



PERAN PERMAINAN KEPRAMUKAAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER KERJASAMA SISWA

Ferian Tri Cahyo

Universitas Bengkulu, Indonesia
Email : feriantrichahyo@gmail.com

Article Info

Received : 1-02-2022

Accepted : 23-03-2022

Published : 20-06-2022

Abstract : *This study aims to describe the role of scouting games in shaping the collaborative character of SD Negeri 20 Bengkulu City students. The approach and type of research used is descriptive qualitative. The subjects in this study were scout coaches and students of SD Negeri 20 Bengkulu City. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation by testing the credibility of the data through persistent observation and member checks. The data obtained were analyzed through data reduction, data display, and drawing conclusions. The results of this study are the scouting games that are carried out, namely pearl two, bom activity one and pinton, these games are to fill in student training activities and as an exercise to form the character of student cooperation. The aspects that become indicators of cooperation are showing an attitude of social justice within the group, carrying out tasks according to their respective parts, and having a spirit of cooperation to achieve common goals appears in how to play the game. Thus it can be concluded that scouting games can shape the collaborative character of SD Negeri 20 students in Bengkulu City by showing every aspect of the indicators on how to play the game Mutiara Dua, Bomb Activity One and Pinton.*

Keywords: *Games, scouting, cooperation.*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran permainan kepramukaan dalam membentuk karakter kerjasama siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah pembina pramuka dan peserta didik SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data menggunakan obserbasi, wawancara, dan dokumentasi dengan uji kredibilitas data melalui ketekunan pengamatan dan member check. Data yang diperoleh dianalisis melalui reduksi data, penyajian (display) data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini yaitu permainan kepramukaan yang dilakukan yaitu mutiara dua, bom activity satu dan pinton, permainan tersebut untuk mengisi kegiatan latihan siswa dan sebagai latihan untuk membentuk karakter kerjasama siswa. Aspek yang menjadi indikator kerjasama adalah menunjukkan sikap keadilan sosial di dalam kelompok, melakukan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing, dan memiliki semangat kerjasama untuk mencapai tujuan bersama muncul pada cara bermain permainan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kepramukaan dapat membentuk karakter kerjasama siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu dengan telah munculnya setiap aspek indikator pada cara bermain permainan mutiara dua, bom activity satu dan pinton.*

Kata kunci: *Permainan, kepramukaan, kerjasama.*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Sebagai makhluk sosial manusia selalu bekerjasama dengan manusia yang lain dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu. Untuk

dapat bekerjasama dengan orang lain, manusia harus memiliki pola pikir, perilaku dan sikap saling menghargai sehingga sesama manusia dapat menjalin hubungan dengan baik. Sikap seperti ini tentunya tidak tumbuh dengan sendirinya melainkan membutuhkan proses dan

dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu seperti pendidikan, budaya masyarakat, dan lingkungan yang menyertainya.

Pendidikan terdiri dari pendidikan formal, non formal, dan informal. Salah satu pendidikan non formal yang diselenggarakan di sekolah adalah ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan peserta didik di luar jam pelajaran wajib. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 63 Tahun 2014 kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar peserta didik dapat mengembangkan kepribadian, minat, dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik. Salah satu ekstrakurikuler di sekolah yang dimaksud dalam peraturan tersebut adalah pendidikan kepramukaan.

“Kepramukaan adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti luhur (SK. Kwarnas dalam Permendikbud Nomor 63 Tahun 2014).”

Kepramukaan adalah salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di sekolah yang bertujuan untuk membangun karakter siswa dan mencerdaskan serta melatih siswa sebagai warga Indonesia yang mampu bersaing di era globalisasi dan tentunya sebagai tempat siswa dididik dan dibina karakternya. Karakter yang dibentuk di dalam pendidikan kepramukaan ini tercantum pada Permendikbud Nomor 63 Tahun 2014 yaitu, kerjasama, disiplin, demokratis, cinta tanah air, mandiri, bijaksana, gotong royong, percaya diri.

Kerjasama merupakan salah satu karakter yang perlu ditanamkan pada siswa. Kerjasama ini biasa dilakukan

dalam sekumpulan orang yang sedang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Santosa (2006: 22) kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu hanya dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan. Dengan demikian, pendidikan kepramukaan memiliki peranan yang baik sebagai wadah untuk membentuk kerakter kerjasama siswa.

Aktivitas yang dilakukan pada kegiatan kepramukaan adalah aktivitas yang menyenangkan serta memiliki tantangan, karena hal tersebut akan membuat anggota pramuka menjadi lebih bersemangat dan ingin melakukan hal-hal yang membuat mereka merasa tertantang dan hal-hal tersebut akan menjadi suatu pengalaman yang baik sebagai motivasi siswa. Pada sekolah dasar pendidikan kepramukaan sebagai wadah membangun karakter siswa yang dapat dilakukan lebih banyak bermain daripada teorinya. Menurut Triharso (2013: 10) Bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Oleh karena itu permainan pada usia anak sekolah dasar lebih banyak digunakan sebagai latihan membangun karakter kerjasama pada siswa.

Permainan dalam kepramukaan adalah permainan yang dapat membuat siswa senang untuk mengikutinya. Permainan kepramukaan yang dimaksud adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok. Permainan - permainan kepramukaan dalam membentuk kerjasama di desain dengan baik sedemikian rupa bentuknya untuk melatih kerjasama dan melakukan usaha secara bersama untuk mencapai satu tujuan bersama. Salah satu permainan yang dilakukan adalah permainan bom activity satu, permainan ini dilakukan

secara berkelompok. Permainan bom activity adalah salah satu permainan kepramukaan sebagai kegiatan latihan untuk membentuk kerjasama tim dalam memecahkan masalah dan kebersamaan Setyo, (2009). Permainan bom activity satu yang berupa permainan memasukan paku ke dalam botol, yang dimainkan oleh enam orang siswa. Dalam sekali bermain permainan ini, semua siswa ikut serta dalam usaha mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan di SD Negeri 20 Kota Bengkulu, permainan kepramukaan yang dilakukan siswa salah satunya adalah permainan bom activity satu. Siswa melakukan permainan tersebut dengan sangat antusias. Dikatakan antusias, sumber ini didapatkan dari salah satu pembina pramuka di SD Negeri 20 Kota Bengkulu, siswa melakukan permainan tersebut dengan serius dan tampak ingin bersaing dengan teman-temannya. Siswa saling bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama yaitu memasukan paku ke dalam botol. Disamping itu ditemukan beberapa siswa yang masih belum optimal dalam bekerjasama. Adanya siswa belum menampakan kerjasama antarsesama teman dalam kelompok, karena masih terdapat beberapa siswa yang membeda-bedakan teman sekelompoknya. Ada sebagian siswa yang mendominasi seperti sering mengatur temannya secara kurang sopan dan mau menang sendiri di dalam kelompoknya. Dari observasi tersebut, dengan adanya sikap yang seperti itu dapat menghambat timbulnya rasa kerjasama siswa di dalam kelompok sehingga apa yang dilakukan di dalam kelompok tidak akan terlaksana secara maksimal.

Penelitian tentang peran permainan kepramukaan dalam membentuk karakter kerjasama siswa ini,

peneliti berharap akan terbentuknya karakter kerjasama dalam kegiatan permainan kepramukaan khususnya permainan pipa bocor, memasukan paku dalam botol, dan radiasi. Sehingga siswa dapat menjalin kerjasama yang baik antara siswa yang lain dalam satu kelompok. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Peran Permainan Kepramukaan Dalam Membentuk Karakter Kerjasama Siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu metode yang tidak menguji hipotesis, melainkan hanya mendeskripsikan informasi apa adanya sesuai dengan variabel-variabel yang diteliti. Seperti yang diungkapkan oleh Sukmadinata (2007: 60) penelitian kualitatif (qualitative research) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan suatu kejadian atau fenomena yang terjadi dan itu bersifat apa adanya. Hal ini diperkuat oleh Winarni (2011: 38) yang menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis.

Dari uraian tersebut penelitian deskriptif menggambarkan suatu kejadian yang terjadi dengan apa adanya data yang ada dilapangan. Penelitian ini telah menggambarkan peran permainan kepramukaan dalam membentuk

karakter kerjasama siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji peran permainan kepramukaan dalam membentuk kerjasama siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Permainan yang dilakukan siswa tersebut adalah sebagai berikut,

- a) **Permainan mutiara dua dalam membentuk karakter kerjasama dengan menunjukkan sikap keadilan sosial di dalam kelompok, melakukan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing, memiliki semangat kerjasama untuk mencapai tujuan bersama.**

Permainan mutiara dua merupakan permainan yang mengutamakan kerjasama antar individu dalam sebuah kelompok. Permainan ini menggambarkan tentang pencarian harta karun yang berada di dalam tanah, dan untuk mengambil harta karun tersebut menggunakan alat bor. Tanah di dalam permainan ini di gambarkan oleh sebuah pipa yang berlubang, lubangnya berjumlah dua puluh. Dan Alat bornya digambarkan oleh air yang dituangkan melalui gayung (pada lampiran 21 halaman 104) . Permainan mutiara dua ini memiliki cara bermain yaitu adalah sebagai berikut: 1) setiap peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri enam orang, 2) setiap kelompok diberikan peralatan untuk bermain, 3) pembina memberikan arahan dan motivasi tentang permainan yang dilakukan, 4) pembina mempersilahkan setiap tim untuk menentukan siapa saja yang menutup bocoran pipa dan siapa yang mengisi air, 5) tim yang lebih cepat mengeluarkan bola pingpong atau plastik dari pipa yang bocor menjadi pemenangnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 20 Kota Bengkulu tentang permainan mutiara dua. Permainan dilakukan oleh siswa dengan berjumlah tiga puluh enam siswa atau enam barung dalam satu barung berjumlah enam siswa (nama-nama siswa pada lampiran 20 halaman 103). Satu barung putra dan lima barung putri. Permainan ini dilakukan dengan sistem perlombaan yaitu satu lawan satu.

Dari hasil pengamatan, Pada pipa diberikan lubang dengan satu pipa memiliki lubang sebanyak dua puluh lubang dan dimaksukkan bola pingpong sebanyak tiga buah. Siswa berusaha mengeluarkan bola sebanyak tiga buah dari dalam pipa menggunakan air. Permainan ini menggunakan sistim perlombaan.

Pertandingan pertama barung pink melawan barung hijau, barung pink ini adalah barung yang anggotanya laki-laki dan barung ungu adalah barung putri. Barung pink adalah diketuai oleh FB. Berdasarkan pengamatan pada barung pink, ketika melakukan permainan barung ini sudah menunjukkan sikap keadilan sosial didalam kelompok, hal ini dilihat dari mereka tidak membedakan teman sekelompok (pada lampiran 1 halaman 82). Namun ada sebagian siswa yang kurang menghargai pendapat temannya, FB ini sebagai ketua barung menganggap dirinya yang hebat dan sering membentak temannya sehingga dia ditakuti didalam kelompoknya. Meskipun begitu barung ini tetap kompak dan saling bekerjasama. Barung pink antara sesama teman dalam kelompok sudah dapat menampilkan menghargai pendapat dengan saling berkomunikasi dan berinteraksi dalam menyelesaikan permainan. Hal ini dilihat dari interaksi antara JA dengan JH, JA mengatakan “tutup yang bawah itu jangan sampai bocor”, kemudian JH berkata “iya aku

tutup, kau juga yang atas itu airnya bocor” begitupun dengan yang lainnya. Dari komunikasi tadi bahwa barung ini sudah bisa bekerjasama dengan baik.

Barung pink dalam melakukan permainan ini juga sudah bekerja dengan baik dan bertanggung jawab dengan tugasnya masing masing. Berdasarkan pengamatan, tugas sebelum dibagikan mereka melakukan diskusi sesaat siapa yang menuangkan air dan siapa yang menutup lubang. FB dan teman-temannya berdiskusi, FB berkata “aku yang nuangkan airnya ya” dan JA “aku tutup yang atas” dan yang lainnya menutup lubang yang lainnya. Setelah dibagikan tugasnya, mereka melakukan tugasnya dengan serius dan penuh tanggung jawab, tetapi ada sekali-sekali mereka tertawa melihat teman-teman yang sudah basah terkena air. Semangat kebersamaan dalam bekerjasama dan tidak mudah putus asa, mereka tunjukkan dengan saling menyamangati antar teman pada saat bola itu lama keluar dan bajunya udah basah sehingga baju yang basah tadi membuat dingin tetapi itu tidak terasa karena mereka saling menyamangati. Tidak hanya didalam kelompok tetapi kelompok lainpun juga menyemangati. FB yang menuangkan air dengan cepat. Dan bola yang ada didalam pipapun keluar dengan segera. Meskipun FB ini orang yang disegani oleh teman sekelompoknya namun dialah yang mendominasi dalam permainan ini.

Barung hijau adalah barung yang beranggota enam orang putri yang diketuai oleh ML. Barung ini tidak kalah dengan barung pink, meskipun barung ini kalah dengan barung pink, namun barung hijau mampu bersaing dalam permainan ini dengan menunjukkan semangatnya dalam menyelesaikan permainan ini. Pada hasil pengamatan (pada lampiran 2 halaman 83), barung hijau dapat melakukan kerjasama dengan

baik, hal ini dilihat mereka saling menghargai pendapat teman seperti ML sebagai ketua barung berkata kepada temanya “woy, tutuplah lubang yang dibawah itu, keluar galo airnya”, NA salah satu temannya menjawab “iyo iko na lah aku tutup” kemudian NA berkata “cepat dikit tuangkan airnya”, dari percakapan itu mereka telah nampak saling berinteraksi dan tidak membedakan teman sekelompok dalam melakukan permainan ini. Meskipun sudah berusaha dengan keras, mereka kalah dan ada anggota dari barung ini merasa kecewa karena kekalahannya. Tidak hanya berinteraksi dan berkomunikasi yang dilakukan dalam barung hijau ini. Pada hasil pengamatan, barung ini melakukan diskusi sesaat ketika melakukan permainan. Diskusi tersebut bermaksud untuk berbagi tugas dalam permainan ini. ML sebagai ketua barung membuka diskusi dengan langsung menunjuk teman-temannya untuk menutup lubang dan ia yang menuangkan air. ML “aku yang menuangkan air, NK kamu tutup yang dibawah, IA yang diatas” dan yang lainpun juga menutup lubang. Saat melakukannya pun mereka berdiskusi dan saling berinteraksi dan berkomunikasi. Ditambah lagi barung hijau melakukan permainan ini dengan penuh semangat dan menunjukkan rasa bertanggung jawab terhadap tugasnya. ML ini adalah ketua barung yang banyak beandainya, walaupun dia melakukan tugasnya, namun dia cukup lama dalam menuangkan air. Sekali-sekali dia ditegur oleh temannya, NA “cepat dikit tuangkan airnya” lalu ML menjawab “ini sudah cepat”. Meskipun seperti itu, barung ini sudah cukup menunjukkan kerjasama yang baik.

Pertandingan pertama ini tidak hanya barung pink dengan barung hijau aja yang bersemangat namun barung yang lain juga, turut membantu dengan

mengambilkan air dan mengisi ember yang digunakan oleh barung pink dan barung hijau supaya tujuan permainan ini tercapai yaitu mengeluarkan bola dari pipa tercapai. Setelah lama permainan ini berlangsung bola yang keluar adalah bola barung pink sehingga narung pink lah yang menjadi pemenang.

Pertandingan kedua barung cokelat dengan barung ungu. Barung cokelat adalah barung yang beranggota empat orang putri dan dua orang putra yang diketuai oleh MN. Berdasarkan pengamatan (pada lampiran 3 halaman 84), barung ini bermain permainan mutiara dua dengan semangat dan kompak. Mereka bekerjasama dengan baik, hal ini dilihat dari siswa sudah menunjukkan sikap keadilan sosial didalam kelompok, yang menjadi salah satu indikator kerjasama. Seperti MN sebagai ketua barung berkata “yang ini na kawan tutup” kemudian salah satu temannya AD berkata kepada MN “Cepat tuangkan airnya kelak kito kalah,” MN berkata “mana bolanya ko idak keluar-keluar, AN tutuplah yang bocor itu kuat-kuat” sambil ketawa-ketawa karena mereka yang menutup lubang sudah pada basah semua bajunya. Semakin cepat MN menuangkan air, semakin banyak juga air yang terlewat dari mulut pipa sehingga makin basah baju teman-temannya. Dengan berusaha keras dan kerjasama akhirnya barung cokelat berhasil mengeluarkan bola dari pipa.

Selain berinteraksi barung ini hampir sama dengan barung hijau karakteristiknya. Berdasarkan pengamatan barung ini setiap anggotanya bertanggung jawab dengan tugasnya masing-masing. Hal ini dilihat dari melakukan diskusi sesaat untuk membagikan bagian tugasnya, sehingga setiap anggota mengetahui bagian tugasnya yang harus dikerjakan. MN sebagai ketua barung berdiskusi dengan

teman sekelompoknya, MN berkata “Aku yang tuangkan air, kamu orang yang mana”, NM “aku yang nutup ditengah ya” dan yang lainnya pun melakukan tugas yang telah dibagikan. Keseriusan dalam mengerjakan tugas di tunjukan pada setiap anggota, dengan menutup rapat-rapat lubang dan menuangkan air dengan cepat. Semangat kebersamaan pun mereka tunjukan, meskipun dengan canda tawa sekali-sekali.

Barung ungu sebagai lawan dari barung cokelat, yang beranggotakan enam orang putri yang diketuai oleh CD. Berdasarkan pengamatan (pada lampiran 4 halaman 85), barung ungu tidak mau kalah dengan barung cokelat. Saling interaksi dan menghargai pendapat barung ini ditunjukan dengan percakapan antara CD dengan teman sekelompoknya. CD sebagai yang menuangkan air, dan teman yang lainnya menutup lubangnya. Ketika CD memulai menuangkan air, kerjasamapun dimulai, dengan semangat mereka menyelesaikan permainan ini. Hal ini dilihat dengan sesama pendapat dihargai oleh mereka dalam berdiskusi berbagi tugas, FE berkata “ tutup lubang itu, aku tutup lubang yang ini” teman-teman yang lainpun begitu juga. Tidak kalah dengan barung cokelat barung ini lebih semangat dan serius dalam melakukan tugasnya. Tetapi sedikit bercanda dan sambil ketawa-ketawa juga. Karena, air yang bocor dari pipa, yang tidak tertutup rapat mengenai teman-temannya. Namun hal itu menjadi suatu hal yang dapat dijadikan sebagai keakraban, kekompakan dan tidak membedakan teman. Dengan berusaha keras dan kerjasama akhirnya barung biru berhasil mengeluarkan bola dari pipa

Pertandingan permainan mutiara dua barung cokelat melawan barung ungu. Dimenangkan oleh barung cokelat yang berhasil mengeluarkan bola

terlebih dahulu. Maka barung cokelat menjadi pemenang dalam pertandingan kedua ini.

Pertandingan ketiga ini antara barung putih melawan barung biru. Barung putih adalah barung yang beranggota enam orang putri putri dan barung biru tidak jauh berbeda dengan barung yang lain. Barung putih yang diketuai oleh ND. Berdasarkan pengamatan (pada lampiran 5 halaman 86), mereka berdiskusi dalam membagi tugasnya seperti ND “DD yang menuangkan air” karena DD yang paling tinggi badannya diantara temannya. Sedangkan ND dan teman-temannya saling berdiskusi untuk membagi tugas yang menutup setiap lubangnya. barung ini sudah menunjukkan sikap berkeadilan sosial, ini dilihat dari setiap anggota saling berkomunikasi, menghargai dan tidak membedakan temannya. ND sebagai ketua barung, berkata “cepat-cepat tutup lubang yang dibawah itu LA”. Dengan semangat LA pun menutupnya dan meminta temannya DD untuk menuangkan air lebih cepat, karena lubang diatas LA masih bocor DD pun meminta YD untuk menutup lubang yang bocor itu. Dari percakapan itu menandakan kekompakan dan kerjasama yang baik untuk mencapai tujuan yaitu menyelesaikan permainan ini.

Barung biru ini adalah barung yang beranggotakan enam orang putri yang diketuai oleh TZ. Pada hasil pengamatan (pada lampiran 6 halaman 87), barung ini sudah menampilkan sikap berkeadilan sosial dengan menunjukkan saling berinteraksi, berkomunikasi antar sesama teman dan menghargai pendapat pada saat berdiskusi membagi tugas dalam melakukan permainan ini. TZ sebagai ketua barung berdiskusi dengan teman-temannya untuk menutup lubang sedangkan ia yang menuangkan air. TZ

pun meminta temannya untuk menutup lubang dengan rapat. NS yang menutup lubang berkata “TZ cepat dikit menuangkan airnya tu” dan TZ pun dengan cepat menuangkan airnya. Meskipun air yang dituangkan tidak masuk semua ke dalam pipa, dan mengenai teman-teman yang menutup lubang, tetapi mereka tetap senang melakukan permainan ini. Barung ini adalah salah satu barung yang cukup serius dalam permainan ini. Dari pengamatan, barung ini tidak terlalu banyak ada bercandanya seperti barung yang lain. Keseriusan mereka tunjukan dengan sedikit candaan dan semangat melakukan tugasnya masing-masing. Meskipun barung biru ini kalah cepat, tetapi mereka tidak putus asa tetap mencoba mengeluarkan bola dari pipa tersebut.

Pertandingan barung biru melawan barung putih dimenangkan oleh barung putih, karena barung putih lebih cepat mengeluarkan bola dari pipa terlebih dahulu. Dalam melakukan permainan ini sudah semua ditampakan oleh setiap barung dalam berkerjasama dengan baik. Setiap permainan ada yang menang dan ada yang kalah mereka tetap tidak putus asa. Pembina pun berkata, NL “setiap perlombaan pasti ada yang menang dan yang kalah tetapi kalian semualah yang juara pada permainan ini” hal ini dikatakan oleh pembina supaya mereka tetap semangat. Karakteristik setiap barung tidak jauh berbeda dalam melakukan permainan mutiara dua ini.

b) Permainan kepramukaan *bom activity* satu dalam membentuk karakter kerjasama dengan menunjukkan sikap keadilan sosial di dalam kelompok, melakukan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing, memiliki semangat kerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Permainan *Bom Activity* satu adalah permainan yang menggambarkan aktivitas menjinakan bom. Bom digambarkan oleh botol dan penjinaknya digambarkan oleh paku yang ditali. Permainan *bom activity* satu ini memiliki cara bermain yaitu adalah sebagai berikut: (1) permainan ini beranggotakan enam orang siswa, (2) setiap siswa mengkalungkan tali di lingkaran pinggangnya masing-masing, (3) permainan ini menggunakan bentuk perlombaan yaitu permainan dilaksanakan sekaligus dua kelompok (4) dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol, (5) setiap peserta tidak boleh memegang tali, (6) apabila siswa memegang tali, pembina memberikan teguran dan peringatan, (7) kelompok yang berhasil memasukan paku ke dalam botol duluan yang menjadi pemenang.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 20 Kota Bengkulu, permainan ini menggunakan sistem perlombaan dan yang barung pertama yang berhasil memasukan paku ke dalam botol terlebih dahulu yang menjadi pemenangnya. Pemain berjumlah enam orang, dan dipimpin oleh ketua barung. Setiap siswa menggunakan tali yang diletak dipinggang masing-masing dan siswa tidak diperkenankan untuk memegang tali tersebut. Dalam permainan ini siswa harus bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol (pada lampiran 21 halaman 104).

Pertandingan pertama barung pink melawan barung hijau. Pada hasil pengamatan (pada lampiran 7 halaman 88) barung pink yang diketuai oleh FB, memulai permainan ini dengan berdiskusi berbagi tugas terlebih dahulu, karena tali sebagai pengikat paku itu dililit pada botol jadi FB yang pertama kali membuka lilitan dan membagi tugas secara bersama sampai seluruh anggota

barung mendapatkan tali. Setelah seluruh anggota mendapatkan tali, mulailah permainan tersebut, karena letak paku dengan botol dan tali yang berjarak dua meter dari pinggang ke paku. Hal ini menimbulkan beberapa percakapan antara siswa dalam memasukan paku. Percakapan tersebut menggambarkan bahwa mereka sedang berdiskusi dan berkomunikasi supaya paku dapat dimasukan secara tepat dan cepat. Dari pengamatan, FB “ JN maju dikit”, “JA kekiri dikit” kemudian JN berkata kepada MZ “jangan kencang nian narik talinyo, pakunya keatas” dan terlihat memang paku tersebut mengarah keatas, oleh karena itu MZ mendengarkan perkataan JN sehingga MZ mengendurkan tarikan talinya. Karena mereka saling berdiskusi di didalam permainan, dan semua pendapat dihargai meskipun ada sebagian siswa yang membentak sedikit karena tidak mendengar pendapatnya. Permainan ini tidak terlalu lama dimainkan oleh barung ini. Barung pink termasuk barung yang tercepat memasukan paku kedalam botol dari lima barung yang lain.

Barung hijau, tidak jauh berbeda dengan barung pink ini, karena barung ini adalah barung putri dan sedikit lambat dalam melakukan permainan ini. ML sebagai ketua barung, memulai dengan teman-temannya dengan membuka lilitan tali secara bersama. Saling membantu dalam memasangkan paku kedalam pinggang temannya. Mereka berbagi tugas setelah memasangkan tali dipinggang masing-masing. Mengatur posisi terlebih dulu sebelum memasukan paku. Berdasarkan pengamatan (pada lampiran 8 halaman 89), terdapat diskusi berbagi posisi dalam barung ini. Jika tali ini terlilit antara satu dengan tali yang lain maka keadaan paku akan mereng dan terkadang akan mengarah keatas. Sehingga barung ini mengatur posisi terlebih dulu, ML

berkata ke NK “ kamu disebelah TQ” dan IA “disebelah NA cepatlh pindah” setelah sudah sesuai dengan posisi masing-masing. Mulailah memasukkan paku kedalam botol. Pada hasil pengamatan, barung ini sedikit berbicara dan yang berpendat hanya beberapa. Yang paling dominan adalah ketua barungnya yaitu ML dan ada satu orang lagi yaitu NK. ML, meminta kepada temannya untuk mendengarkan perkataanya. ML berkata ”kendorkan talinya” serentak temannya mengendorkan dan mengarahkan pakunya. ML “ NA geser kekiri dikit, tarik sedikit” sehingga paku lebih mendekati ke mulut botol. Tampak mereka saling berdiskusi dan menjalankan tugasnya dengan baik, dengan terselesainya permainan ini. Dan mereka berhasil mencapai tujuan permainan ini yaitu memasukkan paku kedalam botol.

Pertandingan pertama ini dimenangkan oleh barung pink karena lebih cepat memasukkan paku kedalam botol. Meskipun sedikit kecewa, barung hijau tetap diberi semangat oleh teman-temannya dan diberi motivasi oleh pembinanya, Bunda NL berkata “permainan kalian sudah bagus dan menunjukkan sportifitas, dalam bermain kalah menang itu biasa yang penting dapat pengalamannya”.

Pertandingan kedua antara barung cokelat dan ungu. Pertandingan yang kedua ini cukup seimbang. Antara barung cokelat dan barung biru. Barung cokelat yang diketuai oleh MN memulai permainan dengan segera membuka tali yang dililit pada botol. Pada hasil pengamatan, saling bantu membantu membuka lilitan tali tersebut, dan setelah terbuka mereka melakukan diskusi dan berbagi tugas. MN “NM pegang ini, AD yang ini, AN yang ini dan seterusnya” dan yang diberipun menerima dengan baik., tak ada kata menolak yang keluar

dari temen-temennya. Setelah memasang tali di pinggang, merekapun mulai berusaha dan bekerjasama untuk memasukkan paku ke dalam botol. Dari pengamatan (pda lampiran 9 halaman 90), antara satu dengan yang lain saling berdiskusi dalam memasukkan paku, ND berkata “AD geser dikit ke sebelah kanan, op op turunkan” AD pun melakukannya dan yang lainnya pun saling berpendapat dan menyemangati. Barung cokelat ini cukup lincah dan cepat dalam bermain permainan ini, tidak butuh waktu yang lama mereka menyelesaikan permainan ini. Setelah paku tersebut masuk mereka berkata “yes” secara serempak.

Barung ungu yang diketuai oleh CD. Sedikit berbeda dengan barung cokelat. Barung *ungu* ini pelan-pelan dalam melakukan permainan ini. Maksudnya, yang berbicara lebih dominan ketuanya saja yaitu CD, CD lah yang mengatur temannya dimana mereka berposisi dan temannya mendengarkan dan melakukan perintah dari CD. Berdasarkan pengamatan pada barung hijau dalam melakukan permainan (pada lampiran 10 halaman 91), pada awalnya mereka sangat lambat dalam memasukkan paku, hal ini di karenakan kurangnya komunikasi antar teman dalam satu kelompok. CD sebagai ketua barung juga agak lama dalam memberi perintah, CD berkata “geser geser, FE mundur dikit, jangan ditarik kuat nian talinyo”, berulang kali mereka merobohkan botol yang berdiri. Setelah itu mereka pun mulai saling berkomunikasi. CD memberikam semangat kepada teman-teman sehingga mulai muncul dalam permainan ini, dan mereka saling berkomunikasi antara teman dalam satu barung, CD “dikit lagi turunkan serempak, geser kanan dikit, dan masuklah paku tersebut. Meskipun sudah terlebih dahulu barung cokelat yang memasukan paku, tetapi barung hijau

tidak berputus asa tetap mencoba memasukkan paku ke dalam botol.

Pertandingan ketiga antara barung putih dengan barung biru, pertandingan ini cukup sengit karena kedua barung sama-sama cepat dan kompak dalam bermain permainan ini. Berdasarkan pengamatan (pada lampiran 11 halaman 92), barung putih yang diketuai oleh ND terlihat bekerjasama dalam permainan ini. Karena kekompakan dan kerjasama yang baik mereka dapat memenangkan pertandingan ini. Setiap siswa dalam barung ini saling berpendapat terhadap satu dengan yang lain. Mungkin karena kelompok ini adalah kelompok yang anggotanya adalah teman sehari-hari. Tampak hal tersebut ketika barung ini menyelesaikan permainan ini dengan cepat. ND yang mengambil terlebih dahulu botol dengan tali dan diberikannya tali tersebut dengan temannya secara cepat, dan ND meminta temannya untuk membuka lilitan talinya, ND “buka cepat talinya. ND pun meletakkan botol dan segera meminta tali bagiannya. Yang lainnya pun dengan segera membagi-bagi talinya dan memasangkan di pinggang masing-masing. Saling bantu membantu mereka tunjukan ketika ada temannya yang tak bisa menggunakan talinya dan membantu memasangkannya. Setelah terpasang, dengan segera mereka memasukan paku, timbul beberapa percakapan diantara mereka. DD berkata kepada YD “geser ke kanan sedikit”, ND meminta teman-temannya untuk tidak terlalu menarik tali dengan kuat. CY “op op, tahan turunkan serempak” katanya dan kawannya mendengarkannya. Masuklah paku tersebut kedalam botol berkat kerjasama dan kekompakan antara anggota dalam barung.

Barung biru memulai permainan dengan segera dan tak mau kalah dengan barung putih. Pada hasil pengamatan (pada lampiran 12 halaman 93) barung

ini tidak jauh dari barung putih hasilnya, ketika barung putih memasukan paku terlebih dahulu beberapa detik kemudian barung biru bisa memasukkannya juga. Yang pertama mereka lakukan adalah TZ membuka lilitan yang ada dibotol dan memberikan talinya kepada temannya. Dan temannya pun dengan segera membuka tali tersebut dan membagi bagian tugas masing-masing. Dengan bertanggung jawab setiap anggota langsung menggunakan tali tersebut dan mengatur posisi masing-masing. AN “aku disini, SM lihat talinya telilit pindah kesana katanya” dengan bergegas ia berpidah, ketika posisi udah siap, mereka pun mencoba memasukkan pakunya. Kepala pakunya belum pas diatas mulut botol, sehingga TZ meminta NP untuk bergeser dan mundur sedikit. Mereka pun mencoba kembali memasukkan paku, dan beberapa saat barung putih berhasil memasukan paku dan begitu juga barung biru berhasil memasukan paku kedalam botol.

Kedua barung ini sudah memperlihatkan betapa keakraban, kekompakan dan bekerjasama sangat diutamakan dalam permainan ini, apabila satu orang saja dalam kelompok tidak mau bekerjasama sampai kapanpun tidak akan pernah bisa berhasil mencapai dari tujuan permainan ini. Berdasarkan wawancara oleh bunda NL menegaskan “permainan itu harus dilakukan dengan serius, tanggung jawab, saling berkomunikasi, tidak mudah putus asa dan semangat untuk mencapai tujuan bersama”. Berdasarkan permainan yang telah dilakukan, bahwa permainan *bom activity* satu ini, cocok untuk melatih siswa dalam bekerja sama, di dalamnya ada tempat belajar siswa untuk memecahkan masalah, mencoba menjadi pemimpin dan dipimpin.

c) Permainan kepramukaan pinton dalam membentuk karakter kerjasama dengan menunjukkan

sikap keadilan sosial di dalam kelompok, melakukan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing, memiliki semangat kerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Permainan Pinton adalah salah satu permainan berkelompok yang menggunakan bola, tali, dan piring sebagai latihan untuk melatih kerjasama. Gambaran permainan ini adalah memindahkan suatu barang yang berat dengan alat yang dipikul bersama-sama sehingga barang yang berat tersebut dapat dipindahkan. Alat pemindahannya berupa piring yang diikat oleh tali dan barang beratnya adalah bola pingpong (pada lampiran 21 halaman 104). Tujuan permainan ini adalah melatih kecermatan dalam menggunakan strategi, melatih kesabaran, dan kerjasama kelompok, Alfa (2012). Permainan pinton ini memiliki cara bermain yaitu adalah sebagai berikut: (1) permainan ini beranggotakan enam orang, tiga orang di piring satu dan tiga orang di piring dua (2) setiap anggota mengkalungkan tali di lingkaran lehernya masing-masing, (3) jarak antara kelompok pemegang piring satu dengan piring dua adalah satu meter (4) permainan ini menggunakan bentuk perlombaan yaitu permainan dilaksanakan sekaligus dua kelompok (5) dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memindahkan bola dari piring satu ke piring dua (6) setiap kelompok tidak boleh menjatuhkan bola, apabila bola terjatuh kelompok tersebut harus *push up* sebanyak dua kali untuk mengambil bolanya, (7) Siswa tidak boleh memegang tali, apabila siswa memegang tali diberikan teguran dan peringatan oleh pembina, (8) kelompok yang berhasil memindahkan bola duluan yang menjadi pemenang.

Pertandingan pertama barung pink melawan barung hijau. Pada hasil pengamatan (pada lampiran 14 halaman 95), Barung hijau, tidak jauh berbeda dengan barung pink ini, barung hijau melakukan permainan ini dengan berhati-hati, karena permainan ini apabila terjatuh bolanya boleh diambil setelah *push up* sebanyak 2 kali. ML sebagai ketua barung, memulai dengan temantemannya dengan membuka cabang dan berbagi posisi tali secara bersama. Mereka berbagi siapa yang di tim satu sebagai piring pengantar dan siapa yang di tim dua sebagai penerima. Piring pengantar ada ML, TQ, NK dan piring penerima ada IA, NA, dan SA, tali tersebut diletakkan pada leher masing-masing. Mengatur posisi terlebih dulu sebelum permainan dimulai. Setelah kedua tim siap permainan pun dimulai. Berdasarkan pengamatan, setelah permainan dimulai terlihat interaksi diantara mereka, saling berbagi pendapat seperti ML meminta kepada tim penerima untuk menurunkan sedikit piringnya. ML “turunkan piringnya, luruskan jangan miring”, tim penerima pun menurunkan sesuai perintah dari ML. TQ meminta kepada NK untuk menggoyang sedikit supaya bolanya gelinding, TQ “NK goyangkan piringnya” piringnya pun digoyang. Tetapi percobaan pertama mereka gagal, bolanya terjatuh dari atas piring tim pengantar, dengan sportif mereka *push up* terlebih dahulu sebelum mengambil bola. Setelah bolanya diambil dan diletakkan kembali bola tersebut diatas piring tim pengantar, yang meletakkan bola tersebut adalah dari tim penerima mereka mencoba kembali dengan lebih sabar dan pelan-pelan. ML “NK goyangkannya pelan-pelan aja, katanya”, NK pun menggoyangkannya dengan pelan, dan tim penerima siap menerima bolanya. Dan akhirnya mereka berhasil pada saat percobaan ketiga memindahkan bola.

Berdasarkan hal tersebut, tampak mereka saling bekerjasama untuk mencapai tujuannya, mereka saling bertanggung jawab dengan bagiannya masing-masing, yang sebagai tim penerima bertanggung jawab sebagai penerima dan tim penghantar sebagai penghantar bola.

Barung pink yang diketuai oleh FB, melakukan permainan ini dengan berhati-hati, karena permainan ini apabila terjatuh bolanya boleh diambil setelah *push up* sebanyak dua kali. ML sebagai ketua barung, memulai dengan teman-temannya dengan membuka cabang dan berbagi posisi tali secara bersama. Mereka berbagi siapa yang di tim satu sebagai piring penghantar dan siapa yang di tim dua sebagai penerima. Piring penghantar ada FB, JA, JH dan piring penerima ada FF, MM, dan MZ, tali tersebut diletakkan pada leher masing-masing. Setelah seluruh anggota mendapatkan tali dan mengkalungkan tali tersebut di leher, mulailah permainan tersebut. Hal ini menimbulkan beberapa percakapan antara siswa dalam memindahkan bola. Percakapan tersebut menggambarkan bahwa mereka sedang berdiskusi dan berkomunikasi supaya bola dapat dipindahkan secara tepat dan cepat (pada lampiran 13 halaman 94). Dari pengamatan, FB “JN maju dikit”, “JA kekiri dikit” kemudian JN berkata kepada MZ “jangan kencang nian narik talinyo, sakit leher aku”, oleh karena itu MZ mendengarkan perkataan JN sehingga MZ mengendurkan tarikan talinya. Ada candaan dan tawa ketika bola tersebut jatuh dan mereka melakukan *push up* dengan segera dan mengambil bola kembali dan melanjutkan permainan. JA mencoba menggoyangkan bola dengan pelan sambil dihentakkan porong tersebut. FB “hentakkan pelan-pelan JA” bola dihentakkan pelan-pelan sekali-sekali. Tim penerima siap menerima bola dan akhirnya bola dapat dipindahkan.

Berdasarkan hal tersebut, terlihat kekompakan antara tim penerima dan penghantar. Saling bertanggung jawab dengan tugas masing-masing tidak mudah berputus asa meskipun bola terjatuh beberapa kali mereka pun tetap bersemangat. Tampak kerjasama yang baik dalam barung ini.

Pertandingan pertama ini dimenangkan oleh barung hijau karena lebih cepat memindahkan bolanya. Meskipun sedikit kecewa, barung pink tetap diberi semangat oleh teman-temannya dan diberi motivasi oleh pembinanya, Bunda NL berkata “permainan kalian sudah bagus dan menunjukkan sportifitas, dalam bermain kalah menang itu biasa yang penting dapat pengalamannya” (pada lampiran 19 halaman 100).

Pertandingan kedua antara barung coklat dan ungu. Pertandingan yang kedua ini cukup seimbang. Barung ungu yang diketuai oleh CD. Berdasarkan pengamatan pada barung ungu (pada lampiran 16 halaman 87) dalam melakukan permainan membagi tugas siapa yang menjadi tim penghantar dan siapa yang menjadi tim penerima. Yang bertugas sebagai tim penghantar adalah CD, FE, SD dan sebagai tim penerima adalah AJ, WR, dan BL sambil bersiap menyiapkan posisi. Pada awalnya mereka sangat lambat dan sangat berhati-hati, supaya bola tidak terjatuh. Dengan pelan berusaha memindahkan bola, CD, meminta kepada tim penerima untuk menurunkan sedikit piringnya. CD “FE maju geser kekanan, dan SD maju sedikit” CD bermaksud untuk meletakkan piring penghantar tepat di atas piring penerima, setelah piring tersebut sudah dekat mereka berusaha memindahkan bolanya. SD “Fe hentakkan piringnya pelan-pelan” setelah dihentakkan bola terjatuh sehingga mereka *push up* untuk mengambil bolanya kembali. Kemudian meletakkan

kembali bola tersebut dengan bantuan tim penerima, berusaha terus-menerus tanpa pantang menyerah. Mencoba kembali memindahkan bola. FE menerima tugas untuk menghentakan piring lagi. CD “FE hentakan pelan pelan, kami juga ikut menunduk dan mengarahkan. Tim penerima pun bersiap, AJ “sedikit lagi terus” dan akhirnya mereka berhasil memindahkan bola.

Barung cokelat yang diketuai oleh MN memulai permainan dengan segera berbagi tugas sebagai tim penerima dan tim penghantar. Yang menjadi sebagai tim penghantar adalah MN, AD, NM dan sebagai tim penerima adalah AN, GF, dan MR. Pada hasil pengamatan (pada lampiran 15 halaman 86), saling bantu membantu membuka cabang tali dan berbagi tugas mereka tunjukan. Setelah memasang tali di leher, merekapun mulai berusaha dan bekerjasama untuk memasukkan memindahkan bola. Dari pengamatan, antara satu dengan yang lain saling berdiskusi dalam memasukkan memindahkan bola, MN berkata “NM geser dikit ke sebelah kanan, op op turunkan” NM pun melakukannya dan yang lainnya pun saling berpendapat. AN sebagai tim penerima “GF dan MR turunkan piringnya biar mudah digelindingkan”. Setelah tim penerima menurunkan piring, tim penghantar bersiap memindahkan bola. MN “ AD hentakkan-hentakkan” AD “ini udah aku hentakan, susah nian, turunkan dikit lagi MN” sama seperti yang lain. Barung ini juga mengalami bola terjatuh dari piring dan merekapun mengambil bola dengan *push up* juga. Tim Barung cokelat ini cukup lincah dan cepat dalam bermain permainan ini, tidak butuh waktu yang lama mereka menyelesaikan permainan ini. Setelah bola terjatuh langsung berusaha kembali dan akhirnya bola

berpindah dan mereka berkata “yes” secara serempak.

Hasil dari pertandingan barung ungu dan coklat ini dimenangkan oleh barung cokelat. Barung ungu sedikit kecewa dengan kekalahannya, tetapi barung ungu sudah cukup bagus dalam bermain. Kedua barung ini sudah bermain dengan sportif, saling berusaha dan pantang menyerah untuk mencapai tujuan.

Pertandingan ketiga antara barung putih dengan barung biru, pertandingan ini cukup sengit karena kedua barung sama-sama cepat dan kompak dalam bermain permainan ini. Berdasarkan pengamatan (pada lampiran 17 halaman 98), barung putih yang diketuai oleh ND terlihat bekerjasama dalam permainan ini. Karena kekompakan dan kerjasama yang baik mereka dapat memenangkan pertandingan ini. Setiap anggota dalam barung ini saling berpendapat terhadap satu dengan yang lain. Mungkin karena kelompok ini adalah kelompok yang anggotanya adalah teman sehari-hari. Tampak hal tersebut ketika barung ini menyelesaikan permainan ini dengan cepat. Ketika permainan dimulai, dengan segera mereka mengambil piring dan mencabangkan talinya dan berbagi tugas sebagai tim penerima dan tim penghantar. Yang menjadi sebagai tim penghantar adalah AI, CA, ND dan yang menjadi tim penerima adalah LA, DD, YD. ND “buka cepat talinya kalungkan di leher”. Yang lainnya pun dengan segera membagi-bagi talinya dan memasangkan di leher masing-masing. Setelah terpasang, dengan segera mereka memindahkan bola. Berarakan pengamatn, timbul beberapa percakapan diantara mereka. DD berkata kepada YD “geser ke kanan sedikit”, ND meminta teman-temannya untuk tidak terlalu menarik tali dengan kuat. CA “op op, tahan hentakakan” katanya dan kawannya mendengarkannya. Namun

karena ingin cepat-cepat bola tersebut terjatuh beberapa kali, dan melakukan *push up*. Tetapi *push up* tersebut menjadi candaan buat mereka dan lebih berusaha lagi. Sehingga dengan semangat pantang menyerah mereka berhasil terlebih dahulu memindahkan bolanya.

Barung biru memulai permainan dengan segera dan tak mau kalah dengan barung putih. Pada hasil pengamatan (pada lampiran 18 halaman 99) barung ini tidak jauh dari barung putih hasilnya, ketika barung putih berhasil terlebih dahulu beberapa detik kemudian barung biru bisa memindahkannya juga. Yang pertama mereka lakukan adalah berbagi tugas tim penghantar dan tim penerima, yang menjadi tim penghantar adalah NP, TZ, NS dan tim penerima adalah AN, SM dan AC. Dengan bertanggung jawab setiap anggota langsung menggunakan tali tersebut dan mengatur posisi masing-masing. AN “aku disini, SM lihat talinya telilit pindah kesana katanya” dengan bergegas ia berpindah, ketika posisi udah siap, mereka pun mencoba memindahkan bola. NP “maju-maju, pelan-pelan, op op”. TZ “turunkan dikit piringnya”, maksudnya piring yg diturunkan adalah piring penerima dan mereka langsung mencoba menghentakann piring secara bersama namun bola tersebut terjatuh dan beberapa kali terjatuh mereka kan *push up* untuk mengambil bola tersebut. NS “pas kan diatas piring penerima dulu” setelah sudah tepat diatasnya, TZ menghentakan dengan pelan piringnya, NS “op op ampir jatuh bolanya” TZ pun berhenti sejenak menghentakkan piringnya. Secara serentak NP dan NS menunduk dan TZ mencoba kembali menghentakkan piringnya. Dan merekapun berhasil memindahkan bola tersebut

Kedua barung ini sudah memperlihatkan betapa keakraban, kekompakkan dan bekerjasama sangat diutamakan dalam permainan ini, apabila

satu orang saja dalam kelompok tidak mau bekerjasama sampai kapanpun tidak akan pernah bisa berhasil mencapai dari tujuan permainan ini. Pembina bunda NL menegaskan “permainan itu harus dilakukan dengan serius, tanggung jawab, saling berkomunikasi, tidak mudah putus asa dan semangat untuk mencapai tujuan bersama”. Berdasarkan permainan yang telah dilakukan, bahwa permainan pinton ini, cocok untuk melatih siswa dalam bekerja sama, didalamnya ada tempat belajar siswa untuk memecahkan masalah, mencoba menjadi pemimpin dan dipimpin.

B. Pembahasan

1) Permainan mutiara dua, bom activity satu, pinton dalam membentuk karakter kerjasama dengan menunjukkan sikap keadilan sosial di dalam kelompok.

a) Permainan mutiara dua

Permainan mutiara dua dalam membentuk kerjasama dilihat dari beberapa dekriptor dari indikator menunjukkan sikap keadilan sosial di dalam kelompok yaitu deskriptor satu tidak membedakan teman sekelompok hal tersebut dapat dilihat pada saat cara bermain satu yaitu peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri enam orang. Dapat diartikan bahwa siswa yang sudah dibentuk dalam satu kelompok terlihat tidak ingin merubah lagi kelompok tersebut dan dapat dikatakan tidak saling membedakan teman dalam satu kelompok.

Deskriptor kedua yaitu menghargai pendapat teman, deskriptor kedua ini muncul pada cara bermain satu yaitu pembagian siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri enam orang, dari beberapa siswa dalam satu kelompok tersebut terjadi saling bercakapan membahas persiapan kelompok dalam bermain. Pada cara

bermain kedua setiap kelompok diberikan peralatan untuk bermain, pada saat pemberian peralatan ini siswa saling berpendapat dalam penggunaan alat tersebut. Kemudian pada cara bermain ketiga yaitu pembina memberikan arahan dan motivasi tentang permainan yang dilakukan, hal ini siswa mendengarkan dengan baik apa saja perintah dari pembina dalam melakukan permainan saling menghargai antara pendapat teman dan arahan dari pembina. Cara bermain keempat yaitu pembina mempersilahkan setiap tim untuk menentukan siapa saja yang menutup bocoran pipa dan siapa yang mengisi air, ketika permainan dilakukan oleh siswa, siswa saling bekerjasama dengan melakukan berbagai tugas dengan sesuai kemampuan yang diinginkannya dengan berpendapat antara teman dalam satu kelompok.

Deskriptor ketiga yaitu saling berinteraksi dan berkomunikasi. Deskriptor ini muncul pada cara bermain satu yaitu peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri enam orang, interaksi dan komunikasi yang timbul adalah percakapan antara satu kelompok saling berkomunikasi tanpa ada saling mengacuhkan. Cara bermain kedua yaitu setiap kelompok diberikan peralatan untuk bermain, peralatan ketika diberikan oleh pembina setiap siswa saling membantu untuk memegang peralatan tersebut dengan baik tanpa ada kata tidak mau oleh siswa. Cara bermain keempat pembina mempersilahkan setiap tim untuk menentukan siapa saja yang menutup bocoran pipa dan siapa yang mengisi air, pada saat ini siswa menunjukkan sikap saling berinteraksi dalam melakukan permainan ini dan terlihat siswa saling berkomunikasi antar sesama teman dalam satu kelompok dalam menyelesaikan permainan ini. Cara bermain kelima tim yang lebih

cepat mengeluarkan bola pingpong dari pipa yang bocor menjadi pemenangnya, pada cara bermain ini siswa menunjukkan sikap saling berinteraksi dengan berusaha bersama mengeluarkan bola pingpong dari pipa.

b. Permainan bom activity satu

Permainan bom activity satu dalam membentuk kerjasama dilihat dari indikator satu menunjukkan sikap keadilan sosial di dalam kelompok. Pada deskriptor tidak membedakan teman sekelompok, deskriptor ini terlihat pada cara bermain satu yaitu permainan ini beranggotakan enam orang siswa, siswa dibentuk kelompok dalam permainan ini dan setiap siswa yang telah dibagikan dalam kelompok menunjukkan sikap saling tidak membedakan teman dengan menunjukkan tidak ingin berganti ganti kelompok setiap melaksanakan permainan.

Deskriptor kedua yaitu menghargai pendapat teman. Deskriptor kedua ini muncul pada cara bermain satu yaitu permainan ini beranggotakan enam orang siswa, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok menunjukkan sikap menghargai pendapat sesama teman dalam melakukan permainan ini. Pada cara bermain kedua yaitu setiap siswa mengkalungkan tali di lingkaran pinggangnya masing-masing, hal ini dilihat dari siswa saling membantu ketika memakaikan tali dipinggang temannya. Pada cara bermain keempat yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol, hal ini dilihat ketika siswa melakukan permainan dengan saling berpendapat dalam memasukkan paku kedalam botol. Pada cara bermain kelima yaitu setiap peserta tidak boleh memegang tali, setiap siswa dalam

kelompok saling mengingatkan temannya untuk tidak memegang tali.

Deskriptor ketiga yaitu saling berinteraksi dan berkomunikasi. Deskriptor ketiga ini terlihat pada cara bermain kedua yaitu setiap siswa mengkalungkan tali di lingkaran pinggangnya masing-masing, hal ini terjadi pada saat siswa bersama-sama memakai kalung dan membagikan tali tersebut, terjadinya sebuah interaksi dan percakapan antar siswa. Pada cara bermain keempat yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol, pada saat ini siswa bersama-sama melakukan memasukan paku ke dalam botol dan pada cara bermain inilah interaksi dan komunikasi siswa sering kali muncul karena untuk mempermudah usaha memasukan paku ke dalam botol. Pada cara bermain kelima yaitu setiap peserta tidak boleh memegang tali, hal ini dilakukan siswa dengan cara saling memperingati untuk tidak memegang tali sehingga terjadilah komunikasi antar siswa.

c) Permainan Pinton

Permainan pinton dalam membentuk karakter kerjasama dilihat dari indikator satu yaitu menunjukkan sikap keadilan sosial di dalam kelompok . Pada deskriptor tidak membedakan teman sekelompok, deskriptor ini terlihat pada cara bermain satu yaitu permainan ini beranggotakan enam orang, tiga orang di piring satu dan tiga orang di piring dua, pada saat ini terlihat siswa saling menunjukkan sikap tidak membedakan teman karena siswa tidak berganti-ganti kelompok dan selalu bermain dalam kelompok dari awal sampai selesai permainan. Pada cara bermain dua yaitu setiap anggota mengkalungkan tali di lingkaran lehernya masing-masing, setiap siswa saling membantu memakaikan tali

kepada teman sekelompoknya tanpa ada kata menolak ketika dimintai tolong oleh temannya.

Deskriptor kedua yaitu menghargai pendapat teman. Deskriptor ini terlihat pada cara bermain satu yaitu permainan ini beranggotakan enam orang, tiga orang di piring satu dan tiga orang di piring dua, terlihat tidak ada keributan ketika siswa sudah dibagikan dalam satu kelompok dan saling berpendapat untuk pemilihan tugas dalam permainan. Pada cara bermain dua yaitu setiap anggota mengkalungkan tali di lingkaran lehernya masing-masing, pada saat ini siswa bersama-sama mengambil tali dan membagikan tali tersebut kepada teman yang mendapatkan tugas tanpa ada kata menolak. Pada cara bermain tiga yaitu jarak antara kelompok pemegang piring satu dengan piring dua adalah satu meter, hal ini terlihat pada siswa saat menyiapkan posisi muncul beberapa pendapat tentang pengaturan posisi. Pada cara bermain lima yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memindahkan bola dari piring satu ke piring dua, pada saat ini siswa melakukan bersama-sama dengan saling berpendapat supaya permainan ini cepat terselesaikan dengan baik. Pada cara bermain enam setiap kelompok tidak boleh menjatuhkan bola, apabila bola terjatuh kelompok tersebut harus *push up* sebanyak dua kali untuk mengambil bolanya, pada saat ini siswa sebagai ketua barung menegur temannya supaya berhati-hati dalam melakukan memindahkan bola supaya bolanya tidak terjatuh.

Deskriptor ketiga yaitu saling berinteraksi dan berkomunikasi. Deskriptor ini muncul pada cara bermain satu yaitu permainan ini beranggotakan enam orang, tiga orang di piring satu dan tiga orang di piring dua, siswa saling berinteraksi dengan sesama teman

sekelompoknya tanpa ada membedakan teman. Pada cara bermain dua yaitu setiap anggota mengkalungkan tali di lingkaran lehernya masing-masing, siswa saling membantu memasang tali ke leher temannya supaya temannya nyaman memakainya. Pada cara bermain tiga yaitu jarak antara kelompok pemegang piring satu dengan piring dua adalah satu meter, sebelum permainan dimulai siswa berkomunikasi bagaimana baiknya posisi supaya piring dapat lurus dan tidak melengkung. Pada cara bermain lima yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memindahkan bola dari piring satu ke piring dua, pada saat ini siswa bersama-sama berusaha saling bekerjasama dalam menyelesaikan permainan ini dengan menunjukkan sikap saling berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama teman. Cara bermain enam setiap kelompok tidak boleh menjatuhkan bola, apabila bola terjatuh kelompok tersebut harus *push up* sebanyak dua kali untuk mengambil bolanya, setiap siswa saling berinteraksi menegur sesama teman supaya lebih berhati-hati agar bola tidak terjatuh. Pada cara bermain tujuh Siswa tidak boleh memegang tali, apabila siswa memegang tali diberikan teguran dan peringatan oleh pembina, siswa saling mengingatkan dan meegur supaya tidak memegang tali ketika melakukan permainan.

2) Permainan mutiara dua, bom activity satu, pinton dalam membentuk karakter kerjasama dengan melakukan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing.

a) Permainan mutiara dua

Permainan mutiara dua dalam membentuk kerjasama dilihat dari indikator dua yaitu melakukan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing. Indikator kedua ini meliputi beberapa deskriptor yaitu deskriptor satu

membagi tugas dengan diskusi. Deskriptor ini muncul pada cara bermain dua yaitu setiap kelompok diberikan peralatan untuk bermain, pada saat ini siswa berdiskusi cara menggunakan alat dan berbagi tugas. Pada cara bermain empat yaitu pembina mempersilahkan setiap tim untuk menentukan siapa saja yang menutup bocoran pipa dan siapa yang mengisi air, pada saat ini siswa bersama-sama mendiskusikan pembagian tugas dalam permainan supaya tidak ada saling berebut tugas ketika bermain.

Deskriptor dua yaitu menunjukkan keseriusan dalam menjalankan tugasnya. Deskriptor ini muncul pada cara bermain dua yaitu setiap kelompok diberikan peralatan untuk bermain, hal ini terlihat ketika siswa diberikan alat dan mereka tidak bermain-main dengan alat yang diberikan dan mereka mulai memainkan alat tersebut ketika siswa sudah diinstruksikan. Pada cara bermain tiga pembina memberikan arahan dan motivasi tentang permainan yang dilakukan, siswa mendengarkan arahan dengan serius dan terlihat mereka memahami cara menggunakan peralatan dan cara bermain permainan ini. Cara bermain empat yaitu pembina mempersilahkan setiap tim untuk menentukan siapa saja yang menutup bocoran pipa dan siapa yang mengisi air, terlihat keseriusan siswa ketika melakukan permainan baik yang bertugas sebagai penuang air dan penutup lubang. Dari hal tersebut lebih terlihat kekompakan dan kerjasama siswa. Pada cara bermain lima yaitu tim yang lebih cepat mengeluarkan bola pingpong atau plastik dari pipa yang bocor menjadi pemenangnya, tim yang lebih serius dari tim yang lain, mendapat hasil yang lebih cepat dalam permainan ini.

Deskriptor tiga yaitu bertanggung jawab dengan tugas bagiannya.

Deskriptor ini muncul pada cara bermain satu yaitu setiap peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri enam orang, hal tersebut terlihat siswa bertanggung jawab atas kelompoknya dengan tidak bergantiganti kelompok. Pada cara bermain empat yaitu pembina mempersilahkan setiap tim untuk menentukan siapa saja yang menutup bocoran pipa dan siapa yang mengisi air, siswa membagikan tugas dan melakukan tugas bagiannya dengan baik.

b. Permainan *bom activity* satu

Permainan *bom activity* satu dalam membentuk karakter kerjasama siswa dilihat dari indikator dua yaitu melakukan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing. Beberapa deskriptor dari indikator ini meliputi deskriptor satu yaitu membagi tugas dengan diskusi. Deskriptor ini muncul pada cara bermain dua yaitu setiap siswa mengkalungkan tali di lingkaran pinggangnya masing-masing, hal tersebut ditunjukkan oleh siswa pada saat membagi tali dan menggunakan tali tersebut di pinggang masing-masing. Pada cara bermain empat yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol, pada saat ini siswa saling berdiskusi dalam pembagian tugas ketika permainan dilakukan, secara cepat diskusi dilakukan supaya setiap siswa dapat langsung menyelesaikan permainan ini.

Deskriptor dua yaitu menunjukkan keseriusan dalam menjalankan tugasnya. Deskriptor dua ini muncul pada cara bermain dua yaitu setiap siswa mengkalungkan tali di lingkaran pinggangnya masing-masing, hal ini ditunjukkan siswa ketika setiap siswa menggunakan tali setelah tali tersebut dibagikan. Pada cara bermain empat yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok

bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol, hal tersebut ditunjukkan siswa ketika melakukan permainan, terlihat keseriusan dalam menjalankan tugas yang telah dibagikan. Cara bermain lima yaitu setiap peserta tidak boleh memegang tali, hal tersebut ditunjukkan siswa ketika bermain tidak memegang tali meskipun terkadang tali tersebut terpegang ada temannya yang lain menegurnya. Cara bermain tujuh yaitu kelompok yang berhasil memasukan paku ke dalam botol duluan yang menjadi pemenang, terlihat siswa yang cukup serius yang menyelesaikan permainan ini.

Deskriptor tiga yaitu bertanggung jawab dengan tugas bagiannya. Deskriptor ini muncul pada cara bermain satu yaitu permainan ini beranggotakan enam orang siswa, hal tersebut ditunjukkan siswa dengan tidak bergantiganti kelompok pada setiap bermain. Cara bermain dua yaitu setiap siswa mengkalungkan tali di lingkaran pinggangnya masing-masing, siswa bertanggung jawab atas tali yang telah dipakai atau dikalungkan di pinggangnya. Cara bermain empat yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol, hal tersebut ditunjukkan siswa dengan bertanggung jawab melakukan tugas yang telah dibagikan dan tidak mengambil tugas bagian orang lain. Cara bermain lima yaitu setiap peserta tidak boleh memegang tali, hal tersebut siswa tunjukkan dengan saling bertanggung jawab atas saling menegur sesama teman apabila ada salah satu temannya yang memegang tali.

c. Permainan *pinton*

Permainan *pinton* dalam membentuk kerjasama siswa dilihat dari indikator melakukan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing. Indikator ini memiliki beberapa deskriptor yaitu

deskriptor membagi tugas dengan diskusi. Deskriptor ini muncul pada cara bermain dua yaitu setiap anggota mengkalungkan tali di lingkaran lehernya masing-masing, siswa membagikan tugas dengan diskusi dan membagi tugas tali yang akan dipakai di leher masing-masing. Cara bermain tiga yaitu jarak antara kelompok pemegang piring satu dengan piring dua adalah satu meter, jarak ini didiskusikan oleh siswa untuk pengaturan posisi yang pas, supaya piring tersebut tidak melengkung. Cara bermain lima dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memindahkan bola dari piring satu ke piring dua, hal tersebut ditunjukkan siswa dengan berdiskusi untuk bersama-sama memindahkan bola dari piring. Cara bermain enam yaitu setiap kelompok tidak boleh menjatuhkan bola, apabila bola terjatuh kelompok tersebut harus *push up* sebanyak dua kali untuk mengambil bolanya, siswa melakukan diskusi supaya dalam melakukan permainan ini siswa berhati-hati dan mengurangi terjadinya bola terjatuh dari piring.

Deskriptor dua yaitu menunjukkan keseriusan dalam menjalankan tugasnya. Deskriptor ini ditunjukkan pada cara bermain dua yaitu permainan ini beranggotakan enam orang, tiga orang di piring satu dan tiga orang di piring dua, hal tersebut ditunjukkan dengan siswa tidak berganti-ganti kelompok. Cara bermain dua yaitu setiap anggota mengkalungkan tali di lingkaran lehernya masing-masing, siswa menunjukkan keseriusan dalam menggunakan tali tersebut dan menjalankan tugasnya dengan baik. Cara bermain lima yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memindahkan bola dari piring satu ke piring dua, setiap siswa berusaha dan bekerja sama dengan

menjalankan tugasnya dengan serius terlihat dari siswa melakukan permainan ini. Cara bermain tujuh yaitu siswa tidak boleh memegang tali, apabila siswa memegang tali diberikan teguran dan peringatan oleh pembina, terlihat sedikit saja siswa yang memegang tali namun itu dapat teguran dari temannya sehingga siswa terlihat sangat seirius.

Deskriptor tiga yaitu bertanggung jawab dengan tugas bagiannya. Deskriptor ini muncul pada cara bermain dua yaitu setiap anggota mengkalungkan tali di lingkaran lehernya masing-masing, setiap siswa bertanggung jawab atas tali permainan yang diberikan. Cara bermain lima yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memindahkan bola dari piring satu ke piring dua, hal tersebut ditunjukkan siswa dalam melakukan permainan ini, terlihat siswa saling bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing.

3) Permainan mutiara dua, *bom activity* satu, pinton dalam membentuk karakter kerjasama dengan memiliki semangat kerjasama untuk mencapai tujuan bersama

a. Permainan mutiara dua

Permainan mutiara dua dalam membentuk kerjasama dilihat dari indikator tiga yaitu memiliki semangat kerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Indikator ini memiliki beberapa deskriptor yaitu deskriptor berusaha bersama dalam mencapai tujuan. Deskriptor ini muncul pada cara bermain empat yaitu pembina mempersilahkan setiap tim untuk menentukan siapa saja yang menutup bocoran pipa dan siapa yang mengisi air, hal tersebut terlihat ketika siswa melakukan permainan ini, siswa dengan bersama-sama berusaha menyelesaikan permainan ini. Cara

bermain lima yaitu tim yang lebih cepat mengeluarkan bola pingpong atau plastik dari pipa yang bocor menjadi pemenangnya, hal tersebut terlihat pada kelompok yang cepat dengan berusaha yang baik antar sesama teman sehingga tercapainya tujuan permainan ini.

Deskriptor dua yaitu saling memberi semangat pada teman kelompok. Deskriptor ini muncul pada cara bermain tiga yaitu pembina memberikan arahan dan motivasi tentang permainan yang dilakukan, siswa memberikan semangat kepada temannya supaya melakukan permainan ini dengan penuh semangat. Cara bermain empat yaitu pembina mempersilahkan setiap tim untuk menentukan siapa saja yang menutup bocoran pipa dan siapa yang mengisi air, hal tersebut terlihat pada saat siswa melakukan permainan dengan bersama-sama semangat untuk mencapai tujuan. Cara bermain lima yaitu tim yang lebih cepat mengeluarkan bola pingpong atau plastik dari pipa yang bocor menjadi pemenangnya, kelompok yang paling semangat dan kerjasama yang baik dapat menyelesaikan permainan ini dengan baik.

Deskriptor tiga yaitu tidak mudah putus asa. Deskriptor ini ditunjukkan pada cara bermain empat yaitu pembina mempersilahkan setiap tim untuk menentukan siapa saja yang menutup bocoran pipa dan siapa yang mengisi air, hal tersebut terlihat pada saat siswa melakukan permainan dengan tanpa putus asa meskipun telah tertinggal dari lawannya. Cara bermain lima yaitu tim yang lebih cepat mengeluarkan bola pingpong atau plastik dari pipa yang bocor menjadi pemenangnya, hal tersebut terlihat dari siswa yang kurang cepat melakukan permainan ini namun dengan tidak berputus asa tetap menyelesaikan permainan ini.

b) Permainan *bom activity* satu

Permainan *bom activity* satu dalam membentuk kerjasama dilihat dari indikator memiliki semangat kerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Indikator ini memiliki beberapa deskriptor yang meliputi deskriptor satu berusaha bersama dalam mencapai tujuan. Deskriptor ini muncul pada cara bermain empat yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol, siswa melakukan permainan dengan menunjukkan semangat kerjasama dengan berusaha bersama untuk menyelesaikan permainan ini. Cara bermain tujuh yaitu kelompok yang berhasil memasukan paku ke dalam botol duluan yang menjadi pemenang, kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan ini menunjukkan semangat bersama dalam mencapai tujuan permainan ini.

Deskriptor dua yaitu saling memberi semangat pada teman kelompok. Deskriptor ini muncul pada cara bermain empat yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol, siswa menunjukkan saling memberikan semangat antar teman sehingga lebih bersemangat dalam melakukan permainan ini. Cara bermain tujuh yaitu kelompok yang berhasil memasukan paku ke dalam botol duluan yang menjadi pemenang, setiap kelompok saling menyamangi anggotanya supaya menjadi pemenang dengan terlebih dahulu menyelesaikan permainan ini.

Deskriptor tiga yaitu tidak mudah putus asa. Deskriptor ini muncul pada cara bermain empat yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memasukan paku ke dalam botol, hal tersebut terlihat pada siswa melakukan permainan dengan tidak ada rasa berputus asa meskipun permainan cukup

sulit untuk dilakukan. Cara bermain tujuh yaitu kelompok yang berhasil memasukan paku ke dalam botol duluan yang menjadi pemenang, setiap kelompok berusaha menyelesaikan permainan ini dengan tidak berputus asa.

c) Permainan pinton

Permainan pinton dalam membentuk kerjasama dilihat dari indikator memiliki semangat kerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Indikator ini memiliki beberapa deskriptor yaitu deskriptor satu berusaha bersama dalam mencapai tujuan. Deskriptor ini muncul pada cara bermain lima yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memindahkan bola dari piring satu ke piring dua, hal tersebut terlihat pada siswa melakukan permainan dengan berusaha bersama dalam melakukan permainan ini. Cara bermain delapan yaitu kelompok yang berhasil memindahkan bola duluan yang menjadi pemenang, hal tersebut terlihat siswa saling berusaha berusaha dan bersemangat dalam menyelesaikan permainan ini.

Deskriptor dua yaitu saling memberi semangat pada teman kelompok. Deskriptor ini muncul pada cara bermain lima yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memindahkan bola dari piring satu ke piring dua, ketika permainan ini dimulai setiap siswa saling memberikan semangat kepada temannya sehingga setiap siswa saling bersemangat dalam melakukan permainan ini. Cara bermain enam yaitu setiap kelompok tidak boleh menjatuhkan bola, apabila bola terjatuh kelompok tersebut harus *push up* sebanyak dua kali untuk mengambil bolanya, hal tersebut terlihat pada siswa memberikan semangat kepada temannya yang sering menyebabkan terjatuhnya bola untuk berhati-hati dan lebih bersemangat lagi.

Deskriptor tiga yaitu tidak mudah putus asa. Deskriptor ini muncul pada cara bermain lima yaitu dengan aba-aba dari pembina setiap siswa dalam kelompok bekerjasama dalam memindahkan bola dari piring satu ke piring dua, setiap siswa tidak berputus asa dalam melakukan permainan meskipun sedikit susah untuk menyelesaikannya. Cara bermain enam yaitu setiap kelompok tidak boleh menjatuhkan bola, apabila bola terjatuh kelompok tersebut harus *push up* sebanyak dua kali untuk mengambil bolanya, meskipun sering terjatuh bolanya tidak ada satupun siswa yang berputus asa dalam melakukan kembali permainan ini. Cara bermain delapan yaitu kelompok yang berhasil memindahkan bola duluan yang menjadi pemenang, terlihat setiap kelompok tidak berputus asa dengan terselesaikannya permainan ini dengan baik.

1) Permainan mutiara dua, *bom activity* satu, pinton dalam membentuk karakter kerjasama.

Ketiga permainan tersebut cocok untuk membentuk kerjasama siswa, karena permainan yang bersifat kelompok tersebut memerlukan kerjasama yang baik dalam bermainnya. Salah satu bentuk kerjasama yang ditunjukkan pada ketiga permainan ini adalah siswa saling berinteraksi dan berkomunikasi antara siswa dalam satu kelompok. Adanya siswa saling bertanggung jawab pada tugasnya masing-masing, menunjukkan keseriusan dalam bermain dan mencapai tujuan bersama. Hal ini ditunjukkan siswa ketika bermain dan menyelesaikan permainan tersebut.

Siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu setiap barungnya telah menunjukkan kerjasama yang baik dalam permainan ini, hal ini sesuai dengan pendapat Merzan (2011) permainan mutiara dua merupakan

permainan yang mengutamakan kerjasama antar individu dalam sebuah kelompok. Makna permainan ini adalah untuk membentuk kerjasama dan saling bahu – membahu diperlukan dalam sebuah tim agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Permainan *bom activity* satu adalah permainan kepramukaan sebagai kegiatan latihan untuk membentuk kerjasama tim dalam memecahkan masalah dan kebersamaan Setyo, (2009). Memiliki manfaat yaitu untuk kerjasama team dalam memecahkan masalah, kebersamaan, konsentrasi siswa. Permainan Pinton adalah salah satu permainan berkelompok yang bertujuan untuk melatih kecermatan dalam menggunakan strategi, melatih kesabaran, dan kerjasama kelompok, Alfa (2012).

Ketiga permainan tersebut sejalan dengan pendapat tentang kerjasama, yaitu bahwa kerjasama ditunjukkan dalam bentuk berinteraksi dan berkomunikasi, bertanggung jawab dalam melakukan tugasnya, dan mencapai tujuan bersama. Ketiga permainan pada saat dilakukan oleh siswa di lapangan, berdasarkan pengamatan sesuai dengan pendapat Santosa, dan Scerenko mengenai kerjasama. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan mutiara dua sebagai salah satu permainan kepramukaan yang berperan dalam membentuk karakter kerjasama siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peran permainan kepramukaan dalam membentuk karakter kerjasama siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu, maka dapat disimpulkan yaitu permainan kepramukaan yang dilakukan oleh siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu memiliki peran dalam membentuk karakter kerjasama siswa.

Permainan kepramukaan tersebut adalah permainan mutiara dua, bom activity satu dan pinton. Dengan munculnya sikap keadilan sosial di dalam kelompok yaitu siswa menunjukkan sikap saling tidak membedakan teman, saling menghargai pendapat, dan saling berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama teman yang ditunjukkan siswa pada cara bermain ketika melakukan permainan, melakukan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing yang ditunjukkan siswa dengan membagi tugas masing-masing, keseriusan dan bertanggung jawab dalam menjalankan tugas yang ditunjukkan pada cara bermain ketika melakukan permainan, dan memiliki semangat kerjasama untuk mencapai tujuan bersama siswa menunjukkan saling berusaha bersama, saling memberi semangat dan tidak mudah putus asa yang ditunjukkan siswa pada cara bermain ketika melakukan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri sofan, dkk. 2011. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Harahap, Rivai. 2003. Petunjuk Praktis Acara Latihan Mingguan Perindukan Siaga. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka
- Moleong, J. Lexy. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muktie. 2011. Buku Panduan Pramuka. <http://muktie.blogspot.com>. Diunduh pada tanggal 15 Februari 2015
- Permendikbud RI Nomor 63 Tahun 2014. 2014. Pendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Mengengah.
- Rohman, Muhammad. 2012. Kurikulum Berkarakter Refleksi dan Proposal

- Solusi Terhadap KBK dan KTSP. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta
- Samani Muchlas, Hariyanto. 2012. Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Santosa, Slamet. 2006. Dinamika Kelompok. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiyono. 2007. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sumanta, Fitria Juwita Saanti. 2014. Seri Lulus Siaga Mula. Jakarta: Erlangga
- Tim Dosen PGSD. 2013. Panduan Penulisan karya Ilmiah PGSD JIP FKIP UNIB. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Tim Esensi. 2012. Mengenal Gerakan Pramuka. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Triharso, Agung. 2013. Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Ummah, Khairul, 2013. Kami Pramuka Indonesia. Sidoarjo: Masmedia
- Winarni, Endang Widi. 2011. Penelitian Pendidikan. Bengkulu: FKIP UNIB.
- Zulkarnain, Wildan. 2013. Dinamika Kelompok Latihan Kepemimpinan Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sumber Penunjang:
- Adityakusuma, Fitra Apri. 2013. Apa Itu Game dan Definisi Game Menurut Para Ahli. <http://fitraapri.blogspot.com>. Diakses oleh Ferian Tri Cahyo, 15 Februari 2015 pukul 13.00
- Alfa, Asmas. V. 2012. Asmas Pramuka "Outbound games". <http://asmaspramukawtk-mtb.blogspot.com>. Diakses oleh Ferian Tri Cahyo, 15 Februari 2015 pukul 13.00
- Merzan. 2011. Contoh Game Outbound. <https://beritaoutbound.wordpress.com> Diakses oleh Ferian Tri Cahyo, 15 Februari 2015 pukul 13.00
- Maftuf, Asep Muhammad. 2008. Buku Pegangan Pembina Pramuka. <https://datastudi.files.wordpress.com>. Diakses oleh Ferian Tri Cahyo, 15 Februari 2015 pukul 13.00
- Setyo, noor, n. 2009. Lima Macam Permainan Pelatihan. <http://direktori.umy.ac.id>. Diakses oleh Ferian Tri Cahyo, 15 Februari 2015 pukul 13.00