

10 widyabastra

by 10 Widyabastra

Submission date: 22-Jan-2022 10:12AM (UTC+0700)

Submission ID: 1745790336

File name: 10_Widyabastra_Vol_2_No_2_2014_Inventarisasi....doc (239.5K)

Word count: 3225

Character count: 21480

INVENTARISASI PERMAINAN TRADISIONAL JAWA SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Eni Winarsih¹⁾

¹⁾Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Madiun

Email: ¹⁾enwasih@yahoo.com.;

31

Abstract

The purpose of this research are (a) describe the development process of traditional Java games to impart character education in Indonesian learning ; (b) to test the feasibility and effectiveness of the use of traditional Java games to impart character education in learning Indonesian. Development method used in this research is the development model Borg and Groen which includes 4 stages, namely: (1) preliminary or exploratory studies, (2) the stage of prototype development, (3) the stage of prototype testing or experimentation, and (4) the introduction or implementation of products or dissemination. The final result of this development research is a form of traditional game guide books used in learning Indonesian namely Engklung game Instructions Book, Egrang Treasure Game Instruction Book, and Language Dakon Games Instruction Book. The effectiveness of using traditional Java games is to impart character education in Indonesian language learning for elementary school proved effective with demonstrated achievement of specified indicators, namely the students happy and enthusiastic, train students' language skills, moral training, cooperation, honesty students. Results of tests for Indonesian lesson shows that the average score of the class reached 81.65 and 82.45, it is already up to the KKM and it is specified, then the results of the field study Indonesian study using traditional games are considered successful.

Key Words: Traditional Java Games, Character Education, Learning Indonesian

PENDAHULUAN

Keberhasilan sebuah pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, salah satunya adalah tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang ada seharusnya menuntut kreativitas pendidik (guru) untuk melengkapinya. Hal ini dapat diatasi dengan memanfaatkan potensi yang ada di lingkungan sekitar. Salah satunya adalah permainan tradisional daerah memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran harus menyeimbangkan antara aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Untuk mencapai hal itu maka proses pembelajaran perlu direncanakan secara jelas agar tercipta suatu iklim belajar yang kondusif bagi siswa. Kerja sama semua pihak, baik guru, siswa, dan pengelola kebijakan menjadi salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan yang diharapkan.

Sesuai dengan program yang berlangsung yaitu pembelajaran berbasis karakter, maka mata pelajaran yang ada dalam setiap kompetensi dasar harus

mempunyai capaian atau indikator karakter sebagai upaya penanaman pendidikan karakter. Pendidikan karakter sangat penting untuk ditanamkan pada siswa, maka diperlukan sarana pembelajaran yang menarik. Hal ini karena pendidikan karakter tidak berdiri sendiri sebagai sebuah mata pelajaran, tetapi termasuk ke dalam semua mata pelajaran yang ada. Pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan metode dan media pembelajaran yang efektif. Kondisi di lapangan, banyak siswa yang meremehkan mata pelajaran bahasa Indonesia karena telah menjadi bahasa sehari-hari. Pembelajaran bahasa Indonesia dianggap mudah dan membosankan oleh sebagian siswa.

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti, yaitu pendidikan yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. Menurut Suyanto (2010) pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal I UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. Untuk itu, penanaman karakter yang baik perlu dimasukkan dalam pembelajaran formal di sekolah melalui semua mata pelajaran yang ada.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan berubahnya gaya hidup masyarakat, hal ini berdampak pada perubahan gaya hidup siswa-siswa. Alat-alat permainan berbasis teknologi yang sudah menjadi bagian dari keseharian siswa, seperti games, *play station*, televisi, dan sebagainya cenderung membentuk siswa lebih individualis, kurang peduli, dan kurang memiliki kemampuan interaksi sosial dengan baik. Semakin jarang dijumpai siswa-siswa yang bermain bersama untuk memainkan suatu permainan tradisional. Mereka tidak

mengenal lagi permainan tradisional yang ada, bahkan menganggap permainan tradisional kuno dan tidak menarik. Padahal kita mempunyai banyak permainan tradisional terutama Jawa dan juga memiliki banyak manfaat dari permainan tersebut.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang muncul di atas, peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian dengan mengembangkan permainan tradisional sebagai bahan ajar. Permainan tradisional mempunyai potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menanamkan karakter yang positif kepada siswa.

Permainan tradisional yang sangat beragam dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan juga sebagai wujud pelestarian warisan budaya yang harus dijaga. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan melakukan permainan tradisional diantaranya yaitu: (a) menumbuhkan kreativitas pada siswa; (b) mengembangkan kecerdasan majemuk siswa, yang meliputi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi dan personal antarsiswa, kecerdasan logika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan natural, kecerdasan musikal, kecerdasan spasial, dan kecerdasan spiritual siswa (Susanti,dkk.; 2010).

Permainan tradisional banyak macamnya. Hampir setiap daerah memiliki permainan tradisional. Berdasarkan perbedaan sifat permainan, maka permainan rakyat (*folk games*) dibagi menjadi dua golongan besar yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Perbedaan permainan bermain dan permainan bertanding, adalah yang pertama lebih bersifat mengisi waktu senggang, sedangkan yang kedua bersifat (1) terorganisasi; (2) perlombaan (*competitive*); (3) harus dimainkan paling sedikit dua orang peserta; (4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah; (5)

mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh peserta (Roberts & Sutton Smith dalam Danandjaja:2007).

Beberapa permainan⁴¹ tradisional Jawa antara lain yaitu: (1) Egrang adalah alat permainan tradisional yang terbuat dari 2 batang bambu dengan ukuran selengan orang dewasa, sedangkan untuk tumpuan bawah bambunya agak besar. Permainan⁴⁰ ini sudah tidak asing lagi, meskipun di berbagai daerah di kenal dengan nama yang berbeda beda. Permainan Egrang sendiri sudah ada sejak dahulu kala dan merupakan permainan yang membutuhkan keterampilan⁴² dan keseimbangan tubuhbila menaikinya, makanya tidak semua orang baik orang dewasa⁴³ maupun anak-anak bisa bermain Egrang. Egrang terbuat dari batang bambu dengan panjang kurang lebih 2,5 meter. Sekitar 50 cm dari bawah, dibuat tempat berpijak kaki yang rata dengan lebar kurang lebih 20 cm; (2) Dakon adalah permainan tradisional yang menggunakan media permainan terbuat dari kayu atau plastik, yang dicetak dengan lubang-lubang dipermukaannya. Biji-biji terbuat dari besi atau juga kerang kecil sejumlah 98 buah melengkapi permainan dakon. 2 buah lubang besar terdapat di ujung papan dakon, berfungsi sebagai lumbung tempat pemain mengumpulkan hasil perolehan biji-biji dakon mereka. Pada akhir permainan, yang paling banyak jumlah biji dalam lumbungnya akan menjadi pemenang. Sedangkan lubang kecil di sepanjang papan dakon berjumlah 14 terdiri atas 7 disetiap sisi pemain. Tiap lubang ini akan diisi dengan 6 biji kerang masing-masing lubangnya. Pemain akan mengedarkan biji-biji kerang ini agar lumbung mereka terisi. (3) Engklek/Engkling, istilah “Eng⁴⁴ kling” digunakan di Jawa Timur, adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Permainan tersebut dikembangkan untuk mengajarkan Bahasa Indonesia pada materi tertentu dengan mengemas pembelajaran menjadi menarik dan penanaman pendidikan karakter akan lebih bermakna.

¹⁶ METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Topik penelitian ini adalah pengembangan¹⁶ permainan tradisional Jawa sebagai sarana pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk sekolah dasar. Berdasarkan objeknya yaitu pengembangan model pengembangan bahan ajar menggunakan permainan tradisional dan proses belajar mengajar, penelitian ini termasuk penelitian pendidikan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2005: 23). Berdasarkan tujuan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis karakter dan usaha²⁵ penyempurnaan kualitas media ajar agar dapat dipertanggungjawabkan secara empirik, maka peneliti²⁸ ini dikategorikan ke dalam penelitian pengembangan atau *depth research and development* atau *research-based development* (Borg, dan Gall, 1983:772).

Borg dan Gall (1983:772-773) mengelompokkan penelitian seperti ini sebagai *educational research and development* dan disingkat *R & D* yang didefinisikan sebagai *a process used to develop and validate educational products...that are ready for operational uses in the⁴³ school*, yaitu suatu model penelitian untuk mengembangkan dan mengecek berbagai produk yang siap untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah atau di kelas.

Lebih lanjut (C²³) (2003:569) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk⁴⁴ menghasilkan serta menyusun suatu model pengembangan yang dapat digunakan sebagai model produk baru yang sudah diujicobakan secara sistematis di lapangan, dan produk itu telah ditelaah secara seksama dan

diperbaiki hingga hasil akhirnya memenuhi efektivitas, kualitas atau standar tertentu. Dengan demikian, hasil akhir penelitian dan pengembangan ini merupakan suatu produk baru dan bersifat spesifik atau berbeda dengan produk yang sudah ada.

Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983:775) meliputi pengembangan produk, uji coba produk di lapangan, serta langkah perbaikan produk berdasarkan masukan atau data yang diperoleh setelah produk diuji coba di lapangan. Adapun prosedur dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Meneliti dan mengumpulkan informasi tentang materi penelitian termasuk mengkaji semua literatur yang terkait, observasi kelas, dan menyiapkan laporan yang terkait dengan kondisi objek penelitian.
2. Merencanakan penelitian serta langkah awal yang akan diambil serta sasaran yang akan dicapai.
3. Mempersiapkan langkah-langkah awal dan mempersiapkan langkah-langkah instruksional, buku acuan, dan pedoman evaluasi.
4. Mempersiapkan penelitian lapangan pada 1-2 sekolah dasar dengan 6-12 subjek, dengan melakukan langkah wawancara, observasi dengan kuisioner untuk mengumpulkan data yang akan dianalisis.
5. Mengusulkan revisi awal atas produk yang dihasilkan berdasarkan sejumlah hasil penelitian awal yang dilakukan di lapangan.
6. Mengumpulkan data yang berasal dari 1-2 sekolah dasar dengan jumlah subjek antara 30s/d 100, hasilnya akan dievaluasi untuk menghasilkan data yang sesuai.
7. Mengusulkan revisi atas produk yang sudah ada berdasarkan hasil percobaan atau pengamatan yang telah dilakukan.
8. Mengadakan uji coba produk, mengadakan wawancara atas hasil

produk, dan membuat analisis terhadapnya berdasarkan daftar pertanyaan dan data yang dihasilkan dari wawancara.

9. Mengusulkan revisi akhir atas produk yang dihasilkan berdasarkan sejumlah hasil penelitian yang dilakukan di lapangan.
10. Implementasi dan penyajian laporan atas produk yang dihasilkan secara ilmiah (Borg,1983:771-775).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilaksanakan 4 tahapan berikut: (1) studi pendahuluan atau eksplorasi, (2) tahap pengembangan prototipe, (3) tahap pengujian prototipe atau eksperimen, dan (4) pengenalan atau penerapan produk atau diseminasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Permainan Tradisional Jawa Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Proses pengembangan dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2014 sampai bulan Oktober 2014.

Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan informasi yang meliputi pengamatan atau observasi kelas. Siswa yang diteliti adalah siswa MIN Manisrejo Madiun dan siswa SDN Kanigoro 03. Dalam observasi kelas diperoleh data bahwa rasa percaya diri, minat, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia juga masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang tidak percaya diri ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan guru, bahkan banyak yang hanya diam atau sekedar senyum karena malu untuk menjawab. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru,

siswa menganggap bahwa pembelajaran bahasa Indonesia membosankan, tidak menarik, dan sebagainya. Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal ini, peneliti berhasil mengumpulkan informasi awal yang berkaitan dengan gejala-gejala yang mempengaruhi ketidakberhasilan siswa dalam pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia.

Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini, peneliti berhasil mengumpulkan data lapangan yang diperoleh dari hasil pengumpulan informasi awal. Data tersebut adalah rendahnya motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa dari dua sekolah sampel. Hasil pencatatan inilah yang melandasi peneliti untuk mengembangkan buku ajar bahasa Indonesia yang berbasis potensi diri. Dalam tahap perencanaan ini pula peneliti melakukan *pretest*, yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan tentang puisi dan cinta tanah air. Hasil *pretest* pada siswa kelas V SDN Kanigoro 03 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas untuk pelajaran Bahasa Indonesia sudah hampir mencapai KKM. Siswa yang nilainya belum mencapai KKM ada 4 orang. Hal ini yang menjadi landasan perlunya dilakukan penelitian lanjutan agar nilai rata-rata kelas dapat mencapai di atas KKM. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa yang belum antusias dalam proses pembelajaran ada sekitar 10 siswa, atau separuh kelas.

Hasil *pretest* pada siswa di MIN Manisrejo Kota Madiun juga menunjukkan hasil yang hampir sama dengan di SDN Kanigoro 3. Nilai untuk hasil *pretest* sudah banyak siswa yang mencapai

KKM, akan tetapi dalam proses pembelajaran ditemukan kondisi bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum menarik dan menyenangkan. Masih ditemukan siswa yang belum antusias, suasana kelas tidak kondusif, dan penanaman karakter belum optimal.

Berdasarkan kondisi awal inilah, disusun rencana atau program penelitian yang rinci dan bertahap, yaitu: (1) Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, dan materi yang akan diajarkan sesuai dengan prota dan promes yang dimiliki guru; (2) Menentukan permainan tradisional yang sesuai untuk dengan karakter materi, KI, dan KD; (3) Menentukan alat dan bahan untuk membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional; (4) Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional; (5) Menyusun buku petunjuk penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran; (6) Menggunakan buku tersebut dalam proses pembelajaran; (7) Menentukan evaluasi dan penilaian yang tepat.

Pengembangan Format Produksi Awal dengan Expert Judgement

Pengembangan format produksi awal, dalam hal ini adalah pembuatan buku petunjuk penggunaan permainan tradisional kepada dua validator, yaitu validator pembelajaran bahasa Indonesia dan validator desain grafis. Format yang disusun oleh peneliti meliputi 3 buah buku petunjuk permainan tradisional yaitu: Ayo Bermain Engkling, Mari Bermain Egrang Harta Karun, dan Asyiknya bermain Dakon Bahasa. Ketiga buku yang disusun oleh peneliti dikonsultasikan kepada ahli

pembelajaran bahasa Indonesia dan ahli desain grafis.

Garis besar pengembangan format produksi awal buku petunjuk permainan tradisional adalah sebagai berikut.

1. Buku Petunjuk Permainan Egrang Harta Karun berisi Cover/sampul, Sejarah Egrang, Pemain, Tempat permainan, Aturan permainan, Nilai budaya, Desain media, Prosedur Penggunaan, Evaluasi dan Penilaian, Contoh penggunaan lengkap dengan kelas, KI, dan KD.
2. Buku petunjuk permainan Engkling, berisi Cover/Sampul, Pengetahuan tentang permainan Engkling, Langkah-Langkah Permainan, Contoh penggunaan permainan Engkling dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Buku Petunjuk Permainan Dakon Bahasa yang berisi Sejarah Permainan Dakon, Alat yang digunakan dalam permainan dakon, Cara Bermain Dakon, Dakon Bahasa, Contoh penggunaan permainan Dakon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil penilaian proses pengembangan buku petunjuk permainan tradisional dalam pembelajaran dari validator pembelajaran bahasa Indonesia adalah ketiga draft buku tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya untuk mendapatkan kesempurnaan, maka akan dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar dari masing-masing validator, salah satu diantaranya adalah komposisi bentuk lebih variatif dan tidak monoton. Setelah direvisi, maka buku tersebut

22

akan diujicobakan pada tahap uji coba awal.

Uji Coba Terbatas

Uji coba awal dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru dan diujicobakan pada siswa kelas V MIN Manisrejo.

Hasil wawancara dengan guru dibedakan menjadi tiga yaitu (1) hal-hal yang disukai dari media dan buku petunjuk, tampilan media dan buku petunjuk, kesesuaian dengan KI dan KD; (2) hal-hal yang tidak disukai antara lain, terdapat beberapa penulisan kata yang salah dan penggunaan huruf dan model huruf perlu dibenahi, dan (3) saran untuk perbaikan salah satunya adalah tampilan perlu diperbaiki.

Dari hasil wawancara dengan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak masukan untuk perbaikan dalam pembuatan media dan buku petunjuk permainan tradisional dalam pembelajaran dan akan direvisi, kemudian akan diujicobakan pada tahap uji coba lapangan.

Hasil uji coba awal pada siswa kelas V MIN Manisrejo menunjukkan bahwa siswa tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional. Suasana pembelajaran lebih hidup dan bersemangat, kerjasama, dan kedisiplinan siswa cukup baik. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa sangat baik terhadap penggunaan media dan buku petunjuk tersebut.

Dari hasil wawancara dan hasil ujicoba awal pada siswa membuktikan bahwa media dan buku petunjuk permainan tradisional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini sudah layak untuk diujicobakan, tetapi juga masih banyak terdapat kesalahan, contohnya kesalahan dalam penulisan kata, untuk itu perlu

direvisi dan akan diujicobakan kembali pada tahap uji coba lapangan.

Tahap Revisi Produk

Berdasarkan kekurangan dalam pelaksanaan uji coba awal dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru, maka dilakukan revisi sesuai dengan masukan untuk

35 sempurnaan produk.

Uji Coba Lapangan (Uji Coba Secara Luas)

Uji 14a awal ini menghasilkan data kuantitatif dari hasil belajar yang dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan khusus yang dicapai. Uji coba lapangan diujicobakan kepada siswa kelas V MIN Manisrejo dan siswa kelas III SDN 03 Kanigoro. Data kuantitatif diperoleh hasil evaluasi/penilaian proses dan hasil pembelajaran. Kriteria penilaian didasarkan pada teori Burhan Nurgiantoro (2010: 487). Hasil nilai siswa adalah sebagai berikut.

Persentase Kategori Nilai Mahasiswa Tahap Uji Coba Lapangan

Persentase setiap kategori nilai siswa dihitung dengan membagikan frekuensi nilai siswa setiap kategori dengan jumlah keseluruhan siswa dikalikan seratus persen. Persentase setiap kategori nilai siswa dihitung untuk mengetahui berapa persen siswa yang mendapatkan nilai tertentu, sehingga dapat diketahui hasil dari pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan tradisional dan buku petunjuk menggunakan media tersebut. Perhitungannya sebagai berikut.

Berdasarkan hasil perhitungan didapat data bahwa persentase kategori nilai siswa pada hasil uji coba lapangan, kategori nilai tertinggi, yakni antara 90-99

hanya diperoleh oleh seorang siswa dengan nilai 90 dengan persentase 5%. Kategori nilai antara 80-89 diperoleh 65% dari keseluruhan jumlah siswa. Sedangkan kategori nilai yang paling rendah terletak pada nilai antara 70-79 dengan persentase 30%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada tahap uji coba lapangan pada pembelajaran bahasa Indonesia dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil perhitungan didapat data bahwa persentase kategori nilai siswa pada hasil uji coba lapangan, kategori nilai tertinggi, yakni antara 90-99 hanya diperoleh oleh 3 siswa dengan nilai 90 dengan persentase 15%. Kategori nilai antara 80-89 diperoleh 60% dari keseluruhan jumlah siswa. Sedangkan kategori nilai yang paling rendah terletak pada nilai antara 70-79 dengan persentase 25%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada tahap uji coba lapangan pada pembelajaran ini dikatakan berhasil.

Revisi Produk Akhir

Setelah melalui tahap uji coba lapangan, dan evaluasi terhadap produk, maka tahap berikutnya adalah revisi terakhir terhadap produk. Revisi akhir pada produk berupa buku pengembangan permainan tradisional Jawa untuk menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk sekolah dasar ini adalah pada bagian tata letak (*setting and lay out*) dan mencermati penggunaan bahasa. Setelah revisi selesai selanjutnya buku dicetak atau digandakan.

2. Efektivitas Penggunaan Permainan Tradisional Jawa Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar

Kriteria dan indikator keefektifan penggunaan permainan

tradisional Jawa untuk menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk sekolah dasar sudah dirumuskan terlebih dahulu. Berdasarkan indikator tersebut dilakukan observasi dan wawancara.

Tabel 1. Indikator keefektifan Media Permainan Tradisional Jawa

No	Kriteria Efektif Permainan Tradisional	Indikator Efektif
1	Siswa senang	1. Siswa selalu ingin bermain 2. Siswa tidak mudah bosan 3. Siswa selalu mengulang-ulang permainan
2	Siswa antusias dalam bermain	1. Siswa selalu ingin mencoba 2. Siswa tidak mudah putus asa
3	Memacu siswa untuk berbicara dan menulis	1. Siswa berani mengungkapkan isi pikirannya baik kepada teman maupun gurunya melalui lisan dan tulisan dengan bahasa yang santun
4	Melatih mental siswa	1. Siswa berani bertanya baik pada teman maupun gurunya 2. Berani mengungkapkan ide
5	Tumbuh jiwa sosial siswa	1. Siswa saling membantu 2. Siswa tidak berebut permainan
6	Menumbuhkan kerja sama	1. Siswa melakukan pembagian tugas 2. Siswa tidak

		menunjukkan sikap egois untuk menguasai permainan sendiri 3. Siswa saling membantu dalam menyelesaikan permainan
7	Melatih kesabaran siswa	1. Siswa tidak berebut permainan 2. Siswa tidak mudah putus asa
8	Melatih konsentrasi	1. Siswa tidak ramai sendiri 2. Siswa tidak bermain selain permainan yang ditentukan oleh guru
9	Melatih kejujuran dan sportif siswa	1. Siswa mampu menyusun mengerjakan soal dalam permainan

Berdasarkan ³⁹ hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan tradisional dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa berbanding 82 : 80, terdapat selisih nilai ²⁷ yang tidak banyak, akan tetapi sudah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Indonesia lebih baik daripada yang tidak menggunakan media. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional Jawa efektif untuk penanaman karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

SIMPULAN

1. Proses pengembangan permainan ⁴⁵ tradisional Jawa untuk menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk ⁹ sekolah dasar dilakukan melalui tahap pengumpulan informasi awal, tahap

perencanaan, tahap pengembangan format produksi awal, tahap uji coba awal, tahap revisi produk, tahap uji coba lapangan, tahap revisi produk, tahap uji lapangan, tahap revisi produk akhir, sehingga dihasilkan buku pedoman permainan Engkling, Permainan Egrang Harta Karun, dan Permainan Dakon Bahasa.

2. Efektivitas penggunaan permainan tradisional Jawa untuk menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk sekolah dasar terbukti efektif dengan ditunjukkan tercapainya indikator yang ditentukan, yaitu siswa senang dan antusias, melatih keterampilan berbahasa siswa, melatih mental, kerja sama, kejujuran siswa. Hasil nilai rata-rata kelas yang diajar dengan menggunakan permainan tradisional lebih tinggi daripada kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media.

REFERENSI

- Burhan Nurgiantoro. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (edisi ketiga). Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Borg, Walter R, dan Meredith D. Gall. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.
- Eni Winarsih dan Rahayu Sulistyowati. 2013. “Kreasi Permainan Tradisional “Engkling” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa, Interaksi Sosial, dan sebagai Sarana Pendidikan Anti Korupsi Pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Madiun” dalam *Jurnal Widyabastra* Vol.2 no.2 Desember 2013. IKIP PGRI Madiun.
- James Danandjaja. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Susanti, Siswati, dan Widodo.2010.“Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD(study eksperimental pada siswa kelas 3 SDN Sronдол Wetan 04-09 dan SDN Sronдол Wetan 05-08” dalam *Jurnal Psikologi* Vol.8 No.2 Oktober 2010 hal 147. Universitas Diponegoro.
- Taufina. 2009. “Authentic Assesment dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah SD” dalam *Jurnal Pedagogi* Vol. IX No. 1 April 2009 hal 113. Universitas Negeri Padang.
- Wina Sanjaya. 2008. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup.

10 widyabastra

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.salamedukasi.com Internet Source	1%
2	Submitted to iGroup Student Paper	1%
3	fliphtml5.com Internet Source	1%
4	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	1%
5	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
6	ajuzar.wordpress.com Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1%
8	www.tksdmodelsleman.sch.id Internet Source	1%
9	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%

10	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1 %
11	web.iaincirebon.ac.id Internet Source	<1 %
12	kominfo.jatimprov.go.id Internet Source	<1 %
13	Seri Susmayati, Enung Nugraha, Wida Rachmiati. "PENGEMBANGAN MEDIA SIRKUIT LINGKARAN UNTUK MEMUDAHKAN SISWA DALAM MEMAHAMI KONSEP VOLUME KUBUS DAN BALOK", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2019 Publication	<1 %
14	annissayudhakusuma.wordpress.com Internet Source	<1 %
15	1library.co Internet Source	<1 %
16	Eni Indarwati. "Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Budaya Sekolah", Media Manajemen Pendidikan, 2020 Publication	<1 %
17	www.binsarhutabarat.com Internet Source	<1 %
18	jurnalnasional.ump.ac.id Internet Source	<1 %

19	vdocuments.site Internet Source	<1 %
20	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
21	Iis Uun Fardiana. "Penggunaan Metode Cooperative Integrated Reading and Compositon (CIRC) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Kelas IV MI Mambaul Huda Ngabar Ponorogo", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2015 Publication	<1 %
22	Sri Indasah, Devita Sulistiana, Mar'atus Sholihah. "PENGEMBANGAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2021 Publication	<1 %
23	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
24	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
25	pasca.uns.ac.id Internet Source	<1 %
26	repositori.umsu.ac.id	

<1 %

27

Arifin Riadi. "Hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMPN 17 Banjarmasin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS dan tanpa model pembelajaran Kooperatif", *Lentera: Jurnal Pendidikan*, 2017

Publication

<1 %

28

Luhur Agus Utomo, Muslimin Muslimin, Darsikin Darsikin. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg And Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 1 Marawola", *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 2016

Publication

<1 %

29

Naniek Kusumawati. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN MANGKUJAYAN I KABUPATEN PONOROGO", *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 2018

Publication

<1 %

30

dhaneswarii.blogspot.com
Internet Source

<1 %

31

dspace.uii.ac.id
Internet Source

<1 %

32	Internet Source	<1 %
33	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %
34	issuu.com Internet Source	<1 %
35	journal.student.uny.ac.id Internet Source	<1 %
36	kzyjc.cnjournals.com Internet Source	<1 %
37	nanopdf.com Internet Source	<1 %
38	ojs.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
39	repository.um.ac.id Internet Source	<1 %
40	smatenws.blogspot.com Internet Source	<1 %
41	thousands-passed.xyz Internet Source	<1 %
42	Qorri Ayuni, Sri Hastuti Noer, Undang Rosidin. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN	<1 %

REPRESENTASI MATEMATIS SISWA",
AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan
Matematika, 2020

Publication

43

ejournal.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

44

repository.unikama.ac.id

Internet Source

<1 %

45

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On