

**LAPORAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**ANALISIS PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL JAWA
TENGAH DALAM PEMBELAJARAN SD
DI-KOTA SEMARANG**

Oleh:

Ervina Eka Subekti, S.Si., M.Pd

NPP 098601235

Ferina Agustini, S.Pd., M.Pd

NPP 138201394

Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd

NPP 158501494

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2017

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN DOSEN PEMULA

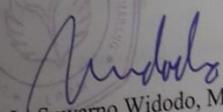
- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. a. Judul Penelitian | : Analisis Permainan Tradisional Jawa Tengah Dalam Pembelajaran SD Se-Kota Semarang |
| b. Bidang Ilmu | : Pendidikan |
| 2. Ketua Pelaksana | |
| a. Nama | : Ervina Eka Subekti, S.Si., M.Pd |
| b. NPP | : 098601235 |
| c. Pangkat/Gol | : Penata Muda tk.1 / IIIb |
| d. Jabatan Akademik | : Asisten Ahli |
| e. Sedang Melaksanakan Penelitian | : Tidak |
| f. Fakultas/Program studi | : FIP/ PGSD |
| g. Bidang Keahlian | : Pendidikan Matematika |
| 3. Jumlah anggota Peneliti | : 2 orang |
| a. Nama Anggota Peneliti 1 | : Ferina Agustini, S.Pd., M.Pd |
| b. Nama Anggota Peneliti 1 | : Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd |
| c. Mahasiswa yang terlibat | : 3 Mahasiswa |
| 4. Jangka Waktu Kegiatan | : Maret 2017 – September 2017 |
| 5. Tempat Kegiatan | : Semarang |
| 6. Lama Penelitian | : 6 Bulan |
| 7. Biaya yang diperlukan | : Rp 7.500.000
(Tujuh Juta Lima Ratus Ribu Rupiah). |



Semarang, 2 November 2017
Ketua,


Ervina Eka S.Si., M.Pd
NPP 098601235

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat


Ir. Suwarno Widodo, M.Si
NPP 876101038

Abstrak

Permainan tradisional Jawa Tengah seperti gobak sodor, congkak dan sebagainya semakin lama semakin menghilang. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat anak-anak Indonesia semakin banyak yang kecanduan *gadget*. Dalam berita media online liptan 6.com pada hari Senin, 12 Desember 2016 menyebutkan bahwa data *Asia Parent* mengungkap sebanyak 99 persen anak lebih suka menghabiskan waktunya dengan *gadget* saat di rumah, 71 persen anak akan sibuk dengan *gadget* saat berpergian, 70 persen di rumah makan, 40 persen di rumah temannya, dan 17 persen anak-anak sibuk dengan *gadget* saat jam istirahat sekolah. Hal ini berdampak pada semakin dilupakan dan ditinggalkannya permainan tradisional sebagai warisan leluhur. Fokus penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di SD di-Kota Semarang?, (2) Dalam mata pelajaran dan materi apa guru menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran?

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang diarahkan untuk menganalisis permainan tradisional yang sudah dilaksanakan guru dalam pembelajaran tematik di SD di-Kota Semarang. Data diperoleh melalui angket dan wawancara kemudian peneliti melakukan analisis terhadap hasil angket dan hasil wawancara. Penelitian ini dilaksanakan mengikuti prosedur penelitian deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian yang sudah dideskripsikan sebelumnya semua guru SD di Kota Semarang yang menjadi objek penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional mempunyai banyak manfaat untuk siswa Sekolah Dasar. Implementasi permainan tradisional sudah pernah dilakukan di semua SD. Permainan tradisional biasa diterapkan di berbagai mata pelajaran, antara lain : matematika, olah raga, IPS, IPA, PKn, SBK dan juga dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran SD di-Kota Semarang sudah berjalan. Dari semua SD yang menjadi sampel penelitian semuanya sudah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. (2) Permainan tradisional biasa diterapkan dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar dengan permainan engklek, operasi hitung dengan permainan dakon, jarak dengan permainan Bentik, lompat tali, atau umbul layang , KPK dan FPB dengan permainan dakon. Dalam mata pelajaran IPS pada materi bersosialisasi dan kerja sama. Pada mata pelajaran IPA materi gaya dan udara dengan permainan tarik tambang. Pada mata pelajaran PKn materi materi persatuan dan kesatuan atau kerja sama dengan permainan gobak sodor.

Kata Kunci : Penerapan, Permainan tradisional, pembelajaran SD,

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahNya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan akhir kegiatan penelitian yang berjudul : Analisis Permainan Tradisional Jawa Tengah Dalam Pembelajaran SD Di-Kota Semarang.

Penghargaan dan ucapan terma kasih kami sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Muhdi, S.H., M.Hum selaku Rektor Universitas PGRI Semarang yang senantiasa memberikan dorongan untuk melaksanakan Catur Darma Perguruan Tinggi
2. Bapak Ir. Soewarno Widodo, M.Si, selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang yang telah memfasilitasi dan mendukung terlaksananya penelitian ini.
3. Bapak Drs. Agus Suharno, M.Si Dekan FIP Universitas PGRI Semarang yang memberikan dorongan serta kemudahan kepada tim dalam melaksanakan penelitian ini
4. Bapak Joko Sulianto, S.Pd.,M.Pd selaku Kaprodi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang atas motivasi dan dukungan yang diberikan kepada tim selama proses penelitian ini.
5. Kepala sekolah dan guru-guru SD di kota Semarang atas kesediaan dan bantuannya sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Kami menyadari bahwa laporan kegiatan ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangatlah kami haapkan sehingga membawa kebaikan bagi kelanjutan penelitian ini.

Semarang, November 2017

Tim

DAFTAR ISI

	HALAMAN JUDUL.....	i
	HALAMAN PENGESAHAN	ii
	ABSTRAK	iii
	PRAKATA.....	iv
	DAFTAR ISI.....	v
BAB I	Pendahuluan	1
	A. Latar Belakang	1
	B. Fokus masalah	3
	C. Tujuan Penelitian	3
	D. Kontribusi Penelitian.....	4
BAB II	Kajian Teori.....	5
	A. Pembelajaran di SD	5
	B. Permainan Tradisional	7
	C. Kerangka Befikir	14
BAB III	Metode Penelitian.....	15
	A. Subjek Penelitian.....	15

	B. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	15
	C. Keabsahan data	15
	D. Analisis Induktif	16
BAB IV	Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	17
	A. Hasil Penelitian.....	17
	B. Pembahasan	26
BAB V	Penutup	30
	A. Kesimpulan.....	30
	B. Saran	31
	DAFTAR PUSTAKA.....	32

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari. Perkembangan tersebut bisa membawa dampak positif maupun negatif. Permainan tradisional menjadi salah satu bagian yang terkena dampaknya. Permainan tradisional khususnya di Jawa Tengah seperti; gobak sodor, benthik, dakon, engklek, petak umpet, congkak dan sebagainya semakin jarang dimainkan, bahkan menghilang. Dampak lainnya adalah kecanduannya anak-anak pada *game* dan *gadget*.

Data *Asia Parent* mengungkap bahwa sebanyak 99 persen anak lebih suka menghabiskan waktunya dengan *gadget* saat di rumah, 71 persen anak akan sibuk dengan *gadget* saat melakukan perjalanan, 70 persen di rumah makan, 40 persen di rumah temannya, dan 17 persen anak-anak sibuk dengan *gadget* saat jam istirahat sekolah (media *online* liputan 6.com, 12 Desember 2016). Kecanduan anak akan *gadget* berdampak pada semakin dilupakan dan ditinggalkannya permainan tradisional sebagai warisan leluhur. Padahal, permainan tradisional sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak (Sisca, 2012:173). Permainan tradisional juga mengandung pesan moral dan nilai edukasi (Aachiyadi, 2006:19).

Menurut pelopor teori fungsionalisme, Bronislaw Malinowski dalam Sukirman (2008:21), menyatakan bahwa permainan perlu diketahui nilai pendidikannya, dan lebih dari itu juga hubungannya dengan fungsinya untuk

“*preparation for economic skills*”. Berbagai permainan anak, misalnya “*pasaran*”, “*dokter-dokteran*”, “*sekolah-sekolahan*” dan sebagainya, yang biasa disebut “*role play*” (bermain peran), merupakan contoh dari permainan tradisional yang mempunyai fungsi mempersiapkan anak-anak untuk memainkan peran yang sebenarnya ketika mereka dewasa nanti.

Kajian tentang permainan anak dengan perspektif permainan banyak dikerjakan oleh ahli folklor di akhir abad 19. Hasilnya lebih banyak bersifat deskriptif. Para ahli ini hanya menggambarkan jenis-jenis permainan yang ada dengan berbagai macam peralatannya, sedang proses sosial permainan itu sendiri banyak yang terlupakan. Para ahli juga beranggapan bahwa *game* (permainan) adalah wujud yang paling jelas dari bermain. Sementara dalam kajian sosial budaya, permainan tradisional memiliki nilai-nilai penting yang dapat digunakan sebagai pedoman hidup dan berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Permainan tradisional juga dinilai dekat dengan dengan alam dan memberikan kontribusi bagi perkembangan pribadi anak.

Upaya pelestarian permainan tradisional perlu dilakukan dan diinovasi agar tetap lestari. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Permainan tersebut dapat dikolaborasikan dengan metode pembelajaran. Kolaborasi ini sangat mungkin dilakukan sebagai salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolahan bisa diatasi dengan memanfaatkan segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Permainan tradisional

yang ada di lingkungan sekitar bisa digunakan untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di SD perlu dikaji untuk mengetahui seberapa jauh upaya pelestarian permainan tradisional yang dilakukan. Untuk mengkaji hal tersebut maka diperlukan upaya untuk mendatanya. Penelitian ini berupaya mendapatkan dan mengumpulkan data tentang penggunaan permainan tradisional yang dilaksanakan di SD di-Kota Semarang. Langkah analisis akan dilakukan sebagai tindak lanjut dari data yang didapat. Penelitian ini dibuat sebagai penelitian dasar untuk penelitian pengembangan sebuah model pembelajaran yang berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran SD di-Kota Semarang?
2. Dalam mata pelajaran dan materi apa guru menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui dan menganalisis penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di SD di-Kota Semarang.
2. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional yang dilakukan guru dalam mata pelajaran dan materi pembelajaran.

D. Kontribusi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi:

1. Sebagai referensi guru Sekolah Dasar dalam mengembangkan metode pembelajaran.
2. Sebagai dasar dalam penelitian selanjutnya untuk menyusun sebuah model pembelajaran dan juga pengembangan buku teks operasional yang bisa digunakan guru sebagai pedoman teknis dalam pembelajaran di sekolah yang sekaligus bisa digunakan sebagai salah satu upaya pelestarian budaya Jawa Tengah melalui pembelajaran di Sekolah Dasar.

BAB 2

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran di SD

Kegiatan belajar merupakan inti dari keseluruhan program pendidikan di sekolah. Di Sekolah Dasar kegiatan belajar mengajar ditekankan pada pembinaan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan membaca, menulis dan menghitung merupakan tiga kemampuan dasar yang pertama kali harus diperkenalkan dan ditanamkan kepada siswa sekolah dasar, sehingga untuk selanjutnya dapat mengikuti proses pembelajaran yang lebih praktis dan nyata (Ibrahim, 2006:21)

Salah satu kriteria guru yang baik dalam kegiatan pembelajaran adalah jika guru itu dapat mengenal dan memahami karakteristik siswanya. Karakteristik perkembangan pada siswa SD dapat pula dilihat pada tahap perkembangan kognitif. Dalam hal ini, ada empat tahapan perkembangan kognitif anak yaitu tahap sensorimotor (usia 0-2 th), pra-operasional (usia 2 th- 7 th), perasional konkret (usia 7-11 th), dan operasional formal (usia 11-dewasa). Adapun anak usia SD masuk pada tahap operasional konkret dimana anak sudah bisa bernalar secara konkret dan mampu mengklasifikasi objek ke dalam kelompok yang berbeda-beda. Demikian juga menurut Piaget, bahwa tahap *operasional konkret* dimulai dari sekitar umur 7-11 tahun, secara pemikiran bahwa anak diusia tersebut mencakup penggunaan operasi, penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi dalam situasi konkret (Santrock, 2008:42).

Guru dalam memilih metode pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran, sebagai berikut:

1. Anak didik

Anak didik atau siswa menjadi faktor yang sangat penting. Karakteristik siswa menjadi pertimbangan guru dalam memilih metode. Sebagai contoh: karakter siswa tidak bisa diam, maka guru sebaiknya tidak melakukan metode ceramah.

2. Tujuan

Tujuan adalah sasaran yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran. Metode adalah cara memperoleh tujuan. Maka pemilihan metode harus didasarkan pada tujuan agar tujuan tersebut dapat dicapai.

3. Situasi

Situasi belajar siswa sebaiknya berbeda dari hari ke hari. Situasi yang sama akan membuat siswa bosan. Kebosanan tersebut bisa mengganggu semangat dan konsentrasi dalam belajar. Penggunaan metode yang tepat dan variatif sangat dibutuhkan guru untuk memodifikasi situasi belajar siswa.

4. Fasilitas

Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang pembelajaran siswa di sekolah. Ketersediaan fasilitas menunjang kegiatan pembelajaran dengan berbagai macam metode.

5. Guru

Guru memiliki karakteristik mengajar yang berbeda-beda. Karakteristik tersebut mempengaruhi metode pembelajaran yang dilakukan. Guru yang senang bicara, lebih sering menggunakan metode bercerita. Berbeda dengan guru yang cenderung pendiam, lebih sering menggunakan metode tanya-jawab atau latihan.

B. Permainan Tradisional

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia membawa pola kehidupan dan hiburan baru yang mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk di dalamnya kelestarian permainan tradisional anak-anak. Menurut Sukirman (2008:29) mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial dikemudian hari. Selain pengertian tersebut, masih ada perspektif tentang permainan tradisional yaitu perspektif fungsional, permainan, psikologis, adaptasi.

1. Perspektif Fungsional: Bermain sebagai upaya mempersiapkan diri menjadi orang dewasa.

Pelopop teori fungsionalisme adalah Bronislaw Malinowski, ahli antropologi. Dia menyatakan bahwa permainan perlu diketahui nilai pendidikannya, dan lebih dari itu juga hubungannya dengan fungsinya untuk *“preparation for economic skills”*. Pembekalan keterampilan-keterampilan ekonomi (Sukirman, 2008:21). Berbagai permainan anak, misalnya *“pasar”*, *“dokter-dokteran”*, *“sekolah-sekolahan”* dan sebagainya,

yang biasa disebut “*role play*” (bermain peran), merupakan contoh dari permainan tradisional yang mempunyai fungsi mempersiapkan anak-anak untuk memainkan peran yang sebenarnya ketika mereka dewasa nanti.

Permainan seperti ini juga merupakan sebagian dari kondisi-kondisi yang memungkinkan si anak melakukan “*objectivication the self*”. Melalui kegiatan bermain anak-anak akan dapat membayangkan dirinya berada dalam berbagai kedudukan dan peran, dan dengan demikian anak-anak akan dapat membangun karakternya sebagai persiapan menjadi orang dewasa. Dalam bermain, seorang anak harus memperhatikan anak-anak lain yang berbeda perannya, tetapi berinteraksi dengannya (Sukirman, 2008:21).

2. Perspektif Bermain: Bermain Sebagai Permainan.

Kajian tentang permainan anak dengan perspektif permainan banyak dikerjakan oleh ahli folklor di akhir abad 19. Hasilnya lebih banyak bersifat deskriptif. Para ahli ini hanya menggambarkan jenis-jenis permainan yang ada dengan berbagai macam peralatannya, sedang proses sosial dari permainan itu sendiri banyak yang terlupakan. Para ahli juga beranggapan bahwa *game* (permainan) adalah wujud yang paling jelas dari bermain.

3. Perspektif Psikologis: Bermain Sebagai Wujud Kecemasan dan Kemarahan.

R.R Eiferman mencoba mengetahui perbedaan sifat anak di desa dengan anak-anak di kota dengan memperhatikan permainan yang ada di kalangan mereka. Hipotesanya mengatakan bahwa anak-anak pedesaan memiliki lebih banyak kesempatan untuk terlibat dalam dunia orang dewasa dibandingkan dengan anak-anak kota. Hal tersebut berdampak anak-anak pedesaan tidak akan

mengalami konflik yang begitu keras, sehingga mereka juga akan kurang tertarik pada “*competitive games*” yang dibangun atas dasar konflik, kecemasan, dan kemarahan (Sukirman, 2008:24).

4. Perspektif Adaptasi: Bermain Sebagai peningkatan Kemampuan Beradaptasi.

Ada dua teori yang berhubungan dengan adaptasi makhluk. Teori tersebut adalah teori arousal dan teori educational. Teori arousal menjelaskan fenomena bermain dalam jangka pendek, sedangkan teori educational menjelaskan pemahaman bersifat jangka panjang. Dalam teori arousal dikatakan bahwa setiap anak pada dasarnya mempertahankan “*an optimal level of arousal*” dan ini berarti bahwa setiap anak menginginkan perubahan. Teori kedua, yaitu teori pendidikan, pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan pendekatan fungsional. bermain dapat “*serve as an educational medium to exercise and improve the young animal’s survival and reproductive skills*”. Ternyata bermain bukanlah kegiatan yang tidak bermakna, terutama bagi anak-anak. Bermain adalah upaya membekali anak-anak dengan kemampuan tertentu agar dapat bertahan hidup dalam lingkungannya. Contoh permainan yang mengandung kemampuan adaptasi menurut teori pendidikan adalah permainan *gatheng*. Permainan ini menggunakan batu sebagai alatnya. Batu tersebut disebut dengan *watu gatheng* atau batu *gatheng*. Permainan *gatheng* mirip dengan permainan bekelan. Permainan *gatheng* merupakan permainan yang murah, mudah, sederhana dan tidak memakan waktu lama. Permainan bersifat kompetitif perseorangan. Sikap yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah kejujuran dan ketrampilan.

Berikut ini beberapa permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah diantaranya:

1. Egrang

Permainan tradisional Egrang/Enggrang sudah tak asing lagi bagi masyarakat di Indonesia, dikarenakan sejak dulu permainan ini sudah dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Sebenarnya di beberapa daerah juga memiliki permainan seperti ini, namun namanya bukanlah egrang atau enggrang. Di setiap daerah memiliki nama yang berbeda-beda. Di sebagian wilayah Sumatera Barat, egrang dikenal dengan nama Tengkek-tengkek. Tengkek sendiri berarti pincang. Hal ini dikarenakan dalam memainkan egrang, seolah-olah jalan dengan pincang.

Sedangkan di Bengkulu, egrang disebut Ingkau yang berarti sepatu bambu dan di Jawa Tengah disebut Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang. Egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompa pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Dalam bahasa Banjar di Kalimantan Selatan disebut batungkau.

Disebutkan di dalam baoesastra Jawa bahwa kata egrang-egrangan diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan egrang. Dengan demikian, Egrang memiliki makna bambu atau kayu yang diberi pijakan (untuk kaki). Bahan utama pembuatan egrang di berbagai daerah pada umumnya sama. Egrang dibuat dengan menggunakan dua batang bambu yang memiliki panjang yang sama. Umumnya panjang bambu sekitar 2 meter. Kemudian sekitar 50 cm

dari alas bambu tersebut, bambu dilubangi lalu dimasuki bambu dengan ukuran sekitar 20-30 cm yang berfungsi sebagai pijakan kaki.



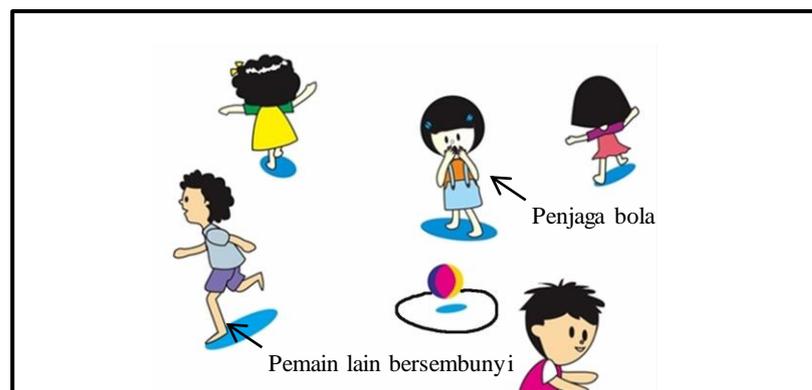
Gambar 2.1 Alat egrang dari bambu

Alat egrang lebih terbatas pada sebuah permainan individu atau rombongan. Artinya permainan ini bisa dipakai bermain oleh anak secara individu atau beberapa anak secara berombongan. Permainan egrang biasa dipakai untuk bermain santai dan sangat jarang dipakai untuk permainan perlombaan. Anak yang bermain egrang, menginjakkan kaki pada alat pijakan yang tingginya sekitar 50 cm dari tanah. Kedua kaki dipijakkan pada kedua pijakan dan anak mencoba berjalan di atas egrang. Dalam permainan ini, anak harus bisa menjaga keseimbangan badan.

2. Sepak Tekon

Permainan sepak tekong ini adalah permainan yang sangat digemari oleh anak laki-laki, biasanya dimainkan sore hari. Untuk bermain sepak tekong ini cukup mudah, yang diperlukan adalah kegesitan dalam berlari dan juga kelincahan. Permainan tradisional ini hampir sama dengan permainan petak umpet pada umumnya, yang membedakan adalah media yang digunakan dalam bermain sepak tekong.

Jumlah pemain sepak tekong ini minimal 2 orang. Semakin banyak pemain maka akan semakin menambah keseruan dari permainan sepak tekong. Cara bermainnya sebagai berikut; *pertama*, buat lingkaran dan letakan bola plastik di dalam lingkaran; *kedua*, tentukan dulu siapa yang akan berjaga, jika sudah di tentukan maka yang lainnya bersembunyi. Jadi tugas si penjaga tadi adalah menjaga bolanya agar tidak di tendang oleh pemain yang bersembunyi. Penjaga bola juga bertugas mencari pemain yang bersembunyi. Jika ada pemain bersembunyi terlihat, maka cukup menyebutkan namanya kemudian menendang bola. Pada saat akan menendang bola ini, pemain dulu-duluan untuk berlari menendang bolanya. Ilustrasi permainan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.2 ilustrasi permainan sepak tekong

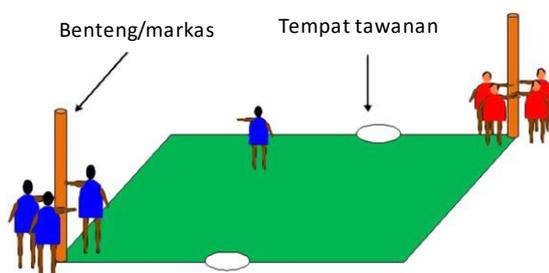
3. Bentengan

Bentengan merupakan permainan tradisional yang berasal dari daerah Jawa Tengah. Permainan tradisional ini merupakan permainan yang tidak menggunakan alat untuk bermain. Bentengan berasal dari kata 'benteng' yang berarti markas. Hal ini dikarenakan dalam permainannya yang terdiri dari dua kelompok, Masing-masing harus grup memilih suatu tempat sebagai markas atau

banteng. Banteng biasanya berupa sebuah tiang, pohon atau pilar. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'banteng' lawan dengan menyentuh pohon, tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan ketika menyentuh markasnya.

Tujuan akhir dari benteng ini adalah dengan menyentuh benteng lawan. Siapa yang menyentuh benteng lawan duluan maka grup itulah yang menang. Selain dengan menyentuh benteng, kemenangan juga bisa diraih dengan cara menangkap seluruh anggota lawan atau menyentuh bagian tubuhnya. Kelompok yang banyak menangkap anggota, maka sudah dipastikan menjadi pemenangnya. Anggota kelompok lawan yang tertangkap akan dijadikan tawanan. Permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruang tertutup (*in door*).

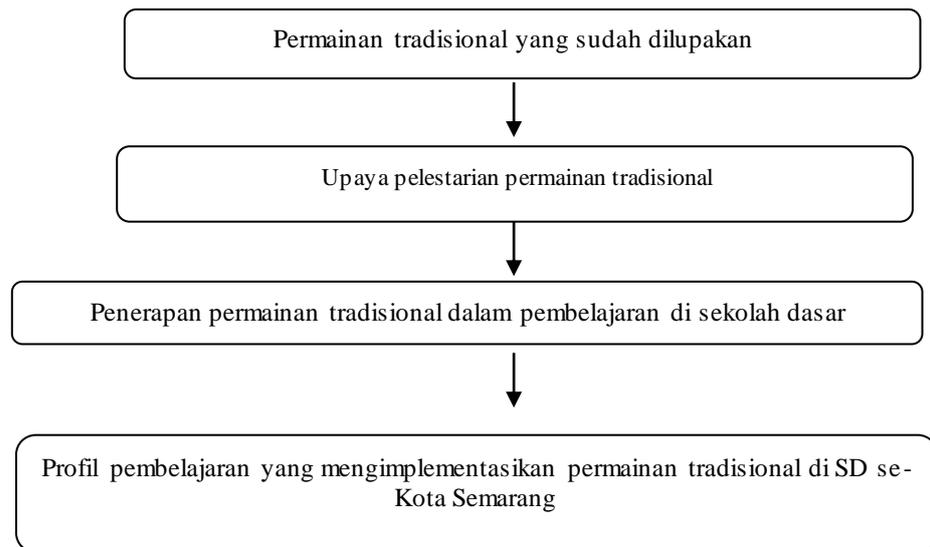
Bentengan dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing grup ini mempunyai 4 sampai 10 orang. Dalam bermain bentengan ini setiap anggotanya mempunyai tugas masing-masing, ada yang jadi penyerang, bertahan ada juga yang bertugas sebagai pengalih. Berikut ini gambar denah pada permainan bentengan.



Gambar 2.3 ilustrasi permainan bentengan

C. Kerangka Berfikir

Rancangan penelitian dituangkan dalam kerangka berfikir seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.4. Kerangka Berfikir Rancangan

BAB 3

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang diarahkan untuk menganalisis permainan tradisional yang sudah dilaksanakan guru dalam pembelajaran tematik di SD di-Kota Semarang.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah guru SD di-Kota Semarang. Dari keseluruhan subyek penelitian akan diambil sampel dari 10 SD.

2. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

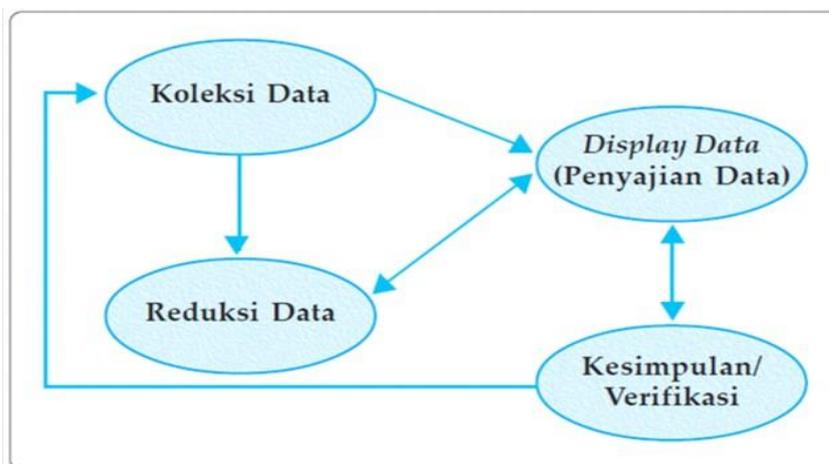
Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode yang lazim digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui angket dan wawancara kemudian peneliti melakukan analisis terhadap hasil angket dan hasil wawancara. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagaimana ciri penelitian kualitatif.

3. Keabsahan data

Uji keabsahan data dilakukan dengan diskusi teman sejawat dalam satu tim penelitian, triangulasi sumber yang terdiri dari hasil analisis angket dan hasil wawancara. Selain itu juga mengusahakan semua indikator pemeriksaan keabsahan data digunakan untuk memastikan bahwa data akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

4. Analisis Induktif

Penelitian ini dilaksanakan mengikuti prosedur penelitian deskriptif kualitatif. Dimulai dengan tahap identifikasi permasalahan, penentuan tema, penyusunan angket, pendistribusian angket tentang permainan tradisional yang sudah dilaksanakan guru di sekolah kepada subjek penelitian, kompilasi data, analisis data melalui deskripsi data persentase data penelitian. Adapun bagan analisis data sebagai berikut:



Gambar 3.1 bagan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Semarang dengan subyek semua SD se-Kota Semarang dengan 10 SD sebagai sampel penelitian. Sepuluh SD tersebut diantaranya; SDN Bugangan 01, SDN Pandean Lamper 05, SD Negeri Pleburan 01, SD Negeri Peterongan, SD Negeri Pleburan 03, SD Negeri Rejosari 01, SD N Bugangan 03, SD Daarul Quran Semarang, dan SD Jomblang 01. Data diperoleh dari angket dan hasil wawancara terstruktur. Hasil dari analisis angket dan wawancara dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. SD Negeri Bugangan 01

Di SDN Bugangan 01 penerapan permainan tradisional pernah dilaksanakan. Dalam pembelajaran perhitungan berulang dengan permainan tradisional petak umpet yang disusun secara berbaris panjang. Anak yang tidak bisa melanjutkan perhitungannya akan menjadi penjaga dan mencari semua peserta. Menurut guru di SDN Bugangan 01, mata pelajaran yang bisa diterapkan permainan tradisional diantaranya pembelajaran olah raga, matematika, PKn, Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, dan SBdP. Permainan yang sifatnya berhitung seperti dakon dapat diterapkan dalam pelajaran matematika. Sementara untuk materi jarak dalam mata pelajaran matematika dapat menggunakan permainan seperti permainan bentik, dakon, lompat tali, dan umbul layangan. Untuk materi bangun datar dapat menggunakan permainan sunda manda atau engklek.

Tema pembelajaran yang paling sesuai untuk diterapkan permainan tradisional adalah pada tema pembelajaran diri sendiri, cita lingkungan dan sosialisasi.

Manfaat yang diperoleh dari pembelajaran menggunakan permainan tradisional adalah lebih sehat, aktif, kreatif, inovatif, menantang, menggali kreatifitas, belajar bekerja sama, meningkatkan kepercayaan diri anak, mengajari anak untuk menghargai prestasi orang lain, mengembangkan kecerdasan intelektual pada anak, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, dan melatih kemampuan motorik anak.

2. SD Negeri Pandean Lamper 05

Menurut guru SDN Pandean Lamper 05, guru dapat melestarikan permainan tradisional yang sudah banyak dilupakan dengan cara memperkenalkan kembali kepada siswa tentang jenis-jenis permainan tersebut. Kemudian memasukan pada materi pembelajaran, dan sesekali mengajak siswa mempraktekannya.

Permainan tradisional bisa diterapkan atau diimplementasikan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dan ada beberapa guru yang menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Mata pelajaran yang bisa diterapkan dengan permainan tradisional adalah mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian menggunakan permainan dakon. Pada mata pelajaran IPS materi sosialisasi dengan teman dan olah raga menggunakan permainan dakon dan gobag sodor.

Tema dan subtema yang paling sesuai untuk menerapkan atau mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran di Sekolah

Dasar yaitu: tema 3 subtema 1 kegiatan Pagi hari pembelajaran ke-6, tema kehidupan sehari-hari, dan tema Bhineka tunggal Ika.

3. SD Negeri Pleburan 01

Guru-guru di SD Negeri Pleburan 01 berupaya melestarikan permainan tradisional dengan menyisipkan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut diterapkan pada mata pelajaran olahraga, IPS, IPA, Matematika, dan ekstra kulikuler pramuka.

Manfaat yang diperoleh dari memainkan permainan tradisional adalah mengarahkan dan menuntun anak-anak pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Permainan tradisional dapat mengajarkan anak-anak untuk bekerjasama dalam melakukan hal, melatih kesabaran, melatih kekompakan, menumbuhkan rasa solidaritas, saling menghargai, sikap berjiwa besar untuk menerima kemenangan atau kekalahan serta dapat digunakan sebagai media hiburan.

Penerapan permainan tradisional yang sudah pernah dilaksanakan di SD Negeri Pleburan 01 misalnya permainan ABC lima dasar dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPS, IPA, dan olahraga. Sedangkan permainan dakon dalam mata pelajaran matematika materi operasi hitung campuran.

4. SD Negeri Peterongan

Menurut guru SD Negeri peterongan cara melestarikan permainan tradisional yang sudah banyak dilakukan yaitu; 1) mengadakan kompetisi

permainan tradisional; 2) memberikan pembelajaran cara bermain permainan tradisional; 3) mengadakan pelatihan permainan tradisional; 4) mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak; 5) memasukan ke dalam kurikulum khususnya pendidikan jasmani dan olah raga.

Nara sumber juga menyampaikan beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan tradisional yaitu; melatih kemampuan fisik, melatih kerjasama, mengasah kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri anak, mengasah ketangkasan, melatih kepedulian terhadap lingkungan, engembangkan sikap sosial, dan melatih kemampuan motorik.

Beberapa permainan tradisional pernah dilaksanakan di SDN Peterongan dalam pembelajaran. Ada beberapa mata pelajaran yang menggunakan permainan tradisional dalam pembelajarannya diantaranya; 1) matematika dalam permainan ular tangga, dakon dan petak umpet; 2) pendidikan jasmani yaitu permainan kasti, egrang, gobrak sodor, betengan dan dhangklik oglak-oglik; 3) IPS dan PKn dalam permainan pasaran; 4) bahasa jawa yaitu permainan cublak-cublek suweng.

5. SD Negeri Pleburan 03

Guru SD Pleburan 03 berupaya memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa dengan cara memasukanya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah seperti, 1) matematika bilangan loncat dengan permainan engklek; 2) memasukan dalam pembelajaran bahasa jawa KD

tembang dolanan; 3) pada saat diadakan *class meeting* memainkan congklal, lompat tali, dan lain-lain.

Manfaat yang bisa diperoleh dari permainan tradisional adalah memupuk kerja sama, menumbuhkan sportifitas, menumbuhkan semangat bersaing, mengasah keterampilan dan kreatifitas, mengasah kecerdasan dan kemampuan berfikir, menumbuhkan cinta tanah air, menumbuhkan solidaritas antar sesama, menumbuhkan nilai-nilai karakter misalnya kekeluargaan, kejujuran, kesederhanaan, cinta alam, saling menghargai, dan tanggung jawab.

Guru di SD negeri Pleburan beranggapan bahwa permainan tradisional bisa diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Beberapa permainan tradisional yang pernah diterapkan dalam pembelajaran diantaranya; 1) dalam mata pelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan; 2) pada mata pelajaran IPS dengan permainan petak umpet; 3) PKn menggunakan egrang dan gobag sodor pada materi persatuan dan kesatuan atau kerja sama; 4) SBK membuat gasingan/kitiran; 5) IPA pada permainan tarik tambang dalam pokok bahasan gaya dan materi tentang angin; dan 6) penjasorkes pada permainan egrang, engklek, lompat tali dll. Permainan tradisional paling sesuai diimplementasikan dalam tema keanekaragaman budaya Indonesia, kegemaranku dan indahnya kebersamaan.

Rata-rata guru di SD Negeri Pleburan 03 Semarang sudah pernah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran matematika bisa digunakan untuk mengajarkan materi jarak dengan permainan tok bang, materi bangun datar dengan engklek, berhitung

dengan dakon. Selain mata pelajaran matematika permainan tradisional juga bisa diterapkan dalam mata pelajaran lainya tergantung dari kreatifitas dari masing-masing guru.

6. SD Negeri Rejosari 01

Menurut guru di SD Negeri Rejosari 01 cara untuk melestarikan permainan tradisional adalah sebagai berikut.

- a. Memperkenalkan kembali kepada siswa mulai dari alat peraga yang digunakan hingga cara memainkannya. Sehingga siswa dapat mengetahui dan memainkan sendiri permainan tradisional.
- b. Menyediakan berbagai sarana untuk melakukan permainan tradisional.
- c. Memutar video permainan tradisional.
- d. Mengajak siswa melakukan persamainan tradisional saat pelajaran olahraga.

Di SD Negeri Rejosari 01 mayoritas gurunya sudah pernah menerapkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran diantaranya; dalam pembelajaran IPA materi cahaya dengan membuat cakram warna dengan permainan gangsing, dalam pelajaran olah raga dengan permainan egrang dan gobak sodor, bahasa jawa dengan tembang jamuran, serta dalam matematika dengan permainan congklal atau dakon dalam pembelajaran konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan faktor. Permainan tradisional juga cocok diterapkan pada kelas 4 semester 1 tema indahny

kebersamaan, subtema 1: keberagaman budaya bangsaku, pembelajaran 3 permainan bentengan dan gobak sodor.

7. SD Negeri Bugangan 03

Dari semua angket yang sudah diisi oleh semua guru kelas 1 sampai dengan kelas 6 dapat disimpulkan menurut guru SD N Bugangan 03 cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional yang saat ini sering dilupakan yaitu dengan mengenalkan dan mengimplementasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan belajar mengajar. Manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional yaitu melatih siswa untuk belajar sportifitas, melatih kemampuan fisik, mengasah kecerdasan, melatih kreatifitas serta melestarikan budaya daerah.

Permainan tradisional bisa diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan materi mata pelajaran yang diajarkan. Materi yang bisa diterapkan menggunakan permainan tradisional diantaranya pada mata pelajaran matematika materi membilang menggunakan permainan engklek, materi FPB dan KPK menggunakan dakon dan kelereng, materi penjumlahan dan pengurangan dengan permainan ular tangga, materi jaring-jaring kubus dengan permainan engklek. Mata pelajaran bahasa jawa materi tembang dolanan dengan menggunakan permainan cublak-cublak suweng. Tema yang paling sesuai untuk menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran sekolah dasar yaitu tema lingkungan, tema kebersamaan., dan tema permainan tradisional.

8. SD Negeri Pandean Lamper 01

Menurut guru di SDN Pandean Lamper 01 cara melestarikan permainan tradisional dengan memperkenalkan permainan tradisional dan mengimplementasikan diberbagai mata pelajaran. Manfaat yang diperoleh dari permainan tradisional adalah siswa tidak lupa akan tradisi, siswa merasa senang dan bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional.

Permainan tradisional dapat diterapkan atau diimplemntasikan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar karena permainan tradisional dapat membantu meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa. Selain itu, permainan tradisional juga dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan berjiwa sportif serta sosial tinggi. Guru-guru di SDN Pandean Lamper pernah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran diantaranya; dalam mata pelajaran matematika materi operasi hitung, dan pada mata pelajaran penjasorkes. Tema yang paling sesuai untuk menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran adalah tema keberagaman budaya bangsaku.

9. SD Daarul Quran Semarang

Menurut guru di SD Daarul Quran Semarang permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung banyak nilai-nilai filosofi dan manfaat. Misalnya permainan engklek, tik mbang (botik), egrang, *sebulan* (karet), umpet-umpetan, kasti, *numpuk sandal*, *semprong golong*, cublak-cublak suweng, uler tangga dan lain-lain. Untuk melestarikan permainan tradisional bisa dilakukan

melalui permainan di pembelajaran sekolah. Permainan tradisional sangat memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, antara lain dalam permainan engklek, egrang dan tik bang. Tema yang paling sesuai diterapkan permainan tradisional adalah tema 1 sub tema keluargaku dan di kelas 1 pada setiap sub tema.

10. SD Negeri Jomblang 01

Menurut guru di SDN Jomblang 01 contoh permainan tradisional adalah petak umpet, jamuran, engklek, bentik dan ular naga. Untuk melestarikan permainan tradisional bisa dengan mengajarkan atau memberikan contoh pada anak sendiri maupun murid di Sekolah Dasar melalui pelajaran. Manfaat dari permainan tradisional adalah mempererat tali persaudaraan, menjalin kerja sama, belajar jujur dan sportif.

Permainan tradisional yang pernah diterapkan dalam pembelajaran antara lain: gobak sodor, engklek dalam pelajaran olah raga di lapangan. Tema pembelajaran yang paling sesuai untuk menerapkan permainan tradisional adalah tema 1. Mengenal olah raga dan permainan tradisional, sub tema 1 Olah raga tradisional pada kelas 3 semester 2. Dalam matematika bisa dengan permainan engklek untuk pembelajaran menghitung luas dan keliling bangun datar dan segi banyak.

B. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang sudah dideskripsikan sebelumnya semua guru SD di Kota Semarang yang menjadi objek penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional mempunyai banyak manfaat untuk siswa Sekolah Dasar. Hal ini sesuai

dengan yang dikatakan Sukirman (2008:29) yang mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial di kemudian hari. Selain pengertian tersebut, masih ada perspektif tentang permainan tradisional yaitu perspektif fungsional, permainan, psikologis, adaptasi.

Manfaat dari permainan tradisional yang sudah dirasakan oleh guru-guru SD di kota Semarang anatara lain: mengarahkan dan menuntun anak-anak pada kegiatan sosial, kebersamaan yang tinggi dan didalam permainan tradisional mngajarkan anak-anak untuk bekerjasama dalam melakukan hal, melatih kesabaran, kekompakan solidaritas, saling menghargai, sikap berjiwa besar untuk menerima kemenangan atau kekalahan, melatih kemampuan fisik, melatih kerjasama, mengasah kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri anak, mengasah ketangkasan, melatih kepedulian terhadap lingkungan, mengembangkan sikap sosial, dan melatih kemampuan motorik.

Dari hasil analisis data diketahui bahwa semua SD yang menjadi objek penelitian telah mengimplementasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Di beberapa sekolah juga menerapkan permainan tradisional dalam kegiatan diluar pembelajaran. Hampir semua mata pelajaran di SD bisa dipadukan dengan permainan tradisional. Beberapa mata pelajaran yang belum dipadukan dengan permainan tradisional diantaranya bahasa Indonesia dan agama. Beberapa contoh implementasi permainan tradisional yang sudah pernah dilaksanakan di sekolah dapat dilihat pada table 4.1.

Tabel 4.1 Contoh Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran SD di Kota Semarang

No	Mata Pelajaran/Tema	Materi	Permainan Tradisional yang digunakan
1.	Olah raga	Olah raga tradisional	petak umpet, jamuran, engklek, bentik dan ular naga, kasti, cublak cublak suweng, gobak sodor, dll
2.	Matematika	Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan	Ular tangga
3.	Matematika	Bangun Datar	Engklek
4.	Matematika	KPK dan FPB	Dakon
5.	Matematika	Jarak	Bentik, lompat tali, atau umbul layang
6.	Tematik	Tema 3 sub tema 1 kegiatan di pagi hari, pembelajaran ke 6	Gobak sodor
7	IPS	Solidaritas	Gobak sodor
8	Tematik	Tema kehidupan sehari-hari dan bhineka tunggal ika	Dakon
9	IPS	Pekerjaan	Pasaran
10	PKn	materi persatuan dan kesatuan atau kerja sama	Gobak sodor
11	IPA	Gaya dan angin	Tarik tambang
12	SBK	Membuat prakarya	Membuat gasingan
13	Tematik	Keanekaragaman budaya indonesia dan tema indahny kebersamaan	Gobak sodor, dakon, egrang, bakiak

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa mata pelajaran matematika memiliki peluang yang paling banyak untuk dipadukan dengan permainan tradisional sebagai media/alat peraga, metode maupun model pembelajaran. Materi pembelajaran dalam matematika yang dapat dipadukan diantaranya operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, bangun datar, KPK dan FPB. Sedangkan permainan gobak sodor merupakan permainan yang dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran. Dari tabel

di atas diketahui bahwa permainan gobak sodor dapat diterapkan sebagai model atau metode pembelajaran pada mata pelajaran tematik, IPS, PKn, dan olah raga dengan sedikit memodifikasi permainan . Permainan ini lebih fleksibel dipadukan dengan berbagai mata pelajaran karena dalam permainan gobak sodor terkandung unsur-unsur yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu: 1) gerak lari, 2) permainan yang mudah dimainkan, 3) kelincahan, 4) menyenangkan, 5) kerjasama dan 6) sosialisasi untuk anak-anak agar mereka bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Para guru SD di Kota Semarang menyadari bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran juga merupakan upaya dalam melestarikan permainan tradisional. Menurut Herbert Spencer dalam *unlinear theories of evolution* (Ritzer, 2003:50), manusia dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks. Salah perubahan yang terjadi sekarang adalah mulai dilupakannya berbagai macam permainan tradisional oleh anak-anak. Anak-anak jaman sekarang lebih memilih untuk bermain permainan modern seperti *game online*.

Usaha lain yang bisa dilakukan untuk melestraikan permainan tradisional antara lain; 1) mengadakan kompetisi permainan tradisional; 2) memberikan pembelajaran cara bermain permainan tradisional; 3) mengadakan pelatihan permainan tradisional; 4) mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak; dan 5) memasukan ke dalam kurikulum khususnya pendidikan jasmani.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di SD di-Kota Semarang sudah berjalan. Dari semua SD yang menjadi objek penelitian semuanya sudah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Permainan tradisional biasa diterapkan sebagai media, metode maupun model pembelajaran.
 - a. Dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar, permainan engklek biasa digunakan sebagai model pembelajaran dengan sedikit memodifikasi aturan permainan sebagai langkah-langkah pembelajaran.
 - b. Dakon biasa digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran materi operasi hitung, KPK dan FPB.
 - c. Permainan bentik biasanya digunakan sebagai alat peraga , lompat tali, atau umbul layang.
 - d. Dalam mata pelajaran IPS permainan tradisional biasanya digunakan sebagai metode pembelajaran pada materi bersosialisasi dan kerja sama.
 - e. Permainan tarik tambang biasanya digunakan sebagai alata peraga pada mata pejaran IPA materi gaya dan udara.

- f. Permainan gobak sodor biasanya digunakan sebagai metode pembelajaran pada mata pelajaran PKn materi materi persatuan dan kesatuan atau kerja sama.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis penelitian, peneliti dapat memberikan saran dan rekomendasi sebagai berikut.

1. Upaya pelestarian permainan tradisional merupakan tanggungjawab kita bersama baik di lingkungan pendidikan atau sekolah maupun di lingkungan masyarakat.
2. Guru sebagai ujung tombak pendidikan diharapkan terus berupaya menerapkan berbagai permainan tradisional pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Achiyadi. 2006. *Permainan Tradisional Perlu Dilestarikan*. Candra, Edisi V 2006, hal. 19.
- Fathurohman, Pupuh dkk. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Rafika Aditama.
- Fathurrohman, Wuri Wuryandari. 2011. *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar (Untuk PGSD dan Guru SD)*.Yogyakarta: Nuha Litera.
- Ibrahim Bafadal.2006. *Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris.2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: MultiPressindo.
- Karso, dkk. 2007. *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: UT
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: TP Remaja Rosdakarya.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2009. *Teori Sosiologi : Dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern..* Yogyakarta : Kreasi Wacana
- Samatowa,usman. (2006).*Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar* . Jakarta: Depdiknas.
- Santrock, J.W. 2008. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Kencana Prenada. Jakarta.
- Sisca. 2012. *Aneka Permainan Outbond Untuk Kecerdasan & Kebugaran*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang.
- Sudjana.Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Sri Sulistyorini. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Semarang: Tiara Wacana

Sukirman Dharmamlya . (2008). *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Suharsimi,Arikunto. 2010.*Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Lampiran 1. Biodata TIM

1. Ketua Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ervina Eka Subekti, S.Si., M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	Pangkat/Golongan	Penata Muda tk.1/IIIb
5	NPP	098601235
6	NIDN	0604088601
7	Tempat, Tanggal Lahir	Banjarnegara, 4 Agustus 1986
8	E-mail	vina140310@gmail.com
9	Nomor Telepon/HP	085227277488
10	Alamat Kantor	Jl. Sidodadi Timur No 24 Semarang
11	Nomor Telepon/Faks	(024) 8316377, 8448217
12	Lulusan yang Telah Dhasilkan	S-1 = 30 orang;
13	Nomor Telepon/Faks	
14	Mata Kuliah yang Diampu	1. Matematika 1
		2. Teori Bilangan
		3. Pembelajaran Teori bilangan SD
		4. Statistika 1
		5. Statistika 2

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	UNNES	UNNES
Bidang Ilmu	Matematika	Pendidikan Dasar konsentrasi pendidikan matematika
Tahun Masuk-Lulus	2004-2008	2010-2012

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir
(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2009	Sampling Kelompok Dengan Probabilitas Sebanding dengan Ukuran Kelompok dan Penggunaanya dalam Pehitungan Penghasilan Guru SD Wiyata Bakti di Kecamatan Purwonegoro Banjarnegara	LPPM UPGRIS	2
2	2010	Penelusuran Lulusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI SEMARANG Melalui Studi Pelacakan (Tracer Study) Sebagai Upaya Penyempurnaan Kurikulum Tahun 2010	LPPM UPGRIS	4
3	2010	Penerapan Cooperative Learning Tipe Circ Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Mahasiswa PGSD	LPPM UPGRIS	2
4	2011	Studi Pelacakan (Treacher study) Kepuasan Mahasiswa terhadap Pelayanan Akademik Pembelajaran dan Sarana Prasarana prodi PGSD IKIP PGRI Semarang Tahun 2011	LPPM UPGRISI	6
5.	2012	Keefektivan Model Observasi Dan Simulasi (Obsim) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar	LPPM UPGRIS	4,86

		Awal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar		
6	2012	Peningkatan Pengalaman Estetis Melalui Pergelaran Drama Tari Dalam Mata Kuliah Pendidikan Seni Tari Dan Drama Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar	LPPM UPGRIS	6
7	2013	Tingkat Pemahaman dan Penguasaan Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI Semarang	LPPM UPGRIS	6
8	2014	Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Software Camtasia Pada Mahasiswa PGSD Universitas PGRI Semarang	LPPM UPGRIS	6
9	2015	Pengembangan Pembelajaran Berbelajaran Berbasis <i>Computer Assisten Intruction</i> Untuk Membentuk Karakter Dan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistika	RISTEKDIKTI	188,874
10	2016	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Integratif SD Di Kota Semarang	LPPM UPGRIS	9

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2012	IbM kader pos PAUD se-Kecamatan ungaran timur	LPPM Universitas PGRI Semarang	7,5
2	2013	IbM PKK Kelurahan Margohayu kecamatan karangawen Kabupaten Demak	LPPM UPGRIS	6
3	2013	IbM PKK Kupang Kabupaten Semarang	LPPM UPGRIS	5
4	2014	IbM Wayang topeng sonean Pati	DIKTI	40
5	2015	IbM kader POS PAUD kewamatan wedarijaksa	LPPM UPGRIS	6,25
6	2016	IbM Kader Pos PAUD Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan	LPPM UPGRIS	5

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam materi bilangan bulat jkrlas IV SD semester 2	MALIH PEDDAS	Volume 2 Nomor 1 Juli,2012

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	tahun
1	seminar hasil-hasil penelitian	Penerapan Cooperative Learning Tipe Circ untuk meningkatkan Motivasi belajar matematika mahasiswa PGSD	2012

2	seminar nasional inovasi pembelajaran	Impelementasi Model Observasi Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Awal Mahasiswa PGSD	2012
3	Seminar nasional implementasi pembelajaran tematik dalam mengoptimalisasi kurikulum 2013	Model Obsim Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Materi Pecahan Dengan Pendekatan Konruktivistik Mahasiswa PGSD	2013
4	International Conference Enhancing Education Quality In Facing Asian Community	The Development Of Educational Management In The Areaof The Forefront, Outermost, And Backward Based On Finland Transmigration Teacher Program	2014
5	Seminar hasil-hasil penelitian 2014	Tingkat Pemahaman Dan Penguasaan Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang	2015
6	Joint International Seminar UPGRIS-IPG Temenggong Ibrahim Malaysia	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Integratif SD di Kota Semarang	2016

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Semarang, 23 Maret 2017


Ervina Eka Subekti, S.Si.,M.Pd

a. Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ferina Agustini, S.Pd., M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	Pangkat/Golongan	Penata Muda tk.1/IIIb
5	NPP	138201394
6	NIDN	0617028201
7	Tempat, Tanggal Lahir	Banyumas, 17 Februari 1982
8	E-mail	barajaya_ku@yahoo.co.id
9	Nomor Telepon/HP	081326120236
10	Alamat Kantor	Jl. Sidodadi Timur No 24 Semarang
11	Nomor Telepon/Faks	
12	Lulusan yang Telah Dhasilkan	S-1 = ... orang;
13	Nomor Telepon/Faks	
14	Mata Kuliah yang Diampu	1. Konsep Dasar IPA
		2. Pengembangan Konsep Dasar IPA
		3. Telaah dan Pengembangan Kurikulum
		4. Perencanaan Pendidikan
		5. Ilmu Alamiah Dasar

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	UNNES Semarang	UNNES Semarang
Bidang Ilmu	Pendidikan Kimia	Pendidikan IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2005	2005-2007

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2014	Pengembangan Model Diskusi Terbimbing Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar	LPPM UPGRIS	9
2	2015	Mengembangkan Literasi Sains Melalui Penerapan E-Portofolio Berbasis Web Blog Untuk Meningkatkan Karakter Kritis Mahasiswa Calon Guru SD	LPPM UPGRIS	6.75
3	2015	Hubungan Persepsi Kesejahteraan Psikologis Siswa Di Sekolah Pada Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini Dan Sekolah Dasar Dengan Perkembangan Sosial-Emosi Siswa Dan Komunikasi Orangtua-Guru	LPPM UPGRIS	10
4	2016	Analisis Kelayakan Buku Wajib Siswa Kelas V SD/MI Untuk Implementasi Kurikulum 2013 Sebagai Kurikulum Nasional	RISTEKDIKTI	11.6
5.	2016	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Integratif SD di Kota Semarang	LPPM UPGRIS	9

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2013	IbM : Workshop Assessment Dalam Kurikulum SD 2013 Berbasis Karakter	LPPM IKIP PGRI Semarang	6.25

2	2015	IbM bagi Guru Sekolah Dasar se-UPTD Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Tentang Kurikulum 2013	LPPM UPGRIS	5.5
3	2016	IbM Kader Pos PAUD Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan	LPPM UPGRIS	5

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Pendekatan Scientific terhadap Minat Belajar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Dermolo Jepara	MALIH PEDDAS	Volume 4 Nomor 2 Desember 2014

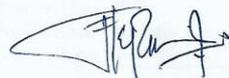
F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Hasil-hasil MBS dengan Tema Pendidikan Karakter Berbasis MBS di Sekolah Dasar	Implementasi Pakem melalui Model Pembelajaran Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar	24 November 2013 IKIP PGRI Semarang
2	Seminar Nasional Hasil-hasil Penelitian Tahun 2014	Pengembangan Model Diskusi Terbimbing Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar	Desember 2014 Universitas PGRI Semarang

	Education Talks	School with Social Development-Students Emotion And Teacher Parents Communication	Grand Candi Semarang
4	Joint International Seminar UPGRIS-IPG Temenggong Ibrahim Malaysia	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Integratif SD di Kota Semarang	28 November 2016 FIP UPGRIS

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Semarang, 23 Maret 2017



Ferina Agustini, S.Pd., M.Pd

b. Anggota 2

a. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd..
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Tenaga Pengajar
4.	Jabatan Struktural	-
5.	Pangkat/Golongan	Penata muda/IIIb
6.	NIP/NPP	158501494
7.	NIDN	0605048501
8.	Tempat dan Tanggal Lahir	Banjarnegara, 5 April 1985
9.	Alamat Rumah	Jalan Palebon Tengah IB NO. 2
10.	No. Telp/Faks/HP	085640468464/082243314415
11.	Alamat Kantor	Jalan Sidodadi Timur no 24 Semarang
12.	No. Telepon/Faks	024-8316377
13.	Alamat e-mail	wawancoret85@gmail.com
14.	Lulusan yang dihasilkan	S1: Bahasa Inggris, S2: Dikdas Kons. IPS
15.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Konsep Dasar IPS 2. Pembelajaran Tematik 1 3. Grafika Komputer

b. B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	IKIP PGRI Semarang	Universitas Negeri Semarang
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan IPS
Tahun Masuk-Lulus	2004-2009	2013.2015
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	<i>The Effectiveness of Using Songs on Developina the Vocabulary Matey A case of The Fourth Grade SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang in Academic 2012/2013</i>	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD
Nama Pembimbing/Promotor	1. Jafar Sodik, S.Pd., M.Pd. 2. Arso Setiaji, S.Pd., M.Pd.	1. Prof. Dr. Wasino, M.Hum. 2. Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd.

c. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1	2012	<i>The Effectiveness of Using Songs on Developina the Vocabulary Matey A case of The Fourth Grade SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang in Academic 2012/2013</i>	Pribadi	Rp 2.300.000,00
2	2014	Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD	Pribadi	Rp. 4.500.000,00
3	2016	Analisis Kualitas E-komik materi IPA dalam pembelajaran di SD	LPPM UPGRIS	Rp 6.750.000,00
4	2017	Profil Wayang Suket Batarbarang Purbalingga	Dikti	Rp 23.500.000,00

d. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1.	2016	IbM Ibu-ibu PKK di kelurahan Mlatiharjo kecamatan Semarang Timur	LPPM Universitas	Rp 6.725.000,00
2	2016	IbM Pendampingan Kesenian Wayang Klitik Desa Wonosoco Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus	LPPM Universitas	Rp 5.000.000,00

e. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun

Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor / Tahun	Nama Jurnal
1.	Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Inquiri Terbimbing dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD	Volume 3 Nomor 2 Oktober 2016	Mimbar Sekolah Dasar (MSD) UPI

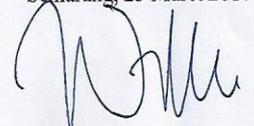
f. Pengalaman Penyampaian Makalah secara Oral pada Pertemuan /

Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar nasional hasil-hasil penelitian, tesis, dan disertasi	Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD	23 Februari 2015 di PPs UNNES
2.	"International Conference of Education and Technology for Empowering Agents of Change (The 3 rd ICETEACH 2016)"	Interactive Multimedia Based On Guiding Inquiry In Learning Social Science At Fourth Grade Of Primary School	2-3 November 2016 di UKSW

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikoanya.

Semarang, 23 Maret 2017



Wawan Priyanto, S.Pd, M.Pd