Penerapan Metode Permainan Tradisional Gorontalo ”Tengge-Tengge” Pada Mata Pelajaran Tematik Di SDN 3 Asparaga

ARTIKEL SKRIPSI

SRI SUSINDI M. DAU

F01419077

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO

GORONTALO

2023

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL SKRIPSI

Judul Penelitian	: Penerapan Metode Permainan Tradisional Gorontalo "Tengge- Tengge" Pada Mata Pelajaran Tematik Di SDN 3 Asparaga
Nama	: Sri Susindi M. Dau
NIM	: F01419077
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui Pembimbing:

Pembimbing I

Dr. Thamrin A. Kum, M.Pd.
NIDN. 8884540017

Pembimbing II

Fandi H. Pinggo, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 0922028803

Mengetahui:

Ketua Program Studi
S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yulanti S. Mooduto, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 0916078502

Penerapan Metode Permainan Tradisional Gorontalo ”Tengge-Tengge” Pada Mata Pelajaran Tematik Di SDN 3 Asparaga

[1]Sri Susindi M. Dau. [2]Dr. Thambrin A. Kum, M.Pd. [3]Fandi H. Binggo

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia 96261

Email **: Indridaud52@gmail.com[1], thambrinkum1@gmail.com[2], fandi.binggo@gmail.com**

ABSTRACT

SRI SUSINDI M.DAU. The Application of the Traditional Game "Tengge-Tengge" in Thematic Subjects at SDN 3 Asparaga. Advisor I : THAMRIN A. KUM and advisor II : FANDI H. BINGGO.

This study aims to apply the traditional game method "tengge-tengge" to thematic subjects. This study uses qualitative methods with data collection techniques carried out by observation, interviews, and documentation derived from primary data sources and secondary data.The results of the study using thematic learning at SDN 3 Asparaga have applied the traditional tengge-tengge game method. This can be seen in the application by jumping using one foot, must have kereweng or gacuk, kereweng or gacuk is thrown at the square, the players must jump to the plot, kereweng cannot exceed the box, the player throws the gacuk by turning his back, the participant who has the most rice fields is the winner.

Keywords: Tengge-Tengge Traditional Games, Gross Motoric, and Children

ABSTRAK

SRI SUSINDI M. DAU. Penerapan Permainan Tradisional “Tengge-Tengge” Pada Mata Pelajaran Tematik Di SDN 3 Asparaga. Pembimbing I : Dr. Thambrin A. Kum., M.Pd, dan Pembimbing II : Fandi H. Binggo., S.Pd, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk penerapan metode permainan tradisional ”tengge-tengge” pada mata pelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berasal dari sumber data primer dan data sekunder. Hasil penelitian menggunakan pembelajaran tematik di SDN 3 Asparaga sudah menerapkan metode permainan tradisional tengge-tengge. Hal ini dapat dilihat pada penerapan dengan melompat menggunakan satu kaki, harus memiliki kereweng atau gacuk, kereweng atau gacuk dilempar pada petak, para pemain wajib melompat kepetak, kereweng tidak boleh melebihi kotak, pemain melemparkan gacuk dengan cara membelakangi, peserta yang memiliki sawah paling banyak ialah pemenangnya.

Kata Kunci: **Permainan Tradisional Tengge-Tengge, Motorik Kasar, dan Anak**

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya Pendidikan bisa membantu dalam menaikkan kualitas asal daya manusia. Pendidikan berperan sangat penting dalam pembangunan dan adalah satu hal yang bisa menentukan maju mundurnya suatu bangsa, sebagai akibatnya tidak salah Jika pemerintah senantiasa menaikkan mutu Pendidikan. Pendidikan bisa dilakssiswaan dimana saja, adapun lembaga yg menyampaikan pendidikan adalah sekolah. Sekolah adalah daerah terjadinya proses belajar mengajar yang menyampaikan pedagogi secara formal, yg bertujuan buat menaikkan mutu Pendidikan. Dengan menggunakan salah satu tujuan yg dirumuskan dipembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan.

kehidupan bangsa sejalan dengan menggunakan pendapat yang dimengerti bahwa pendidikan diIndonesia wajib sesuai dengan falsafah negara menjadi yang ada pada UUD pasal 31 ayat 1 sampai 5 yang berbunyi: Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Setiap rakyat negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah harus membiayainya. Pendidikan dapat diartikan sebagai kasus yang sangat penting sekali dalam kehidupan. Bukan saja penting, bahkan perkara yang ada dalam pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Baik pada kehidupan keluarga, ataupun dalam kehidupan bangsa serta negara. Karna mengingat betapa pentingnya pendidikan untuk kehidupan bangsa serta negara, maka hampir semua bangsa yang ada di dunia menangani secara langsung masalah-masalah yang bekerjasama dengan pendidikan.

Metode pembelajaran yang bisa menaikan serta mengarahkan perhatian siswa sehingga mereka dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi sesama teman secara pribadi langsung menggunakan lingkungannya, serta siswa bisa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuan mereka. Terdapat empat manfaat dengan menggunakan media pembelajaran pada proses mengajar siswa, yaitu : 1) metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata sesuai atas komunikasi verbal, 2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih menonjol sebagai akibatnya dapat dipahami siswa dan kemungkinan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan pedagogi, 3) mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa sebab pedagogi akan lebih menarik serta mampu dipahami siswa, dan 4) siswa lebih poly melakukan aktivitas selama pembelajaran berlangsung, tidak hanya mendengarkan tatapi juga siswa mampu mengamati langsung. Dengan begitu penggunaan media atau menggunakan metode pembelajaran yang akan menunjang proses belajar mengajar agar siswa dapat memahami dan mengingat materi yang akan disampaikan oleh guru secara cepat dan mudah ditangkap oleh siswa.

Salah satu metode pembelajaran yg efektif buat menaikkan kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran siswa tingkat SD adalah permainan tradisional. Permainan tradisonal adalah permainan yg telah diturunkan berasal satu generasi ke generasi berikutnya, dimana permainan tradisional mempunyai fungsi pada aspek fisik, motorik, serta

kepribadian bagi siswa. Permainan tradisional ialah suatu aktivitas permainan yg tumbuh dan berkembang didaerah eksklusif, dengan nilai-nilai budaya serta tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi kegenerasi berikutnya. asal permainan ini, siswa mampu mengembangkan potensi yg dimilikinya, dan memperoleh pengalaman yg berguna serta bermakna, bisa membina hubungan menggunakan sesama teman, menaikkan disparitas agama, dan bisa menyalurkan perasaan-perasaan yg tertekan serta tetap melestarikan serta menyayangi budaya bangsa.

Adapun fakta, motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik masih begitu rendah. dengan demikian mutu pembelajaran tematik belum mampu mencapai apa yang dibutuhkan, karena masih banyak siswa yg memiliki persepsi yang negatif dalam mempelajari mata pelajaran tematik. Terbukti sebagian besar banyak siswa beranggapan bahwa tematik merupakan pelajaran yang begitu sangat membosankan, materinya yang begitu luas sehingga siswa sulit untuk dapat memahaminya. Hal tersebut disebakan guru yang kurang menarik motivasi belajar siswa untuk belajar. Akibatnya disaat pembelajaran sebagian besar siswa bermain, mengganggu teman sebangkunya, mengajak siswa lain bermain di saat guru masih memberikan pembelajaran, peneliti juga memperhatikan bahwa motivasi belajar siswa kurang nampak.

Permainan tradisional adalah semua bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu kalah dan diwariskan secara turun temurun dari generasi kegenerasi (Purwaningsih, 2006: 22). Hampir sama dengan Purwaningsih, Sukirman Dharmamulya, dkk (2010: 19) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk atau wujud kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Permainan tradisional siswa adalah aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan identitas budayanya ditengah masyarakat lain. Permainan tradisional juga dikenal sebagai kegiatan yang reaktif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat dan peran penting dalam segala aspek bagi para pemainnya. Manfaat yang ditimbulkan dari permainan tradisional ini sangatlah bermacam-macam. Menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 52) menyebutkan bahwa terdapat beberapa manfaat dari permainan tradisional, antara lain:

1) Siswa menjadi begitu kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang, benda, gambar, ataupun tumbuhan yang ada di sekitar. Hal ini mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam meciptakan alat-alat permainan.
2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap siswa, saat bermain siswa akan melepaskan emosinya. Mereka akan berteriak, tertawa, dan bergerak mengikuti suasana permainan.
3) Mengembangkan kecerdasan intelektual siswa.
4) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal siswa. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara

berkelompok. Dengan kelompok siswa dapat mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain atau orang yang ada disekitarnya.

5) Mengembangkan kecerdasan logika pada siswa. Beberapa permainan tradisional melatih siswa untuk berhitung dan menentukan Langkah-langkah yang harus mereka lewati.
6) mengembangkan kecerdasan kinestetik siswa. Permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk dapat bergerak, melompat, berlari, menari, berputar, dll.
7) Mengembangkan kecerdasan natural pada siswa. Permainan tradisional mendekatkan siswa terhadap alam sekitarnya sehinga mereka lebih menyatu dengan alam.
8) Mengembangkan kecerdasan spasial pada siswa. Bermain peran dalam permainan tradisonal mendorong mereka untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran.
9) Mengembangkan kecerdasan musical siswa.
10) Mengembangkan kecerdasan spiritual siswa. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah dalam bermain.

Tengge-Tengge yaitu permainan jingkat-jingkat atau melompati kotak satu ke kotak lainnya dan sebelum melemparkan gacu terlebih dahulu menggambar kotak-kotak di atas tanah (Muslimah & Lubis, 2018). Permainan Tradisional Tengge-Tengge merupakan salah satu permainan khas dari daerah Gorontalo. Dan daerah Gorontalo juga mempunyai beberapa permainan tradisional selain tengge-tengge, permainan tradisional tersebut adalah Bilu-Bilulu adapun pengertian dari permainan Bilu-Bilulu menurut Binggo, Pongoliu, & Noho (2018 : 2) adalah Sejarah perkembangan permainan ini terkait dengan proses masuknya perkembangan agama islam di daerah Gorontalo. Seorang lelaki pemburu burung yang bernama Bilulu sangat kewalahan menangkap burung kecil yang tak dapat terbang tinggi, menyelinap pada batang-batang padi dan semak-semak. Ketika ia berhasil menangkap burung dari jenis tekukur, maka ia menamakan burung itu dengan namanya sendiri yaitu Bilu-bilulu. Kegesitan burung itu pula dijadikan dasar pada setiap langkahnya memburu burung. Dikaitkan dengan sejarah burung Bilu-bilulu ini, tercipta permainan ketangkasan anak-anak menangkap buruannya yang bertumpuh pada sebuah lingkaran.

Menurut Apriani (2013 : 4) menyatakan cara bermainnya cukup sederhana saja, 1) melompat dengan menggunakan satu kaki pada setiap petak-petak yg sudah digambarkan sebelumnya diatas tanah agar dapat bermain, 2) setiap siswa harus memiliki kereweng atau gacuk yg biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu yang datar. 3) Kereweng atau gacuk dilempar pada salah satu petak yg digambar pada tanah, petak yang terdapat gacuknya tidak boleh diinjak atau ditempati sang setiap pemain, 4) jadi para pemain wajib melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yg ada. 5) ketika melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang disediakan, Bila melebihi, maka dinyatakan gugur, dan diganti menggunakan pemain selanjutnya. 6) Pemain yg menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk menggunakan cara membelakangi

tengge-tenggenya, Jika pas pada petak yg dikehendaki, maka petak itu akan menjadi “sawahnya”, adalah di petak tadi pemain yang bersangkutan dapat menginjak menggunakan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. 7) Peserta yang memiliki sawah paling banyak ialah pemenangnya.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi permasalahn sebagai berikut :

1) Guru mengajar masih bersifat satu arah
2) kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran
3) siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran
4) siswa kurang berani untuk menanggapi atau mengajukan pertanyaan

Fokus Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang masalah, maka fokus masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana penerapan permainan tradisional Gorontalo *Tengge-tengge* pada mata pelajaran tematik ?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah, Penerapan metode permainan tradisional gorontalo “tengge-tengge” pada mata pelajaran tematik di SDN 3 Asparaga.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang ini digunakan untuk penelitian adalah dengan pendekatan berbagai macam jenis penelitian secara deskriptif. Peneliti menggunakan jenis pendekatan yaitu dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dikarenakan peneliti bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan yang baru serta gambarannya terkait dengan strategi apa yang digunakan oleh guru kelas untuk menghidupkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan tradisional dalam pembelajaran tematik.

Sumber Data

Sumber data yang didapatkan pada penelitian tanpa ada rekayasa. Peneliti mencari informasi dari orang-orang dan dokumen yang tepat yang berada di lingkup situasi tersebut. Sehingga beberapa sumber data yang di manfaatkan dalam penelitian ini meliputi:

a. Data Primer

Data yang di peroleh dari sumbernya langsung, di amati dan di catat secara langsung seperti wawancara, observasi serta dokumentasi dengan pihak yang terkait atau informan yang mengetahui secara jelas mengenai masalah yang sedang diteliti. Dalam hal ini sumber utama untuk memperoleh data tentang spiritual adalah seorang informan. Informan yang dimaksud yaitu yang mempunyai cirri-ciri antara lain memiliki karakter yang sesuai dengan latar belakang penelitian. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini yaitu, kepala sekolah, pendidik, siswa dan orang tua.

b. Data Sekunder

Adapun data sekunder merupakan data yang di peroleh dari data yang sudah pernah ada dengan mempunyai hubungan masalah yang di teliti, yaitu meliputi literature-literature yang ada, dokumen-dokumen yang sangat penting serta mendukung untuk melakukan penelitian.

Prosedur Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Nazir (dalam setyawati 2019:4) pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan

pengamatan secara langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Pengamatan baru ini tergolong sebagai teknik pengumpulan data jika pengamatan tersebut mempunyai kriteria sebagai berikut:

a. Pengamatan digunakan untuk penelitian dan telah direncanakan secara sistematis.
b. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan oleh peneliti.
c. Pengamatan tersebut di catat secara sistematis dan di hubungkan dengan proporsi umum bukan di paparkan sebagai suatu set yang menarik perhatian saja.
d. Pengamatan dapat di cek dan di control atas validitas dan reabilitasnya observasi atau pengamatan yang di lakukan peneliti secara langsung pada objek yang diteliti, yang dalam hal ini adalah Penerapan Metode Permainan Tradisional ”Tengge-Tengge” Pada Mata Pelajaran Tematik di SD Negeri 3 Asparaga.

b. Wawancara/Interview

Menurut Sugiyono (2016:317) bahwa wawancara atau *interview* merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh kedua belah pihak yakni peneliti yang mengajukan pertanyaan dan yang terwawancara yaitu informan yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Meskipun wawancara merupakan proses percakapan yang berbentuk tanya jawab dengan tatap muka, wawancara merupakan proses pengumpulan data untuk suatu penelitian. Wawancara adalah situasi berhadap-hadapan antara pewawancara dan responden yang dimaksudkan untuk menggali informasi yang diharapkan, dan bertujuan mendapatkan data tentang responden dengan minimum bias dan maksimum efisiensi. Sementara Steward & Cash (Hakim: 167) mendefinisikan wawancara sebagai sebuah proses komunikasi dyad (interpersonal), dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, bersifat serius, yang dirancang agar tercipta interaksi yang melibatkan aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara mencari tentang hal-hal atau variabel yang berupa buku, surat kabar, catatan, transkip, majalah dan lain sebagainya (Suharsimi Arikunto, 1999:206). Metode dokumentasi ini dapat digunakan untuk mencari data yang jumlahnya sesuai dengan sarana prasarana yang ada diperpustakaan yang ada disekolah dan catatan yang bersifat relevan dengan permasalahan dalam penelitian.

Analisis Data

Menurut Moleong (2004:103), bahwa analisis data ialah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data. Demikian halnya dengan pendapat dari (Nurdin, Ismail dan Sri Hartati, 2019 : 203) Teknik analisis data dalam penelitian ini difokuskan dalam proses penelitian di lapangan. Data penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali.

a. Pengumpulan Data

pengumpulan data yaitu mengumpulkan data dilokasi penelitian dengan melakukan observasi, wawancara, serta dokumentasi dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan dan berikutnya.

b. Reduksi Data

Adapun menurut Sugiyono (2018:247-249) Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting yang sesuai dengan topik penelitian, mencari tema dan polanya, pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam mereduksi data akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai dan telah ditentukan sebelumnya. Dengan demikian pula data yang di peroleh kemudian di reduksi akan memberikan gambaran yang cukup jelas, dan akan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

c. Penyajian Data/Data Dusplay

Pada penyajian data yang diperolah dengan berbagai macam jenis, jaringan kerja, keterkaitan aktivitas maupun tabel. Melalui penyajian data tersebut maka data terorganisasikan, dengan secara tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin praktis.

Melalui penyajian data tersebut, maka data terorgannisasikan, dan tersusun sehingga akan semakin mudah dipahami (Sugiyono, 2018: 249). Dengan display data maka akan mempermudah untuk melakukan pemahaman apa yang telah di pahami tadi. Pada saat melakukan display data selain dengan teks naratif juga dengan gambar bahkan grafik maupun chart.

d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yaitu dalam pengumpulan data, peneliti harus mengerti terhadap sesuatu yang di teliti langsung di lapangan dengan menyusun pola-pola pengarahan dan sebab akibat. Menurut Miles and Huberman (Sugiyono, 2016:337) mengemukaan bahwa dalam analisis data dalam penelitian kualitatif di lakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat aktivitas dalam analisis data kualitatif di lakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data reduction, data display dan conclusion drawing/verification.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Melompat menggunakan satu kaki pada setiap petak-petak yang sudah digambarkan

Berdasarkan indikator pertanyaan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa Permainan tradisional tengge-tengge itu memang menggunakan satu kaki, dari jaman dulu sampai sekarang permainan tengge-tengge ini memang hanya menggunakan satu kaki tapi tergantung gambar dan aturan permainannya. Tengge-tengge merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya.

2. Setiap siswa harus memiliki kereweng atau gacuk

Berdasarkan hasil wawancara maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebelum memulai permainan siswa harus menyiapkan alat untuk

bermain. Alat itu berupa pecahan keramik dan batu yang tipis.

3. Kereweng atau gacuk dilempar pada salah satu petak yg digambar pada tanah, petak yang terdapat gacuknya tidak boleh diinjak atau ditempati sang setiap pemain

Berdasarkan hasil wawancara maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap kereweng yang dilemparkan saat bermain tidak bisa melebihi kotak yang dimaksud.

4. Para pemain wajib melompat kepetak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak yang ada

Dari hasil wawancara dan pernyataan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebelum bermain bapak/ibu guru terlebih dahulu mencontohkan cara bermain tengge-tengge dengan cara bapak/ibu guru melompat kesemua petak yang ada.

5. Ketika melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang disediakan, bila melebihi maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain selanjutnya.

Dari hasil wawancara dan pernyataan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebelum bermain bapak/ibu guru terlebih dahulu menjelaskan peraturan peraimainan dimana jika ada gacuk yang dilemparkan tidak bisa melebihi kotak yang ditentukan.

6. Pemain yg menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk menggunakan cara membelakangi tengge-tenggenya

Dari hasil wawancara dan pernyataan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa mencari sawah dengan cara membelakangi gambar tengge-tengge kemudian siswa melemparkan gacuknya dengan asal jika gacuk tersebut jatuh dikotak maka siswa tersebut mempunya sawah dan jika tidak maka dilanjutkan dengan siswa lainnya.

7. Peserta yang memiliki sawah paling banyak ialah pemenangnya.

Dari hasil wawancara dan pernyataan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan kebanyak dari siswa mengalami kesusahan pada saat melemparkan gacuk dengan cara membelakangi gambar tengge-tenggenya. Tapi mereka sangat menikmati apa yang mereka bermainnkan.

4. DAFTAR PUSTAKA

Aditya, D. Y. (2016). *Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(2).

Apriani, D. (2013). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*. *PAUD Teratai*, *2*(1), 1-13.

Arikunto, Suharsimi. (1996). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Damiri, Ahmad. (1992). Anatomi Manusia Bandung : FPOK IKIP Bandung. Giriwijoyo, Santoso. (2004). Ilmu Faal Olahraga.

Arikunto, Suharsimi, 1999. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Daradjat, Zakiah, dkk. 2008. *Metodik Khusus Pengajaran Islam.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hakim, L. N. (2013). *Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit.*

Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial, 4(2), 165-172.

Kurniawati, Eus. 2016. *Permainan Tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa*. Jakarta : Prenada Media Group.

Nur, H. (2013). *Membangun karakter siswa melalui permainan siswa tradisional.* Jurnal pendidikan karakter, 4(1).

Nurdin, Ismail dan Sri Hartati. 2019. Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.

Maulida, S. H. (2019, November). *Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek*. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 3, pp. 561-569).

Moleong, J Lexy , 2004. *Metode Penelitian Kualitatif,* Bandung: Rosdakarya

Muslimah, I. (2018). *Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Usia 5-6 Tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai*. Jurnal Raudhah, 6(2).

Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Siswa Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. PAUDIA:* Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Siswa Usia Dini, 3(2 Oktober).

Purwaningsih, Ernawati. 2006. *Permainan tradisional siswa: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan.* Jatra: Jurnal sejarah dan budaya.

Sanjaya, Wirna. 2008. *Strategi pembelajaran.* Jakarta: kencana Prenada Media.

Setyawati, R. M. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Media Big Book pada Kelompok B di Tk Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah surakarta).

Sobry, Sutikno. 2007. *Strategi belajar mengajar melalui penanaman konsep umum.* Bandung: Refika Aditama.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta. . 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, H. B. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian. Surakarta: UniversitasSebelas Maret Press.

Sujarno, dkk. 2011. *Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter siswa.* Yokyakarta: Balai pelestarian Nilai Budaya.

Yusuf, Syamsu. 2011. *Perkembangan siswa : mata kuliah dasar profesi (MKDP).* Jakarta : Rajawali Pers.