

IMPLEMENTATION OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL THROUGH THE GAME OF GALAH HADANG IN THE HISTORY LEARNING OF CLASS XII IPS SMAN 1 SUNGAI AMBAWANG STUDENTS

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Galah Hadang Dalam Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang

Rido Septiadi¹, Andang Fimansyah², Astrini Eka Putri³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Indonesia.

¹F1231211029@student.untan.ac.id

(*) Corresponding Author

¹F1231211029@student.untan.ac.id
+62 896 91677251

How to Cite: Septiadi, R., Fimansyah, A., Putri, E. A. (2026). Implementation Of The Cooperative Learning Model Through The Game Of Galah Hadang In The History Learning Of Class XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang Students. doi: 10.36526/js.v3i2.7403

Received : 30-01-2026
Revised : 28-07-2026
Accepted : 10-10-2026

Keywords:

Cooperative
Learning, Obstacle
Course, History,
Student Participatio,
Traditional Games.

Abstract

This study aims to find out the planning, implementation, and evaluation of the implementation of the cooperative learning model through the game of Galah Hadang in the history learning of class XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang. The research background is based on the need for learning innovations that are interesting, contextual, and strengthen the values of local character and culture. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, documentation, and literature studies. The interview was the main source, involving 1 history teacher and 5 students of class XII social studies. The results of the study showed that at the planning stage, teachers set integrative goals between history materials and traditional games, adjusting the materials and schedules. In implementation, Galah Hadang was modified to be relevant to the material of the threat of national disintegration, increasing participation and cooperation. Evaluation is carried out through group presentation assignments.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia umumnya dilaksanakan di lembaga sekolah sebagai tempat orang tua mempercayakan anaknya untuk berkembang dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan sekolah merupakan kegiatan terencana dan terorganisasi, terutama melalui proses belajar mengajar di kelas, dengan tujuan menghasilkan perubahan positif sesuai tahap perkembangan anak. Keberhasilan pendidikan ditandai oleh peningkatan mutu bangsa, yang secara operasional diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan sendiri merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan. Menurut KBBI, pendidikan berasal dari kata "didik" yang mendapat imbuhan "pe" dan akhiran "an", sehingga bermakna metode atau tindakan membimbing.

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan usaha pokok untuk mewariskan nilai-nilai kebudayaan kepada generasi baru, tidak hanya menjaga tetapi juga memajukan dan mengembangkan kebudayaan demi kehidupan kemanusiaan. Konsep pendidikan yang beliau anut menekankan pada budi pekerti sebagai landasan pembentukan sikap dan perilaku peserta didik yang lebih baik. Gagasan ini sejalan dengan sistem pendidikan Indonesia saat ini yang menghargai kebebasan dan kemerdekaan belajar. Dalam Kurikulum Merdeka, pendekatan pendidikan

berorientasi pada peserta didik melalui Student-Cultured e-learning, yang selaras dengan semboyan “Ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani.

Secara hakikat, pendidikan adalah proses mendidik yang dilakukan pengajar kepada peserta didik, dimana orang dewasa diharapkan mampu memberi teladan, pengarahan, pembelajaran, peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pendidikan tidak hanya berasal dari lembaga formal, tetapi juga keluarga dan masyarakat yang berperan penting sebagai wadah pembinaan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman (Mildawati & Tangngareng, 2023). Pembelajaran sendiri merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang tidak terlepas dari aktivitas dalam diri manusia untuk mengamati, memahami, dan berkembang menjadi insan seutuhnya. Menurut Winkel dalam Bunyamin (2021), belajar adalah aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, serta nilai yang relatif menetap.

Belajar dan pembelajaran terkait kenegaraan tercermin dalam pendidikan nasional yang diatur negara sebagai wujud cita-cita kolektif bangsa, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, meliputi kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam pelaksanaannya, negara membentuk konsep pendidikan nasional dengan sekolah sebagai lembaga penyelenggara yang melaksanakan perancangan pendidikan melalui kurikulum nasional. Melalui berbagai mata pelajaran, sekolah tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir dan perubahan perilaku, tetapi juga menanamkan cita-cita bangsa, salah satunya melalui mata pelajaran Sejarah.

Menurut Hartono & Huda (2019), materi pendidikan dalam pembelajaran sejarah memiliki potensi besar dalam pembentukan karakter bangsa, karena pembelajaran sejarah tidak hanya berfungsi sebagai media pembangunan kepribadian nasional, identitas, dan jati diri bangsa, tetapi juga berperan dalam peningkatan kualitas manusia dan masyarakat. Untuk mencapai hasil maksimal, berbagai model pembelajaran terus dikembangkan sebagai strategi guru dalam meningkatkan motivasi, sikap belajar, berpikir kritis, keterampilan sosial, serta hasil belajar peserta didik. Guru sebagai tenaga pendidik memegang peran kunci, di mana kualitas metode, model, dan sumber pembelajaran yang digunakan akan sangat memengaruhi tingkat pemahaman siswa. Banyak pendidik memanfaatkan beragam model pembelajaran sebagai upaya mempermudah penyampaian materi sejarah kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada 13 Juni 2024 dengan guru sejarah SMAN 1 Sungai Ambawang, Ibu Dian Aristia, S.Pd., diperoleh informasi bahwa salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi Sejarah adalah model pembelajaran kooperatif melalui permainan Galah Hadang. Model ini bertujuan meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi peserta didik dengan memungkinkan mereka bekerja sama dalam kelompok, sehingga pemahaman terhadap materi lebih mendalam melalui diskusi dan kerja sama. Selain itu, penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, yang menjadi faktor penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan pembelajaran sejarah yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Permainan galah hadang dipilih karena tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai budaya lokal yang relevan. Permainan tradisional ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial, seperti disiplin, tanggung jawab, serta kerja sama. Selain itu, aktivitas fisik dalam permainan dapat merangsang pemikiran kritis dan analitis, sehingga mendukung penguasaan materi sejarah. Integrasi Galah Hadang sejalan dengan upaya memperkuat pendidikan karakter dan nilai-nilai lokal, serta kebijakan pembelajaran kontekstual sesuai budaya peserta didik.

METODE

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan metode pembelajaran sejarah yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna karena pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif, sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterampilan sosial. Model pembelajaran kooperatif dipadukan dengan permainan tradisional Galah Hadang yang mengandung nilai kerja sama, strategi, dan sportivitas selaras dengan materi sejarah. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendeskripsikan fenomena pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sungai Ambawang agar tercipta suasana belajar interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan budaya lokal. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang menentukan fokus, memilih informan, mengumpulkan, menilai, menganalisis, dan menafsirkan data (Maruwu, 2024). Hal ini sejalan dengan Wijaya (2018) yang menegaskan kapasitas peneliti sebagai pengamat partisipan sangat menentukan keakuratan serta arah penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Sungai Ambawang, yang bertempat Gg. Manunggal XVIII, Sui Ambawang Kuala, Kec. Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Partisipan yang terlibat di dalam penelitian ini adalah Ibu Dian Aristia, S.Pd. sebagai guru Sejarah di SMAN 1 Sungai Ambawang, beserta peserta didik kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang. Ibrahim (2015) menjelaskan bahwa sumber data adalah orang, benda, atau objek yang dapat memberikan informasi, fakta, dan realitas yang relevan dengan penelitian, yang terdiri atas sumber primer dan sekunder. Sumber primer merupakan data langsung atau pokok utama yang diberikan kepada peneliti, berupa informasi, fakta, atau realitas yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari RPP Mata Pelajaran Sejarah Indonesia, Ibu Dian Aristia, S.Pd. selaku guru Sejarah, serta peserta didik kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang. Sementara itu, sumber sekunder adalah data yang tidak langsung diberikan kepada peneliti, melainkan berupa informasi pendukung yang dalam penelitian ini berasal dari waka kurikulum SMAN 1 Sungai Ambawang, foto lokasi penelitian, rekaman wawancara, dan dokumen terkait.

Menurut Jailani (2023), observasi, wawancara, dan dokumentasi tidak dapat menggantikan peran peneliti sebagai instrumen utama pengumpulan data. Sejalan dengan itu, Handoko., dkk (2024) menegaskan bahwa peneliti kualitatif berperan sebagai *human instrument* dengan fungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan, mengumpulkan dan menilai kualitas data, menganalisis, menafsirkan, serta menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data kualitatif dilakukan sejak proses pengumpulan hingga selesai untuk memperoleh data yang kredibel. Saleh (2017) menyatakan bahwa analisis data bersifat interaktif dan berkelanjutan hingga data jenuh, dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data (*data display*), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing/verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sungai Ambawang dalam mata pelajaran Sejarah. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai hasil kolaborasi antara peneliti dan informan untuk mendapatkan informasi yang akurat. Penelitian ini disajikan berdasarkan tiga rumusan masalah, yaitu perencanaan implementasi model pembelajaran kooperatif melalui permainan Galah Hadang, pelaksanaan model tersebut dalam pembelajaran Sejarah, serta evaluasi penerapannya pada peserta didik kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang.

a. Perencanaan Dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Galah Hadang Pada Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang

Pengamatan dalam perancangan tujuan pembelajaran memutuskan penggunaan permainan Galah Hadang dalam pembelajaran sejarah. Ibu Dian Aristia, S.Pd. menyatakan bahwa

permainan ini memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari, melatih kerja sama, serta menarik minat peserta didik. Ia menilai remaja saat ini lebih mengenal permainan online dibanding tradisional, sehingga penerapan Galah Hadang sebagai permainan tradisional memberi keunggulan tersendiri dan mampu menarik perhatian siswa.

Tabel 1. Coding wawancara bersama guru

Jawaban Narasumber	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
Guru menggunakan model pembelajaran kooperatif melalui permainan	Model kooperatif; permainan tradisional	Strategi / metode pembelajaran	Implementasi model kooperatif dalam sejarah

Permainan tradisional Galah Hadang dipilih dalam pembelajaran sejarah karena memiliki nilai historis, budaya, dan edukatif yang kuat, sehingga membuat pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Nilai perjuangan dan strategi dalam permainan ini mencerminkan taktik perang serta pertahanan wilayah yang dipelajari dalam sejarah, sekaligus melatih peserta didik berpikir strategis, bekerja sama, dan menganalisis situasi. Menurut Ibu Dian Aristia, S.Pd., guru sejarah kelas XII IPS, Galah Hadang juga relevan dengan kurikulum, khususnya KD 3.1 dan 4.1 tentang Perjuangan Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa.

Tabel 2. Coding wawancara bersama guru

Jawaban Narasumber	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
Dimulai dengan merancang tujuan sesuai KD, materi relevan (contoh: pembelajaran perjuangan menghadapi ancaman disintegrasi bangsa), melakukan penyesuaian KD, mengatur waktu, serta menyusun jadwal agar tidak mengganggu alokasi waktu lain.	Perencanaan tujuan, penyesuaian KD, pengaturan waktu, penyusunan jadwal	Perencanaan strategi pembelajaran, implementasi KD, manajemen waktu	Perencanaan implementasi pembelajaran

Menurut Ibu Dian Aristia, S.Pd., penyesuaian jadwal pembelajaran menjadi inisiatif masing-masing guru agar kegiatan belajar mengajar lebih optimal. Dalam hal ini, beliau menyesuaikan permainan Galah Hadang dengan jadwal sekolah yang menetapkan dua kali pertemuan untuk satu bab materi, sehingga permainan dilaksanakan selama dua pertemuan pembelajaran sejarah.

Tabel 3. Coding wawancara bersama guru

Jawaban Narasumber	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
Pelaksanaan dilakukan dalam dua pertemuan: pertama penyampaian materi dan permainan, kedua presentasi dan evaluasi.	Pelaksanaan bertahap dua pertemuan	Tahapan implementasi	Implementasi pembelajaran

B. Pelaksanaan dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Galah Hadang Pada Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang Dalam Mata Pelajaran Sejarah

Penerapan permainan Galah Hadang dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi, membuat peserta didik antusias dan tertarik. Mereka menilai model ini berbeda dari pembelajaran sejarah biasanya, bahkan beberapa meminta agar metode tersebut diulang kembali.

Tabel 4. Coding wawancara bersama siswa

Jawaban Narasumber	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
"Iya saya tertarik"	Keterarikan; rasa ingin tahu	Motivasi belajar	Peningkatan minat belajar sejarah
"Iya saya senang karena model pembelajaran kali ini berbeda dengan sebelumnya."	Senang; berbeda dengan sebelumnya	Variasi metode belajar	Pengaruh inovasi metode pembelajaran

Setelah guru menjelaskan materi secara singkat di kelas, peserta didik diarahkan ke luar ruangan untuk memainkan Galah Hadang yang dimodifikasi sesuai tujuan pembelajaran sejarah. Permainan menggunakan lapangan dengan garis pembatas dan buku ajar sebagai media. Peserta didik dibagi dalam kelompok dengan peran tertentu, seperti PKI Madiun, DI/TII, pemerintah RI, dan tokoh masyarakat. Setiap pemain harus melewati garis pertahanan lawan dengan menjawab pertanyaan sejarah atau menyampaikan strategi sesuai tokoh maupun peristiwa yang diperankan.

Tabel 5. Coding wawancara bersama guru

Jawaban Narasumber	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
Guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran di awal agar siswa memahami arah pembelajaran	Penyampaian tujuan; arah pembelajaran	Perencanaan pembelajaran	Strategi implementasi
Sarana yang digunakan: lapangan, tali pembatas, fasilitas/perangkat pendukung	Sarana dan prasarana	Pendukung fasilitas	Faktor pendukung implementasi

Permainan galah hadang dilaksanakan dilapangan dengan aturan kelompok penyerang berusaha menembus barisan penjaga dan kembali ke titik awal tanpa tertangkap, sementara penjaga hanya bergerak di garis yang ditentukan untuk menghadang lawan. Permainan ini menuntut kerja sama, komunikasi, dan strategi tim yang mencerminkan dinamika perjuangan dalam sejarah. Selama permainan, guru mengamati proses kolaborasi dan strategi peserta didik, lalu menghentikan permainan setelah lima menit untuk melanjutkan penjelasan materi selama sepuluh menit. Setelah itu, guru memfasilitasi refleksi melalui diskusi dan memberikan penguatan nilai historis, menekankan kesamaan perjuangan peserta didik dalam permainan dengan strategi para pahlawan melawan penjajah.

C. Evaluasi Dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Galah Hadang Pada Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang Dalam Mata Pelajaran Sejarah

Evaluasi berperan penting untuk menilai efektivitas penerapan model pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil. Pada penelitian ini, evaluasi difokuskan pada implementasi model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional Galah Hadang dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sungai Ambawang. Pendekatan ini bertujuan mengatasi anggapan bahwa sejarah membosankan sekaligus menumbuhkan keterlibatan aktif, pemahaman mendalam, dan kerja sama antar peserta didik.

Tabel 6. Coding wawancara bersama guru

Jawaban Narasumber	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
Permainan tradisional Galah Hadang mampu mengatasi kebosanan dalam belajar sejarah.	Permainan tradisional, mengatasi kebosanan	Peran permainan tradisional	Urgensi model kooperatif

Guru memberikan evaluasi berupa tugas kelompok membuat soal dan presentasi pada pertemuan berikutnya. Menurut Ibu Dian Aristia, S.Pd., model kooperatif melalui permainan Galah Hadang kurang optimal untuk penyampaian materi karena keterbatasan waktu, tetapi efektif sebagai sumber belajar melalui penugasan. Berdasarkan observasi, pada akhir pertemuan pertama guru menugaskan peserta didik membuat presentasi tentang Perjuangan Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa yang dikaitkan dengan alur permainan. Pada pertemuan selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja di depan kelas, dilanjutkan diskusi dan tanya jawab antar kelompok. Kegiatan ini berlangsung hingga semua kelompok selesai, dan penilaian dilakukan guru berdasarkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai format yang disiapkan.

Pembahasan

Pembahasan ini menyajikan uraian hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian diintegrasikan dengan tinjauan pustaka sesuai teknik analisis. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, sehingga temuan yang ada dikaitkan dengan teori-teori relevan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap implementasi pembelajaran yang diteliti.

1. Perencanaan Dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Galah Hadang Pada Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang

Dalam pembelajaran sejarah, permainan Galah Hadang dapat dimodifikasi untuk merefleksikan nilai perjuangan, strategi, solidaritas, dan kepemimpinan, sehingga peserta didik tidak hanya bermain secara fisik tetapi juga memahami konsep sejarah melalui pengalaman simbolis. Mareta & Jamil (2022) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah yang dikaitkan dengan aktivitas dekat kehidupan peserta didik mampu membangkitkan kesadaran sejarah sekaligus mempermudah pemahaman nilai-nilainya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan kesadaran budaya. Model kooperatif melalui Galah Hadang dirancang menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan, dengan guru menyusun RPP berdasarkan KI dan KD Kurikulum 2013, menekankan penguasaan materi sejarah, kemampuan berpikir kritis, serta pengembangan karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas.

Pendekatan ini membuat peserta didik tidak hanya memahami sejarah dari buku teks, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan Laily (2023) yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis narasi, drama, atau permainan dapat mengembangkan imajinasi serta menumbuhkan empati terhadap tokoh dan peristiwa sejarah. Secara keseluruhan, perencanaan pembelajaran sejarah melalui model kooperatif berbasis permainan Galah Hadang menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar, membangun pemahaman yang kontekstual, dan menanamkan nilai karakter. Dengan pendekatan aktif dan partisipatif, pembelajaran sejarah tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif, sehingga peserta didik mampu mengembangkan jati diri, kesadaran sejarah, dan semangat kebangsaan.

Menurut Putra & Ramayani (2022), kegiatan berkelompok bertujuan agar peserta didik dapat saling berbagi ide, gagasan, dan pola pikir melalui diskusi yang bervariasi dibanding metode biasa. Dengan adanya waktu untuk berpikir sendiri, merespons, berdiskusi, dan berbagi, peserta didik dilatih mengembangkan kemampuan berpikir individu sekaligus keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman. Proses ini mendorong mereka saling melengkapi jawaban serta menciptakan keterlibatan aktif selama pembelajaran.

Penyesuaian materi bertujuan menjembatani pengalaman konkret dengan pemahaman konsep sejarah yang abstrak. Mariyono (2024) menegaskan bahwa pembelajaran lebih bermakna ketika peserta didik terlibat aktif dalam proses sosial dan kultural, sehingga model ini mengadopsi pendekatan konstruktivis yang mendorong

pembangunan makna melalui pengalaman langsung. Integrasi permainan tradisional seperti Galah Hadang tidak hanya mendukung pembelajaran sejarah, tetapi juga sejalan dengan prinsip pendidikan multikultural dan penguatan karakter bangsa. Melalui permainan, peserta didik menginternalisasi nilai toleransi, kerja sama, serta kesetiaan terhadap bangsa dan negara. Hal ini sejalan dengan Sukmadinata (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya menekankan aspek kognitif, melainkan juga berfungsi membentuk karakter dan jati diri bangsa.

2. Pelaksanaan Dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Galah Hadang Pada Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang Dalam Mata Pelajaran Sejarah

Pada pertemuan awal, guru membuka pembelajaran dengan pengantar tentang ancaman disintegrasi bangsa seperti pemberontakan DI/TII, PRRI/Permesta, dan gerakan separatis lain, yang disampaikan secara interaktif melalui diskusi dan studi kasus. Selanjutnya, guru memperkenalkan permainan Galah Hadang sebagai simulasi sejarah yang dimodifikasi untuk merepresentasikan perjuangan bangsa, di mana tiap kelompok memerankan tokoh pejuang, masyarakat sipil, atau pihak yang mengancam integrasi bangsa. Aturan, tujuan, dan nilai-nilai permainan dijelaskan agar peserta didik memahami maknanya. Sesuai pendapat Mariyono (2024), pembelajaran lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif dalam proses sosial-kultural, dan model ini mengadopsi pendekatan konstruktivis berbasis pengalaman langsung. Integrasi permainan tradisional juga mendukung pendidikan multikultural serta pembentukan karakter, karena selain memahami sejarah, peserta didik menginternalisasi nilai toleransi, kerja sama, dan kesetiaan pada bangsa.

Pada pertemuan kedua, peserta didik dibagi dalam kelompok untuk menyiapkan strategi dalam permainan Galah Hadang yang dilaksanakan di lapangan sekolah, dengan tugas mempertahankan wilayah simbolis dari ancaman lawan. Setiap aksi dan interaksi dalam permainan merepresentasikan peristiwa sejarah, misalnya upaya menahan lawan dianalogikan sebagai menjaga kedaulatan negara. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat yang mencatat dinamika kerja sama, kepemimpinan, dan komunikasi antar kelompok. Menurut Hariana (2021), model kooperatif ini sejalan dengan teori *sociocultural learning* yang menekankan pembelajaran melalui interaksi sosial, serta pendapat Prasetya (2017) bahwa permainan tradisional berbasis tantangan, fisik, dan strategi, mirip dengan "Duel Sejarah" dalam model TGT karena keduanya memanfaatkan kompetisi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

3. Evaluasi Dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Galah Hadang Pada Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang Dalam Mata Pelajaran Sejarah

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dalam implementasi model pembelajaran kooperatif melalui permainan Galah Hadang pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Sungai Ambawang. Evaluasi bertujuan mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai sekaligus menilai efektivitas metode dan media yang digunakan guru. Menurut Sawaluddin (2018), evaluasi adalah proses sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas, baik dari segi nilai maupun makna, berdasarkan kriteria tertentu yang digunakan dalam pengambilan keputusan. Evaluasi juga memberikan gambaran menyeluruh mengenai pencapaian peserta didik, serta menjadi dasar guru dalam merancang pembelajaran lanjutan sesuai kebutuhan.

Pelaksanaan evaluasi dalam model pembelajaran ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Aspek pengetahuan (kognitif) menilai pemahaman peserta didik terhadap materi Perjuangan Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa, terlihat dari kemampuan mengaitkan permainan dengan peristiwa sejarah nyata serta argumentasi dalam diskusi. Aspek keterampilan (psikomotorik) mencakup partisipasi dalam permainan, kerja sama tim, strategi yang digunakan, dan peran fisik yang

merepresentasikan materi sejarah. Sementara itu, aspek sikap (afektif) menilai sportivitas, tanggung jawab, penghargaan terhadap pendapat orang lain, dan kedisiplinan selama kegiatan berlangsung.

Tabel 7. Coding wawancara bersama guru

Jawaban Narasumber	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
Evaluasi meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.	Pengetahuan; keterampilan; sikap	Indikator evaluasi	Evaluasi implementasi

Pada sesi akhir, peserta didik melakukan refleksi dan diskusi kelompok untuk mengaitkan pengalaman bermain dengan materi sejarah. Setiap kelompok mempresentasikan pemahaman mereka mengenai bentuk ancaman disintegrasi bangsa, cara bangsa Indonesia menghadapinya, serta nilai perjuangan dan nasionalisme yang tercermin dalam permainan. Refleksi ini memperkuat pemahaman kognitif dan afektif peserta didik tentang pentingnya menjaga keutuhan NKRI. Diskusi kelas dilakukan melalui tanya jawab untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, memperluas wawasan sejarah secara kontekstual, serta mendapatkan umpan balik dari guru terkait penampilan dan sikap selama proses pembelajaran.

Sebagaimana dikemukakan Rosita & Leonard (2015) pembelajaran kooperatif memberi kesempatan peserta didik untuk saling belajar melalui interaksi sosial. Permainan dalam pembelajaran aktif juga meningkatkan keterlibatan dan memperdalam pemahaman konsep (Sawaluddin, 2018). Hal ini sejalan dengan Puspita., dkk (2025) yang menyatakan bahwa evaluasi kognitif dan afektif cocok diterapkan di kelas XII IPS melalui permainan tradisional Galah Hadang. Hasil presentasi tiap kelompok diapresiasi dan dikoreksi langsung oleh guru, kemudian didiskusikan kembali guna memperbaiki pemahaman dan hasil kerja peserta didik.

Tabel 8. Coding wawancara bersama siswa

Jawaban Narasumber	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
Umpan balik diberikan dengan apresiasi, koreksi langsung, dan diskusi perbaikan yang bersifat konstruktif.	Umpan balik; Apresiasi; Koreksi langsung; Diskusi perbaikan; Konstruktif	Apresiasi; Koreksi; Diskusi konstruktif	Evaluasi implementasi

PENUTUP

Penelitian ini tentang implementasi model pembelajaran kooperatif melalui permainan Galah Hadang pada pembelajaran sejarah kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Ambawang menunjukkan bahwa proses dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyesuaikan tujuan, materi, dan jadwal agar permainan dapat terintegrasi dengan kompetensi dasar, khususnya materi Perjuangan Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa. Pelaksanaan dilakukan melalui kerja kelompok dengan simulasi permainan, menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan bermakna, meskipun tidak semua peserta didik menyukai metode ini. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memperkuat nilai historis. Evaluasi dilakukan melalui penugasan, presentasi, dan refleksi, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasilnya, model ini efektif meningkatkan pemahaman sejarah, keterampilan kerja sama dan komunikasi, serta menumbuhkan sportivitas, tanggung jawab, dan nasionalisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. In UPT UHAMKA Press.
- Hartono, Y., & Huda, K. (2019b). *Pembelajaran Sejarah Transformatif Untuk Materi Sejarah Kontroversial*. UNIPMA Press.
- Hariana, K. (2021). Vygotsky's Sociocultural Theory Constructivism in Art Education. *Education Journal*, 2(1), 48-59.
- Handoko, Y., Wijaya, H. A., & Lestari, A. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif Panduan Praktis untuk Penelitian Administrasi Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ibrahim, D. (2015). Penelitian kualitatif. *Journal Equilibrium*, 5, 1-8.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Laily., Q. (2023). *Stratgei Pendidik Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Aisyah Tunggulsari*. Jakarta
- Mariyono, D. (2024). *Strategi Pembelajaran dari Teori ke Praktik Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi*. Nas Media Pustaka.
- Mildawati, T., & Tangngareng, T. (2023). Jenis-Jenis Pendidikan (Formal, Nonformal Dan Informal) Dalam Perspektif Islam. *Vifada Journal of Education*, 1(2), 01-28.
- Mareta, Y., & Jamil, R. N. (2022). Pembelajaran Sejarah Lokal: Enkulturas Berpikir Kritis. Tarikhuna: *Journal of History and History Education*, 4(1), 1-11
- Putra, L. A., & Ramayani, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Numbered Head Together Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X MAN 1 Langkat. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 1(3), 86-98.
- Puspita, A. M. I., SD, S. P., Pd, M., Purwanti, M. D., Harini, S. P. R., Pd, S., ... & Marpaung, D. W. (2025). *Etnopedagogi: Membumikan Pendidikan dengan Kearifan Lokal*. Indonesia Emas Group.
- Prasetya, H. R. (2017). Impementasi Model Pmebelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA N 1 BangunTapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017 .Risalah, 4(3).
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan kerja sama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1).
- Sawaluddin, S. (2018). Konsep Evaluasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 3(1), 39-52.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198-211.
- Wijaya, H. (2018). Ringkasan dan Ulasan Buku Analisis Data Penelitian Kualitatif (Prof. Burhan Bungin). *ResearchGate*, no. March, 1-45.