban Dari Kelompok Lain	4,93	Sangat Baik
4	Saling Memberikan Masukan Dan Pendapat	5,00	Sangat Baik
5	Setiap Anggota Kelompok Mengambil Giliran Dan Berbagi Tugas	4,71	Sangat Baik

6	Setiap Anggota Ikut Memecahkan Masalah Dalam Kelompok Sehingga Mencapai Kesepakatan	4,64	Sangat Baik
7	Mendorong Siswa Lain Untuk Berpartisipasi Dalam Tugas Kelompok.	4.93	Sangat Baik
8	Menyelesaikan Tugas Tepat Waktu	4.86	Sangat Baik

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah populasi data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov berbantuan program IBM SPSS Statistic versi 26. Untuk mengetahui normalnya suatu data jika nilai Sig > 0,005 maka data berdistribusi normal, dan jika nilai Sig < 0,005 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Uji Normalitas Data Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistik	Df	Sig
Nilai Kerja Sama Siswa	Pre-Test Eksperimen	.144	14	0.200*
	Pre-Test Kontrol	.115	13	0.200*

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa seluruh data penelitian memiliki nilai KS (Sig.) > 0,005 yaitu nilai *pre-tes* kelas eksperimen (0,200 > 0,005) dan nilai *pre-test* kontrol (0,200 > 0,005). Sehingga dapat disimpulkan semua variabel berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu dengan mengujikan hasil *pre-test* kelompok kontrol dan *pre-test* kelompok eksperimen. Uji homogenitas yang diujikan dalam penelitian ini adalah hasil nilai angket kerjasama *pre-test* kelas eksperimen dan *pre-test* kelas kontrol. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil uji homogenitas Data Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai Kerja Sama Siswa Pre Test	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based On Mean	.668	1	25	0.421

Tabel 6 di atas menunjukkan nilai Sig *Based on Mean* 0.421 > 0.005 sehingga dapat disimpulkan data *pre-test* kelas kontrol dan *pre-test* eksperimen keduanya homogen.

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui suatu keputusan yaitu menerima atau menolak suatu hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun data sampel yang diuji hipotesis yaitu nilai dari *post-test* kelas eksperimen dan nilai *post-test* kelas kontrol. Untuk menguji hipotesis tersebut maka pengujian dapat dilakukan menggunakan uji perbedaan rata-rata uji independen samples T test, dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 26. Adapun hasil pengujiannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Uji Independen sampel t-test

Nilai Kerja Sama Siswa	T	Df	Sig. (2-tailed)
Equal Variances Assumed	3.271	25	0.003

Nilai uji independen dari tabel di atas diperoleh nilai sig. (2 Tailed) sebesar 0,003 < 0,005 yang berarti ada perbedaan rata-rata nilai kerja sama siswa antara model pembelajaran Nobangan dan model pembelajaran konvensional. yaitu guru menjelaskan materi dengan metode ceramah kemudian siswa menyimak dan mengisi

LKPD. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol pada tabel dibawah ini :

Tabel 8. Hasil Rata-Rata Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Kerja Sama Siswa	Post-Test Eksperimen Nobangan	14	58.36	1.598	.427
	Post-Test Kontrol Konvensional	13	53.77	4.986	1.383

Merujuk pada uraian penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional suku Kaili efektif digunakan dalam meningkatkan nilai kerjasama siswa kelas IV SDN 8 Mamboro. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Nobanagn efektif digunakan dalam meningkatkan nilai kerjasama siswa.

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif dan kuantitatif, menunjukan nilai kerjasama siswa pre-test kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 47,57 dengan pencapain kriteria dari 8 indikator nilai kerjasama siswa yaitu, 4 indikator dengan kriteria “sangat baik”, 3 indikator dengan kriteria “baik”, dan 1 indikator dengan kriteria “kurang baik”. Nilai rata-rata pre-test kelas kontrol sebesar 50,15 dengan pencapaian kriteria dari 8 indikator nilai kerjasama siswa yaitu, 5 indikator dengan kriteria “sangat baik” dan 3 indikator dengan kriteria “baik”. Sehingga dapat disimpulkan nilai kerjasama pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda.

Setelah diberikan perlakuan, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan oleh guru kelas 4 SDN 8 Mamboro, yaitu di mana guru memberikan materi pembelajaran dengan model ceramah, siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengisi soal yang ada di LKPD masing-masing. Perlakuan yang dilakukan pada kelas kontrol sebanyak dua kali pertemuan. Setelah diberikan perlakuan, peneliti memberikan angket *post-test* pada kelas kontrol dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 55,31 dengan pencapaian kriteria dari 8 indikator yaitu, 5 indikator dengan kriteria “sangat baik”, dan 3 indikator dengan kriteria “baik”. Perlakuan yang digunakan pada kelas eksperimen yaitu menggunakan model pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional Suku Kaili. Model pembelajaran ini dilakukan di dua tempat yaitu pada pengumpulan informasi materi pembelajaran guru melakukannya di dalam kelas, dan pada saat permainan Nobangan dilakukan di luar halaman kelas. Peneliti melakukan perlakuan pada kelas eksperimen sebanyak 2 kali pertemuan. Setelah itu peneliti memberikan angket *post-test* nilai kerjasama siswa dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 58,36 dengan kriteria pencapaian dari 8 indikator berkriteria “sangat Baik”.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji independen sampel T-test, diperoleh nilai signifikan $0,003 < 0,005$ sehingga menerima hipotesis Ha dan menolak hipotesis Ho. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional suku Kaili efektif digunakan dalam meningkatkan nilai kerjasama siswa kelas 4 SDN 8 Mamboro.

Model pembelajaran Nobangan adalah model pembelajaran yang diawali dengan mencari informasi dari materi atau gambar yang guru berikan kemudian memperkuat penugasan materi tersebut dengan tugas pertanyaan dan jawaban (Azizah & Rahma, 2021). Model pembelajaran Nobangan dapat dilaksanakan di dua tempat yaitu tahapan pembelajaran di kelas, dan tahapan permainan di luar kelas. Model Pembelajaran Nobangan memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) adanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa dapat belajar di dalam kelas dan bermain di luar kelas, (2) terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara guru dan siswa, (3) siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan, (4) menanamkan sifat tanggung jawab, disiplin, cermat dan berpikir kritis pada diri siswa, (5) menumbuhkan rasa

kompetisi saat mengikuti permainan Nobangan pada diri siswa, (6) Secara langsung dapat mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru melalui permainan Nobangan, (7) menumbuhkan nilai keaktifan siswa karena mengajarkan siswa untuk bermain dengan permainan tradisional khususnya daerah kota Palu. Dari ke tujuh kelebihan model pembelajaran Nobangan tersebut, yang dapat mendukung keterampilan kerja sama siswa dapat dilihat pada beberapa poin yaitu, terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara guru dan siswa, menumbuhkan rasa kompetisi saat mengikuti permainan Nobangan pada diri siswa, serta menanamkan sifat tanggung jawab, disiplin, cermat dan berpikir kritis pada diri siswa. Selain itu menurut Johnson dalam Setiawan et al., (2019) dengan kerjasama antara siswa maka dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit dari setiap siswa. Dengan tertanamnya/terhayatnya nilai kerjasama sejak dini, siswa akan memiliki atau melekatkan nilai kerjasama pada dirinya seperti rasa tanggungjawab, rasa membantu/menolong sesama, rasa prihatin dan perhatian, rasa simpati dan empati, tidak egois, tidak meninggikan diri, rasa memberi, dan lain-lain. Dengan kerjasama juga dapat berdampak pada hasil belajar siswa (Rufina et al., 2013).

Peningkatan nilai kerjasama siswa dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran Nobangan dapat dilihat dari salah satu karakteristik model pembelajaran Nobangan yaitu permainan tradisional suku Kaili yang dimainkan secara berkelompok. Siswa dalam setiap kelompok akan mengumpulkan nilai poin skor sebanyak-banyaknya, dikarenakan hasil dari perhitungan nilai poin skor dari masing-masing kelompok tersebut yang paling tinggi akan memenangkan permainan Nobangan. Setiap individu atau siswa dalam suatu kelompok, akan bekerjasama dalam memikirkan pola atau trik yang akan digunakan, agar supaya kemiri pelempar (pataba) dapat mengenai kemiri taruhan (pota). Setelah kemiri taruhan (pota) keluar dari lingkaran, siswa akan mendapatkan kartu pertanyaan yang diambilnya dari boks kartu dengan cara memilih kartu tersebut tanpa diketahui pertanyaannya. Siswa bersama kelompoknya akan bekerjasama dalam menjawab soal yang ada dalam kartu pertanyaan hasil pilihan tersebut. Menurut Rahayu et al. (2020) kerjasama di dalam kelompok memerlukan peran aktif dari setiap individu dan keterbukaan dalam menerima ide atau masukan dari teman lainnya. Sehingga permainan nobangan merupakan permainan yang dapat memacu keterampilan dan juga mendorong siswa untuk bekerjasama dalam memecahkan persoalan yaitu soal dalam kartu pertanyaan, dan juga bekerjasama dalam memikirkan trik untuk membidik kemiri pelempar (pataba) agar dapat mengenai kemiri taruhan (pota).

Adapun kekurangan Model Pembelajaran Nobangan menurut Azizah & Rahma (2021) adalah sebagai berikut: (1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu membutuhkan lebih banyak waktu, tenaga dan pemikiran, (2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, (3) memungkinkan kelas menjadi lebih ribut karena adanya permainan nobangan, (4) waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran akan lebih lama karena pelaksanaannya di dalam kelas dan di luar kelas. Pada penelitian yang dilaksanakan di SDN 8 Mamboro, penggunaan model pembelajaran sangat membutuhkan kesiapan dari gurunya, mulai dari penyiapan alat dan bahan permainan Nobangan, serta penyusunan materi dan pertanyaan oleh guru. Guru juga harus mempersiapkan efisiensi waktu yang seimbang antara pembagian waktu pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, dan pelaksanaan pembelajaran di luar kelas sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal lain yang juga diperhatikan adalah mengatur siswa dalam permainan nobangan agar tetap disiplin dalam permainan, karena dalam pelaksanaan permainan siswa kadang kala terlalu asik bermain sehingga melupakan aturan dalam permainan nobangan. Dari beberapa kekurangan model pembelajaran nobangan tersebut dapat diatasi dengan persiapan yang matang oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang mengkaji tentang kelayakan penggunaan atau kepraktisan model pembelajaran Nobangan, dimana memperoleh hasil penelitian yang menyatakan model pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional suku Kaili praktis untuk digunakan. Sehingga hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mendukung pada penelitian sebelumnya dimana, model pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional suku Kaili efektif digunakan untuk meningkatkan nilai kerjasama siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional suku Kaili efektif digunakan dalam meningkatkan nilai kerjasama siswa kelas 4 SDN 8 Mamboro. Hal ini dapat dilihat dari nilai akhir pada kelas kontrol menggunakan model konvensional memperoleh rata-rata siswa 55,31. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Nobangan memperoleh nilai akhir rata-rata siswa 58,36. Dari kedua hasil akhir *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji independen t-test dengan nilai sig. (2 Tailed) sebesar $0,003 < 0,005$ yang berarti ada perbedaan signifikan rata-rata nilai kerjasama siswa antara model pembelajaran Nobangan dan model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulisyani. (2012). *Skematika, Teori Dan Terapan*. Bumi Aksara.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi*, 5(2), 134–142.
- Azizah, & Mufidah. (2019). *Pengaruh Permainan Nobangan (Permainan Suku Kaili) Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Yang Terdampak Bencana Gempabumi Dan Likuifaksi Di Sd Inpres Perumnas Balaroa Palu*.
- Azizah, & Rahma, S. (2021). Development Of The Nobangan Learning Model Based On The Kaili Tribe Traditional Game. *Creative Of Learning Students Elementary Education*, 4(2), 157–168.
- Azizah, & Regita, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili Terhadap Nilai Keaktifan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School*, 8(1), 199–206.
- Febriani, N. Su., & Budiana, D. (2017). Upaya Mengembangkan Nilai–Nilai Kerjasama Melalui Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Dan Gatrik. *Journal Of Teaching Physical Education In Elementary School*, 1(1), 33–41.
- Fitrianto, T. Y. (2018). Pengembangan Instrumen Pengukuran Nilai Kerja Sama Siswa. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 157–164.
- Gunarsa. (2007). *Kreasi Permainan Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya.
- Kamawarni. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili Terhadap Nilai Kerja Sama Siswa Kelas 4 Sdn 8 Mamboro*. Universitas Tadulako.
- Katon, I. C., Riyadi, & Djaelani. (2016). Peningkatan Sikap Kerjasama Melalui Penerapan Numbered Heads Together. *Didaktika Dwija Indria*, 4(2).
- Misbach. (2006). *Permainan Nasional Nusantara*. Cv. Bintang Warli.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 177–182.
- Putri, A. R., Maison, & Darmaji. (2018). Kerjasama Dan Kekompakan Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Di Kelas Xi Mipa Sma Negeri 3 Kota Jambi. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2).
- Rahayu, D., Puspita, A. M. I. P., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi*, 7(2), 111–122.
- Rahmawati, I. (2010). Peningkatan Nilai-Nilai Sosial Melalui Metode Permainan Dalam Pembelajaran Ips Dimialhuda Boyolali. *Al-Bidayah*, 2(2), 255–288.
- Rosita, I., & Leonard. (2015). Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Jurnal Formatif*, 3(1), 1–10.

- 5773 *Keefektifan Model Pembelajaran Nobangan terhadap Nilai Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar – Azizah, Rahman H. Ikhlas*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1567>
- Rufina, Muridjo, & Nurhadi. (2013). Hubungan Internalisasi Nilai Kerjasama Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–13.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2021). Past And Present: Improving Early Childhood Visual Spatial Abilities Through Traditional Game Cengkling. *Humanitas Indonesian Psychological Journal*, 18(1), 55–64.
- Septiani, I. T., & Qohar, A. (2020). Kerjasama Mahasiswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Kuliah Pengantar Aljabar. *Jurnal Didaktik Matematika*, 7(1), 60–71.
- Setiawan, F. ., Jayanti, S., & Mulyono. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dan Kerjasama Peserta Didik Melalui Metode Team Game Tournament Berbantuan Domino Aljabar Pada Materi Operasi Aljabar Kelas 7d Smp Negeri 5 Semarang. *Prisma*, 2, 444–451.
- Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky Dan Interpedensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar. *Naturalistic*, 3(1).
- Sudirman, D. (2013). Internalisasi Nilai Kerjasama Pada Kuliah Kerja Mahasiswa Berbasis Participatory Action Research Sebagai Upaya Mewujudkan Kepedulian Sosial. *Psymphatic, Jurnal Ilmiah Psikologi*, V(1), 708–730.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Depdiknas.
- Suyanto, S. (2012). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 1–10.
- Syahrial, Kurniawan, A. R., Alirmansyah, & Alazi, A. (2019). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Nilai Kebersamaan Pada Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 232–244.
- Tayeb, T. (2017). Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran Analysis And Benefits Of Learning Models. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48–55.