

PENINGKATAN MINAT BELAJAR ANAK-ANAK KORBAN BENCANA ERUPSI GUNUNG SINABUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Jainal B. Togatorop¹⁾, Rita Herlina Br PA²⁾

¹⁾²⁾Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality

Email : jainal.togatorop@universitasquality.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui deskripsi pelaksanaan pembelajaran, peningkatan hasil belajar siswa dan minat belajar dengan menggunakan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas V SD N 047175 Simacem Bekerah TA 2018/2019. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Dari hasil penelitian siklus I diperoleh hasil observasi pelaksanaan pembelajaran aspek aktivitas guru adalah 59,92% dan observasi aktivitas siswa 68,33, sehingga pelaksanaan pembelajaran berkategori cukup, dan rata-rata nilai siswa adalah 68,25 serta rata rata skor minat belajar sebesar 16,50. Sedangkan hasil siklus II diperoleh pelaksanaan pembelajaran dari observasi aktivitas guru meningkat menjadi 73,15% dan observasi aktivitas siswa adalah 81,67, sehingga pelaksanaan pembelajaran berkategori baik, dan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 84,90 dengan rata rata skor minat belajar sebesar 26,50. Berdasarkan dari analisis data dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berkategori baik, dan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 24,40 %, aktivitas siswa 19,52%, aktivitas guru 22,08% dan peningkatan minat belajar sebesar 60,60%. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa melalui permainan tradisional.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Minat belajar

Abstract

This research is a classroom action research (CAR) that aims to find a description of the implementation of learning, improving student learning outcomes and interest in learning by using traditional games as a learning strategy in science subjects in class V SD N 047175 Simacem Bekerah FY 2018/2019. The subjects in this study were 20th grade V students. The object in this study is the use of traditional games as a learning strategy in science subjects. Data collection tools used in this study were observation sheets and tests. From the results of the first cycle research results obtained observations of the implementation of learning aspects of teacher activity is 59.92% and observation of student activities 68.33, so that the implementation of learning is categorized enough, and the average student score is 68.25 and the average score of learning interest is 16 50 While the results of the second cycle obtained the implementation of learning from observations of teacher activity increased to 73.15% and observation of student activities was 81.67, so that the implementation of learning was categorized as good, and the average value of students increased to 84.90 with an average score of learning interest of 26.50. Based on the analysis of the data it can be concluded that the implementation of learning has been categorized as good, and an increase in student learning outcomes by 24.40%, student activities 19.52%, teacher activity 22.08% and an increase in learning interest by 60.60%. Thus it was concluded that there was an increase in student interest in learning through traditional games.

Keywords: Traditional Games, Interest in learning

PENDAHULUAN

Kualitas hidup suatu masyarakat yang telah mencapai kemajuan dicirikan oleh tingkat ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang telah maju. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah aspek pendidikan. Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Artinya Kualitas pendidikan menentukan kemajuan peradaban suatu bangsa dan proses pendidikan sangatlah berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia yang dihasilkannya. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Muhibbin Syah, 2010). Kualitas peradaban suatu masyarakat tidak terlepas dari kemampuan masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh masyarakatnya. Oleh karena itu, untuk mengatasi suatu permasalahan hidup masyarakat, diperlukan sinergi antara berbagai stakeholder dengan masyarakat setempat.

Kabupaten karo merupakan salah satu kabupaten di provinsi Sumatra Utara, Indonesia. Kabupaten ini berlokasi di dataran tinggi Bukit Barisan Sumatra Utara. Daerah Karo memiliki dua gunung berapi aktif yaitu Gunung Sibayak dan Gunung Sinabung yang menjadi sentra wisata di daerah ini. Akan tetapi pada tahun 2010 Gunung Sinabung bukan lagi menjadi tujuan wisata karena mengalami erupsi hingga saat ini berstatus siaga (kompas.com, 20 mei 2019). Bencana erupsi Gunung Sinabung di Kab Karo Sumatera Utara telah banyak menimbulkan kerugian, baik kerugian materil maupun nyawa, salah satu yang menjadi permasalahan akibat pasca bencana adalah masalah psikology anak yang masih berusia sekolah. Bencana ini meninggalkan trauma yang berat pada

masyarakat umumnya dan siswa usia sekolah khususnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa warga di Sinabung disimpulkan bahwa erupsi Gunung Sinabung mengakibatkan anak petani di sekitarnya terancam putus sekolah karena hasil pertanian mereka yang mengalami puso (gagal panen). Selain itu, erupsi gunung sinabung juga mengakibatkan dampak lain dalam aspek pendidikan yaitu adanya dampak traumatik dan berakibat berkurangnya minat belajar anak-anak korban erupsi Gunung Sinabung. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu adanya keterlibatan berbagai pihak untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa di kawasan sinabung.

Hikmah (2013) mengatakan bahwa: Permainan tradisional dianggap istimewa karena ada hal-hal yang membedakannya dengan permainan modern yang sedang berkembang saat ini. Jika kita mampu lebih menelaah permainan tradisional, maka akan kita jumpai nilai-nilai permainan yang sangat menarik dan tentunya sangat baik untuk perkembangan karakter anak. Bahwa sebenarnya sebuah permainan yang baik untuk pembentukan karakter anak adalah mempunyai sisi yang berimbang antara faktor psikis sekitar 50 % dan faktor fisik sekitar 50 %. Dalam artian bahwa semua permainan yang baik harus mempunyai sisi yang lengkap untuk membantu perkembangan fisik dan psikis anak-anak

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu suasana yang menggairahkan dan menyenangkan yang secara sengaja diciptakan oleh guru untuk membelajarkan siswanya. Seperti halnya guru Sekolah Dasar (SD), guru senantiasa dituntut untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang berdampak positif bagi siswa (Ismail SM, 2008: 25). Dalam hal ini, baik tidaknya kondisi pembelajaran ditandai adanya pertumbuhan minat belajar siswa. Menurut Hilgrad (Slameto, 2010: 57) siswa yang memiliki minat dalam belajar akan ditandai dengan

kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Melalui minat belajar pula akan berimbas pada prestasi siswa. Muldayanti, N.D (2013) mengemukakan adanya interaksi antara metode pembelajaran, keingintahuan tinggi dan rendah, minat belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar. Selanjutnya Nurhasanah, S & Sobandi, A. (2016; 128) menemukan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Artinya semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik.

Salah satu karakteristik yang perlu dilakukan adalah pendekatan belajar sambil bermain sekaligus menekankan kepada siswa budaya tradisional daerah yang hampir dilupakan. Kegiatan belajar sambil bermain merupakan cara yang paling efektif karena dengan bermain siswa dapat mengembangkan berbagai kreativitas, melakukan inovasi terhadap permainan tradisional sebagai sarana transformasi ilmu ketika kelak mereka sebagai Guru.

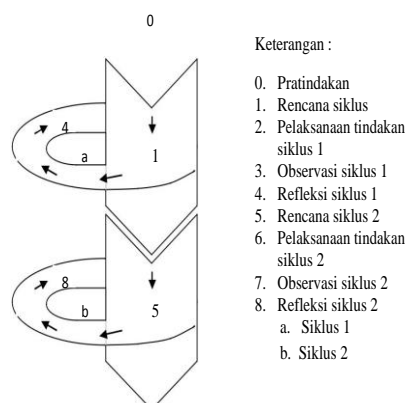
Menurut Hurlock (1978:325) pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya.

Untuk menumbuhkan minat belajar siswa, peneliti menerapkan suatu tindakan dalam bentuk penggunaan permainan tradisional Sumatera Utara berupa **Permainan Pecah Piring**. Alat Permainan serta skenario dipersiapkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan pokok bahasan yang akan diajarkan. Modifikasi proses pembelajaran seperti ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam

pembelajaran baik secara individu ataupun secara kelompok. Permainan merupakan suatu alat yang disenangi, mempunyai daya tarik dan dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa untuk berpikir kritis menemukan hal-hal yang baru untuk mencapai hasil belajar yang baik serta melatih kerjasama tim.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di Kawasan relokasi korban bencana erupsi gunung sinabung, Sumatera Utara Indonesia dan lamanya penelitian selama 1 semester dengan menerapkan sistem pembelajaran terpadu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan daya juang siswa-siswa korban bencana erupsi gunung sinabung melalui pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Secara garis besar, terdapat empat langkah dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin, yaitu: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Acting), Pengamatan (Observing) dan Refleksi (Reflecting). Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD di Siosar yang merupakan kawasan relokasi bencana erupsi gunung sinabung. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dalam pembelajaran yaitu berupa Tes dan Lembar Observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam rangka refleksi setelah implementasi suatu tindakan perbaikan, mencakup proses dan dampak seperangkat tindakan perbaikan dalam suatu siklus PTK. Dalam hubungan ini, analisis data adalah proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional untuk menampilkan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk menyusun jawaban terhadap tujuan PTK.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, paparan data, dan penyimpulan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan Awal Penelitian (Kondisi Pra-Penelitian)

Tahap pra-penelitian merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa di lokasi penelitian. Teknik perolehan data yang dilakukan dalam tahap ini yaitu : Observasi, wawancara, studi literature dan pengembangan instrument penelitian pra-tindakan.

Kegiatan dimulai tanggal 24 februari 2019 yang dilakukan pada tahap konsultasi ke sekolah untuk meminta izin kepada kepala sekolah dalam rangka pelaksanaan penelitian. Setelah koordinasi terjalin, peneliti melakukan observasi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan anak anak korban bencana erupsi gunung sinabung di pedesaan kawasan relokasi gunung siosar. Kegiatan yang diamati peneliti diantaranya kegiatan saat pembelajaran di sekolah maupun kegiatan keseharian diluar jam sekolah. Berdasarkan hasil observasi, ketika guru menjelaskan materi pelajaran kebanyakan siswa bermain sendiri. ada siswa yang bermain dengan alat tulisnya, ada pula siswa yang bermain dengan teman sebangkunya. Selain itu, fokus siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung hanya sebentar. Hal tersebut dikarenakan oleh guru yang cenderung mendominasi kegiatan

belajar mengajar. Hasil observasi di luar jam pesekolahan menunjukkan kebanyakan siswa membantu orang tuanya ke lading dan ada juga yang dijadikan sebagai penjaga bagi saudaranya. Tentu hal ini kurang tepat karena usia Sekolah dasar adalah usia dimana anak-anak merasakan permainan.

Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang dianggap memberikan informasi yang relevan berkaitan penelitian. Peneliti melakukan wawancara langsung kepada kepala desa, masyarakat dan kepala sekolah. Seluruh wawancara dilakukan tidak terstruktur hanya bertujuan untuk mengetahui tentang keadaan awal masyarakat pasca bencana erupsi khususnya anak anak persekolahan. Pada tahap wawancara dengan kepala desa, peneliti mengkonfirmasi kepada guru dan kepala sekolah akan dilakukannya penelitian dilokasi tersebut. Berdasarkan kegiatan wawancara diperoleh informasi pasca bencana. Beberapa masyarakat kesulitan mengarahkan anak anaknya untuk belajar, dikarenakan sudah terbiasa dengan kondisi dipengungsian. Selain itu, beberapa orang tua mengungkapkan, banyak anak yang mengalami dampak traumatik. Hasil wawancara dengan kepala sekolah mengungkapkan bahwa motivasi orang tua untuk menyekolahkan anak pasca bencana rendah, dikarenakan orang tua cenderung memanfaatkan anak anaknya untuk membantu ke ladang untuk memulihkan keadaan karena puso(gagal panen) pasca bencana erupsi gunung sinabung terjadi.

Setelah seluruh informasi yang diperlukan terpenuhi, peneliti melakukan studi literature. Pada tahap ini peneliti megembangkan seluruh referensi demi menemukan jawaban sementara mengenai permasalahan yang ada di lokasi penelitian

2.Deskripsi Data Penelitian Siklus I

a. Data Hasil Penelitian Siklus I

Observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan pembelajaran sampai berakhirnya pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran permainan tradisional dengan pokok bahasan Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya yang diobservasi oleh guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor hasil pengamatan

aktivitas guru pada siklus I 59,92% dan termasuk kriteria cukup. Setelah mengamati pelaksanaan pembelajaran dari aspek aktivitas guru, peneliti juga melakukan pengamatan jalannya pelaksanaan pembelajaran dari aspek aktivitas siswa. Adapun hasil observasi pelaksanaan pembelajaran aspek aktivitas siswa siklus I diperoleh skor 68,33 % dan termasuk kriteria cukup. Untuk data hasil belajar siswa yang diperoleh dari data tes siklus I diperoleh rata-rata nilai 68,25. Sementara hasil pengukuran minat belajar, berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh rata-rata skor minat belajar 16,50 dengan kategori minat belajar rendah

b. Refleksi Siklus I

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian siklus I, pelaksanaan pembelajaran masih berkriteria cukup, baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Begitu juga dengan hasil belajar siswa dari nilai yang diperoleh melalui tes baru 11 orang (36,67%) yang tuntas belajarnya, sehingga dapat dinyatakan siswa kelas yang di ajar belum tuntas belajar secara klasikal. Setelah melakukan refleksi ternyata pada pelaksanaan pembelajaran masih ada beberapa aspek masih termasuk kurang baik dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Pada aktivitas guru yang masih kurang dan perlu diperbaiki adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang dirancang, membimbing siswa berdiskusi, menyimpulkan materi pelajaran, dan dari aktivitas siswa antara lain aktivitas berdiskusi, mempresentasikan hasil diskusi kelompok, menyimpulkan materi pelajaran, dan mengerjakan soal tes.

Untuk mengatasi hal tersebut peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus II berusaha memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Pada siklus II peneliti melaksanakan pembelajaran dengan melakukan perbaikan antara lain, peneliti berusaha melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah rancangan model pembelajaran, melakukan bimbingan dengan mengarahkan pada siswa supaya aktif selama berdiskusi, menyimpulkan materi pelajaran secara sistematis dan dengan

menggunakan bahasa yang sederhana sehingga siswa mengerti simpulan dari materi yang diajarkan, memotivasi siswa untuk aktif berdiskusi, member arahan dan memotivai siswa supaya berani mempresentasikan hasil diskusi kelompok, membimbing siswa pada menyimpulkan materi pelajaran, dan memberi tahu kepada siswa petunjuk pada saat mengerjakan soal tes.

3. Deskripsi Data Penelitian Siklus II

a. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Setelah dilakukan tes siklus I maka dilanjutkan dengan perbaikan pembelajaran siklus II dengan beberapa aspek yang diteliti yaitu pelaksanaan pembelajaran (aspek aktivitas guru dan aktivitas siswa)

Observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan berupa pengajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran aspek aktivitas guru pada siklus II diperoleh 73,15%. sesuai dengan kriteria penilaian hasil observasi dalam aktivitas guru termasuk kriteria baik. Sementara hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa setiap aspek yang diamati untuk kegiatan siswa pada siklus II memperoleh 81,67 sesuai dengan kriteria penilaian hasil observasi dalam kegiatan siswa menunjukkan bahwa skor yang diperoleh tersebut berkriteria baik. Dari hasil perhitungan nilai tes hasil belajar siklus II diperoleh nilai rata-rata 84,90. Untuk minat belajar pada siklus II, siswa yang memperoleh skor minat belajar ≥ 25 terdapat 85% (17 siswa) dari jumlah siswa yang ada. Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu, 80% siswa memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor minat belajar sebesar 25. Selain itu, rata-rata minat belajar siswa pada siklus II masih terdapat dalam

kategori tinggi dengan rata-rata minat belajar 26,50. Dengan demikian terjadi peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

b. Refleksi Siklus II

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran siklus II, peneliti melakukan pengolahan data yang meliputi data pelaksanaan pembelajaran aspek aktivitas guru, pelaksanaan pembelajaran aspek aktivitas siswa, hasil belajar yang meliputi ketuntasan individu, ketuntasan klasikal, dan rata-rata hasil belajar. Hasil dari pengolahan dan analisis data diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran aspek aktivitas guru dan aktivitas siswa sudah berkriteria baik, rata-rata hasil belajar pada siklus II sudah meningkat dari siklus I. Dengan demikian pelaksanaan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus III.

PEMBAHASAN

1. Perbandingan Data Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Untuk mengetahui peningkatan data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II, dilakukan dengan cara membandingkan seluruh data yang diperoleh Perbandingan aktivitas guru berdasarkan hasil observasi oleh observer pada siklus I dan II disajikan pada tabel berikut

Tabel 1. Perbandingan Data Hasil Penelitian Siklus I Dan II

No	Aspek	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1	Aktivitas Guru	59,92%	73,15%	22,08%
2	Aktivitas Siswa	68,33	81,67	19,52%
3	Minat Belajar Siswa	16,50	26,50	60,60%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus II ini indikator keberhasilan penelitian sudah tercapai. Selain itu, rata-rata minat belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 16,50 menjadi 26,50 dengan kategori minat belajar tinggi. Dalam

pelaksanaan tindakan di siklus II ini, selain terjadi peningkatan minat belajar, hasil refleksi siklus I yang dihadapi pada siklus I sudah mulai nampak hasilnya dengan rekomendasi yang telah direncanakan pada refleksi siklus I. Siswa mulai memadukan antara teknik belajar sambil bermain dengan teman dengan bantuan atau bimbingan guru. Adanya peningkatan minat ini tidak terlepas dari penggunaan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran. Dalam permainan tradisional, seluruh siswa terlibat secara aktif. Dengan pola permainan tradisional, siswa akan berolahraga tapi tidak terasa. Permainan tradisional dapat dilaksanakan untuk pemanasan sebelum menuju inti pelajaran. Tetapi tetap harus mengarah pada inti pelajaran. Hasil penelitian ini senada dengan beberapa penelitian terdahulu seperti, Nugrahani, Heryanti, V., Wembrayarli, W., & Hadiwinarto, H. (2014) menemukan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional. Lebih lanjut Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017) menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan dasar anak. Selain meningkatkan kognisi, Apriani, D. (2013) menemukan bahwa permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan motoric siswa.

Berdasarkan hasil hasil penelitian telah ditemukan bahwa permainan tradisional sangat cocok digunakan dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar siswa khususnya siswa SD

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan temuan dari lapangan tentang permainan tradisional pecah piring sebagai skenario pembelajaran diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dari hasil analisis data bahwa modifikasi permainan tradisional "pecah piring" dalam skenario pembelajaran dapat meningkatkan Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPA Kelas V SD Simacem bekerah TA 2019
2. Dari hasil analisis data bahwa modifikasi permainan tradisional "pecah piring" dalam skenario

pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA Kelas V SD Simacem bekerah TA 2019

3. Dari hasil analisis data bahwa modifikasi permainan tradisional “pecah piring” dalam skenario pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matakuliah IPA Kelas V SD simacem bekerah TA 2019
4. Permainan tradisional pecah piring memungkinkan peserta didik meraih prestasi belajar yang lebih baik karena melalui permainan ini siswa dilatih memiliki keterampilan berpikir dibawah tekanan, keaktifan motorik serta kemampuan sosial.

SARAN

Dari penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yang akan diberikan kepada pemerintah lokal atau Lembaga Pendidikan secara bersama-sama dengan orang tua siswa untuk menghidupkan kembali permainan tradisional agar menjadi program yang dikembangkan di sekolah-sekolah melalui program olahraga dan atau program ekstra kurikuler sebagai muatan lokal, sehingga akan tumbuh dalam jiwa anak cinta akan budaya sendiri. Dan kepada sesama pendidik agar senantiasa menjaga dan melestarikan permainan tradisional yang ada dengan cara mengintegrasikannya dengan skenario pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Akbari, Hakimeh, et al. "The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys." *Iranian Journal of Pediatrics* 19.2 (2009): 123-129.

Apriani, D. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1).

Cahyono, N. 2011. “Transformasi Permainan Anak Indonesia”. Artikel. [http://- permata nusantara.blogspot.com](http://-permata nusantara.blogspot.com). Diakses pada tanggal 25 Juni 2019.

Hakimeh Akbari. 2009. *Jurnal : Iran J Pediatr* edisi Jun 2009; Vol 19 (No 2), Pp:123-129

Khasanah Ismatul, dkk .2011. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Volume 1 No. 1 Jakarta

Mayke S, Tedjasaputra, Bermain, Main dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2001

Nur Haerani (2013) *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013

Siradjuddin dan Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep dan Pembelajaran)*. Surabaya: Unesa University Press

Sukmayasa, I Made Hendra. 2013. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Senam Otak Terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika”. e-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Heryanti, V., Wembrayarli, W., & Hadiwinarto, H. (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu)

- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48-53
- Yanci, Javier, and Jesús Cámara. "Effects Of Traditional Games Played In Physical Education Classes With Elementary School Students."