BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dalam penelitian ini ada dua yaitu, hasil penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adapun hasil penelitian kuantitatif yaitu diperoleh dari angket dengan tampilan *pie chart,* data deskriptif dan hasil penelitian kualitatif berupa hasil wawancara, dan analisis dokumen. Diperoleh data tentang implikasi pengetahuan guru mengenai permainan tradisional di tiga sekolah dasar yang ada di Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin. Data yang diperoleh dari angket, wawancara, dan analisis dokumen ini akan menghasilkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

4.1.1 Hasil Angket

Data yang diperoleh menggunakan instrumen angket menghasilkan data kuantitatif. Teknik angket dilakukan guna mendapatkan data tentang pengetahun guru mengenai permainan tradisional di tiga sekolah dasar di Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin. Data angket berguna memberikan gambaran nyata terhadap kondisi dan keadaan pengetahan guru tentang permainan tradisional di tiga sekolah dasar di Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin. Data yang diperoleh menggunakan instrumen angkat yang diberikan kepada sampel yaitu para guru kelas di Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin sebanyak 19 orang guru, kemudian diolah dan ditampilkan menggunkan *pie chart.* Adapun hasil data yang diperoleh dari angket yang diisi oleh responden sebanyak 19 guru kelas di tiga

sekolah dasar Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.1 Dominan Pengetahuan Guru

No	Indikator	Inisial Guru	Alasan
1.	Penyusunan silabus yang diintegrasikan dengan permainan tradisional.	AK, Y, AV, SM, SM, IR, SS, Z, SN, M, EA, H, SM, IAW, S, RH	Alasan dominannya silabus yang disediakan oleh pemerintah dapat di modifikasi sehingga saya memodifikasi silabus dengan menggunakan permainan tradisional.
2.	Penyusunan Rpp yang mengintegrasikan nilai-nilai di dalam permainan tradisional.	EA, H, SM, IAW, S, RH	Alasan dominannya saya memasukkan permainan tradisional dalam pembelajaran agar memberikan pembelajaran lebih menarik sekaligus dapat melestarikan kearifan lokal.
3.	Memilih materi yang diintegrasikan nilai-nilai pada permainan tradisional.	IAW, S, RH	Alasan dominannya dengan memberikan contoh pembelajaran secara nyata lebih mudah di mengerti oleh peserta didik.
4.	Mengenalkan kearifan lokal pada peserta didik.	SM, SS, Z, SN, M, EA, H, SM, IAW, S, RH	Alasan dominannya agar siswa dapat mengenal kearifan lokal di daerah masing-masing terlebih permainan tradisional.
5.	Proses pembelajaran dengan menggunakan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai pada permainan tradisional.	SS, Z, SN, M, EA, H, SM, IAW, S, RH, SM	Alasan dominanya dikarenakan pada kurikulum 2013 mengahrusakan siswa belajar secara kontekstual hal ini memungkinkan guru menggunakan keatifan lokal sebagai media pembelajaran dikarenakan dekat dengan kehidupan siswa.
6.	Memanfaatkan kearifan lokal dan permainan tardisional kedalam pembelajaran	SM, SS, Z, SN, M, H SM, IAW, S, RH	Alasan dominannya karena siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, selain itu juga dapat melestaraikan kearifan lokal dan permainan tradisional di daerah tempat tinggal siswa.

Tabel 4.2 Tidak Dominan Pengetahuan Guru

No	Indikator	Inisial Guru	Alasan
1.	Penyusunan silabus yang diintegrasikan dengan permainan anak	AK, Y, AV, SM, SM, IR, SS, Z, SN, M, EA, H, SM	Alasan tidak dominannya karena guru hanya menggunakan silabus yang diberikan pemerintah tanpa melakukan modifikasi.
2.	Penyusunan Rpp yang mengintegrasikan nilai-nilai di dalam permainan	AK, Y, AV, SM, SM, IR, SS, Z, SN, M	Alasan tidak domiannya dikarenakan guru hanya berpatokan kepada silabus dan buku tema tanpa dikembangkan kembali
3.	Memilih materi yang diintegrasikan nilai-nilai pada permainan tradisional.	-	-
4.	Mengenalkan kearifan lokal pada peserta didik.	AK, Y, AV, SM, IR	Alasan tidak dominannya dikarenakan disesuaikan dengan RPP yang dibuat dan di RPP pun tidak dicantumkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.
5.	Proses pembelajaran dengan menggunakan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai pada permainan tradisional.	AK, Y, AV, SM, IR	Alasan tidak dominannya dikarenakan guru menyesuaikan RPP yang telah dibuat dan di RPP pun tidak dicantumkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran
6.	Memanfaatkan kearifan lokal dan permainan tardisional kedalam pembelajaran	AK, Y, AV, SM, IR	Alasan tidak dominannya karena permainan tradisional tidak di masukkan ke dalam RPP.

Tabel 4.3 Nilai angket pengetahuan guru sekolah dasar di Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin

No	Inisial Responden	Nilai Angket
1	AVD	19
2	IR	20
3	J	23
4	S	49
5	SM	20
6	Y	19
7	Z	26
8	AK	18
9	DE	24
10	SM	39
11	IAW	44
12	SF	26
13	EA	29
14	SM	24
15	M	28

16	SN	27
17	SS	25
18	H	37
19	RH	50

Dari table 4.3 di atas diperoleh data hasil angket dengan pemerolehan nilai tertinggi sebesar 50 sedangkan nilai terendah sebesar 18. Hasil nilai angket kemudian diolah menjadi diagram lingkaran. Sebelum diolah menjadi diagram lingkaran, hasil angket dikategorikan menggunakan Software SPSS 22. Kategoris yang dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 4.4 Rumus Kategori

Kategori	Rumus
Rendah	$X \leq Mean - 1{,}5 \cdot SD$
Sedang	$Mean - 1{,}5 \cdot SD < X \leq Mean + 1{,}5 \cdot SD$
Tinggi	$Mean + 1{,}5 \cdot SD < X$

Hasil dari perhitungan Software SPSS didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.5 Kategori Hasil SPSS

Interval

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	5	26.3	26.3	26.3
	Sedang	9	47.4	47.4	73.7
	Tinggi	5	26.3	26.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

Hasil persentase dari kategorisasi tingkat pengetahuan permainan tradisional guru kelas di tiga sekolah dasar Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin ditampilkan dalam diagram lingkaran sebagai berikut :

Gambar 4.1 Hasil *Pie Chart* pengetahuan permainan tradisional guru kelas sekolah dasar di Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin

Dari gambar, dilihat bahwa sebagain besar atau 47% responden memiliki pengetahuan permainan tradisional yang cukup, 26% responden memiliki pengetahuan permainan tradisional yang tinggi, dan 26% responden masuk dalam rendah.

Hasil ini menunjukkan bahwa guru kelas di tiga sekolah dasar di Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin memiliki pengetahuan permainan tradisional yang cukup, karena 47% guru masuk dalam kategori cukup. Sedangkan 26% guru masuk dalam kategori tinggi, guru yang memiliki pengetahuan permainan tradisional baik memiliki persentase 26% kategori.

4.1.2 Hasil Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan guna mengumpulkan data kualitatif. Wawancara dilakukan guna memperoleh informasi yang mendalam tentang

implementasi pengetahuan guru tentang permainan tradisional guru dalam tahap implementasi pengetahuan guru tentang permainan tradisional tersebut. Wawancara dilakukan kepada 19 guru yang terbagi atas 3 sekolah yang berada di Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin yaitu dengan inisial AVD, IR, J, S, SM, Y, Z, AK, DE, SM, IAW, SF, EA, SM, M, SN, SS, H, RH. Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara terstruktur, kegiatan pengumpulan data melalui wawancara dilakukan peneliti dari tanggal 5 November – 5 Desember 2020. Adapun hasil wawancara guru tentang pengetahuan permainan tradisional di Kecamatan Pamenang Barat Kabupaten Merangin sebagai berikut :

Untuk menjawab pertanyaan nomor 2 tentang pengimplementasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran peneliti melakukan wawancara bersama narasumber dengan pertanyaan yang sudah terlampir. Penelitian dilakukan pada tanggal 5 November sampai 5 Desember 2020 dengan narasumber AVD, IR, J, S, SM, Y, Z, AK, DE, SM, IAW, SF, EA, SM, M, SN, SS, H, RH. Dari wawancara yang telah dilakukan terdapat 13 guru yang telah mengimplementasikan permainan tradisional dan 6 guru belum mengimplementasiakan permainan tradisional. Adapun hasil wawancara yang telah diperoleh akan di perkuat dengan analisis terhadap dokumen berupa RPP yang ada. Guru yang mengetahui permainan tradisional dan sudah menerapkannya

Menurut S “Proses penerapan di dalam pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen, demonstrasi, dan metode terapan adapun kendala yang dihadapi yaitu soal waktu ya mbak”.

Guru telah mengimplementasikan permainan tradisional kedalam pembelajaran, namun hanya sekedar mengenalkan dan mendemonstrasikan permainan tradisional dengan cara menggambarkan bentuk permainan dan menjelaskan cara bermain serta manfaat yang diambil dari permainan tradisional tersebut. Dan hal ini pun di padukan melalui hasil dokumentasi

Gambar 4.2 Guru mengajar dengan menggunakan permainan tradisional (Sumber : Nafisyah : 2020)

Sedangkan menurut SM menyatakan bahwa “permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan oleh leluhur, dan sebuah permainan yang sudah ada dilingkungan sekitar yang sudah dimainkan secara turun temurun dan berkembang dimasyatakat, proses penerapan permainan tradisional di pembelajaran nya biasanya seperti permainan gobak sodor dikaitkan dalam pembalajarn PPKN biasanya dalam hal kerjasama mbak”.

Guru telah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran yaitu dalam proses pembelajaran muatan PPKN yaitu dengan cara menerapkan permainan gobak sodor serta guru menjelaskan manfaat dimainkannya permainan permainan tersebut. Guru menjelaskan bahwa di permainan tersebut peserta didik dilatih untuk dapat disiplin, jujur, kerjasama, dan melatih konsentrasi peserta didik. Dan hal ini pun di dukung melalui hasil dokumentasi.

Gambar 4.3 Guru mengajar dengan menggunakan permainan tradisional (Sumber : Nafisyah : 2020)

Guru yang berinisial IMW Menyatakan bahwa “Metode yang digunakan yaitu dengan praktik secara langsung namun sebelum praktik secara langsung kita jelaskan terlebih dahulu kepada peserta didik baru dipraktikan”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran, adapun cara yang dilakukan guru yaitu memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada peserta didik yang akan

melaksanakan, dengan begitu peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran yang diberikan. Karena dengan memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada peserta didik, akan membentuk sebuah konsep pemahaman mengenai permainan tradisional.

Sementara guru berinisial M menyatakan "Penerapan permainan tradisional dipembelajaran itu karena sekarang kita memakai buku tema dan ternyata hasilnya cukup bagus. Dalam penerapan permainan tradisional tidak terlalu banyak, namun hanya diambil yang sekiranya berkaitan dengan kurikulum yang ada kemudian menunjang tercapainya pembelajaran yang baik".

Guru telah menggunakan permainan tradisional, namun dalam pembelajaran hanya menggunakan buku tema dalam mengajar sehingga menghasilkan hasil pencapaian peserta didik yang baik. Dalam pengimplementasian permainan tradisional, guru hanya menggunakan permainan tradisional yang ada dan memiliki manfaat yang sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik seperti engklek yang mempunyai berbagai jenis bentuknya.

Gambar 4.4 Guru mengajara dengan menggunakan permainan tradisional
(Sumber : Nafisyah : 2020)

Guru dengan inisial EA “Permainan yang berasal dari daerah tertentu yang memiliki nilai luhur yang dapat diambil manfaatnya dan dapat di terapkan kepada peserta didik untuk mengenal permainan-permainan terdahulu yang sudah hampir punah keberadaanya, penerapan permainan tradisional itu sangat penting itu sangat penting agar budaya kita tidak punah begitu saja, metode yang saya gunakan ceramah menjelaskan bagaimana cara kerjanya dan baru praktik kelapangan”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru dengan inisial EA, didapatkan hasil bahwa guru tersebut telah menggunakan permainan tradisional seperti egrang. Guru tersebut melaksanakan pembelajaran dengan cara guru memberikan teori kepada peserta didik, yaitu teori tentang cara bermain dan manfaat dilakukannya permainan ini. Setelah guru melakukan pengajaran tentang teori permainan tradisional tersebut, guru langsung mempraktekkan secara nyata permainan tradisional di luar luar ruangan, agar peserta didik lebih cepat memahami materi yang sebelumnya diajarkan.

Sedangkan guru yang berinisial RH menyatakan bahwa “Dikelas 6 hanya ada satu permainan tradisional, sayang sekali permianan yang baru sedikit permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran”.

Guru telah mengimplementasikan permainan tradisional, namun ketika saya mengajar di kelas 6 saya hanya dapat menggunakan beberapa permainan tradisional, karena permainan ini identik dilakukan di kelas rendah, permainan tradisional ini

lebih menarik jika dimainkan di kelas rendah karena kelas rendah harus sering diselingi dengan permainan agar peserta didik tidak monoton untuk selalu belajar.

Guru berinisial SM menyatakan bahwa " Saya sudah pernah pakai permainan tradisional dalam pembelajaran, saya pernah menerapkan permainan tradisional dengan cara bermain sambil belajar".

Dalam proses pembelajaran disimpulkan guru pernah menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran guru mengajarkan muatan pelajaran dengan cara belajar sambil melakukan permainan tradisional di dalamnya. Guru mengajarkan materi pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional diyakini lebih mudah untuk menyalurkan materi kepada peserta didiknya.

Sedangkan guru berinisial Z menyatakan bahwa "Banyak karena anak-anak zaman sekarang ini banyak yang tidak mengetahui permainan tradisional mbak, jadi guru harus ekstra sabar jika anak-anak banyak bertanya menganai permainan yang sedang dikenalkan kepada mereka, bahan ajar yang kurang memadahi juga merupakan salah satu faktor kendalanya".

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru yang berinisial Z, disimpulkan bahwa guru tersebut pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran, namun hanya dikaitkan dengan cara melisankan permainan tradisional dalam pembelajaran. Guru tidak mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan dan

mempraktekkan permainan tradisional secara langsung diluar ataupun di dalam ruangan.

Sementara DE menyatakan bahwa “Karena ibu mengajar pada kelas rendah, yang mana peserta didik kelas rendah masih suka bermain saat belajar maka saya menerapkan proses pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa permainan tradisional kedalam kegiatan belajar mengajar agar peserta didik dapat belajar sambil bermain”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru DE, cara yang digunakan sudah sesuai dengan kendala dimana peserta didik kelas rendah lebih suka bermain. Dengan menyesuaikan metode pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan karakteristik peserta didik maka pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan efektif. Selain itu permainan tradisional memiliki manfaat yang baik untuk perkembangan peserta didik kelas rendah, tidak hanya pada kognitif tetapi juga dapat meningkatkan psikomotor hingga sikap peserta didik.

Guru berinisial SF menyatakan bahwa “Sumber belajar yang terbatas, disinikan masih kurang lengkap”. Pengintegrasian permainan tradisional dapat dicapai dengan menjadikan segala sesuatu sebagai sumber belajar. Apaibla kurangnya sumber belajar dalam penerapan permainan tradisional pada proses pembelajaran ini menjadi keterbatasan pada keberhasilan pencapaian hasil belajar. Sedangkan guru berinisial SS menyatakan bahwa “Sarana dan prasarana yang tidak memadai dan waktunya juga kurang dan susahnya mengkondisikan anak ketika diluar kelas”.

Banyak sekali faktor kendala dalam pengntegrasian permainan tradisional yaitu waktu yang kurang dalam pembelajaran yang menyebabkan guru kebingungan dalam membagi waktu sehingga mau tidak mau guru harus pandai membagi waktu agar pembelajaran tetap dapat berjalan secara efektif. Selain dari kendala waktu, kendala yang paling berpengaruh juga yaitu kendala pada sarana dan prasarana yang tidak memadai, contohnya yaitu sumber buku atau sumber belajar yang berhubungan dengan permainan tradisional.

Sementara guru berinisial SM mengatakan bahwa “Kendalanya mungkin anak banyak yang kurang memahami, mungkin soal jenis-jenis permainan tradisionalnya”. Sedangkan guru berinisial SN menyatakan bahwa “terkadang anak-anak ketika dijelaskan ditanya mengerti ? mereka jawab mengerti tetapi ketika praktik langsung dilapangan ada sebagain anak yang sebenarnya tidak paham dengan apa yang sudah ibu sampaikan”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SM dan SN dapat dibawa kendala yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya pengetahuan anak mengenai permainan tradisional Hal ini terlihat dari beberapa anak yang Jika ditanya mengenai tradisional dengan tidak mengerti akan tetapi saat praktik langsung di lapangan berupa anak sebenarnya tidak paham mengenai apa yang telah disampaikan. Hal ini menunjukan rendahnya pengetahuan peserta didik menjadikan pengintegrasian peramainann tradisional dalam pembelajran terhambat. Rendahnya pengetahuan peserta didik menjadikan guru lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengajarkan permainan tradisional. Selain itu kebanyakan para siswa malu untuk bertanya jika mereka tidak

paham, sebagai guru tentu akan bingung dengan para peserta didik apa yang diajarkan belum tentu mereka mengerti.

Guru yang memahami permainan tradisional tetapi tidak mengimpelemntasikan dalam proses pembelajaran. Guru dengan inisial AK menyatakan “Saya tidak menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran, karena memang tidak diterapkan dalam kurikulum”.

Guru tidak menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran dikarenakan permainan tradisional tidak terdapat dalam kurikulum. Selain dari itu para guru hanya berpatokan kepada kurikulum saja atau silabus yang diberikan oleh pemerintah dan tidak melakukan pengembangan lagi terhadap RPP ataupun silabus yang telah diberikan. Hal ini mungkin diakibatkan oleh kurangnya pengetahuan guru atau pendalaman guru terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional.

Sementara guru AVD Menyatakan bahwa “Kalau untuk penerapan permainan ibu belum menerapkan mbak. Soalnya ibu hanyak terfokus dengan buku tema”. Guru J mengatakan “Belum melaksanakan karena rancangan pembelajarannya tidak ada dan sumber belajar juga terbatas”.

Guru tidak menerapkan permainan tradisional dikarenakan guru hanya berpatokan kepada buku tema saja atau buku tematik. Selain dari itu sumber atau bahan belajar yang dibutuhkan oleh guru mengenai permainan tradisional sangat jarang ditemui sehingga guru sangat sulit untuk menerapkan permainan tradisional

dengan sumber yang terbatas. Hal inilah yang membuat guru tidak menerapkan metode dalam pembelajaran selain hanya berpatokan pada buku tema guru juga tidak memiliki sumber yang memadai mengenai permainan tradisional.

Sementara guru IN, SM, Y menyatakan bahwa Belum pernah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran “saya belum pernah mencoba”.

“Saya tidak menerapkan di pembelajaran”.

“Saya belum pernah menerapkan jadi belum ada”.

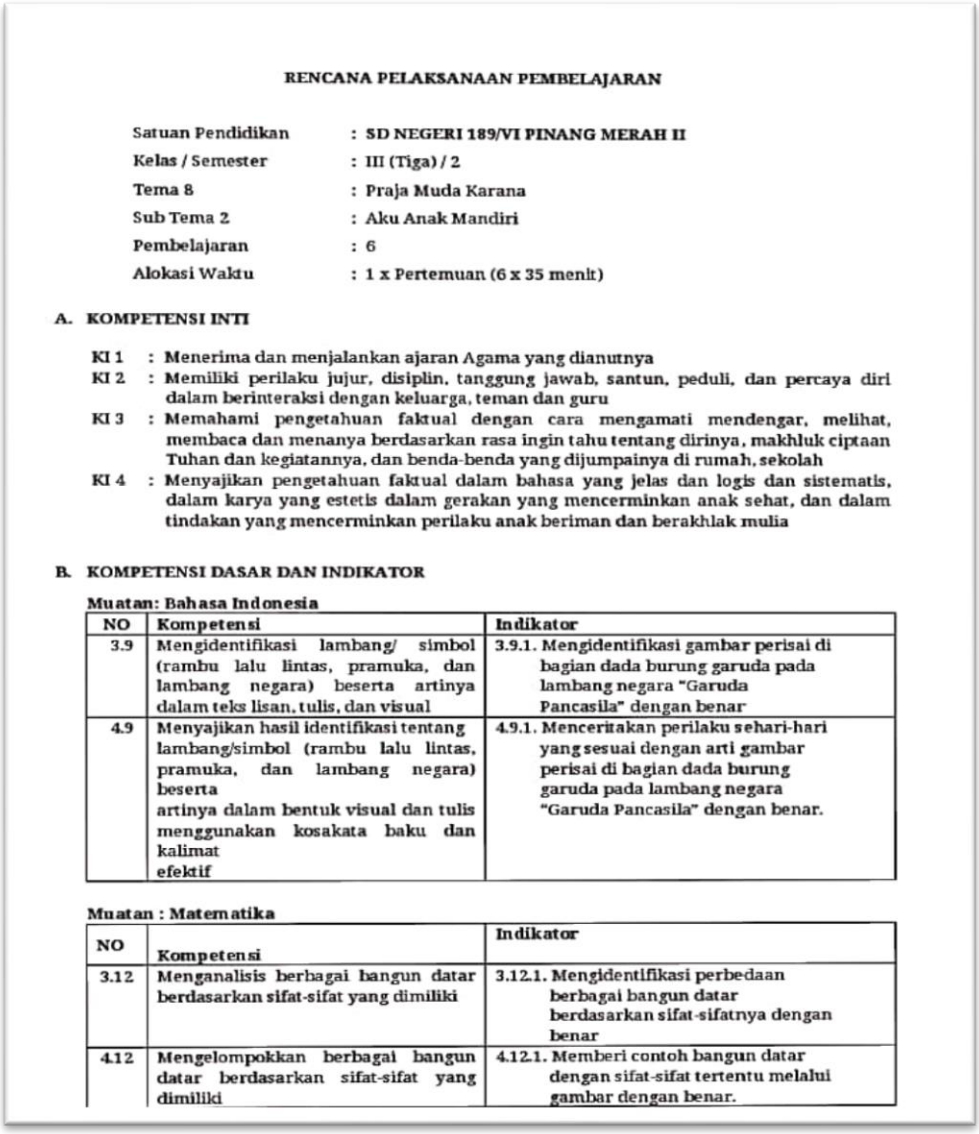
Guru tidak menerapkan bermain tradisional dalam proses pembelajaran dikarenakan berbagai macam alasan, salah satunya kebanyakan guru hanya berpatokan kepada buku tema atau buku tematik. Alasan lainnya yaitu guru tidak pernah menerapkan permainan tradisional dikarenakan kurangnya bahan ajar yang dapat memungkinkan guru untuk menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran. Selain dari itu beberapa guru tidak menerapkan permainan tradisional di pembelajaran dikarenakan kurangnya pengetahuan guru mengenai permainan tradisional, hal ini yang membuat guru kurang mengetahui apa saja nilai-nilai serta manfaat dari permainan tradisional jika diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Gambar 4.5 Guru belum menerapkan permainan tradisional
(Sumber : Nafisyah : 2020)

Untuk menjawab pertanyaan nomor 3 tentang pengimplementasian permainan tradisional dalam kurikulum peneliti melakukan wawancara bersama narasumber dengan pertanyaan yang sudah terlampir. Penelitian dilakukan pada tanggal 5 November sampai 5 Desember 2020 dengan narasumber AVD, IR, J, S, SM, Y, Z, AK, DE, SM, IAW, SF, EA, SM, M, SN, SS, H, RH. Dari wawancara yang telah dilakukan terdapat beberapa guru telah mengimplementasikan permainan tradisional dan ada guru yang belum mengimplementasikan permainan tradisional. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang cara guru dalam mengimplementasikan pengetahuan mengenai permainan tradisional pada pembelajaran di kurikulum saat ini. Pengimplementasian permainan tradisional dalam pembelajaran saat ini dilakukan sesuai dengan Undang-undang no 5 tahun 2017 Pemerintah Pusat dan atau Pemerintah Daerah melakukan pengarusutamaan Kebudayaan melalui pendidikan untuk mencapai tujuan pemajuan kebudayaan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terdapat 13 guru yang telah

mengimplementasikan permainan tradisional dan 6 orang guru belum mengimplementasikan permainan tradisional.

Pengimplementasian permainan tradisional dalam kurikulum telah dituangkan dalam silabus pembelajaran, yang mana silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lususan dan Standar isi satuan pendidikan serta disesuaikan dengan pola pembelajaran. Pola pembelajaran saat ini yang mengacu kurikulum 2013 yang menuntut untuk mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran. Dengan adanya tuntutan silabus maka RPP yang dikembangkan yang beracuan pada silabus, maka dalam RPP harus memuat budaya yang diintergarsikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil yang temukan didapati bahwa guru telah mengimplemtasikan permainan tradisional hasil ini diperkuat dengan adanya indikator yang memuat permainan tradisional.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 189/VI PINANG MERAH II
Kelas / Semester : III (Tiga) / 2
Tema 8 : Praja Muda Karana
Sub Tema 2 : Aku Anak Mandiri
Pembelajaran : 6
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi	Indikator
3.9	Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1. Mengidentifikasi gambar perisai di bagian dada burung garuda pada lambang negara "Garuda Pancasila" dengan benar
4.9	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.9.1. Menceritakan perilaku sehari-hari yang sesuai dengan arti gambar perisai di bagian dada burung garuda pada lambang negara "Garuda Pancasila" dengan benar.

Muatan : Matematika

NO	Kompetensi	Indikator
3.12	Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	3.12.1. Mengidentifikasi perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar
4.12	Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	4.12.1. Memberi contoh bangun datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar dengan benar.

Gambar 4.6 RPP pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional

Dari bukti RPP yang ada maka disimpulkan bahwa terdapat guru yang telah terbukti mengimplementasikan permainan tradisional dalam kurikulum saat ini, tetapi terdapat juga guru yang belum mengimplementasikan permainan tradisional dalam kurikulum saat ini. Dengan demikian ada guru yang telah memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku saat ini dan ada juga guru yang belum memenuhi tuntutan

kurikulum. Guru yang telah memenuhi tuntutan kurikulum yang ada saat ini yaitu dengan memadukan kebudayaan berupa permainan tradisional dalam pembelajaran memberikan manfaat yang sangat besar tidak hanya memenuhi tuntutan tetapi meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada semakin bermakna.

Adapun hasil wawancara yang telah diperoleh akan di perkuat dengan analisis terhadap dokumen berupa RPP yang ada. Guru yang mengetahui permainan tradisional dan sudah menerapkannya Menurut S “Faktor penghambatnya ada sarana dan prasarana atau property dalam permainan tradisional, dalam proses penerapan di dalam pembelajaran dengan menggunkan metode eksperimen, demonstrasi, dan metode terapan adapun kendala yang dihadapi yaitu soal waktu ya mbak”

Sedangkan menurut SM menyatakan bahwa “permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan oleh leluhur, dan sebuah permainan yang sudah ada dilingkungan sekitar yang sudah dimainkan secara turun temurun dan berkembang dimasyatakat, kendala yang ibu hadapi dalam menerapkan permianna tradisional itu soal waktu yang sangat terbatas ya mbak, proses penerapan permainan tradisional di pembelajaran nya biasanya seperti permainan gobak sodor dikaitkan dalam pembalajarn PKN biasanya dalam hal kerjasama mbak”.

Guru yang berinisial IMW Menyatakan bahwa faktor yang pertama yaitu waktu soalnya di SD sudah ditentukan temanya, jadi tidak bisa dimaju mundurkan, jika di maju mundurkan otomatis pembelajaran nya tidak akan tercapai. Kemudian faktor yang kedua itu alat atau sarana dan prasarana karena tidak semua sekolah itu

punya. Metode yang digunakan yaitu dengan praktik secara langsung namun sebelum praktik secara langsung kita jelaskan terlebih dahulu kepada peserta didik baru dipraktikan.

Sementara guru berinisial M menyatakan “penerapan permainan tradisional dipembelajaran itu karena sekarang kita memakai buku tema dan ternyata hasilnya cukup bagus. Penghambat dalam penerapanya biasanya soal waktunya yang kurang memadai untuk pelaksanaan yang lebih real dalam permainan tradisional itu. Mungkin dalam penerapanya tidak terlalu banyak diambil yang sekiranya berkaitan dengan kurikulum yang ada kemudian menunjang tercapainya pembelajaran yang baik”.

Guru dengan inisial EA “Permainan yang berasal dari daerah tertentu yang memiliki nilai luhur yang dapat diambil manfaatnya dan dapat di terapkan kepada peserta didik untuk mengenal permainan-permainan terdahulu yang sudah hampir punah keberadaanya, penerapan permainan tradisional itu sangat penting itu sangat penting agar budaya kita tidak punah begitu saja, faktor penghambat nya penerapan permainan tradisional ini salah satunya yaitu tidak adanya kurikulum dan yang kedua alokasi waktunya, metode yang saya guakan ceramah menjelaskan bagaimana cara kerjanya dan baru praktik kelapangan”.

Sedangkan guru yang berinisial RH menyatakan bahwa kendala yang dihadapi hampir tidak ada faktor penghambat kecuali waktu yang terbatas. Kebetulan di kelas

6 hanya ada satu permainan tradisional yaitu rangku alu, sayang sekali hanya ada satu permianan yang baru diterapkan dalam proses pembelajaran.

Guru berinisial SM menyatakan bahwa “Yang pertama waktu yang sangat terbatas dan yang kedua anak-anak di era modern sekarang ini sudah tidak mengenal lagi permainan tradisional mereka cenderung melakukan permainan yang sesuai dengan dunia mereka sendiri seperti bermain handphone jarang sekali mereka melakukan permainan tradisional inilah salah satu kendala jika permainan tradisional diterapkan dalam pembelajaran, penerapannya dengan cara bermain sambil belajar”.

Sedangkan guru berinisial Z menyatakan bahwa “Banyak karena anak-anak zaman sekarang ini banyak yang tidak mengetahui permainan tradisional mbak, jadi guru harus ekstra sabar jika anak-anak banyak bertanya menganai permainan yang sedang dikenalkan kepada mereka, bahan ajar yang kurang memadahi juga merupakan salah satu faktor kendalanya”.

Sementara DE menyatakan bahwa “Karena ibu mengajar dikelas rendah jadi kendala yang dihadapi kebanyakan ketika mengkondisikan anak-anak nya yang masih super aktif karena kelas rendah masih suka main-main”.

Guru berinisial SF menyatakan bahwa “Sumber belajar yang terbatas, disinikan masih kurang lengkap”. Sedangkan guru berinisial SS menyatakan bahwa “Sarana dan prasarana yang tidak memadahi dan waktunya juga kurang dan susahnya mengkondisikan anak ketika diluar kelas”.

Sementara guru berinisial SM mengatakan bahwa “Kendalanya mungkin anak banyak yang kurang memahami, mungkin soal jenis-jenis permainan tradisionalnya”. Sedangkan guru berinisial SN menyatakan bahwa “terkadang anak-anak ketika dijelaskan ditanya mengerti ? mereka jawab mengerti tetapi ketika praktik langsung dilapangan ada sebagain anak yang sebenarnya tidak paham dengan apa yang sudah ibu sampaikan”.

Guru yang memahami permainan tradisional tetapi tidak mengimpelemntasikan dalam proses pembelajaran. Guru dengan inisial AK menyatakan “Saya tidak menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran, karena memang tidak diterapkan dalam kurikulum”.

Sementara guru AVD Menyatakan bahwa “kalau untuk penerapan permainan ibu belum menerapkan mbak. Soalnya ibu hanyak terfokus dengan buku tema”. Guru J mengatakan “belum melaksanakan karena rancangan pembelajarannya tidak ada dan sumber belajar juga terbatas”.

Sementara guru IN, SM, Y menyatakan bahwa Belum pernah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran “saya belum pernah mencoba”.

“Saya tidak menerapkan di pembelajaran”.

“Saya belum pernah menerapkan jadi belum ada”.

Untuk menjawab pertanyaan nomor 4 tentang pengimplementasian permainan tradisional dalam kurikulum peneliti melakukan wawancara bersama narasumber

dengan pertanyaan yang sudah terlampir. Penelitian dilakukan pada tanggal 5 November sampai 5 Desember 2020 dengan narasumber AVD, IR, J, S, SM, Y, Z, AK, DE, SM, IAW, SF, EA, SM, M, SN, SS, H, RH. Dari wawancara yang telah dilakukan terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru saat mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran.

- Waktu yang kurang

  Hal yang menjadi kendala pada pengintegrasian permainan tradisional salah satunya adalah waktu yang kurang. Ini dikarenakan pada penerapan permainan tradisional membutuhkan waktu yang banyak sedangkan waktu pada pembelajaran sangat terbatas. Faktor penghambat tersebut biasanya diatasi dengan pemberian teori saja dikelas dan siswa diberikan tugas untuk mempraktekkannya di rumah dengan pembagian kelompok kecil beranggotakan siswa yang rumahnya saling berdekatan.

- Sarana dan prasarana

  Dalam pengintegrasian permainan tradisional pada proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai adalah kendala yang sering ditemui oleh guru kelas. Guru terkadang ingin mempraktekan permainan tradisional tersebut, akan tetapi terkendala pada alat permainan tradisional yang akan dimainkan. Solusi yang dilakukan oleh guru kelas yang berkaitan dengan sarana dan prasarana kebanyakan guru sebelum melaksanakan permainan tradisional masing-masing siswa akan di tugaskan untuk membawa alat permainan tradisional yang akan dimainkan.

- Pengetahuan peserta didik

  Pada saat ini banyak peserta didik tidak mengetahui permainan tradisional yang ada pada zaman dahulu. Kebanyakan mereka hanya mengenal permainan yang ada pada handphonenya. Tentu hal ini menjadi penyebab kendala pengintegrasian permainan tradisional pada pembelajaran karena guru akan lebih membutuhkan banyak waktu dalam mengenalkan permainan tradisional. Dalam mengatasi kendala tersebut guru akan memberikan penjelasan tentang materi permainan tradisional yang berupa video dan langsung mempraktekkannya.

- Siswa susah dikondisikan

  Sebenarnya pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran sangat bagus sekali, respon dari para peserta didik sangat antusias. namun saat pengintegrasian permainan tradisional pada proses pembelajaran siswa yang terlalu aktif membuat peserta didik susah dikondisikan sehingga membuat guru kesulitan dalam mengkondisikan siswanya. Solusi dalam kendala yang dipaparkan diatas biasanya guru membagi kelompok kecil dan menyuruh kelompok lain memperhatikan dan menilai kelompok yang sedang bermain.

- Kepala sekolah tidak mengharuskan pengintegrasian permainan tradisional pada proses pembelajaran

  Pada kurikulum 2013 pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran dianjurkan oleh pemerintah. Namun kenyataan dilapangan

pengintegrasian permainan tradisional pada proses pembelajaran masih jarang diimplementasikan salah satunya adalah karena kepala sekolah tidak memaksakan para guru untuk selalu mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran

4.1.3 Hasil Dokumen

Dokumentasi dilakukan setelah pengambilan data angket dan wawancara mendalam. Dokumentasi yang dianalisis pada penelitian ini yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dimiliki guru. Analisis ini bertujuan untuk melihat apakah guru mencantumkan nilai-nilai kebudayaan dan kearifan lokal kedalam rencana pembelajaran yang dibuat sesuai dengan hasil pengisian angket dan wawancara yang telah dilakukan. Dari 19 guru hanya 11 orang guru yang memberikan RPPnya untuk di analisis. Adapun analisis dokumentasi yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Identitas Sekolah

   Berdasarkan hasil analisis RPP menunjukkan bahwa semua RPP guru sudah memenuhi standar dengan adanya identitas sekolah dan terdapat diantaranya nama sekolah, mata pelajaran atau tema/subtema, kelas/semester, materi pelajaran, dan alokasi waktu. Hal ini menunjukkan bahwa 11 RPP yang dianlisis sudah menunjukkan identitas sekolah secara benar.

2. Kegiatan Pendahuluan

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan pendahuluan telah tergambar secara jelas yaitu terdapat tahapan-tahapan yang jelas dalam rencana yag disusun. Hal ini meliputi kegiatan pembukaan dengan mengucapkan salam, absensi, berdoa, dan kegiatan apresiasi. 11 RPP yang dianalisis guru telah menunjukkan kegiata pendahuluan yang rinci namun belum terlihat dalam mengaitkan kegiatan pendahuluan dengan nilai-nilai permainan tradisional dan kearifan lokal setempat.

3. Kegiatan Inti

Seluruh RPP menunjukkan gambar yang jelas tentang jalannya pelajaran sesuai dengan metode yang digunakan. Kemudian telah terjadi gambaran kegiatan saentifik yaitu, (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan). Peneliti juga telah melihat bahwa guru telah mengintegrasikan nilai-nilai etnik kedalam pembelajaran sesuai dengan KI, KD, SK dan indikator yang ada. Dari 11 RPP yang dianalisis terdapat 5 RPP guru telah mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal ke dalam kegiatan inti.

4. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup yang telah di analisis oleh peneliti di dapati bahwa telah memuat kegiatan seperti merangkum atau menyimpulkan pembelajaran, melaksanakan refleksi, pemberian umpan balik terhadap hasil simpulan siswa ataupun pemberian pengauatan, perencanaan tidak lanjut remedial. Penyampaian materi yang akan datang, serta dalam dann doa.

Namun penulis belum melihat guru menyusun komponen kegiatan penutup dengan mengintegrasikan pengetahuan etnik.

5. Penilaian

Dalam komponen penilaian yang telah dianalisis dapat diketahui bahwa komponen penilaian belum sepenuhnya disusun dengan baik. Terutama dalam RPP kurikulum 2013 dimana masih ada penilaian yang tidak sesuai degan RPP. Belum memuat penilaian atutentik yang mencakup KI-1, KI-2, KI-3, KI-4. Dalam komponen penilaian penulis melihat bahwa guru telah menyususn instrument penilaian berupa soal yang mengintegrasikan pengetahuan etnik. Dari 11 RPP yang dianalisis terdapat 5 RPP yang telah terdapat nilai-nilai budaya dan kearifan lokal pada bagian penilaian.

Berdasarkan hasil analisis dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap RPP guru menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memasukkan permainan tradisional dan nilai-nilai kebudayaan kedalam pembelajaran yang dicantumkan dalam RPP. RPP yang dibuat oleh guru hanya digunakan sebagai bahan administrasi guru. Hal ini dibuktikan dengan beberapa guru tidak membawa RPP, RPP tertinggal dan berbagai alasan lainnya. Hanya 5 RPP guru yang telah mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal permainan tradisional pada bagaian kegiatan inti dan penilaian.

4.2 Pembahasan

Berdasaran pertanyaan pertama, yaitu bagaimana pengetahuan guru terhadap permainan tradisional di Kabupaten Merangin di Sekolah Dasar ?

Pengetahuan guru mengenai permainan tradisional di Kabupaten Merangin, Kecamatan Pamenang Barat pada tiga sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian secara dominan telah mengetahui permainan tradisional yang ada di Kecamatan Pamenang Barat. Sebanyak 11 guru dari total 19 guru memiliki pemahaman yang baik, guru-guru tersebut mampu mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik dalam pembelajaran bertujuan untuk peserta didik dapat mengenal kearifan lokal di daerag masing-masing. Selain itu dikarenakan pada kurikulum 2013 mengaharusakan siswa belajar secara kontekstual hal ini memungkinkan guru menggunakan keatifan lokal sebagai media pembelajaran dikarenakan dekat dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan hasil angket penelitian, diperoleh hasil dengan persentase 26% guru kelas termasuk kedalam kategori tinggi, 47% termasuk kedalam kategori sedang, selanjutnya 26% termasuk kedalam kategori rendah. Sehingga terlihat pengetahuan guru kelas solah dasar tentang permainan tradisional dominan kedalam kategori baik. Berdasarkan data tersebut bahwa guru telah mampu mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang sangat kaya memang seharusnya mampu dijadikan oleh guru sebagai sumber dan bahan belajar yang dekat dengan diri peserta didik. Pembelajaran dengan mengkaitkan nilai-nilai kearifan lokal dan kebudayaan lokal atau pengetahuan permainan tradisional ke dalam pembelajaran juga menjadi sarana guru dalam mengajak peserta didik cinta terhadap budayanya sendiri serta

upaya melestarikan kebudayaan dan kearifan lokal daerahnya sendiri. Effendi (2014 : 114) “Wujud sumber norma dan nilai budaya suku bangsa yang penting adalah kearifan lokal dalam upaya menguatkan karakter sosial ditengah krisis identitas sosial, kearifan lokal agaknya menjadi alternative utama dari daerahnya krisis identitas dan karakter sosial masyarakat”.

Pertanyaan penelitian yang kedua yaitu bagaimana pengimplementasikan permainan tradisional di Kabupaten Merangin dalam pembelajaran ?

Berdasarkan hasil wawancara terdapat sebanyak 13 orang guru telah mengimplementasikan permainan tradisional. Adapun pengimplementasian tersebut dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya yaitu memberikan penjelasan mengenai permainan tradisional kepada peserta didik hingga mempraktikkan permainan tersebut dalam pembelajaran. Selain itu guru melaksanakan pembelajaran dengan cara memberikan teori kepada peserta didik, yaitu teori tentang cara bermain dan manfaat dilakukannya permainan ini. Setelah guru melakukan pengajaran tentang teori permainan tradisional tersebut, guru langsung mempraktekkan secara nyata permainan tradisional di luar luar ruangan, agar peserta didik lebih cepat memahami materi yang sebelumnya diajarkan. Selain itu terdapat beberapa guru pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran, namun hanya dikaitkan dengan cara melisankan permainan tradisional dalam pembelajaran. Guru tidak mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan dan mempraktekkan permainan tradisional secara langsung diluar ataupun di dalam ruangan.

Pengimplemantasian permainan tradisional pada pembelajaran dapat membantu peserta didik agar lebih mudah untuk mengerti dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Pengimplementasian permainain tradisional dalam pembelajaran dilakukan oleh guru karena permainan tradisional memberikan manfaat yang sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.

Pertanyaan penelitian yang ketiga yaitu bagaimana pengimplementasian permainan tradisional di Kabupaten Merangin pada kurikulum saat ini ?

Berdasarkan hasil yang diuraikan terdapat guru yang telah terbukti mengimplementasikan permainan tradisional dalam kurikulum saat ini, tetapi terdapat ada juga guru yang belum mengimplementasikan permainan tradisional dalam kurikulum saat ini. Dengan demikian ada guru yang telah memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku saat ini dan ada juga guru yang belum memenuhi tuntutan kurikulum. Guru yang telah memenuhi tuntutan kurikulum yang ada saat ini yaitu dengan memadukan kebudayaan berupa permainan tradisional dalam pembelajaran memberikan manfaat yang sangat besar tidak hanya memenuhi tuntutan tetapi meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada semakin bermakna.

Implementasi pengetahuan permainan tradisional pada pembelajaran berbeda beda, dikelas rendah berbeda dengan implementasi pada kelas tinggi karena karakteristik dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Pada peserta didik kelas rendah hanya dikenalkan secara garis besar saja mengenai permainan

tradisional yang ada dilingkungannya. Sedangkan peserta didik kelas tinggi sudah mulai diajarkan untuk mengenal lebih dalam lagi mengenai permainan tradisional yang ada disekitar lingkungannya. Melalui cerita guru yang menceritakan bagaimana kegiatan bermain masa kecil orang-orang zaman dahulu yang masih memainkan permainan tradisional dalam kegiatan bermain setiap pulang sekolah. Selain itu peserta didik lebih sering dikenalkan dengan apa yang sering ditemukan peserta didik disekitar lingkungannya. Melalui hasil tersebut guru sudah berusaha untuk mengenalkan pengetahuan permainan tradisional kepada peserta didik dengan cara dan strategi yang bervariasi. Terjadinya asimilasi antara kebudayaan tua di Provinsi Jambi dengan hadirnya kebudayaan baru menjadikan pergeseran nilai-nilai kebudayaan itu sendiri (Muslim, 2015 : 789). Jika hal ini tidak di cegah mulai saat ini maka kebudayaan Jambi khususnya di Kabupaten Merangin dari waktu ke waktu akan menghilang karena perkembangan globalisasi. Salah satu cara untuk mengantisipasinya adalah dengan mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik agar mereka tau tentang jati diri mereka sebagai masyarakat Kabupaten Merangin.

Bagaimana Kendala Guru Dalam Pengimplementasian Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran?

Kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran maupun pada kurikulum saat ini diantaranya yaitu waktu pembelajaran yang kurang pada proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang yang kurang memadai di sekolah. Kurangnya waktu dalam

pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran dikarenakan penerapan permainan yang membutuhkan waktu yang cukup lama dengan waktu pembelajaran yang terbatas. Sedangkan sarana dan prasarana yang kurang memadai di sekolah dikarenakan alat yang digunakan untuk memainkan permainan tradisional ada yang tidak tersedia di sekolah, sehingga ketika guru akan menggunakan permainan tradisional terkendala dengan ketersediaan alat ketika akan mengimplementasikan permainan tradisional.

Pengetahuan peserta didik yang kurang dikarenakan peserta didik pada saat ini banyak mengenal permainan modern yang ada di handphone, guru susah mengkondisikan siswa sebab siswa yang terlalu aktif dan antusias, dan kepala sekolah yang tidak mengharuskan pengintegrasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Pengetahuan peserta didik yang kurang dikarenakan peserta didik pada saat ini banyak mengenal permainan modern yang ada di handphone dan menggunakan permainan online (game online). Guru susah mengkondisikan siswa dikarenakan siswa yang terlalu aktif dan antusias dikarenakan peserta didik yang jarang menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran sehingga ketika guru mengimplementasikan permainan tradisional peserta didik merasa senang sebab mereka merasa melakukan sesuatu yang memang belum pernah dilakukan.