

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dalam penelitian ini ada dua yaitu hasil penelitian kuantitatif berupa nilai angket dengan tampilan statistik deskriptif dan ditampilkan dengan pie chart, dan hasil kualitatif berupa hasil wawancara dan analisis dokumen.

4.1.1 Hasil Angket

Untuk menjawab pertanyaan penelitian nomor 1, penelitian memerlukan data tentang tingkat pengetahuan mengenai permainan tradisional yang dikumpulkan menggunakan angket. Hasil data dalam penelitian ini dikumpulkan dari hasil angket yang di berikan kepada guru kelas I-VI melalui google form, kemudian diolah dengan teknik statistik deskriptif dalam bentuk Grafik lingkaran (*Pie Chart*). Instrument angket yang digunakan menggunakan 15 point pertanyaan yang akan diisi oleh guru kelas sekolah dasar di Kecamatan Rimbo Bujang. Adapun hasil dari penyebaran angket kepada guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

4.1 Tabel Dominan Pengetahuan Guru

No	Indikator	Inisial Guru	Alasan
1.	Penyusunan silabus yang diintegrasikan dengan permainan anak	W, BR, N2, S5, YY, M, EPN, SW, S2, S4, S7, DM, Y, dan S3	Alasan dominannya yaitu dengan adanya silabus yang disediakan oleh pemerintah guru telah memodifikasi silabus dengan menggunakan permainan tradisional.
2.	Penyusunan RPP yang mengintegrasikan nilai-nilai di dalam permainan	W, BR, N2, S5, YY, M, EPN, SW, S2, S4, S7, DM, Y, dan S3	Alasan dominannya yaitu guru memasukkan permainan tradisional dalam pembelajaran agar dapat melestarikan kearifan lokal.

3.	Memilih materi yang diintegrasikan nilai-nilai pada permainan tradisional.	W, BR, N2, S5, YY, M, EPN, SW, S2, S4, S7, DM, Y, dan S3	Alasan dominannya dengan memberikan contoh pembelajaran secara nyata lebih mudah di mengerti oleh peserta didik.
4.	Mengenalkan kearifan lokal pada peserta didik.	W, BR, N2, S5, YY, M, EPN, SW, S2, S4, S7, DM, Y, dan S3	Alasan dominannya agar siswa dapat mengenal kearifan lokal permainan tradisional 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.	W, BR, N2, S5, YY, M, EPN, SW, S2, S4, S7, DM, Y, dan S3	Alasan dominannya dikarenakan pada kurikulum 2013 mengharuskan siswa belajar lebih aktif kembali dengan memanfaatkan segala sesuatu yang dekat dengan kehidupan siswa.
6.	Memanfaatkan kearifan lokal dan permainan tradisional kedalam pembelajaran	W, BR, N2, S5, YY, M, EPN, SW, S2, S4, S7, DM, Y dan S3	Alasan dominannya karena dapat mengenal, menjaga dan melestarikan kearifan lokal dan permainan tradisional di daerah tempat tinggal siswa.

4.2 Tabel Tidak Dominan Pengetahuan Guru

No	Indikator	Inisial Guru	Alasan
1.	Penyusunan silabus yang diintegrasikan dengan permainan anak	S1, S6, N1, NP	Alasan tidak dominannya karena guru tidak memodifikasi dan hanya menggunakan silabus yang diberikan pemerintah.
2.	Penyusunan Rpp yang mengintegrasikan nilai-nilai di dalam permainan	S1, S6, N1, NP	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.	S1, S6, N1, NP	Alasan tidak dominan dikarenakan guru tidak mengkaitkan permainan tradisional dalam materi pembelajaran
4.	Mengenalkan kearifan lokal pada peserta didik.	S1, S6, N1, NP	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.	S1, S6, N1, NP	Alasan tidak dominannya dikarenakan guru menyesuaikan RPP yang telah dibuat dan di RPP pun tidak dicantumkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran
6.	Memfaatkan kearifan lokal dan permainan tradisional kedalam pembelajaran	S1, S6, N1, NP	Alasan tidak dominannya karena permainan tradisional tidak di masukkan ke dalam RPP.

Tabel 4.3 Nilai angket pengetahuan guru sekolah dasar di Kecamatan Rimbo Bujang.

No	Inisial Responden	Nilai Angket
1	SW	49
2	S1	29
3	S2	51
4	S3	36
5	S4	27
6	BR	43
7	M	36
8	S5	29
9	YY	50
10	Y	35
11	W	34
12	S6	23
13	S7	31
14	EPN	44
15	NP	19
16	DM	33
17	N1	26
18	N2	30

Hasil angket dikategorisasikan menggunakan Software SPSS 22, kemudian hasil nilai angket kemudian diolah menjadi diagram lingkaran. Kategorisasi menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 4.4 Rumus Kategorisasi

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

Tabel 4.5 Hasil Kategorisasi Angket Pengetahuan

Rentang	Kategori	Jumlah	Presentase
19 - 26,73	Rendah	3	16,7%
26,73 - 42,72	Sedang	10	55,6%
42,72 – 51	Tinggi	5	27,8%
Jumlah		18	100%

Hasil dari perhitungan software SPSS didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil kategorisasi pengetahuan mengenai permainan tradisional guru sekolah dasar di daerah Tebo berdasarkan SPSS

		Kategori			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	3	16.7	16.7	16.7
	Sedang	10	55.6	55.6	72.2
	Tinggi	5	27.8	27.8	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Adapun hasil dari angket yang telah diberikan kepada guru dapat sekolah dasar di Kecamatan Rimbo Bujang di tampilkan dalam diagram lingkaran sebagai berikut:

Gambar 4.1 Hasil Pie Chart pengetahuan mengenai permainan tradisional guru sekolah dasar di daerah Tebo

Dari gambar pie chart tersebut, terlihat bahwa pengetahuan mengenai permainan tradisional guru sekolah dasar di kecamatan Rimbo Bujang dalam

kategori rendah 16%, sedang 55%, dan tinggi 27%. Hal ini terlihat bahwa pengetahuan permainan tradisional guru sekolah dasar di daerah Tebo tepatnya di kecamatan Rimbo Bujang termasuk dalam kategori sedang.

4.1.2 Hasil Wawancara

Untuk menjawab pertanyaan nomor 2 tentang pengimplementasian permainan tradisional pada proses pembelajaran. Data mengetahui guru dalam mengimplementasikan pengetahuan guru tentang permainan tradisional, peneliti melakukan wawancara bersama narasumber dengan pertanyaan pada instrument wawancara yang terlampir. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada 18 guru kelas di tiga Sekolah Dasar di Kecamatan Rimbo Bujang. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 5 November sampai dengan 5 Desember. Adapun inisial nama dari narasumber adalah SW, S1, S2, S3, S4, BR, M, D5, YY, Y, W, S6, S7, EPN, NP, DM, N1, dan N2. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang cara guru dalam mengimplementasikan pengetahuan mengenai permainan tradisional. Hasil wawancara ini akan diperkuat dengan hasil analisis dokumentasi RPP.

Mengenai permainan tradisional, guru yang mengetahui permainan tradisional dan mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. guru dengan inisial SW mengatakan:

“Saya sering mengaitkan permainan tradisional dengan pembelajaran, Main congklak itu dalam pembelajaran ada kerja sama, tenggang rasa seperti giliran satu satu, kebersamaan bisa masuk ke situ, budaya antri, kesabaran dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar kita bisa digunakan”.

Guru telah mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran, dalam hal ini guru sudah sering melakukan hal tersebut untuk melakukan proses pembelajaran di kelas rendah. Guru tersebut menggunakan

permainan tradisional karena permainan tradisional memiliki peranan yang sangat bermanfaat bagi peserta didik. Selain itu guru memanfaatkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan permainan tradisional sama halnya bahwa guru telah menggunakan media yang ada disekitar lingkungan.



Gambar 4.2 Proses pembelajaran menggunakan permainan congklak

Guru dengan inisial S2 menyatakan “Pembelajaran dengan bermain kelereng yaitu dengan praktek, misalnya di SBdP atau seni budaya itu kan ada permainan tradisional itu”.

Guru telah mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. guru mengintegrasikan permainan tradisional dalam muatan SBdP, permainan tradisional yang digunakan salah satunya adalah permainan tradisional kelereng. Guru melaksanakan permainan tradisional dengan cara mempraktekkannya secara langsung setelah diberikan teori kepada peserta didik di luar maupun di dalam ruangan.



Gambar 4.3 Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan gundu (kelereng)

Sementara itu guru dengan inisial BR mengungkapkan “Kami sudah melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013 ini, kemarin dalam belajar kita melaksanakan permainan petak umpet, dengan cara anak di bagi kelompok membuat kertas dan dibuat tulisan materi hari ini. itu disembunyikan dan kelompok yang lain mencari sampai ketemu”.

Guru sudah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran, dalam kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013 guru pernah menggunakan permainan petak umpet. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu dengan membagi jumlah peserta didik menjadi beberapa kelompok, hal tersebut dilakukan untuk mempermudah guru untuk mengondisikan peserta didiknya.



Gambar 4.4 Proses pembelajaran menggunakan permainan sekongan (petak Umpet)

Guru dengan inisial Y mengatakan “Pernah menggunakan permainan petak umpet, ini untuk proses pembelajarannya itu dibuat kelompok, anak-anak dalam kegiatan permainan petak umpet ini diajak keluar”. Kemudian guru dengan inisial W mengungkapkan bahwa “sebelum permainan di buat kelompok, karena kelas 1 ada 22 siswa maka setiap kelompok dibagi 3, kemudian dari setiap kelompok melakukan kegiatan petak umpet sedangkan yang lain menunggu undiannya gitu”.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, terdapat guru yang sudah pernah mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. dalam proses pembelajaran untuk guru melakukan proses pembelajaran dengan cara membagi kelompok agar lebih mudah mengkoordinasikan peserta didik, dikarenakan proses pembelajaran ini dilakukan di luar ruangan.



Gambar 4.5 Proses pembelajaran menggunakan permainan sekong an (petak umpet)

Selain itu guru dengan inisial S4 mengungkapkan “Mempersiapkan alat-alat dari rumah, bisa dijadikan kompetisi antar kelompok, missal kelompok 21

siapa pemenangnya, kelompok 2 siapa pemenangnya, kelompok selanjutnya siapa pemenangnya. Siapa yang menang itu nanti diadu lagi.”.

Guru pernah melaksanakan permainan tradisional yaitu permainan congklak. Permainan tradisional ini dilaksanakan dengan cara diadunya dua kelompok dari beberapa kelompok. Guru menggunakan permainan ini karena permainan ini memiliki manfaat dan peranan yang baik jika dimanfaatkan dan diterapkan pada proses pembelajaran.

Guru dengan inisial S3 menyatakan “Untuk permainan mungkin hanya bisa menggunakan permainan yang simple karena sarana dan prasarannya belum memadai. Kalau pembelajaran kita kan pakai buku jadi kita pakai buku yang ada gitu kan, sementara ini untuk permainan tradisional khusus daerah tebo kita belum pernah mendapatkan buku khusus nya, tapi setidaknya dalam permainan selingan mungkin dari selingan beberapa pelajaran kita masukkan permainan tradisional”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru pernah menggunakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran, namun dalam hal ini guru hanya menggunakan beberapa permainan yang mudah dipakai dan dimainkan oleh anak-anak. Guru pernah menggunakan permainan tradisional walaupun hanya digunakan sebagai selingan ketika peserta didik jenuh dalam melakukan pembelajaran.

Guru dengan inisial S5 mengungkapkan “Pernah menggunakan permainan naga-naga an dan kelereng di luar lapangan bidang olahraga buat selingan, supaya anak itu ada bertukar pikiran nya yang cerdas bukan pelajaran terus tapi dipraktekkan melalui lapangan”.

Guru pernah mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan permainan tradisional di luar ruangan yang digunakan sebagai selingan, guru memberikan kesempatan agar peserta didik tidak serta merta melakukan proses belajar di dalam kelas. Jadi guru menjadikan permainan tradisional untuk memberikan tukar pikiran peserta didik agar dapat mempraktekkan hal secara langsung di luar lapangan.

Sedangkan guru dengan inisial M mengatakan bahwa “Permainan petak umpet, kelereng, patok lele, gasing, engklek, congklak, dan masih banyak lagi. cara mengaitkan permainan dengan pembelajaran yaitu dengan mengenalkan permainan ini terlebih dahulu ke anak, bisa di luar kelas dan di akhir pembelajaran”.

Guru pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran, namun hanya menjelaskan secara umum kepada peserta didik tanpa menggunakan sumber belajar. Guru mengkaitkan permainan-permainan tradisional sesuai dengan manfaat dilakukannya permainan ini. Setelah guru menjelaskan permainan tradisional, guru mengajak siswa mempraktekkan secara nyata permainan tradisional di luar ruangan, agar peserta didik lebih cepat paham materi yang sebelumnya di ajarkan.

Guru dengan inisial YY mengatakan:

“Prosesnya itu praktek yang pertama sudah itu dimasukkan ke dalam pembelajaran PPKn yaitu masuk tema bekerjasama, disitu ada manfaat kerjasamanya dari permainan tersebut, tapi intinya diberi materi dulu baru di praktekkan”.

Maka berdasarkan pemaparan guru YY beliau mengaitkan permainan kedalam pembelajaran dengan cara memberikan materi lalu mempraktikkan permainan. Dengan cara tersebut peserta didik dapat memahami materi pembelajaran sekaligus memahami permainan tradisional. Selain itu pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

Sementara itu kemudian guru dengan inisial EPN mengatakan “Untuk kelas satu menggunakan kelereng sebagai budaya daerah jambi dengan cara bermain di luar, jadi bermain sambil belajar gitu. Jadi siswa langsung mempraktekkan. Tidak ada kendala sih, kan sudah dipersiapkan dari sebelumnya”.

Cara yang dilakukan oleh guru untuk memperkenalkan permainan tradisional sudah cukup bagus, karena telah mempersiapkan terlebih dahulu. Hal tersebut membuat pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan efektif karena tidak ada kendala yang menghambat proses pembelajaran. selain itu pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang telah dirancang dan lebih bermakna bagi peserta didik.

Selain itu guru dengan inisial N2 mengatakan “Kan itu mengenai kebersamaan kaitannya dengan pembelajaran PPKn terkait pembelajaran kerjasama dan kebersamaan di kelas tinggi tapi itu ya. Pernah naga-nagan, kan itu mengenai kebersamaan kaitannya dengan pembelajaran PPKn terkait pembelajaran kerjasama dan kebersamaan di kelas tinggi tapi itu ya”.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru berinisial N2, disimpulkan bahwa guru tersebut telah menggunakan permainan tradisional kelereng dalam pembelajaran, namun hanya dikaitkan dengan secara lisan dan

permainan naga-nagaan ini dapat dikaitkan dalam pembelajaran PPkn karena memiliki unsur kerjasama.

Guru dengan inisial S7 menyatakan bahwa “ular naga, congklak. Kebetulan saya kelas rendah jadi nggak pernah mengaitkan kalau dulu itu pernah, permainan kelereng itu biasa nya pada pelajaran garis bilangan, kan mereka susah ya kalau suruh nalar, jadi saya contohkan langsung, missal kekanan positif, dan kekiri negative.”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru berinisial S7 dapat disimpulkan bahwa, guru telah mampu mengintegrasikan permainan tradisional kedalam pembelajaran, seperti yang telah dikatakan oleh guru beliau telah mengintegrasikan permainan kelereng yang dikaitkan dalam pembelajaran matematika materi garis bilangan.

Sementara guru dengan inisial DM mengatakan “Kalau sekarang tidak pernah ya, tapi di tahun sebelumnya pernah, waktu saya mengajar di kelas 3 itu pake permainan tradisional, di SBdP kadang-kadang disangkutkan dengan bahasa Indonesia bisa juga”

Berdasarkan guru DM pernah melaksanakan pengintegrasian permainan tradisional pada pembelajaran, akan tetapi tidak terlalu sering hanya pada pembelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia. Meskipun begitu guru telah paham bagaimana mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran. Diharapkan peserta didik dapat mengetahui kembali kebudayaan daerah berupa permainan tradisional di daerah masing-masing.

Guru yang sudah mengetahui permainan tradisional tetapi belum mengintegrasikan kedalam pembelajaran. guru dengan inisial S1 dan S6 mengatakan bahwa:

“Kalau permainan tradisional itu masuknya ke olahraga. Belum pernah menggunakan permainan ini ke pembelajaran dan Karena olahraga ada gurunya sendiri. Trus yang permainan tradisional ini berkaitan dengan olahraga permainan kecil, yang mengajarkan guru olahraga, jadi guru kelas tidak mengajarkan permainan kecil ini di tema pembelajaran di tematiknya”.

Berdasarkan pemaparan guru S1 dan S6 dapat disimpulkan bahwa kedua guru tersebut belum mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran. Hal itu dapat dikatakan kedua tersebut belum mampu untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran yang berlangsung dan hanya terpaku pada guru olahraga untuk melaksanakan permainan tradisional. Padahal permainan tradisional memiliki nilai edukasi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dikelas.



Gambar 4.6 Proses pembelejaran di dalam kelas tanpa penggunaan permainan tradisional

Kemudian guru dengan inisial NP mengungkapkan:

“Belum pernah mengkaitkan permainan tradisional, hanya tepuk tangan, nyanyi saja”.

Guru NP dapat dikatakan belum mampu untuk mengintegrasikan kebudayaan berupa permainan tradisional dalam pembelajaran yang berlangsung dan hanya terpaku ada lagu-lagu daerah saja dalam pembelajaran. Padahal permainan tradisional memiliki nilai edukasi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dikelas.



Gambar 4.7 Proses pembelajaran di dalam kelas tanpa penggunaan permainan tradisional

Selain itu guru dengan inisial N1 mengatakan:

“Dulu pernah masuk ke budaya daerah jambi. Seperti permainan petak umpet untuk menebak nebak dan lompat tali. Biasanya di lapangan dilakukannya oleh guru olahraga, dengan dibagi kelompok biasanya juga ada yang individu. Kalau yang saya menggunakan permainan langsung belum pernah”

Berdasarkan pemaparan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua beliau belum mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran. Hal itu dapat dikatakan kedua tersebut belum mampu untuk mengintegrasikan permainan

tradisional dalam pembelajaran yang berlangsung dan hanya terpaku pada guru olahraga untuk melaksanakan permainan tradisional. Padahal permainan tradisional memiliki nilai edukasi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dikelas.

Untuk menjawab pertanyaan nomor 3 tentang pengimplementasian permainan tradisional pada proses pembelajaran pada kurikulum saat ini, peneliti melakukan wawancara bersama narasumber dengan pertanyaan pada instrument wawancara yang terlampir. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada 18 guru kelas di tiga Sekolah Dasar di Kecamatan Rimbo Bujang. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 5 November sampai dengan 5 Desember. Adapun inisial nama dari narasumber adalah SW, S1, S2, S3, S4, BR, M, D5, YY, Y, W, S6, S7, EPN, NP, DM, N1, dan N2. 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 kurikulum 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 Pernajuan Kebudayaan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terdapat 14 guru yang telah mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran pada kurikulum saat ini dan 4 guru yang belum mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran saat ini. Hasil wawancara ini akan diperkuat dengan hasil analisis dokumentasi RPP.

Pengimplementasian permainan tradisional dalam kurikulum telah dituangkan dalam silabus pembelajaran, yang mana silabus dikembangkan

berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan 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 diintegrasikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil yang ditemukan didapatkan bahwa guru telah mengimplemtasikan permainan tradisional hasil ini diperkuat dengan adanya indikator yang memuat permainan tradisional.

Tabel 4.7 Permainan gundu atau kelereng yang digunakan oleh guru

Kelas	1 (satu)
Tema	2 (Kegemaranku)
Subtema	1 (Gemar Olahraga)
Pembelajaran	3
Muatan	Matematika
KD Matematika	3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan. 4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.

Tabel 4.8 Permainan Congklak yang digunakan oleh guru

Kelas	3 (Tiga)
Tema	4 (Kewajiban dan Hakku)
Subtema	1 (Kewajiban dan Hakku dalam bertetangga)
Pembelajaran	2
Muatan	PPKn dan Matematika
KD Matematika	KD PPKn : 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah 4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah KD Matematika :3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah 4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.

Tabel 4.9 Permainan Petak Umpet yang digunakan oleh guru

Kelas	1 (Satu)
Tema	5 (Pengalamanku)
Subtema	3 (Pengalaman di Sekolah)
Pembelajaran	1
Muatan	Bahasa Indonesia
KD Matematika	3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan

	<p>petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata daerah.</p> <p>4.8 Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis</p>
--	--

Tabel 4.10 Permainan Naga-Nagaan yang digunakan oleh guru

Kelas	2 (Dua)
Tema	7 (Kebersamaan)
Subtema	3 (Kebersamaan di tempat bermain)
Pembelajaran	4
Muatan	PPKn
KD Matematika	3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah. 4.3 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.

Dibuktikan dengan salah satu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang terlampir sebagai berikut:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	
Satuan Pendidikan : SD NEGERI 190/VIII PERINTIS Kelas / Semester : 1 (Satu) / 1 Tema 2 : Kegemaran Sub-Tema 1 : Gemar Berolahraga Pembelajaran : 3 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)	
A. KOMPETENSI INTI (KI) KI 1 : Menyerikan dan menjalankan ajaran Agama yang dimuntinya KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, 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 (KD)&INDIKATOR	
Matematika	
Kompetensi Dasar 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	Indikator 3.4.5 Melakukan penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 10 dengan teknik tanpa menyumpun dengan bantuan benda konkret berupa koleras
4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan dan pengurangan bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99	4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan
Bahasa Indonesia	
Kompetensi Dasar 3.5 Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana)	Indikator 3.5.6 Memilih kosakata tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dalam suatu kalimat dengan tepat
4.5 Menjelaskan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan pelafalan yang tepat cara memelihara kesehatan	4.5.6 Mempraktikkan cara menggunakan kosakata tentang olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dalam suatu kalimat dengan tepat
PPKn	
Kompetensi Dasar 3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah	Indikator 3.2.2 Menuliskan hal-hal yang boleh dan tidak boleh ketika bermain dan berolahraga
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah	4.2.2 Memeragakan salah satu contoh kegiatan yang boleh dilakukan ketika bermain dan berolahraga

Gambar 4.8 Rpp yang di kaitkan dengan permainan tradisional.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah Pendidikan
Kelas / Semester : SDN NO.73/VII Perintis
Tahap : 5 / I
Buku Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 1)
Materi Pokok : Organ Gerak Hewan (Sub Tema 1)
Materi Pokok : PPK, IPS, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 3
1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks, siswa mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila secara tepat.
2. Dengan berdiskusi, siswa mampu menganalisis sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan percaya diri.
3. Dengan membaca teks, siswa menemukan contoh perubahan alam yang disebabkan karena perilaku manusia secara benar.
4. Dengan membaca dan menulis, siswa mampu menentukan ide pokok dari teks secara benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi) 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta menganalisis sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. (Critical Thinking and Problem Formulation) <p>B. Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Ayo Menulis, siswa menuliskan sikap-sikap dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. (Creativity and Innovation) • Siswa bisa memperhatikan perilaku orang-orang di sekitarnya, baik di sekolah, rumah, maupun masyarakat. <p>C. Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah siswa diminta membuat daftar kebutuhan anggota keluarganya yang diperoleh dari daerah lain. (Critical Thinking and Problem Formulation) <p>D. Ayo Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menggambar peta wilayah RT tempat tinggalnya. (Creativity and Innovation) • Guru berkeliling dan memandu siswa yang mengalami kesulitan. • Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap gambar siswa. <p>E. Ayo Renungkan</p> <p>Berdasarkan pertanyaan pada buku siswa: Sikap apa yang kamu pelajari pada hari ini? Apakah kamu sudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. (Creativity and Innovation) 	150 menit

Gambar 4.9 Rpp yang tidak dikaitkan dengan 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.

Untuk menjawab pertanyaan nomor 4 tentang kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan permainann tradisional pada proses pembelajaran

dan pada kurikulum saat ini, peneliti melakukan wawancara bersama narasumber dengan pertanyaan pada instrument wawancara yang terlampir.

Mengenai permainan tradisional, guru yang mengetahui dan mengalami kendala mengimplementasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. guru dengan inisial SW mengatakan: “Kurang jam pelajarannya jadi nggak semua anak kebagian”. Guru dengan inisial S2 menyatakan “Kendalanya cuman ya kadang anak-anak susah diatur, karena saking asiknya main mungkin, kalau dalam permainan anak pasti senang sekali”. Sementara itu guru dengan inisial BR mengungkapkan “Kendalanya kurang waktu, siswanya aktif jadinya waktunya kurang gitu”. Guru dengan inisial Y mengatakan “tetapi kendala nya anak itu ada yang curang”. W mengunkaokan “anak itu memilih temannya saja tidak mau dengan teman yang lain”.

Selain itu guru dengan inisial S4 mengungkapkan “Kendalanya di waktu, karena ada yang lama tidak selesai-selesai, kadang ada yang draw dalam permainan congklak”. Guru dengan inisial S3 menyatakan “Untuk permainan mungkin hanya bisa menggunakan permainan yang simple karena sarana dan prasarananya belum memadai”. Guru dengan inisial S5 mengungkapkan “Kendala waktu yang kurang cukup, karena kegembiraan anak itu, terus daya tangkapnya beda-beda”. Sedangkan guru dengan inisial M mengatakan bahwa “Kendala itu karna saya tidak pernah ikut atau memang tidak ada pelatihan, hal tersebut yang membuat saya sedikit sulit untuk mengintegrasikan permainan tradisional, ketika melakukan kegiatan baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan, terkendala dengan permainan tradisional yang menggunakan alat, karena dari pihak sekolah belum menyediakan alatnya”.

Guru dengan inisial YY mengatakan: “tapi intinya diberi materi dulu baru di praktekkan dan kendalanya kurang waktunya”. Sementara itu kemudian guru dengan inisial EPN mengatakan “Tidak ada kendala sih, kan sudah dipersiapkan dari sebelumnya”.

Selain itu guru dengan inisial N2 mengatakan “Kendalanya tidak ada. Karena bahan nya sudah tersedia di lingkungan”. Guru dengan inisial S7 menyatakan bahwa “Kendala ada, cuman sedikit. Kalau waktu itu kadang kurang, anak lebih cepat paham ya”. Sementara guru dengan inisial DM mengatakan “Kalau sekarang tidak pernah ya, tapi di tahun sebelumnya pernah, waktu saya mengajar di kelas 2 itu pake permainan tradisional, di SBdP kadang-kadang disangkutn dengan bahasa Indonesia bisa juga”

Guru yang sudah mengetahui permainan tradisional tetapi belum mengintegrasikan kedalam pembelajaran. guru dengan inisial S1 dan S6 mengatakan bahwa “Kalau permainan tradisional itu masuknya ke olahraga. Belum pernah menggunakan permainan ini ke pembelajaran dan Karena olahraga ada gurunya sendiri. Trus yang permainan tradisional ini berkaitan dengan olahraga permainan kecil, yang mengajarkan guru olahraga, jadi guru kelas tidak mengajarkan permainan kecil ini di tema pembelajaran di tematiknya”.

Kemudian guru dengan inisial NP mengungkapkan:

“Belum pernah mengkaitkan permainan tradisional, hanya tepuk tangan, nyanyi saja”.

Selain itu guru dengan inisial N1 mengatakan:

“Dulu pernah masuk ke budaya daerah jambi. Seperti permainan petak umpet untuk menebak nebak dan lompat tali. Biasanya di lapangan dilakukannya oleh guru olahraga, dengan dibagi

kelompok biasanya juga ada yang individu. Kalau yang saya menggunakan permainan langsung belum pernah”

Kendala yang dihadapi guru dalam pengintegrasian permainan tradisional pada proses pembelajaran

- Waktu yang terbatas/kurangnya jam dalam proses pembelajaran

Hal yang menjadi kendala pada pengintegrasian permainan tradisional salah satunya adalah waktu yang terbatas. 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. Keesokan harinya baru permainan diulang bersama teman dan guru di sekolah.

- Sarana dan prasarana yang terbatas

Dalam pengintegrasian permainan tradisional pada proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai merupakan kendala yang sering ditemui oleh guru kelas. Guru terkadang ingin mempraktekan permainan tradisional tersebut, namun alat yang tersedia di sekolah kurang memadai. Solusi yaitu sebelum melaksanakan permainan tradisional masing-masing siswa akan di tugaskan untuk membawa alat permainan tradisional yang akan dimainkan.

- Pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional yang rendah

Pada saat ini banyak peserta didik tidak mengetahui permainan tradisional yang ada pada zaman dahulu. Mayoritas peserta didik zaman sekarang lebih mengenal game online dibandingkan dengan permainan yang sudah ada sejak zaman dulu. Hal tersebut menjadi 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 dan langsung mempraktekannya.

- Sulitnya mengkondisikan dan mengontrol keaktifan peserta didik.

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 untuk menghindari hal tersebut yaitu dengan membagi peserta didik menjadi kelompok kecil, sehingga ketika melakukan permainan tradisional peserta didik lebih terkontrol.

- Belum adanya pelatihan untuk guru mengenai pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran.

Tujuan diadakannya pelatihan adalah untuk peningkatan kinerja pada profesionalisme guru. Pada program pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran seharusnya ada pelatihan untuk para guru yang bertujuan untuk memudahkan dan meningkatkan efektivitas para

guru dalam pengintegrasian permainan tradisional pada proses pembelajaran.

4.1.3 Hasil Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memperkuat data yang telah didapatkan sebelumnya melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Dalam analisis dokumen ini, analisis yang digunakan yaitu analisis dokumen RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). Analisis RPP yang dilakukan peneliti, bermaksud untuk melihat apakah guru mencantumkan permainan tradisional kedalam RPP dan bagaimana pengintegrasian pengetahuan guru tentang permainan tradisional di daerah Tebo dalam merencanakan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam hal ini kendala yang dialami peneliti yaitu hanya ada beberapa guru yang bersedia memberikan RPP untuk dianalisis oleh peneliti dengan berbagai alasan, yaitu belum mencetak RPP dan lupa meletakkan file RPP. Sehingga peneliti hanya mendapatkan 13 RPP dari 18 guru yang ada di tiga sekolah tersebut.

Dari hasil analisis dokumentasi RPP yang dilakukan peneliti, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Identitas RPP

Setelah dianalisis pada komponen identitas RPP, peneliti melihat bahwa pada komponen identitas RPP telah mencakup satuan pendidikan (nama sekolah), kelas dan semester, tema dan subtema, muatan, pembelajaran, dan alokasi waktu. Hal ini terlihat dari 13 RPP yang dianalisis oleh peneliti.

2. Kegiatan pendahuluan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti pada komponen kegiatan pendahuluan, peneliti telah menemukan kegiatan salam, doa, apresiasi, mengkondisikan kelas, mengkaitkan materi sebelumnya, menuliskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. 13 RPP yang dianalisis oleh peneliti, belum terlihat bahwa guru mengaitkan permainan tradisional dalam kegiatan pendahuluan.

3. Kegiatan inti

Hasil analisis yang dilakukan peneliti terhadap komponen kegiatan inti dalam 13 RPP yang ada, peneliti telah melihat bahwa pada kegiatan inti pada RPP tersebut telah menggambarkan kegiatan asintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan). Pada kegiatan inti ini 9 RPP, peneliti telah melihat adanya pengintegrasian permainan tradisional seduai dengan KI, KD, dan Indikator yang ada. Namun pada 4 RPP belum terlihat adanya pengintegrasian permainan tradisional dalam kegiatan inti tersebut.

4. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, setelah dianalisis peneliti melihat bahwa dalam RPP yang dianalisis telah memuat kegiatan menyimpulkan pembelajaran, melaksanakan refleksi, salam dan doa. Namun dalam kegiatan penutup belum melihat guru merancang RPP dengan mengintegrasikan permainan tradisional.

5. Penilaian

Dari analisis komponen penilaian dalam RPP terlihat bahwa belum memuat penilaian autentik yang mencakup KI-1, KI-2, KI-3, KI-4. Ada beberapa RPP yang telah menyusun instrumen penilaian berupa soal yang mengintegrasikan permainan tradisional, namun ada RPP yang belum mengintegrasikan permainan tradisional.

Berdasarkan hasil analisis dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap RPP guru menunjukkan bahwa sebagian guru belum mengintegrasikan permainan tradisional yang dicantumkan dalam RPP. RPP yang dibuat oleh guru hanya digunakan sebagai bahan administrasi guru. Hal ini dibuktikan dengan hanya 13 RPP guru yang telah mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.

4.2 Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah yang ada yaitu

1. **Bagaimana pengetahuan guru tentang permainan tradisional di daerah Tebo?**

Berdasarkan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian pertama, maka dijawab dengan menggunakan data angket pengetahuan permainan tradisional guru sekolah dasar di kecamatan Rimbo Bujang. Pengetahuan guru mengenai permainan tradisional di Kabupaten Tebo Kecamatan Rimbo Bujang pada tiga sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian secara dominan telah mengetahui permainan tradisional yang ada di Kecamatan Rimbo Bujang. Sebanyak 14 guru dari total 18 guru memiliki pemahaman yang baik, guru-guru tersebut mampu

mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik dalam pembelajaran, dengan tujuan agar peserta didik dapat lebih mengenal kearifan lokal di daerah masing-masing.

Berdasarkan hasil angket penilaian, dapat diketahui bahwa pengetahuan permainan tradisional guru sekolah dasar di kabupaten Tebo kecamatan Rimbo Bujang memiliki pengetahuan mengenai permainan tradisional yang sedang karena 55% guru masuk dalam kategori sedang, 27% dalam kategori tinggi dan 16% dalam kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagai pendidik untuk mengetahui pengetahuan berbagai permainan tradisional dalam kategori sedang. Permainan tradisional di lingkungan daerah Tebo dapat digunakan oleh peserta didik sebagai agar lebih mudah memahami materi karena dengan mempraktekkan langsung sekaligus dijadikan sebagai upaya pengenalan budaya lokal daerah Tebo. Selain itu pembelajaran dengan mengkaitkan permainan tradisional akan sekaligus dijadikan oleh guru sebagai cara dalam melestarikan permainan tradisional yang ada di daerah sekitarnya. Hal ini didukung dengan pernyataan Kurniawan (2018:102) “Analisis karakter secara umum tentang karakter permainan tradisional guna memudahkan komponen pendidik di sekolah dasar dalam memilih dan menggunakan permainan tradisional sebagai sumber belajar”.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, disimpulkan bahwa guru-guru sekolah dasar di kecamatan Rimbo Bujang sudah memiliki pengetahuan mengenai permainan tradisional dengan kategori sedang atau baik. Dengan demikian pengetahuan tentang permainan tradisional guru sekolah dasar harus dimiliki setiap guru kelas. Oleh karena itu pengetahuan pengetahuan tentang

permainan tradisional tebo perlu ditingkatkan, sehingga guru mengetahui berbagai jenis dan bentuk permainan tradisional dan dengan mudah melaksanakan pembelajaran dengan mengimplementasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Bagaimana implementasi permainan tradisional di daerah Tebo pada proses pembelajaran?

Berdasarkan hasil wawancara terdapat sebanyak 14 orang guru telah mengimplementasikan permainan tradisional dan 4 guru belum mengimplementasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Pengimplementasian permainan tradisional dalam pembelajaran ini dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya yaitu memberikan teori dan penjelasan materi selanjutnya di praktekkan di luar maupun di dalam ruangan. Selanjutnya terdapat guru yang langsung memberikan materi pembelajaran bersamaan melakukan permainan tradisional, sehingga permainan tradisional dijadikan sebagai media pembelajaran ketika guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Setelah itu terdapat guru yang hanya menggunakan dan memperkenalkan alat permainan bukan mempraktekkannya secara langsung dikarenakan waktu yang terbatas.

Pengimplemantasian permainan tradisional pada pembelajaran dapat membantu peserta didik agar lebih mudah untuk mengerti dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Pengimplemantasian permainan tradisional dalam pembelajaran dilakukan oleh guru karena permainan tradisional memberikan manfaat yang sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Hal tersebut didukung dengan pendapat Saputra (2017: 92), bahwa “Peranan permainan tradisional dapat meberikan manfaat baik bagi

perkembangan anak baik fisik maupun mental, yaitu aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa dan sosial”.

3. Bagaimana implementasi permainan tradisional di daerah Tebo pada pembelajaran dikurikulum 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, implementasinya disesuaikan dengan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Kemampuan dan pengetahuan peserta didik yang berbeda-beda, mengharuskan guru agar dapat memilih dan menyesuaikan permainan tradisional yang sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik yang ada di kelasnya. Melalui hasil penelitian yang ada tersebut guru sudah berusaha untuk mengenalkan pengetahuan permainan tradisional kepada peserta didik dengan cara dan strategi yang berbeda-beda. Terjadinya asimilasi antara kebudayaan tua di Provinsi Jambi dengan hadirnya kebudayaan baru menjadikan pergeseran nilai-nilai kebudayaan itu sendiri (Muslim, 2015 : 789). Sebagai upaya guru untuk mengajar, mengenalkan, dan melestarikan budaya lokal agar tidak

punah, maka salah satu cara untuk adalah dengan mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik agar mereka tau tentang jati diri mereka sebagai masyarakat Kabupaten Tebo.

4. 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 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 tentang permainan tradisional dikarenakan peserta didik pada saat ini banyak mengenal permainan modern yang ada di handphone, game online, guru susah mengkondisikan siswa sebab siswa yang terlalu aktif dan antusias, dan tidak ada pelatihan bagi guru di sekolah. 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, dan belum adanya pelatihan untuk guru mengenai pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran.