

**MENINGTEGRASIKAN OLTRAD EGRANG DALAM PEMBELAJARAN
BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BUDAYA BAGI
SISWA KELAS IV SDN 001 BARONG TONGKOK**

Riska¹, Zulkarnaen²

¹Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman
1501312083@ecampus.ut.ac.id, 2zulkarnaen@fkip.unmul.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop and implement a Project-Based Learning (PjBL) model in the teaching of Science and Social Studies (IPAS) for Grade IV students at elementary school, incorporating the theme of local wisdom through the traditional game egrang. The learning model is designed to increase students' active participation, foster a love for local culture, and develop motor skills and teamwork through contextual and enjoyable activities. The research employs a Classroom Action Research (CAR) method conducted in three cycles at SD Negeri 001 Barong Tongkok, Kutai Barat Regency, involving 27 students (15 boys and 12 girls). The PJBL implementation followed six stages: (1) formulating essential questions, (2) collaboratively designing the project, (3) practicing the egrang game directly in the field, (4) monitoring and guiding students throughout the project, (5) evaluating the learning process and outcomes, and (6) presenting the project results through demonstrations. Learning resources included a Grade IV IPAS textbook and educational videos from YouTube projected using an LCD projector. Assessment was conducted both formatively and summatively. The results showed that implementing the PJBL model through direct practice was highly effective. Out of 27 students, 24 demonstrated significant improvement in motor skills, courage, and understanding of local culture. Although 3 students still required additional assistance in mastering basic egrang techniques, they showed positive progress throughout the learning process. In conclusion, the direct-practice-based PJBL model is highly suitable for IPAS learning with a local wisdom theme. It is recommended that egrang activities be integrated into national celebration events such as Independence Day (August 17th), Youth Pledge Day, or Cultural Day, to encourage ongoing student participation and support the preservation of traditional games as part of national cultural heritage.

Keywords: Project-Based Learning, Traditional Games, Local Wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan melaksanakan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SD, dengan mengangkat tema kearifan lokal berupa permainan tradisional egrang. Model pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kerja sama melalui aktivitas yang kontekstual dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, bertempat di SD Negeri 001 Barong Tongkok, Kabupaten Kutai Barat, dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Prosedur pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui enam tahapan PJBL, yaitu: (1) merumuskan pertanyaan mendasar, (2) merancang proyek secara kolaboratif, (3) melaksanakan praktik langsung permainan egrang di lapangan, (4) memantau dan membimbing siswa selama pelaksanaan proyek, (5) mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran, serta (6) menyajikan hasil proyek dalam bentuk demonstrasi. Sumber belajar yang digunakan meliputi buku paket IPAS kelas IV dan video pembelajaran dari YouTube yang ditayangkan melalui proyektor LCD. Penilaian dilakukan secara formatif dan sumatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PJBL dengan pendekatan praktik langsung sangat efektif. Dari 27 siswa yang mengikuti kegiatan, sebanyak 24 siswa menunjukkan perkembangan signifikan dalam keterampilan motorik, keberanian, dan pemahaman budaya lokal. Hanya 3 siswa yang masih memerlukan pendampingan tambahan untuk menguasai teknik dasar permainan egrang, namun tetap menunjukkan progres positif selama proses pembelajaran berlangsung. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model PJBL berbasis praktik langsung sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPAS bertema kearifan lokal. Tindak lanjut yang disarankan adalah mengintegrasikan permainan egrang dalam kegiatan peringatan hari-hari besar seperti 17 Agustus, Hari Sumpah Pemuda, atau Hari Kebudayaan, sehingga siswa dapat terus belajar, berpartisipasi aktif, dan turut melestarikan permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, Olahraga Tradisional, Kearifan Lokal

A. Pendahuluan

Kearifan lokal merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari identitas budaya bangsa Indonesia. Pelestarian budaya lokal, termasuk didalamnya

olahraga tradisional, memiliki peran strategis dalam memperkaya karakter bangsa serta membangun kesadaran generasi muda terhadap nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh para

leluhur. Namun demikian, kondisi dilapangan menunjukkan bahwa pemahaman dan apresiasi siswa terhadap kearifan lokal masih rendah. Di SDN 001 Barong Tongkok, Kabupaten Kutai Barat, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan kurangnya antusiasme dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam konteks materi yang berkaitan dengan budaya lokal seperti olahraga tradisional egrang.

Permasalahan tersebut menuntut penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar proses pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual. Salah satu alternatif yang relevan adalah model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL). Model PjBL memposisikan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui pelaksanaan proyek yang nyata, kontekstual, dan kolaboratif. Thomas (2000) menjelaskan bahwa PjBL merupakan pendekatan yang menggunakan proyek sebagai inti dari

proses pembelajaran, dimana siswa melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap suatu permasalahan atau tantangan yang nyata guna menghasilkan produk atau Solusi konkret. Hal ini diperkuat oleh pendapat Bell (2010), yang menyatakan bahwa PjBL mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah dalam konteks yang bermakna.

Lebih lanjut, kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat kontekstual, serta bertujuan untuk membentuk karakter dan Kompetensi Profil Pelajar Pancasila. Nilai-nilai seperti gotong royong, kebhinekaan global, dan kemandirian menjadi komponen penting yang perlu ditanamkan melalui proses pembelajaran yang relevan dan menyentuh kehidupan nyata siswa (Kemdikbudristek, 2022). Pendekatan berbasis proyek diakui sebagai salah satu strategi utama dalam pelaksanaan pembelajaran intrakurikuler maupun proyek penguatan profil pelajar, karena mampu mengintegrasikan antara pengetahuan akademik dan pengalaman hidup.

Dalam konteks pembelajaran berbasis kearifan lokal, Saleh Basarah (2021), seorang pemerhati budaya Kalimantan Timur mengemukakan bahwa pelestarian budaya daerah melalui olahraga tradisional, seperti egrang, memiliki fungsi yang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pewarisan nilai-nilai karakter, antara lain ketangkasan, kerja sama, semangat juang, dan ketekunan. Oleh karena itu, pengintegrasian budaya lokal kedalam proses pembelajaran di sekolah dasar menjadi sangat penting dan mendesak untuk dilakukan.

Penerapan model PjBL dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 001 Barong Tongkok ini mengandung unsur kebaruan, yaitu penggabungan antara pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal dengan pelaksanaan proyek yang melibatkan metode praktik langsung dan dukungan media digital, seperti video edukatif. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk membentuk kesadaran budaya, keterampilan sosial, dan sikap positif dalam upaya pelestarian warisan budaya.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas

(PTK) yang dirancang untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek dengan integrasi kearifan lokal. Tujuan dari penerapan model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap budaya lokal, mengembangkan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis dan kerja sama, serta menjadikan siswa sebagai agen pelestari budaya di lingkungan mereka masing-masing. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup, kontekstual, dan selaras dengan kebutuhan zaman.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan siklus yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 001 Barong Tongkok, Kabupaten Kutai Barat, dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus untuk

mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) yang mengintegrasikan kearifan lokal berupa permainan tradisional egrang dalam pembelajaran IPAS.

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menanamkan nilai-nilai budaya lokal, serta mengembangkan keterampilan sosial dan motorik siswa. Setiap siklus dilakukan dengan mengacu pada enam tahapan model PjBL, yaitu: (1) merumuskan pertanyaan mendasar, (2) merancang proyek secara kolaboratif, (3) menyusun jadwal kegiatan, (4) memantau proses dan perkembangan proyek, (5) menguji hasil proyek di lapangan melalui praktik permainan egrang, dan (6) mengevaluasi pengalaman belajar.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi aktivitas belajar, wawancara guru dan siswa, dokumentasi kegiatan, serta penyebaran angket respons siswa terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data,

dan penarikan kesimpulan, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase ketercapaian indikator keberhasilan tindakan, seperti keterlibatan siswa, hasil belajar, dan respon siswa terhadap pembelajaran.

Uji kepraktisan model dilakukan melalui angket kepada guru dan siswa, sementara uji keefektifan dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa pada setiap siklus melalui uji gain score. Penggunaan permainan egrang sebagai bagian dari proyek diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep IPAS secara kontekstual, tetapi juga memperkuat karakter pelajar Pancasila.

Menurut Wirdalena dan Mayar (2022), pendekatan PTK sangat relevan dalam konteks pengembangan pembelajaran inovatif karena memungkinkan perbaikan langsung dalam proses pembelajaran melalui siklus reflektif dan partisipatif. Oleh karena itu, metode ini dianggap tepat untuk memperkuat validitas praktik lapangan dan efektivitas model pembelajaran PjBL yang diintegrasikan dengan kearifan lokal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, yang masing-masing menunjukkan peningkatan signifikan terhadap keterlibatan siswa, pemahaman terhadap materi IPAS, serta apresiasi terhadap budaya lokal, khususnya permainan tradisional egrang. Hasil pengamatan dan analisis data menunjukkan bahwa penerapan model Project-Based Learning (PjBL) yang terintegrasi dengan kearifan lokal mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Pada Siklus I, keterlibatan siswa masih terbatas. Hanya sekitar 55,6% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam proyek yang dirancang. Siswa tampak antusias terhadap kegiatan bermain egrang, namun masih belum memahami sepenuhnya konsep-konsep IPAS yang terkait. Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 67,4, dengan 45% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Memasuki Siklus II, terjadi peningkatan pada aspek partisipasi dan pemahaman. Sekitar 74,1% siswa mulai aktif berkolaborasi dan menunjukkan peningkatan dalam merancang serta mempresentasikan proyek. Nilai rata-rata siswa

meningkat menjadi 75,2, dan 70% siswa telah mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi proyek dengan konteks lokal membuat pembelajaran menjadi lebih dekat dengan pengalaman nyata siswa.

Pada Siklus III, keterlibatan siswa mencapai 88,9%, dengan peningkatan pemahaman materi IPAS yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,3, dan sebanyak 89% siswa telah mencapai KKM. Siswa tampak mampu mengaitkan konsep sains sosial dengan praktik permainan egrang, serta menunjukkan sikap positif seperti gotong royong, kemandirian, dan keberanian. Respons siswa terhadap pembelajaran juga sangat baik, berdasarkan hasil angket dengan skor kepraktisan rata-rata 87,5% (kategori sangat praktis).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) yang terintegrasi dengan permainan tradisional egrang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, pemahaman materi IPAS, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Model ini dirancang dalam bentuk proyek kontekstual yang dikembangkan

secara kolaboratif antara guru dan siswa, disertai praktik langsung dan penggunaan media digital seperti video edukatif yang memperkaya pengalaman belajar.

Dari sisi keterlaksanaan, model PjBL ini berjalan dengan baik selama tiga siklus tindakan. Setiap tahapan pelaksanaan—mulai dari perencanaan proyek, pelaksanaan praktik permainan egrang, hingga refleksi dan evaluasi—dapat diterapkan secara sistematis sesuai dengan enam langkah utama dalam sintaks PjBL. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL dengan pendekatan budaya lokal dapat diimplementasikan secara realistis di tingkat sekolah dasar, bahkan di daerah dengan sarana terbatas, selama didukung oleh kreativitas guru dan dukungan sekolah.

Dari aspek keefektifan, data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan yang nyata: rata-rata nilai siswa meningkat dari 67,4 pada siklus I menjadi 82,3 pada siklus III, dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 45% menjadi 89%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap

materi yang diajarkan. Penerapan proyek yang berkaitan langsung dengan kehidupan siswa dan latar budaya mereka terbukti dapat memperkuat makna pembelajaran dan meningkatkan daya serap materi.

Sementara itu, dari sisi kepraktisan, angket yang disebarakan kepada guru dan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 87,5%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru merasa bahwa model ini mudah diterapkan karena tidak membutuhkan alat atau media yang rumit, sementara siswa merespons positif karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, dinamis, dan menyenangkan. Penggunaan permainan tradisional seperti egrang tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai jembatan untuk memahami konsep IPAS secara kontekstual.

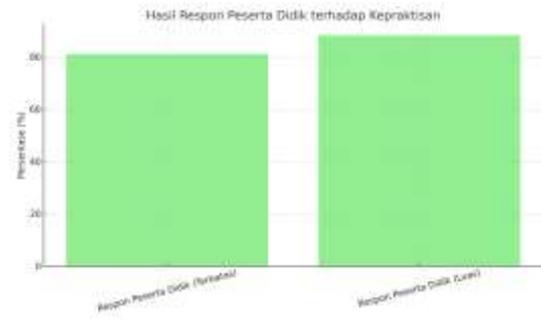
Lebih lanjut, hasil ini sejalan dengan teori Thomas (2000) dan Bell (2010), yang menyatakan bahwa PjBL mampu mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah, terutama jika dikemas dalam konteks lokal yang bermakna. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, model ini juga mendukung pencapaian tujuan

pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memperkuat dimensi Profil Pelajar Pancasila melalui nilai-nilai gotong royong, keberanian, dan kemandirian yang muncul dalam praktik permainan egrang.

Temuan ini juga memperkuat pandangan Wirdalena dan Mayar (2022) yang menyatakan bahwa pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) relevan digunakan dalam konteks inovasi pembelajaran karena memungkinkan guru untuk melakukan perbaikan secara bertahap dan reflektif berdasarkan situasi nyata di kelas. Dengan demikian, model PjBL yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti praktis, efektif, dan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dalam konteks pembelajaran IPAS berbasis budaya lokal di sekolah dasar.



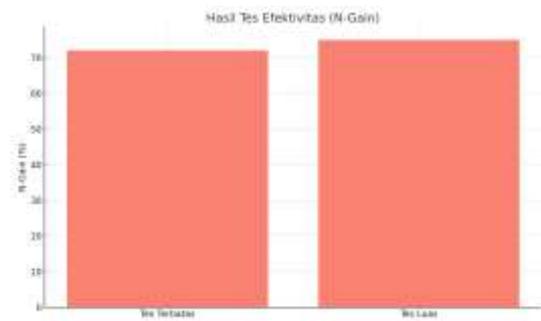
Gambar 1 Hasil penilaian kelayakan model PjBL



Gambar 2 Hasil Respon Siswa terhadap Kepraktisan



Gambar 3 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran



Gambar 4 Hasil Tes Efektivitas (N-Gain)

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Project-Based Learning (PjBL) yang mengintegrasikan permainan tradisional egrang dalam

pembelajaran IPAS kelas IV SDN 001 Barong Tongkok berhasil meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa secara nyata. Keberhasilan ini terlihat dari peningkatan keterlibatan aktif siswa dari 55,6% pada siklus I menjadi 88,9% pada siklus III, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 45% menjadi 89%. Rata-rata nilai siswa juga mengalami kenaikan dari 67,4 menjadi 82,3. Selain itu, kepraktisan model berdasarkan angket guru dan siswa mencapai 87,5%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Penerapan model PjBL yang dikemas dalam bentuk proyek kontekstual dengan pendekatan budaya lokal terbukti mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Kegiatan praktik langsung dan penggunaan media digital turut mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran PjBL terbukti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Saran :

1. Bagi Guru: Disarankan untuk menerapkan model PjBL berbasis kearifan lokal sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
2. Bagi Sekolah: Perlu memberikan dukungan berupa fasilitas, pelatihan, dan kebijakan yang mendorong pengembangan pembelajaran kontekstual dan kolaboratif.
3. Bagi Peneliti Lain: Dapat melanjutkan penelitian ini pada jenjang atau mata pelajaran lain untuk memperkuat bukti efektivitas model PjBL dalam konteks pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., & Syaodih, E. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: Guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Latip, A. D. A., & Supriatna, A. (2023). *Strategi project based learning berbasis STEM dalam memotivasi*

- siswa aktif dan kreatif. *Widina Media Utama*.
- Lestari, S., & Yuwono, A. A. (2022). Coaching untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). *Kun Fayakun*.
- Sahril. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penerapan model Problem Based Learning di MAS Darul Istiqamah Manado. *MAS Darul Istiqamah*.
- Azani Putri, G. A. B., Asrin, A., Fauzi, A., & Syazali, M. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sasak pada pembelajaran IPAS. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 792–799.
- Firmansyah, R. (2019). Pengaruh model blended learning terhadap hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 34–42.
- Handayani, T. (2021). Project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*, 3(1), 45–54.
- Lestari, M. (2020). Efektivitas model TPS dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–63.
- Nuraini, D. (2023). Penggunaan media interaktif berbasis ICT dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 4(2), 101–110.
- Prasetyo, H. (2018). Model mind mapping untuk meningkatkan daya ingat. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(3), 76–84.
- Pristy, N., & Sukartono. (2023). Kontribusi media PowerPoint interaktif dan model problem based learning terhadap hasil belajar IPAS sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2026–2036.
- Rahmawati, B. (2022). Penerapan discovery learning untuk meningkatkan literasi sains. *Jurnal Pendidikan Sains SD*, 7(3), 144–152.
- Saputra, E. (2022). Penerapan flipped classroom pada pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 20–30.
- Susanto, A. (2021). Pengaruh model PBL terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 112–120.
- Wahyuni, S. (2020). Implementasi model role play dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 6(2), 89–98.
- Zahra, N. (2021). Pengaruh problem solving approach terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 66–74.
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: How individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 20(1), 1–10.