Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar *Vol. 8 No. 2 Desember 2021*
p-ISSN: 2407-3571, e-ISSN:2654-4245 *Hal. 85-102*

ANALISIS DATA PERMAINAN TRADISIONAL KOTA CILEGON UNTUK PEMBELAJARAN di SD/MI

The Data Analysis of Traditional Game in Cilegon City to Learning in SD/MI

Mafdurotul Goliah[1], Wida Rachmiati[2], Fithri Meiliawati[3]

[1]Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. E-mail: mafdurotul3@gmail.com

[2]Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. E-mail: wida.rachmiati@uinbanten.ac.id

[3]Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. E-mail: fithri.meiliawati@uinbanten.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data permainan tradisional yang ada di Kota Cilegon yang dapat digunakan untuk pembelajaran di SD/MI. Latar belakang penelitian ini adalah masih banyaknya guru yang mengalami kesulitan dalam memilih permainan tradisional yang mana saja yang cocok atau bisa digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar dengan memanfaatkan kearifan lokal budaya setempat. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan studi pustaka. Jenis wawancara yang digunakan ialah jenis wawancara tidak terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara, serta menggunakan teknik *Sampling Snowball*. Teknik studi pustaka dilakukan melalui jurnal dan buku yang relevan dengan judul. Analisis data penelitian bersifat induktif dan berkelanjutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 13 jenis permainan tradisional yang ada di Kota Cilegon. Masing-masing jenis permainan tradisional tersebut memiliki keunikan tersendiri dan dapat di implementasikan untuk pembelajaran dalam beberapa mata pelajaran di Sekolah Dasar sesuai dengan KD yang telah ditetapkan.

Kata kunci: *Data Permainan Tradisional, Kota Cilegon, Pembelajaran di SD/MI.*

Abstract. *This study aims to obtain data on traditional games in Cilegon City that can be used for learning in SD/MI. The background of this research is that there are still many teachers who have difficulty in choosing which traditional games are suitable or can be used as learning media in elementary schools by utilizing local wisdom of the local culture. The research approach used in this study is a qualitative research approach. Methods of data collection using interview techniques and literature study. The type of interview used is an unstructured interview using an interview guide, and using the Snowball Sampling technique. The literature study technique is carried out through journals and books relevant to the title. Research data analysis is inductive and continuous. The results showed that there were 13 types of traditional games in Cilegon City. Each type of traditional game has its own uniqueness and can be implemented for learning in several subjects in elementary school in accordance with the predetermined KD.*

Keywords*: Traditional Game Data, Cilegon City, Learning in SD/MI.*

PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan ragam seni budaya dan tradisi. Tak bisa dipungkiri bahwa setiap daerah memiliki seni budaya dan tradisi yang beragam, tidak terlepas di Provinsi Banten itu sendiri yang kaya akan ragam seni dan tradisi yang berbeda-beda di setiap kota nya. Hampir setiap daerah di Provinsi Banten khususnya di Kota Cilegon itu sendiri memiliki tradisi seperti seni tari, seni musik, permainan dan adat istiadat antar generasi. (Okwita & Sari, 2019)

Keberadaan permainan tradisional sudah diakui memiliki sumbangsih yang positif untuk dunia pendidikan anak. Permainan tradisional masih di percaya sebagai media terbaik yang bisa digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran anak. Penggunaan permainan tradisional bisa menamkan nilai-nilai kepribadian dalam diri anak yakni berupa nilai kerjasama, kebersamaan, kreatifitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen, dan kejujuran.(Sudrajat & Wijayanti, 2015)

Pembelajaran dengan metode bermain tentunya dapat memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran, karena metode bermain dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memicu timbulnya motivasi siswa. Hal ini dikarenakan motivisi siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan, sebab adanya motivasi siswa banyak memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar dikelas. (Siregar & Nara, 2002). Namun dibalik penggunaan media permainan tradisional untuk pembelajaran tersebut, banyak kendala yang dialami para guru khususnya para guru yang mengajar di tingkat Sekolah Dasar di Kota Cilegon. Misalnya, mereka mengalami kesulitan dalam memilih permainan tradisional yang mana saja yang cocok digunakan untuk pembelajaran di mata pelajaran B.indonesia/Matematika/IPS/dan lain sebagianya, bagaimana cara memainkan permainan tradisional tersebut, dan berbagai macam kendala lainnya. Ini diakibatkan dari minimnya sumber yang mengidentifikasi permainan tradisional yang ada di Cilegon. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk melakukan identifikasi data permainan tradisional yang ada di Kota Cilegon yang bisa digunakan untuk pembelajaran di SD/MI sehingga membantu para pendidik dalam memilih permainan tradisional mana yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar penggunaan media permainan tradisional dalam proses belajar mengajar bisa diakukan secara optimal. Juga analisis data ini bisa digunakan

sebagai salah satu panduan para pendidik khusunya di Kota Cilegon itu sendiri di masa mendatang sebagai salah satu altenatif dalam menggunakan media pembelajaran.

Hakikat Permainan Tradisional

Permainan tradisional ialah simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar lewat lisan serta memiliki pesan moral serta khasiat di dalamnya (Achroni, 2012). Pesan-pesan tersebut berguna untuk pertumbuhan kognitif, emosi serta sosial anak selaku persiapan ataupun fasilitas belajar mengarah kehidupan di masa berusia. Pesatnya pertumbuhan game elektronik membuat posisi permainan tradisional terus menjadi tergerus serta hampir tidak diketahui. Mencermati perihal tersebut butuh usaha-usaha dari bermacam pihak buat mengkaji serta melestarikan keberadaannya lewat pendidikan ulang pada generasi saat ini lewat proses modifikasi yang disesuaikan dengan keadaan saat ini. Permainan tradisional ini bisa menstimulasi bermacam aspek pertumbuhan anak umur dini, semacam: a) Aspek motorik: Melatih, kekuatan, sensorimotorik, motorik agresif, motorik halus. b) Aspek kognitif: Meningkatkan maginasi, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, uraian kontekstual. c) Aspek sosial: Menjalakan kedekatan, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan sahabat sebaya serta meletakkan pondasi buat melatih keahlian sosialisasi berlatih kedudukan dengan orang yang lebih berusia d) Aspek ekologis: Memanfaatkan alam sekitar secara bijaksana. e) Aspek moral: Melatih kepribadian ke arah yang lebih baik. f) Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri. g) Aspek bahasa: bisa meningkatkan keahlian berbahasa anak umur dini yang dicoba alami secara bermain. (Haris, 2017)

Makna Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Secara sederhananya belajar merupakan sesuatu proses pergantian tingkah laku sebab interaksi orang dengan area serta pengalaman. Ada pula makna luas dari pendidikan di SD/ MI merupakan sesuatu proses ataupun aktivitas yang terstruktur yang bertabiat interaktif serta komunikatif antara pendidik dengan siswa SD/ MI, sumber belajar serta area buat menghasilkan sesuatu keadaan yang membolehkan terbentuknya aksi belajar siswa baik di kelas ataupun di luar kelas yang di hadiri oleh guru ataupun tidak buat menggapai kompetensi yang sudah ditetapkan (Arifin, 2016).

Pendapat lain yang lebih rinci serta dilihat dari bermacam sisi tentang konsep pendidikan di informasikan oleh Bigss bahwa konsep tentang penafsiran

pendidikan dibagi dalam 3 kelompok, ialah: a) Pendidikan dalam penafsiran kuantitatif, ialah menitikberatkan pada guru yang dituntut buat mempunyai pengetahuan sebanyak mungkin sehingga bisa mengantarkan pengetahuan kepada siswa dalam jumlah yang banyak pula, baik dari segi tipe maupun segi pengetahuan. b) Pendidikan dalam penafsiran kualitatif, ialah menitikberatkan pada upaya guru dalam mengaitkan siswa bukan cuma buat diberi pengetahuan saja melainkan dilibatkan secara aktif. c) Pendidikan dalam penafsiran institusional yakni keahlian guru dalam mengelola pendidikan mulai dari perencanaan, penerapan, sampai penilaian pendidikan (Sugihartono, 2007).

Makna integrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI), Integrasi dimaksud selaku penyatuan/ pembauran. Secara luasnya, integrasi yakni suatu pembauran jadi satu kesatuan yang utuh dari suatu yang berbeda- beda tadinya, yang bisa digunakan dalam suatu kegiatan. Arti integrasi ini dipecah dalam 2 pemikiran, awal dari sudut pandang sebutan pembelajaran serta universal yang mengartikan integrasi selaku sesuatu proses menjadikan satu(penyatuan). Kedua integrasi dalam sebutan psikologi yang dimaksud selaku suatu proses penyatuan serangkaian kejadian ataupun sistem- sistem yang berbeda jadi sesuatu kebulatan yang sifatnya utuh ataupun suatu upaya guna menghimpun sesuatu ikatan yang berarti ataupun relasi- relasi tertentu ataupun menunjuk pada terdapatnya proses pengkoordinasian. Sebaliknya secara universal integrasi dimaksud selaku penyatuan secara terencana dari bagian-bagian yang berbeda-beda menjadi satu kesatuan yang serasi. (Makmun, 2014)

Manfaat Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan permainan tradisional yakni dapat mengembangkan aspek kognitif, sosial, bahasa dan fungsi motorik anak. Kegiatan bermain bagi anak tentunya merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas yang sekaligus menumbuhkan sikap kerjasama, sportifitas, pengendalian diri, imajinasi, intelegensi, dan emosional. Melalui kegiatan bermain, anak tentunya menemukan hal-hal baru yang dapat mengasah keterampilan berfikir dan sosialnya. Tak bisa dipungkiri bahwa permainan tradisional bagi anak banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak, nilai-nilai pendidikan tersebut terkandung dalam permainan, gerak, serta syair lagu nya. (Prasetio & Praramdhana, 2020)

Kondisi Obyektif Kota Cilegon

Kota Cilegon disebut sebagai salah satu kota di wilayah Provinsi Banten dengan luas wilayah administrasi 175,51 Km^2. Sesuai dengan letak geografisnya, Kota Cilegon berada pada posisi 5°52'24" - 6°04'07" Lintang Selatan (LS) dan 105°54'05" - 106°05'11" Bujur Timur (BT) terletak dibagian paling ujung sebelah Barat Pulau Jawa. Kota ini memiliki 8 kecamatan serta 43 kelurahan. Cilegon menjadi kota pada tanggal 27 April 1999 berdasarkan Undang-Undang Nomor 15 Tahun 1999 tentang Pembentukan Kotamadya Daerah Tingkat II Depok dan Kotamadya Daerah Tingkat II Cilegon. Di Kota Cilegon itu sendiri memiliki lembaga sekolah dasar sebanyak 175 SD Negeri dan Swasta serta 14 MI Negeri dan Swasta. (Ali dkk., 2016)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kota Cilegon pada bulan Januari sampai bulan April 2021. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif. Teknik dan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini adalah wawancara dan studi pustaka. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Sampel yang digunakan ialah *snowball sampling.* Teknik *snowball sampling* ialah kegiatan pengumpulan data melalui wawancara untuk mengumpulkan jenis permainan tradisional apa saja yang ada di Kota Cilegon melalui narasumber dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Cilegon, serta beberapa sesepuh atau orang pendahulu yang sekiranya mengetahui jenis permainan tradisional di Kota Cilegon yang pernah ada pada zaman dahulu. Jumlah narasumbernya tanpa ditentukan terlebih dahulu jika menggunakan teknik *snowball sampling* ini, penelitian ini berakhir jika telah mencapai titik jenuh sebuah data yang dibutuhkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara. Adapun pengumpulan data yang digunakan selain melakukan wawancara ialah studi pustaka. Studi pustaka atau teks merupakan kajian yang menitikberatkan pada analisis atau interpretasi bahan tertulis berdasarkan konteksnya. Bahannya bisa berupa catatan yang terpublikasikan, buku teks, surat kabar, majalah, surat-surat, artikel, catatan harian, dan sejenisnya.

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif ini bersifat induktif dan berkelanjutan. Tujuan akhir dari analisis data kualitatif ini untuk memperoleh definisi-definisi, konsep-konsep serta mengembangkan hipotesis atau teori baru.

Analisis data kualitatif merupakan sebuah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami agar dapat diinformasikan kepada khalayak umum. Tahapan yang digunakan dalam kegiatan analisis data ini ialah tahapan dari *Miles* dan *Huberman*, yang mana analisis dalam aktivitas ini memiliki tiga tahapan, yakni : 1) Reduksi data, reduksi data ialah sebuah proses pengurangan data, baik pengurangan data yang dianggap tidak perlu maupun penambahan data yang di rasa kurang. 2) Penyajian data, setelah data direduksi, maka langkah berikutnya ialah menyajikan data. 3) Penarikan kesimpulan/verifikasi. Penarikan kesimpulan/verifikasi merupakan suatu proses perumusan makna dari hasil penelitian yang diungkapkan dengan kalimat yang lugas dan mudah difahami, serta dilakukan pemeriksaan kembali mengenai kebenaran dari simpulan tersebut.(Agustinova, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data permainan tradisional Kota Cilegon serta integrasi dalam pembelajarannya. Permainan tradisional di Kota Cilegon terdapat 13 jenis permainan. Di antaranya ada permainan tradisional mul-mulan, permainan tradisional das-dasan, permainan tradisional pasang-pandung, permainan tradisional bentengan, permainan tradisional engklek, permainan tradisional egrang/jangkungan, permainan tardisional gobag sodor, permainan tradisional dakon/congklak, permainan tradisional boy-boyan, permainan tradisional jumprit (petak umpet), permainan tradisional kelereng, permainan tradisional panggal (gasing), dan permainan tradisional tembang anak surantang-surinting. (Sufda & Amri, 2014)

PEMBAHASAN

Adapun integrasi permainan tradisional Kota Cilegon dalam pembelajaran di sekolah dasar itu sendiri sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan peneliti yang telah disesuaikan dengan Permen No. 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, yakni sebagai berikut:

Permainan Tradisional Mul-Mulan

Dalam permainan tradisional mul-mulan terdapat nilai yang terkandung yaitu melatih motorik anak, melatih perkembangan kognitif anak dan fokus anak. Integrasi pembelajaran dalam permainan ini yakni sebagai berikut: Mata pelajaran Matematika, Kelas I : 1) materi mengenal bangun datar. Bisa dilihat dari bentuk permainannya ada unsur persegi panjang didalamnya, sehingga

permainan ini dapat digunakan sebagai latihan pemahaman materi mengenal bangun datar (persegi panjang) di kelas rendah. Cara memainkan seperti permainan mul-mulan pada umumnya. Kelas III : materi keliling persegi panjang dan materi pemahaman konsep keliling bangun datar khususnya pemahaman konsep keliling persegi panjang menggunakan media lokal. Tata cara pembelajarannya yaitu dengan cara menampilkan gambar bentuk permainan mul-mulan yang sudah ditentukan ukuran tiap panjangnya supaya murid dapat menghitung tiap keliling dari persegi panjang yang termuat dalam bentuk permainan mul-mulan tersebut. Dengan demikian anak sudah dikenalkan budaya lokal dalam pembelajaran. 2) materi mengenal sudut, karena dalam bentuk permainan ini terdapat berbagai jenis sudut yang bisa digunakan dalam latihan pemahaman materi konsep pengenalan sudut bangun datar. Aturan mainnya: a) siswa dibagi dalam kelompok kecil terdiri dari 5-6 orang, b) Kemudian siswa bisa diberikan perintah untuk menemukan sudut apa saja yang terbentuk ketika siswa berhasil melakukan mul (tiga sejajar) disaat mereka memainkan permainan tersebut, c) Setelah itu siswa mendiskusikan hasilnya bersama teman sekelompoknya, d) Kemudian memaparkan hasilnya didepan kelas dan dibahas bersama-sama. Integrasi pembelajaran selanjutnya yaitu Kelas IV : materi hubungan garis bangun datar, cara penerapan dalam pembelajarannya sama dengan langkah penerapan pemahaman materi konsep pengenalan sudut sebelumnya.

Permainan Tradisional Das-Dasan

Integrasi pembelajaran dalam permainan ini ialah sebagai berikut: Mata pelajaran Matematika, Kelas II : materi tentang bangun datar, dikarenakan skema permainan ini bentuknya gabungan dari beberapa bangun datar, yakni bentuk persegi, trapesium dan segitiga. Sehingga sangat cocok jika digunakan sebagai media latihan kognitif anak mengenai materi tersebut. Aturan main: a) Guru dapat menggunakan media ini dengan cara menuliskan nomor pada tiap bangun datar pada gambar yang telah disediakan, b) Kemudian anak-anak diberi perintah untuk menuliskan bangun datar apa saja yang terdapat dalam gambar tersebut dicocokkan dengan materi yang telah diberikan sebelumnya sesuai dengan bangun datar yang diberi angka saja, c) Siswa memaparkan hasilnya didepan kelas.

Kelas III : 1) materi bangun datar, karena dalam skema permainan ini terdapat berbagai macam bangun datar sehingga bisa digunakan sebagai

alternatif latihan soal mengenai materi keliling bangun datar. Cara memainkannya: a) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar, b) Tiap kelompok menunjuk satu orang untuk menjadi perwakilan yang akan memainkan permainan das-dasan, c) Sebelumnya guru telah menyiapkan beberapa kertas soal untuk latihan soal mengenai keliling bangun datar, d) Setelah menunjuk perwakilan tiap kelompok, siswa tersebut memainkan permainan das-dasan, e) Kemudian setelah memainkan permainan, tentunya akan menemukan kelompok mana yang menang dan kalah, f) Kelompok yang kalah akan diberi hukuman memilih kertas soal yang telah disediakan, dan kelompok yang menang diberi kesempatan untuk mengoreksi hasil kerjaan kelompok yang kalah, g) Di dalam kegiatan ini tentunya kedua kelompok sama-sama mengerjakan latihan soal mengenai keliling bangun datar, hanya saja redaksi penyebutannya berbeda. 2) materi sudut, dengan mencocokkan sudut yang ada didalam gambar permainan ini dengan jenis-jenis sudut yang telah dipelajari sebelumnya. Cara memainkannya dengan cara dibagi menjadi 2 kelompok besar dan siswa diberi perintah untuk menemukan sudut apa saja yang ditemukan dalam skema permainan tersebut. Kelas IV: 1) materi hubungan garis, bisa diterapkan sebagai pembelajaran, dimana sebelum permainan ini dimulai anak-anak dijelaskan lebih dahulu mengenai hubungan garis yang terdapat dalam skema permainan ini. Sehingga anak mengetahui mana garis yang dikatakan sebagai garis sejajar/garis berpotongan/garis berhimpit. Penerapan materi ini dalam menggunakan media permainan das-dasan bisa dengan cara belajar kelompok. 2) materi ukuran sudut, Aturan mainnya: siswa dibagi dalam beberapa kelompok, kemudian siswa diberi tugas untuk mengukur sudut dari permainan tersebut menggunakan busur derajat, setelah itu perwakilan dari tiap kelompok memaparkan hasilnya didepan kelas.

Permainan Tradisional Pasang-Pandung

Permainan pasang-pandung dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran penjas kelas V materi gerak dasar lompat, karena dalam permainan ini saat memainkanya mengandalkan kekuatan kaki dan keseimbangan untuk menjalankan permainan. Cara memainkannya seperti memainkan pasang pandung biasanya. Selain daripada itu, permainan ini juga mengajarkan kita untuk menumbuhkan sikap kerja sama dan sikap sosial. Sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas rendah dalam mata pelajaran PKN kelas II materi kebersamaan dan kerja sama di lingkungan sekolah, bisa dilihat dari saat mereka memainkan permainan ini tentunya menumbuhkan sikap sosial kebersamaan dan kerjasama untuk mencapai akhir permainan.

Permainan Tradisional Bentengan

Permainan ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yakni: Mata Pelajaran penjas, tentunya dalam permainan ini diutamakan kecepatan dan kelincahan saat memainkannya, sehingga cocok sekali digunakan dalam pembelajaran penjas materi kebugaran jasmani. Cara memainkannya: siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar, kemudian saat siswa terkena bola yang dilemparkan oleh lawan, siswa tersebut harus menjawab pertanyaan yang dipilih oleh lawan yang telah disediakan oleh guru sebelumnya mengenai materi kebugaran yang sedang dipelajari. Kelas V materi pembelajaran lari cepat, karena dalam memainkan permainan ini terdapat kombinasi gerakan dasar jalan dan lari, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran penjas yang digunakan sebagai pengaplikasiannya dalam materi lari cepat.

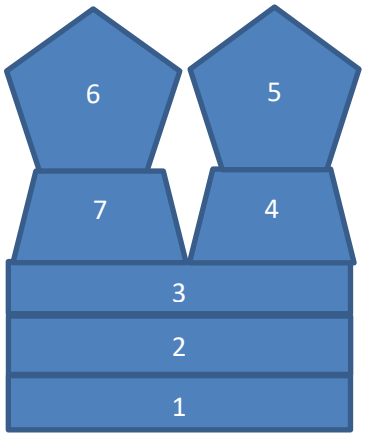
Permainan Tradisional Gobag Sodor/ Gobagan

Permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran Mata Pelajaran penjas, Kelas IV materi melatih daya tahan dan kekuatan, cara memainkannya seperti permainan gobag sodor pada umunya. Kelas V materi aktivitas kekuatan otot-otot anggota badan bagian bawah, cara memainkannya: Sama seperti permainan gobag sodor pada umumnya, yang membedakan saat akhir permainan. Kelompok yang kalah diberi tugas tambahan, yaitu menyebutkan apa saja anggota badan bagian bawah, serta jenis ototnya. Selain dalam mata pelajaran Penjas, ternyata permainan ini dapat digunakan dalam Mata pelajaran Matematika, Kelas III : 1) materi bangun datar dan Materi pengenalan sudut. Karena bentuk pemainannya memuat bangun datar dan sudut.

Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional engklek dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran serta materi pembelajaran, di antaranya yaitu: Semua pembelajaran dapat menggunakan permainan tradisional engklek dengan bantuan media kotak pintar sebagai sarana latihan dari tiap pembelajaran. Jadi setiap kotak dalam permainan tradisional diberi angka dan setiap kotak sudah disiapkan pertanyaan/soal sesuai angka berisi materi yang diajarkan. Jadi setiap pemain melemparkan batu pada kotak dan sebelum mulai bermain pemain yang telah melempar batu pada kotak tersebut diharuskan menjawab pertanyaan terlebih dahulu baru dapat melanjutkan permainan. Selain menggunakan bantuan media kotak pintar, permainan engklek dapat digunakan sebagai pemahaman konsep

Mata pelajaran Matematika kelas II materi Bangun Datar, Mata pelajaran IPA materi gaya gesekan kelas IV dapat dilihat saat gacuk menyentuh tanah maka terjadi gesekan. Bentuk engkleknya bisa disesuaikan dengan kemauan guru, bisa juga dimodifikasi seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1

Modifikasi permainan tradisional engklek

Permainan Tradisional Egrang/Jangkungan

Permainan ini dapat digunakan sebagai pemahaman materi sifat-sifat segitiga kelas III, karena pada tongkat egrangnya terdapat konsep segitiga di pijakan kaki nya, sehingga dapat digunakan sebagai pemahaman pembelajaran di sekolah dasar materi sifat-sifat segitiga. Dalam proses pembelajarannya bisa dengan melakukan cara seperti berikut: Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, Sebelum memulai giliran memainkan permainan egrang siswa ditanya terlebih dahulu mengenai sifat-sifat segitiga, Setelah menjawab siswa diperbolehkan melakukan permainan egrang.

Permainan Tradisional Dakon/Congklak

Permainan congklak dapat digunakan dalam beberapa materi pembelajaran, diantaranya dalam Mata pelajaran Matematika, Materi konsep operasi hitung kelas 1 dan 2. Dalam permainan ini terdapat aktivitas berhitung pada saat bermainnya yakni perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan. Berikut tata cara nya: a) materi penjumlahan bilangan; guru menyiapkan papan dan biji congklak didepan kelas, secara bergilir siswa maju ke depan untuk mempraktikan secara langsung penjumlahan menggunakan media congklak tersebut, guru telah menyiapkan tiap lubang dengan berbagai jumlah biji congklak, kemudian siswa menjumlahkan dua/tiga lubang congklak secara acak sesuai perintah guru, ulangi tahap tersebut hingga siswa paham dengan materi penjumlahan. b) materi pengurangan bilangan; sebelumnya siswa diberikan tugas untuk membawa

congklak, minta siswa secara berpasangan untuk bermain congklak dikelas, siswa melakukan suit untuk menentukan siapa yang main terlebih dahulu, siswa pertama memulai permainan dengan mengambil biji congklak yang telah disepakati sebelumnya, kemudian secara perlahan siswa tersebut menjatuhkan biji congklak satu per satu, siswa yang kalah tadi menebak jumlah biji yang tersisa di tangan siswa yang main tadi. c) materi perkalian bilangan; guru telah mengisi tiap lubang congklak masing-masing 5 biji, siswa diminta untuk menentukan perkalian dari kelipatan 5 biji tersebut. d) materi pembagian bilangan; guru memberikan tiap siswa 35 biji congklak, guru meminta siswa mengisi masing-masing lubang dengan 5 biji congklak, guru menanyakan kepada siswa berapa banyak lubang rumah yang dapat diisi dengan 35 biji congklak yang diberikan guru.

Selanjutnya permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran Materi KPK dan FPB kelas IV. Tata cara mainnya untuk mencari KPK sebagai berikut; (misalnya mencari KPK dari 3 dan 2), permainan ini dimainkan oleh dua siswa, setiap siswa memegang satu angka (orang pertama fokus pada angka 3 dan orang ke dua fokus pada angka 2), orang pertama tersebut menjalankan biji congklak dengan mengisi pada lubang congklak kelipatan 3, setelah orang pertama selesai maka orang ke dua melanjutkan permainan dengan memasukan biji congklak pada lubang congklak kelipatan 2, kemudian berhenti setelah biji congklak orang pertama dan ke dua berada pada satu lubang (lubang 6), biji congklak pemain pertama dan ke dua berada pada lubang keenam maka 6 merupakan KPK dari 3 dan 2, permainan diulang dengan soal yang berbeda. Adapaun tata cara untuk mencari FPB yakni sebagai berikut; (misalnya mencari FPB 8 dan 4), orang pertama menaruh 8 biji congklak pada lumbung A dan orang ke dua menaruh 4 biji congklak pada lumbung B, orang pertama meletakkan biji congklak pada lubang yang merupakan faktor dari 8 dan orang ke dua meletakkan biji congklak pada lubang yang merupakan faktor dari 4, bilangan terbesar dimana terdapat 2 biji congklak dengan warna berbeda merupakan faktor persekutuan terbesar dari kedua bilangan tersebut, 2 biji congklak tersebut bertemu di lubang keempat, jadi 4 merupakan FPB dari 8 dan 4, permainan diulang dengan soal yang berbeda.

Permainan Tradisional Boy-Boyan

Permainan boy-boyan dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran penjas kelas V materi permainan bola kecil, cara memainkannya sama seperti memainkan permainan tardisional boy-boyan pada umumnya.

Permainan Tradisional Jumprit (Petak Umpet)

Permainan ini dapat digunakan dalam mata pelajaran bahasa inggris dalam kelas 1 materi *numbering* (angka) dan materi *colors* (warna). Dalam permainan petak umpet, seorang siswa yang berjaga bisa diharuskan menghitung menggunakan bahasa Inggris. Kemudian ketika siswa yang berjaga menemukan teman-teman lainnya yang bersembunyi, siswa tersebut harus menyebutkan nama teman-temannya itu dengan nama warna dalam bahasa inggris yang telah disepakati sebelumnya pada masing-masing siswa. Hal-hal seperti inilah yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih seru, dan menambah pemahaman siswa menenai angka dan warna dalam bahasa inggris.

Permainan Tradisional Kelereng

Dalam permainan ini tentunya dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran pada beberapa mata pelajaran, antara lain: Mata pelajaran Matematika Kelas VI materi keliling lingkaran dan luas lingkaran, karena tempat dikumpulkannya kelereng pada satu titik menggunakan unsur lingkaran, sehingga lingkaran tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menambah pemahaman siswa mengenai keliling lingkaran dan luas lingkaran menggunakan benda konkret. Sehingga siswa dapat mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Selain itu, permainan kelereng juga bisa digunakan dalam semua mata pelajaran sebagai latihan dari pemahaman materi. Cara penerapannya yaitu; Guru menyiapkan 10 kelereng yang memiliki warna berbeda tiap kelerengnya dan tiap warna tersebut telah disiapkan pertanyaan seputar materi, Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, satu perwakilan kelompok sebagai pemain, Setelah selesai memainkan kelereng tersebut, masing-masing kelompok berdiskusi memikirkan jawaban dari tiap-tiap pertanyaan yang didapat dari kelereng yang tadi dikumpulkan, Setelah selesai berdiskusi, tiap soal yang didapat memiliki perwakilan dari masing-masing kelompok untuk menjelaskan jawabannya didepan kelas, Misalnya kelompok 1 mendapatkan 5 kelereng, maka perwakilan kelompoknya terdiri dari 5 orang.

Dapat diterapkan dalam Mata pelajaran IPA kelas IV materi tentang gaya dan gerak, karena saat memainkan permainan kelereng terdapat gaya yang diberikan pemain untuk menembakkan kelereng agar tembakannya mengenai sasaran. Saat kelereng menumbruk kelereng lainnya terjadi gerakan, disitulah siswa dapat diberikan pemahaman mengenai gaya dan gerak. Disini cara memainkan sama seperti permainan kelereng pada umumnya, hanya saja saat akhir permainan siswa ditanya oleh guru mengenai soal gaya dan gerak. Misalnya pengaruh gaya yang ditimbulkan oleh kelereng tersebut, atau apa saja hubungan yang terjadi

antara gaya dan gerak dari permainan kelereng yang tadi dimainkan. Sehingga siswa menemukan pengetahuannya sendiri melalui permainan yang dimainkan dan diamati.

Permainan Tradisional Panggal (Gasing)

Permainan ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran mata pelajaran IPA kelas IV pemahaman konsep gaya gesekan dan materi gaya. Materi tersebut dapat menggunakan aturan main seperti berikut: Arena permainan telah digambar menggunakan beberapa lingkaran seperti gambar dibawah, Tiap lingkaran tersebut telah disediakan materi mengenai gaya dan gerak, (Permainan ini dikhususkan untuk siswa laki-laki) Dimana tiap gangsing yang berhenti pada lingkaran tersebut terdapat penjelasan materi baru, yang bisa dicatat oleh siswa perempuan, Setelah semua materi telah dicatat dan permainan telah berkahir, Perwakilan siswa diminta untuk menuliskan hasil yang didapat tadi di papan tulis, Kemudian guru menjelaskan hasil yang tadi didapat oleh siswa, setelah itu siswa menuliskan kembali materi tersebut pada buku siswa.

Permainan Tradisional Tembang Anak Surantang Surinting

Permainan ini didominasi dengan tembangan anak. Permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa inggris kelas I materi dasar tentang pengenalan tubuh (*my body*). Dimulai saat nyanyian telah berakhir dan posisi pemain dalam keadaan sedakap. Maka yang ditunjuk guru akan menanyai setiap siswa. Pertanyaan berkisar tentang pengenalan tentang anggota tubuh dan pemain yang ditanya harus berusaha menjawabnya dengan memakai ungkapan kata nama anggota tubuh yang ditunjuk oleh guru menggunakan bahasa inggris. Apabila guru menunjuk hidung, maka siswa menjawab dengan ungkapan bahasa inggris. Apabila siswa tidak dapat menjawab, maka teman sebelah kanannya membantu menjawab. Sebelumnya sudah diberi penjelasan mengenai materi anggota tubuh dalam bahasa inggris. Permainan ini hanya digunakan sebagai pengukur pemahaman siswa, sejauh mana siswa menyerap materi yang telah dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa di Kota Cilegon terdapat 13 jenis permainan tradisional. Diantaranya terdapat permainan tradisional mul-mulan, permainan tradisional das-dasan, permainan tradisional pasang pandung, permainan tradisional bentengan, permainan

tradisional engklek, permainan tradisional egrang, permainan tardisional gobag sodor, permainan tradisional dakon/congklak, permainan tradisional boy-boyan, permainan tradisional jumprit (petak umpet), permainan tradisional kelereng, permainan tradisional panggal (gasing), dan permainan tradisional tembang anak surantang-surinting. Tentunya sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan peneliti, dapat dijabarkan bahwa dari masing-masing permainan tradisional tersebut selain memiliki ciri khas tersendiri juga dapat di integrasikan dalam pembelajaran, sehingga dapat di implementasikan dalam proses pembelajaran di SD/MI.

SARAN

Saran-saran yang dapat diberikan peneliti sebagai sumbangan pemikiran terhadap penggunaan permainan tradisional untuk pembelajaran di SD/MI adalah sebagai berikut:

1. Sehubungan dengan hasil penelitian, hendaknya para guru yang akan menyampaikan materi pembelajaran di sekolah dasar menggunakan budaya lokal dapat menggunakan permainan tradisional yang telah peneliti analisis dalam penelitian ini sebagai referensi.
2. Untuk peneliti selanjutnya, supaya meneliti lebih lanjut mengenai penggunaan permainan tradisional tembang anak surantang-surinting untuk pembelajaran bahasa jawa, serta tiap permainan bisa dikembangkan dalam sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Javalitera.

Agustinova, D. E. (2015). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. CALPULIS.

Anggraini, C. C. D., & Untari, M. F. A. 2014. "Keefektifan Model Permainan Boy-Boyan terhadap Hasil Belajar Tema "Diriku" Siswa Kelas I SD". Vol. *1*, No. 1.

Anggraini, G., & Heni, P. 2020. "Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar". Vol.*6*,No. 1.

Ali, M., Isnaeni, H. F., & Tim Dispudpar Kota Cilegon. (2016). *SEJARAH CILEGON :Riwayat Kota Baja di Ujung Barat Pulau Jawa*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cilegon.

Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Asih, K. P. 2015. "Pembelajaran Lari Cepat melalui Permainan Bentengan untuk Meningkatkan Partisipasi dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Randublatung Kabupaten Blora 2013/2014". Vol. *4*, No. 1.

Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah.*

Yogyakarta: Diva Press

Desmita. 2019. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung:

Remaja Rosdakarya.

Engkos. 2020. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Permainan Tradisional Congklak di Kelas 1 SDN DR Satiman Subang". Vol *3*, No. 2.

Hakim, Arif Rahman. 2017. "Efektivitas Permainan Tradisional

Gobag Sodor untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar.* Vol.*1* No.1

Haris, I. (2017). *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Moral Anak Usia Dini. 1*(No.1).

Makmun, M. N. Z. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPA (Sains) dan IPS di Madrasah Ibtidaiyah (Berbasis Integrasi Interkoneksi). Vol.1*(No. 1), 79–98.

Hidayati, Z. 2010. *Anak Saya Tidak Nakal, Kok.* Yogyakarta:

Penerbit B First.

Irham, Muhamad dan Novan Ardy Wiyani. 2017. *Psikologi*

Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta, Ar-Ruzz Media.

Jaelani, A. 2011. "Pembelajaran pengukuran waktu dengan permainan tradisional gasing di sekolah dasar". Vol. *20*, No. 2.

Nataliya, P. 2015. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar". Vol. *03*, No. 16.

Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). *Eksistensi Permainan Tradisional Egrang pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam*. *4*(No.1), 19–33.

Permana, Dhias Fajar Widya dan Fajar Awang Irawan. 2019.

"Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan terhadap Permainan Tradisional dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia". *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia.* Vol. 9, No. 2.

Prasetio, P. A., & Praramdhana, G. K. (2020). *Gobak Sodor dan Bentengan sebagai Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter pada Sekolah Dasar*. *7*(No.1), 19–28.

Peraturan Menteri No. 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, diakses melalui jdih.kemendikbud.go.id

Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi pembelajaran (berorientasi standar proses pendidikan).* Jakarta: Kencana.

Santrock, J.W. 2003. *Adolescence, Edisi Keenam.* Jakarta: Penerbit

Erlangga.

Sinaga, Roselli, dkk. 2020. "Pengaruh Permainan Tradisional

Kelereng Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Puteri Sion Medan". *Jurnal Usia Dini.* Vol. 6, No.1.

Siregar, E., & Nara, H. (2002). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yudistira.

Slavin, R. 2009. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi*

Kesembilan Jilid I. Jakarta: Penerbit Indeks.

Sudrajat, T. W., & Wijayanti, A. T. (2015). *Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul. 2*, 44–65.

Sufda, E. S., & Amri, A. Z. A. (2014). *Bubur Cilegon: Mengupas tentang Seni, Budaya & Bahasa Daerah*. Wonkkite @j@h Foundation.

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Pres.

Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.*

Bandung:Alfabeta.

Trianingsih, Rima. 2016. *Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia*

Sekolah Dasar. Al-Ibtida. vol. 3 No.2.

Widyastuti, L. R., Malik, R. R., & Razak, A. 2020. "Efektivitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika". Vol.*9*, No.1.