

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 pengetahuan guru mengenai permainan tradisional di empat sekolah dasar yang ada di Kecamatan Sungai Gelam. Data yang diperoleh dari angket, wawancara, dan analisis dokumen ini akan menghasilkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

4.1 Tabel Dominan Pengetahuan Guru

No	Indikator	Inisial Guru	Alasan
1.	Penyusunan silabus dan RPP mata pelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional	UA, HM, MK, EM, GN, LW, IP, HS, DM, AN, IG, RN, SN, KN, NA, DS, SM, KM, KY, AT, MS	Berdasarkan hasil yang didapat, alasan dominannya adalah silabus yang telah disusun pemerintah perlu di modifikasi sesuai dengan kearifan lokal khususnya permainan tradisional yang ada di Kabupaten Muaro Jambi.
2.	Perumusan materi pelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional	UA, HM, MK, EM, GN, LW, AM, IP, HS, DM, AN, IG, RN, SN, KN, NA, DS, SM, KM, KY, AT, MS	Alasan dominannya pengintegrasian permainan tradisional yang ada di Kabupaten Muaro Jambi dalam proses pembelajaran adalah sebagai salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional dan juga menciptakan pembelajaran yang menarik dan bervariasi.
3.	Perencanaanmetodedanmedia pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada permainan tradisional	UA, HM, MK, EM, GN, LW, AM, IP, HS, DM, AN, IG, RN, SN, KN, NA, DS, SM,	Alasan dominannya adalah dengan memberikan contoh nyata yang ada dikehidupan sehari-hari peserta didik, seperti penerapan permainan tradisional yang ada di

		KM, KY, AT, MS	Kabupaten Muaro Jambi dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna.
4.	Penerapan pembelajaran tentang Permainan tradisional di kelas rendah dan di kelas tinggi	HM, MK, EM, GN, LW, AM, IP, HS, DM, IG, RN, SN, KN, NA, DS, SM, KM, KY, AT, MS	Alasan dominannya adalah pengintegrasian permainan tradisional di kelas rendah dan di kelas tinggi disesuaikan dengan materi pembelajaran. Perlunya pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik dan memberikan kemudahan tentang pemahaman materi yang akan diajarkan.
5.	Mengaitkan permainan tradisional dengan materi pembelajaran di sekolah dasar	UA, HM, MK, EM, GN, LW, AM, IP, HS, DM, AN, IG, RN, SN, KN, NA, DS, SM, KM, KY, AT, MS	Alasan dominannya karena pada kurikulum 2013 dituntut untuk mengajar sesuai dengan kondisi yang ada di lingkungan peserta didik hal ini memungkinkan guru menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran.
6.	Memperkenalkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.	HM, GN, LW, AM, IP, HS, DM, AN, IG, RN, DS, SM, KM, MS	Alasan dominannya adalah untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi dengan pengintegrasian kearifan lokal yang ada di lingkungannya serta untuk menjaga permainan tradisional yang saat ini memang sudah jarang dimainkan dan ini adalah salah satu bentuk perhatian guru terhadap kearifan lokal. Untuk memahami materi pembelajaran jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, selain itu juga dapat 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 dan RPP mata pelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional	AM	Alasan nya adalah karena silabus yang sudah disusun oleh pemerintah tidak perlu dilakukan modifikasi.
2.	Perumusan materi pelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional		
3.	Perencanaanmetodedanmedia pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada permainan tradisional		
4.	Penerapanpembelajaran tentang Permainan tradisional di kelas rendah dan di kelas tinggi	UA, AN	Alasan tidak dominannya dikarenakan disesuaikan dengan RPP yang dibuat dan di RPP pun tidak dicantumkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.
5.	Mengaitkan permainan tradisional dengan materi pembelajaran di sekolah dasar		Alasan tidak dominannya dikarenakan guru menyesuaikan RPP yang telah dibuat dan di RPP pun tidak dicantumkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran
6.	Memperkenalkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.	UA, MK, EM, SN, KN, NA, KY, AT	Alasan tidak dominannya karena permainan tradisional tidak di masukkan ke dalam RPP.

4.1.1 Hasil Angket

Untuk menjawab pertanyaan penelitian nomor 1 (Bagaimana pengetahuan permainan tradisional guru kelas Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam?) diperlukan data yang berhubungan dengan deskripsi tentang pengetahuan permainan tradisional guru di sekolah dasar. Data tentang pengetahuan permainan tradisional guru di Sekolah Dasar diperoleh dengan angket. Angket yang berhasil didapatkan oleh peneliti berjumlah 22 orang guru. Hasil angket dari 22 orang guru yang dijadikan sampel ditemukan hasil sebagai berikut.

Data yang telah diperoleh dari hasil angket yang telah disebarkan kepada guru selanjutnya diolah dalam bentuk tabel dan pie chart dengan menggunakan

teknik statistik deskriptif yang dibantu dengan aplikasi SPSS 22. Pengolahan ini bertujuan agar data yang diperoleh dapat memberikan arti dan penjelasan. Dalam memudahkan menganalisis data hasil penelitian, peneliti menyiapkan 18 item pernyataan yang disesuaikan dengan teknik analisis data, sehingga peneliti dapat memperoleh kesimpulan dari masalah yang diteliti. Berikut ini merupakan tabel dan pie chart hasil penskoran angket pengetahuan permainan tradisional guru di Sekolah Dasar Kecamatan Sungai Gelam.

Tabel 4.3. Skor Angket Pengetahuan permainan tradisional Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam

No	Nama	Skor
1	UA	42
2	LW	44
3	HM	41
4	GN	41
5	MK	39
6	EM	36
7	KM	52
8	SM	44
9	DS	57
10	NA	36
11	KY	39
12	AT	38
13	SN	39
14	RN	60
15	KN	47
16	AN	50
17	AM	52
18	IG	51
19	DM	50
20	IP	46
21	HS	47
22	MS	45

Tabel 4.4. Rumus Kategorisasi

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

Rumus kategorisasi diperoleh dari Azwar (1993), kategorisasi ini digunakan untuk mengelompokkan pengetahuan permainan tradisional guru

Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam. Kategorisasi pengetahuan permainan tradisional guru terdiri dari tiga skala yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Tabel 4.5. Hasil Angket Pengetahuan

Rentang	Kategori	Jumlah	Persentase
48-60	Tinggi	6	27,3%
44-47,5	Sedang	7	31,8%
36-43.5	Rendah	9	40,9 %
Jumlah		22	100 %

Hasil dari rumus didapatkan dengan software SPSS 22 yaitu:

Tabel 4.6 Hasil Kategorisasi berdasarkan SPSS 22

		Kategorisasi			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	Rendah	9	40,9	40,9	40,9
	Sedang	7	31,8	31,8	72,7
	Tinggi	6	27,3	27,3	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Adapun hasil dari angket yang telah diberikan kepada guru dapat dilihat pada gambar pie chart berikut:



Gambar 4.1 Pie Chart Pengetahuan permainan tradisional Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam

Pie chart di atas menyatakan bahwa (27,3%) dari 22 guru memiliki pengetahuan permainan tradisional dalam kategori tinggi, (31,8%) dari 22 guru memiliki pengetahuan permainan tradisional dalam kategori sedang, dan (40,9%) dari 22 guru memiliki pengetahuan permainan tradisional dalam

kategori rendah. Hal ini terlihat bahwa pengetahuan permainan tradisional guru sekolah dasar di Kecamatan Sungai Gelam masuk dalam kategori Rendah.

4.1.2 Hasil Wawancara

Untuk menjawab pertanyaan penelitian nomor 2 (Bagaimana guru kelas mengintegrasikan pengetahuan permainan tradisional ke dalam pembelajaran di Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam?) dan nomor 3 (Apa kendala yang dihadapi guru kelas Sekolah Dasar saat mengintegrasikan pengetahuan permainan tradisional ke dalam pembelajaran di Kecamatan Sungai Gelam?) diperlukan data mengenai bagaimana cara guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional di Sekolah Dasar dan data mengenai kendala guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Untuk mengumpulkan data-data tersebut peneliti mewawancarai guru dan melakukan analisis dokumen berupa RPP. Wawancara dilakukan dengan sampel berjumlah 22 orang yaitu guru Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam. semua guru berhasil diwawancarai oleh peneliti pada tanggal 05 November 2020 hingga 05 Desember 2020. 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 sebagai berikut:



Gambar 4.2(Triadi, 2020)

Menurut HM menyatakan bahwa “Untuk pengintegrasian permainan tradisional saya menggunakan metode kolaborasi. Kalau untuk permainan tradisional yang pernah bapak terapkan di kelas yang bapak ampu sih adalah permainan kasti dan serak lidi”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru pernah mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran, adapun cara yang dilakukan guru yaitu menggunakan metode kolaborasi. Dalam hal ini mengaitkan materi yang diajarkannya dengan permainan tradisional. Untuk permainan tradisional yang pernah diterapkan dikelas dan dikaitkan dengan materi yaitu permainan kasti dan serak lidi pada muatan matematika.



Gambar 4.3(Triadi, 2020)

Guru yang berinisial MK Menyatakan bahwa “Metode yang saya gunakan yaitu langsung praktik diluar lapangan, tetapi tergantung dari jenis permainan tradisional apa yang akan dimainkan. Kalau bisa dimainkan di kelas ya akan diadakan dikelas, kalau tidak memungkinkan kita praktikan dilapangan”. Dalam proses pembelajaran disimpulkan guru pernah menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Biasanya guru menggunakan cara dengan langsung mempraktekkan dilapangan. Namun nantinya disesuaikan lagi dengan kegiatan yang akan dilakukan, jika memungkinkan untuk dikelas maka guru tersebut akan melaksanakan dikelas namun jika materi berkaitan dengan tempat yang luas maka akan dipraktekkan langsung dilapangan



Gambar 4.3 (Triadi, 2020)

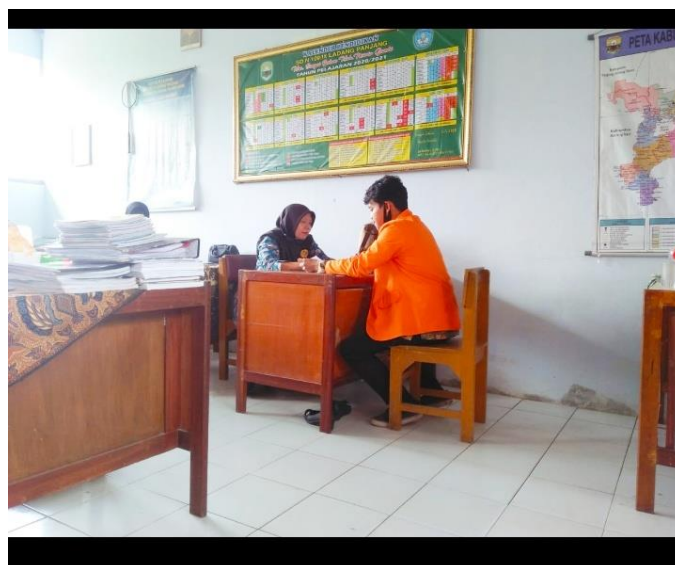
Guru dengan inisial GN “Permainan tradisional adalah permainan yang sering ibu mainkan pada zaman dahulu. Permainan kasti, lompat karet, serak lidi dan pecah piring pernah ibu menerapkannya dalam pembelajaran. Untuk metode biasanya kalau didalam kelas tu kan ibaratnya cuman teori, kalau diluar tu kita langsung prakteknya dikarenakan diluar lapangannya luas”.

Pengintegrasian yang dilakukan guru yang berinisial GN, disimpulkan bahwa guru sering mengaitkan semua permainan tradisional yang ada dengan materi pembelajaran baik masa kurikulum maupun sebelum adanya tema tentang permainan didalam kurikulum. Untuk metode yang dilakukan guru tersebut di dalam kelas melaksanakan pembelajaran dengan cara memberikan teori terlebih dahulu kepada peserta didik, Setelah guru melakukan pengajaran tentang teori permainan tradisional tersebut, guru langsung mempraktekkan secara nyata permainan tradisional di luar ruangan, agar peserta didik lebih cepat memahami materi yang sebelumnya diajarkan.



Gambar 4.4 (Triadi, 2020)

Sedangkan guru yang berinisial LW menyatakan bahwa “Kalau metode ibu pertama kali memberikan contoh kepada peserta didik dan kemudian anak mempraktikannya secara langsung”. Pembelajaran yang dilakukan guru LW dapat disimpulkan bahwa guru tersebut telah melaksanakan pembelajaran dengan mengaitkan permainan tradisional didalamnya. Adapun cara yang dilakukan yaitu guru memberikan contoh kepada peserta didik tentang permainan yang akan dilakukan agar siswa paham apa yang akan dilakukannya nanti. Setelah itu guru melaksanakan praktek diluar kelas.



Gambar 4.5 (Triadi, 2020)

Guru berinisial AM, menyatakan bahwa “Untuk dikelas satu permainan yang pernah saya integrasikan di pembelajaran adalah permainan lompat karet dan serak lidi karena kan permainan ini mudah dimainkan dan sudah sangat familiar. Metode yang saya pakai pertama kali menggunakan demonstrasi kemudian dilapangan langsung prakteknya. Saya sudah pernah pakai permainan tradisional dalam pembelajaran, saya pernah menerapkan permainan tradisional dengan cara bermain sambil belajar”.

Berdasarkan wawancara dengan guru berinisial AM dapat disimpulkan bahwa guru tersebut telah menggunakan permainan tradisional ke dalam pembelajaran yaitu permainan lompat karet dan serak lidi, karena menurut guru tersebut permainan lompat karet dan serak lidi ini sudah familiar bagi siswa atau sering dimainkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Adapun cara yang dilakukan guru dalam pengintegrasian yaitu belajar sambil bermain karena siswa kelas rendah identik dengan permainan dan bergerak aktif, lalu guru mendemonstrasikan permainan yang akan dilakukan terlebih dahulu kemudian mengajak siswa bermain dilapangan luas atau diluar kelas untuk melaksanakan praktek.

Guru berinisial IP menyatakan bahwa “Permainan yang pernah saya integrasikan di kelas adalah permainan bola kasti karena memang untuk materinya ada di buku tema 1. Metode yang saya gunakan adalah metode ceramah kemudian langsung dipraktekan dilapangan”.

Guru telah melaksanakan pembelajaran permainan tradisional yaitu permainan kasti karena sesuai dengan materi yang ada pada buku tema. Dengan cara yang dilakukan guru metode ceramah didalam kelas untuk memberikan

pemahaman terlebih dahulu kepada siswa. Lalu untuk pelaksanaan praktek dilakukan dilapangan luas atau diluar kelas.

Guru berinisial HS menyatakan bahwa “Saya pernah mengintegrasikan permainan tradisional seperti permainan lompat karet dan layang-layang untuk materi bangun datar. Untuk metode yang saya gunakan dalam mengajarkannya saya menggunakan metode belajar sambil bermain”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru dengan inisial HS, didapatkan hasil bahwa guru tersebut telah menggunakan permainan tradisional seperti lompat karet dan layang-layang. Guru tersebut melaksanakan pembelajaran dengan cara mengaitkan permainan tersebut kedalam pembelajaran matematika yaitu materi bangun dengan metode belajar sambil bermain agar siswa lebih tertarik mudah memahami materi yang diberikan.



Gambar 4.6(Triadi, 2020)

Guru berinisial IG menyatakan bahwa “Permainan tradisional serak lidi, kasti dan lompat karet adalah permainan yang pernah saya integrasikan di kelas. Metodenya demonstrasi yang saya pakai, setelah saya demonstrasikan saya berikan tugas kepada peserta didik”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru IG, disimpulkan bahwa guru tersebut sudah melakukan pembelajaran permainan tradisional yaitu permainan serak lidi, kasti, dan lompat karet dikelas. Metode yang dilakukan guru dengan mendemonstrasikan permainan tersebut agar siswa lebih paham lalu memberikan tugas kepada siswa untuk mengecek apakah siswa benar-benar sudah memahami tentang permainan tradisional tersebut.

Guru berinisial DM menyatakan bahwa “Saya pernah melakukan permainan lompat karet pada pembelajaran untuk melatih kekompakan antar peserta didik. Metode ceramah saya gunakan pada saat di kelas, sedangkan dilapangannya saya langsung prakteknya.

Guru telah mengimplementasikan permainan tradisional, yaitu permainan lompat karet dalam pembelajaran yang tujuannya untuk melatih kekompakan para peserta didik. Dengan metode yang digunakannya ceramah untuk didalam kelas dan untuk pelaksanaan praktek dilakukan oleh guru dilapangan agar siswa lebih mudah memainkannya.

Guru berinisial AT menyatakan bahwa “Ya, saya pernah mengintegrasikannya dalam pembelajaran seperti permainan lompat karet. Metodenya kalau di dalam kelas teorinya, kalau diluar kelas prakteknya”. 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 didalam kelas, 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. Kemudian guru langsung mempraktekkan secara nyata permainan tradisional di luar ruangan, agar peserta didik lebih cepat memahami materi yang sebelumnya diajarkan.

Guru berinisial NA menyatakan “Saya pernah mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran yang ada di buku tema. Metodenya diajarin dulu baru praktek”. Guru telah menggunakan permainan tradisional, karena memang materi yang diajarkan ada pada buku tema. Dalam pengimplementasian permainan tradisional, guru menjelaskan materi tentang permainan tradisional yang akan dilakukan baru kemudian melaksanakan praktek agar siswa lebih memahami permainan tersebut.

Guru berinisial DS menyatakan bahwa “Pernah, saya masukan pada mata pelajaran matematika untuk permainan tradisional layang-layang. Metodenya anak-anak dibawa keluar, diajarin cara mainnya dan dipraktekan satu persatu secara bergantian”. Disimpulkan bahwa guru berinisial DS sudah pernah mengaitkan permainan tradisional kedalam pembelajaran matematika yaitu tentang materi layang-layang. Agar siswa lebih memahaminya siswa dibawa keluar untuk melaksanakan permainan secara nyata dan meminta siswa untuk mempraktekkan secara bergantian agar siswa merasakan sendiri permainan tersebut dan memahaminya dengan mudah jika sudah melaksanakan langsung permainan tersebut.

Guru berinisial KM menyatakan bahwa “Saya pernah mengintegrasikan permainan tradisional tersebut salah satunya layang-layang dan juga kebetulan ada materinya dikelas 2. Kalau metode jika didalam kelas banyak teorinya kalau diluar kelas banyak prakteknya”. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru KM

disimpulkan bahwa guru tersebut sudah melaksanakan permainan tradisional ke dalam pembelajaran yaitu layang-layang dan materi tersebut sama dengan pembelajaran yang ada pada kelas yang diampunya yaitu kelas 2. Untuk pengimplementasiannya didalam kelas guru banyak menyampaikan teori tentang permainan tersebut, dan untuk lebih memudahkan pemahaman siswa guru mengajak siswa melaksanakan praktek diluar kelas.

Guru berinisial AN menyatakan bahwa “Saya pernah mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran akan tetapi yang terdapat pada buku tema. Untuk permainan tradisional seperti permainan lompat karet, serak lidi, pecah piring, layang-layang dan kasti belum dilaksanakan. Metode yang saya gunakan adalah memberikan penjelasan terlebih dahulu, untuk prakteknya dilapangan.

Guru berinisial AN sudah melaksanakan pembelajaran permainan tradisional yang disesuaikan dengan yang ada pada buku tema, mencakup semua permainan tradisional yang ada kecuali permainan kasti, karena memang tidak terdapat pada buku tema pada kelas yang diampunya. Cara yang dilakukan oleh guru ini dengan menjelaskan materi terlebih dahulu lalu untuk pelaksanaan praktek dilakukan dilapangan.



Gambar 4.7 (Triadi, 2020)

Guru berinisial RN menyatakan bahwa “Kalau dikelas yang saya ampu itu permainan kasti dan serak lidi pernah saya terapkan. Misalnya dalam pembelajaran matematika permainan serak lidi dapat diintegrasikan. Metode yang saya gunakan metode ceramah kalau didalam kelas, kalau diluar kelas kan prakteknya”.

Dalam proses pembelajaran disimpulkan guru pernah menerapkan permainan tradisional kasti dan serak lidi dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran guru mengajarkan muatan pelajaran matematika dan mengintegrasikannya dengan permainan serak lidi. Guru mengajarkan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah atau pemahaman materi terlebih dahulu kemudian agar siswa lebih memahami guru mengajak siswa melaksanakan praktek dilapangan.

Guru berinisial SM menyatakan bahwa “Ya, saya pernah melakukan pengintegrasian permainan tradisional permainan lompat karet, serak lidi, pecah piring, kasti dan layang-layang. Metodenya saya menggunakan ceramah,

eksperimen dan diskusi”. Dalam pembelajaran guru tersebut disimpulkan pernah melaksanakan seluruh permainan tradisional yang ada kedalam pembelajaran. Cara yang dilakukan guru dengan metode ceramah menjelaskan materi yang akan dipahami, kemudian melakukan eksperimen atau memainkan permainan tradisional. Kemudian diskusi antar siswa agar siswa sama-sama memahami tentang permainan tradisional yang telah diajarkan.

Guru berinisial KN menyatakan bahwa “ya saya pernah mengintegrasikan permainan tradisional seperti permainan kasti dalam proses pembelajaran. metode yang saya gunakan biasanya metode tanya jawab, diskusi dan demonstrasi”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru berinisial KN disimpulkan bahwa, guru telah melaksanakan pembelajaran permainan tradisional yaitu permainan kasti. Cara yang dilakukan guru yaitu Tanya jawab dengan siswa untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa tentang permainan tradisional yang akan dipelajari, lalu melakukan diskusi antar siswa agar mereka bisa saling bertukar pikiran tentang pengetahuan permainan tradisional yang dimilikinya. Kemudian mendemonstrasikan permainan tradisional tersebut agar siswa lebih mudah memahaminya.

Guru berinisial MS menyatakan bahwa “Pernah mengintegrasikan permainan tradisional seperti serak lidi dan pecah piring dalam pembelajaran. metode yang digunakan didalam kelas berbentuk ceramah, diluar kelas berbentuk praktek sehingga anak tidak merasa bosan”.

Guru telah melaksanakan pembelajaran permainan tradisional yaitu permainan serak lidi dan pecah piring dalam pembelajaran. Dengan cara yang dilakukan oleh guru ceramah didalam kelas untuk menyampaikan materi

permainan tradisional yang akan di praktekkan. Lalu mengajak siswa untuk melaksanakan secara langsung kegiatan permainan tersebut agar anak tidak merasa bosan dalam lebih memahami.



Gambar 4.8 (Triadi, 2020)

Guru berinisial EM menyatakan bahwa "Kalau untuk pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran dikelas tinggi itu tidak ada, itu hanya ada dikelas rendah". Guru tidak mengintegrasikan permainan tradisional, namun tidak terdapat pada kelas tinggi, hanya terdapat pada kelas rendah, karena permainan ini identik dilakukan di kelas rendah, permainan tradisional ini lebih menarik jika dimainkan di kelas rendah karena kelas rendah harus sering diselengi dengan permainan agar peserta didik tidak monoton untuk selalu belajar. 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.

Sementara guru berinisial KY dan UA menyatakan bahwa belum pernah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran "Untuk dikelas yang saya ampu itu tidak pernah melakukan pengintegrasian permainan tradisional kalau dikelas 4 dan 5 pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran itu

ada”. Sedangkan guru UA mengatakan “Kalau untuk permainan tradisional ini belum saya implementasikan ya karena kan memang di kompetensi dasarnya itu belum ada yang memuat permainan tradisional”. Guru tidak menerapkan bermain tradisional dalam proses pembelajaran dikarenakan tidak terdapat permainan tradisional dalam materi ataupun KD yang ada pada buku tema sehingga guru tidak melaksanakannya. Selain itu guru hanya berpatokan kepada buku tema atau buku tematik dan kepada kurikulum saja atau silabus yang diberikan oleh pemerintah dan tidak melakukan pengembangan lagi terhadap RPP ataupun silabus yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sebagian 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.

Untuk menjawab pertanyaan no 4 kendala apa yang dihadapi guru dalam pengintegrasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah dasar?

Peneliti melakukan wawancara dengan 22 orang guru di empat sekolah dasar yang ada di Kecamatan Sungai Gelam dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Menurut guru DS menyatakan bahwa “yang menjadi kendala itu waktunya kurang, kalau permainan tradisionalkan butuh waktu yang lama sedangkan waktu dalam pembelajaran terbatas. Banyak sekali faktor kendala dalam pengintegrasian

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. Seperti yang disampaikan oleh guru berinisial IP menyatakan bahwa “Kalau untuk penerapan kan waktunya kurang. Kadangkan waktunya hanya satu jam pelajaran, untuk penerapannya kadang tidak bisa dimainkan secara bergantian”. Sementara guru berinisial HM mengatakan bahwa “kendala dalam pengintegrasian permainan tradisional itu kurangnya waktu ya”. Kendala waktu menjadi hal yang paling berpengaruh dalam pembelajaran permainan tradisional karena permainan membutuhkan waktu khusus agar semua siswa dapat melaksanakan dan merasakan sendiri permainan tradisional tersebut serta manfaatnya.

Guru berinisial NA menyatakan bahwa “sumber belajar yang tidak memadai, kurangnya waktu, sarana dan prasarana serta tempat”. Pengintegrasian permainan tradisional dapat dicapai dengan menjadikan segala sesuatu sebagai sumber belajar. Jika sumber belajar kurang maka akan menjadi penghambat dalam keberhasilan pencapaian hasil belajar. 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 UA mengatakan bahwa “Sebenarnya kendalanya banyak salah satunya ya ketidak tahuan anak-anak tentang permainan tradisional itu sendiri”. Sedangkan guru berinisial IG menyatakan bahwa “Untuk saat ini kendalanya adalah sarana dan prasarana yang kurang serta pemahaman anak

tentang permainan tradisional”. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru UA dan IG kendala yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya pengetahuan anak mengenai permainan tradisional Hal ini terlihat dari beberapa anak tidak memahami permainan tradisional secara teori namun siswa mengerti jika di praktekkan langsung namun hanya sebatas permainan tradisional yang ada dilingkungan saja. Hal ini menunjukkan rendahnya pengetahuan peserta didik menjadikan pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran terhambat. Rendahnya pengetahuan peserta didik menjadikan guru lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengajarkan permainan tradisional. Selain itu kepercayaan diri siswa juga kurang jika diminta untuk menanyakan apa yang tidak mereka pahami.



Gambar 4.9 (Triadi, 2020)

Menurut AN mengatakan bahwa “Yang jadi kendala itu biasanya cuaca yang kurang mendukung”. Sementara itu menurut guru berinisial KM menyatakan bahwa “Faktor waktu dan lingkungan yang kadang jadi kendala dek”. Cuaca dan faktor lingkungan yang tidak mendukung menjadi salah satu kendala dalam melaksanakan pembelajaran permainan tradisional. Misalnya saat siswa akan melakukan praktek diluar kelas jika cuaca dan lingkungan tidak sesuai

dengan permainan yang akan dilakukan maka akan menghambat jalannya proses pembelajaran.

Sedangkan menurut guru berinisial KN mengatakan bahwa “Biasanya kalau untuk kendala itu dari anak-anak yang sulit kooperatif mereka terlalu bersemangat sehingga membuat mereka itu tidak tertib dan antusias mereka membuat keributan sehingga kurang kondusif dalam mengikuti pembelajaran”. Konsentrasi siswa yang tidak bisa kondusif akan menjadi penghambat jalannya proses pembelajaran permainan tradisional, karena aktivitas siswa yang sibuk sendiri saat pembelajaran dilaksanakan baik didalam maupun diluar kelas akan berpengaruh kepada ketercapaian pembelajaran. Jika siswa sibuk dengan aktivitas sendiri maka akan berpengaruh pada pemahaman siswa yang kurang nantinya. Hal ini juga disampaikan oleh guru berinisial MF mengatakan bahwa “faktor penghambat yang sering saya temui itu konsentrasi anak yang mudah berubah dan kurangnya waktu”. Dan juga guru berinisial RN mengatakan bahwa “untuk kendalanya itu anak-anak susah diatur nak”.

Dari hasil wawancara mengenai kendala yang dihadapi guru pada pengintegrasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 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 tidak sedikit 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 mempraktekannya.

- 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

- Cuaca dan faktor lingkungan yang kurang mendukung

Tidak mendukungnya cuaca dan faktor lingkungan yang ada dapat menjadi penghambat jalannya proses pembelajaran permainan tradisional. Karena dalam pembelajaran permainan tradisional dibutuhkan praktek diluar kelas atau lapangan. Dan membutuhkan cuaca yang baik dan tempat atau lingkungan yang memadai.

4.1.3 Pengintegrasian Permainan tradisional dalam kurikulum

Pengintegrasian 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 didapati bahwa beberapa guru telah mengintegrasikan permainan tradisional hasil ini diperkuat dengan adanya indikator yang memuat permainan tradisional.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)		
Satuan Pendidikan : SDN 109/IX Ladang Panjang Kelas / Semester : 3 /1 Tema : Permainan Tradisional (Tema 5) Sub Tema : Olah Raga Tradisional (Sub Tema 1) Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Ppkn, Matematika Pembelajaran ke : 5 Alokasi waktu : 1 hari		
A. TUJUAN		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dengan bermain tebak peran siswa dapat menyebutkan macam macam pekerjaan di rumah dengan tepat. ▪ Dengan menceritakan pekerjaan di rumah siswa dapat menyebutkan cara pembagian tugas di rumah dengan tepat. ▪ Dengan mendengarkan teks laporan tentang olahraga modern siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik. ▪ Dengan menjawab pertanyaan siswa dapat menceritakan kembali secara lisan cara bermain sepak bola dengan urut. ▪ Dengan mengerjakan soal mengenai simetri putar, siswa dapat menentukan jumlah simetri putar pada bangun datar. 		
B. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) ▪ Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apersepsi) ▪ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca teks bacaan tentang kewajiban siswa di rumah. (Mengamati) ▪ Guru membimbing siswa untuk membaca teks bacaan tersebut. (Mengkomunikasikan) ▪ Siswa menceritakan tentang kewajibannya di rumah. (Mengasosiasi) 	140 menit

Gambar 4.10 (Triadi, 2020)



Gambar 4.11(Triadi, 2020)

Dari bukti RPP yang telah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa guru yang telah terbukti mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum saat ini hanya sebagian kecil saja akan tetapi kebanyakan guru belum mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran karena guru banyak beranggapan bahwa permainan tradisional hanya diterapkan pada mata pelajaran PJOK saja sehingga untuk pengintegrasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran tidak di lakukan pada mata pelajaran lainnya.

| RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 165/IX TALANG BANDUNG
 Kelas / Semester : 6 / 1
 Tema : Selamatkan Makhluk Hidup (Tema 1)
 Sub Tema : Tumbuhan Sahabatku (Sub Tema 1)
 Muatan Terpadu : IPS, SBdP
 Pembelajaran ke : 5
 Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks tentang ASEAN dan kondisi geografisnya, siswa mampu menyebutkan kehidupan sosial budaya dari dua negara terkait kondisi geografisnya dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menulis laporan tentang perbedaan sosial budaya dari dua negara terkait kondisi geografisnya dengan benar melalui diagram Venn.
3. Setelah melakukan uji coba dengan bahan patung, siswa mampu menemukan cara membuat patung dengan tepat.
4. Dengan menggunakan bahan tanah liat, lilin malam, atau adonan, siswa mampu mencoba membuat patung dengan lebih terampil.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	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)	15 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Kegiatan Inti	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran Guru menempel peta ASEAN di papan tulis dan mendiskusikan wilayahnya. ➤ Di awal pembelajaran, guru meminta siswa untuk melanjutkan pekerjaan mereka terkait negara ASEAN. Siswa membuka kembali catatan yang ada pada diagram Venn-nya. ➤ Guru mengingatkan siswa untuk membaca informasi terlebih dahulu tentang kondisi geografis negara ASEAN. Kemudian guru menawarkan siswa untuk mencari informasi lebih dari guru atau bahan bacaan lain apabila tersedia. ➤ Guru menunjukkan daftar periksa yang akan digunakan untuk menilai pekerjaan siswa.	140 menit

Gambar 4.12(Triadi, 2020)



Gambar 4.13 (Triadi, 2020)

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

sehingga memberikan manfaat yang sangat besar tidak hanya memenuhi tuntutan tetapi meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada semakin bermakna.

4.1.4 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 permainan tradisional kedalam rencana pembelajaran yang dibuat sesuai dengan hasil pengisian angket dan wawancara yang telah dilakukan. Dari 22 guru hanya 12 orang guru yang memberikan RPP nya untuk di analisis. Ada beberapa guru yang tidak memberikan RPP nya dengan berbagai alasan diantaranya adalah RPP nya belum dicetak, RPP nya tinggal dirumah dan alasan lainnya RPP nya belum dibuat. 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 12 RPP yang dianalisis 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 yang disusun. Hal ini meliputi kegiatan pembukaan dengan mengucapkan salam, absensi, berdoa, dan kegiatan apresiasi. 12 RPP yang dianalisis guru telah

menunjukkan kegiatan pendahuluan yang rinci namun masih ada yang belum terlihat dalam mengaitkan kegiatan pendahuluan dengan permainan tradisional

3. Kegiatan Inti

Seluruh RPP menunjukkan gambar yang jelas tentang jalannya pelajaran sesuai dengan metode yang digunakan. Kemudian telah terjadi gambaran kegiatan saintifik yaitu, (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan). Peneliti juga telah melihat bahwa guru telah mengintegrasikan permainan tradisional kedalam pembelajaran sesuai dengan KI, KD, SK dan indikator yang ada. Dari 12 RPP yang dianalisis terdapat 7 RPP guru telah mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan inti dari ketujuh permainan tradisional hanya ada 4 RPP yang memasukan permainan tradisional yang ada di Kabupaten Muaro Jambi.

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 penguatan, perencanaan tidak lanjut remedial. Penyampaian materi yang akan datang, serta dalam dann doa. Namun penulis belum melihat guru menyusun komponen kegiatan penutup dengan mengintegrasikan permainan tradisional.

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 autentik yang mencakup KI-1, KI-2, KI-3, KI-4. Dalam komponen penilaian penulis melihat bahwa guru telah menyusun instrument penilaian yang berkaitan dengan mengintegrasikan pengetahuan permainan tradisional. Dari 12 RPP yang dianalisis terdapat 7 RPP yang telah terdapat permainan tradisional pada bagian penilaian dan 4 diantaranya permainan tradisional yang ada di Kabupaten Muaro Jambi seperti permainan tradisional serak lidi, kasti dan permainan layang-layang.

Berdasarkan hasil analisis dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap RPP guru menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memasukkan permainan tradisional kedalam pembelajaran yang dicantumkan dalam RPP. Hanya 4 RPP guru yang telah mengintegrasikan permainan tradisional pada bagian kegiatan inti dan penilaian.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan pertanyaan pertama, yaitu bagaimana pengetahuan guru terhadap permainan tradisional di Kabupaten Muaro Jambi di Sekolah Dasar ?

Pengetahuan guru mengenai permainan tradisional di Kabupaten Muaro Jambi, Kecamatan Sungai Gelam pada empat sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian secara dominan telah mengetahui permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sungai Gelam. Sebanyak 7 guru dari total 22 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 daerah masing-masing. Selain itu dikarenakan pada kurikulum 2013 mengharuskan siswa belajar secara kontekstual hal ini

memungkinkan guru menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dikarenakan dekat dengan kehidupan siswa. Sesuai dengan pendapat Kadir (2013:19) “Pembelajaran dengan model konstektual mengutamakan konsep proses pembelajaran anak akan baik jika dalam lingkungan belajar diciptakan secara ilmiah, yaitu pembelajaran akan bermakna jika anak mengalami sendiri proses pembelajaran tersebut bukan hanya mengetahuinya saja. Dengan begitu kegiatan pembelajaran bukan hanya mentransfer pengetahuan yang dimiliki guru kepada siswa namun juga memahami bagaimana cara agar siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik”.

Berdasarkan hasil angket penelitian, diperoleh hasil dengan persentase 27,3% guru kelas termasuk kedalam kategori tinggi, 31,8% termasuk kedalam kategori sedang, selanjutnya 40,9% termasuk kedalam kategori rendah. Sehingga terlihat pengetahuan guru kelas sekolah dasar tentang permainan tradisional dominan kedalam kategori rendah. Berdasarkan data tersebut bahwa guru belum mampu mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam sumber dan bahan belajar untuk peserta didik. Kurangnya pengetahuan guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional kedalam pembelajaran akan berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran permainan tradisional. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan pengetahuan tentang permainan tradisional agar guru mampu mengaitkan materi yang dipelajarinya dengan permainan tradisional dan sesuai dengan usia anak sekolah dasar yang identik dengan belajar sambil bermain serta dalam membentuk nilai-nilai karakter pada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Maghfiroh (2020:8) “Permainan tradisional sangat berperang penting dalam membentuk karakter peserta didik, terutama anak sekolah dasar karena

masih pada tahap perkembangan yang pesat sehingga saat itulah masa yang tepat untuk menanamkan pendidikan yang baik untuk membangun karakter peserta didik yang baik melalui permainan tradisional”.

Pertanyaan penelitian yang kedua yaitu bagaimana pengimplementasian permainan tradisional di Kabupaten Muaro Jambi dalam pembelajaran ?

Berdasarkan hasil wawancara terdapat sebanyak 7 orang guru telah mengimplementasikan permainan tradisional. Adapun pengimplementasian tersebut dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya yaitu memberikan pemahaman materi terlebih dahulu kepada peserta didik mengenai permainan tradisional kemudian mempraktikkan permainan tersebut dalam pembelajaran. Selain itu guru melaksanakan pembelajaran dengan cara ceramah tentang teori permainan tradisional yang akan dilakukan kepada peserta didik, yaitu teori tentang konsep permainan serta sikap-sikap yang diperlukan saat melaksanakan permainan tradisional. Setelah memberikan pemahaman berupa teori, guru juga mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan tradisional yang akan dilakukan agar siswa mampu melakukan praktek dengan benar. Kemudian guru langsung mempraktekkan secara nyata permainan tradisional di luar kelas, agar peserta didik lebih cepat memahami materi yang sebelumnya diajarkan. Selain itu terdapat beberapa guru pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran, namun hanya teori dan penugasan saja tidak ditambahkan dengan praktek. Guru tidak mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan dan mempraktekkan permainan tradisional secara langsung diluar ataupun di dalam ruangan.

Pengintegrasian permainan tradisional pada pembelajaran dapat membantu siswa agar lebih mudah untuk mengerti dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Menurut Sukirno & Ridwan (2017:35) “Jika melaksanakan proses pembelajaran sambil melakukan permainan akan membantu siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan karena siswa senang dengan hal tersebut dan merasa luwes ketika proses pembelajaran dilaksanakan”.

Pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran dilakukan oleh guru karena permainan tradisional memberikan manfaat yang sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Andriani (2012:122) “Permainan merupakan warisan budaya yang merupakan ciri khas dari masyarakat Indonesia. Selain itu dengan adanya permainan tradisional ini mampu membentuk pendidikan dan sikap yang baik bagi siswa dimulai dari sejak usia dini”. Sama halnya dengan pendapat Suryawan (2018:6) “Permainan tradisional dianggap sangat penting dalam membangun sikap siswa serta dalam memberikan penanaman nilai moral yang baik bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dengan adanya permainan tradisional ini mampu menjadi sarana belajar yang paling bagus untuk mengembangkan EQ pada peserta didik”.

Masa modern sekarang ini, selain anak dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman juga diharapkan di kemudian hari anak-anak mengetahui akan jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia. Menurut pendapat Lestari dan Prima (2016:24) “pada masa sekarang ini permainan tradisional mulai menghilang dan dilupakan dalam kalangan anak-anak terutama bagi daerah perkotaan, hal ini

disebabkan karena semakin majunya teknologi terkhususnya gadget yang lebih menarik bagi anak-anak dibandingkan jika memainkan permainan tradisional”.

Interaksi anak-anak dalam permainan akan membangkitkan kemampuan anak untuk menilai mana yang baik dan tidak baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Khasanah Dkk (2011:101) “salah satu yang menjadi faktor pendorong dalam perkembangan peserta didik ialah permainan tradisional karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal dan budaya bangsa yang patut dijaga kelestariannya agar tidak punah”.

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

Berdasarkan hasil yang diuraikan terdapat guru yang telah terbukti mengimplementasikan permainan tradisional dalam kurikulum saat ini yang dibuktikan dengan hasil wawancara dan analisis dokumentasi RPP tetapi ada juga guru yang belum mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum saat ini. Pentingnya memasukan nilai permainan tradisional dalam kurikulum adalah sebagai salah satu upaya guru mempertahankan kearifan lokal didalamnya. Selain itu pengintegrasian permainan tradisional pada pembelajaran adalah sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik. Menurut Lackasana (2017: 112) berpendapat bahwa “Permainan tradisional dalam pendidikan adalah konsep sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai saling menghargai dan mengakui perbedaan budaya”. Dengan demikian pengintegrasian permainan tradisional dalam pendidikan dirasa sangat krusial di tengah kemerosotan budaya pada saat ini. berdasarkan hasil yang diperoleh, sebagian besar guru telah melaksanakan

tuntutan kurikulum yang berlaku saat ini sesuai dengan aturan dari pemerintah dan ada sebagian kecil guru yang belum memenuhi tuntutan kurikulum. Guru yang telah memenuhi tuntutan kurikulum yang ada saat ini yaitu dengan cara mengintegrasikan kearifan lokal berupa permainan tradisional dalam pembelajaran.

Pertanyaan Penelitian Keempat Bagaimana Kendala Guru Dalam Pengimplementasian Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran?

Salah satu yang menjadi kendala dalam pengintegrasian pengetahuan peserta didik yang kurang dikarenakan peserta didik pada saat ini banyak mengenal permainan modern yang ada di handphone, sehingga guru sulit mengkondisikan siswa sebab siswa yang terlalu aktif dan antusias, dan kepala sekolah yang tidak mengharuskan pengintegrasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Anggita Dkk (2018:56) “Permainan Tradisional menjadi warisan leluhur dan budaya dari nenek moyang yang harus dilestarikan, terutama bagi anak bangsa wajib menjaga dan mempertahankan agar permainan tradisional tidak hilang karena perkembangan zaman”.

Ketika siswa diberikan suatu permainan yang sudah jarang dimainkannya akan membuat siswa kembali tertarik untuk melakukan permainan tradisional sehingga siswa sangat antusias dan sulit dikondisikan. Terutama untuk siswa kelas rendah yang sedang berada di fase bermain, mereka sangat senang bila pembelajaran dikaitkan dengan permainan dan membuat mereka bergerak aktif. Sejalan dengan pendapat Zaini (2015:120) bagi usia dini dan dasar belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang sangat identik dengan usianya, walaupun kegiatan dalam pembelajaran dinilai serius namun siswa bisa terhibur dan senang

saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan kreatifitas dan ketangkasan guru dalam menjaga agar suasana tetap kondusif sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan tujuan pembelajaran tetap tercapai”.

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 pada saat akan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Untuk itulah terkadang peran guru yang kreatif sangat dibutuhkan agar pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif sesuai dengan yang ingin dicapai