

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

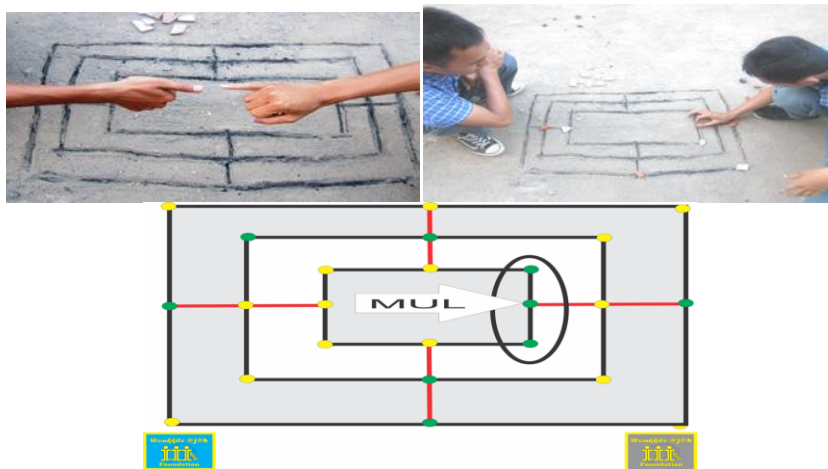
Berbagai macam permainan tradisional yang ada di Kota Cilegon sejatinya hampir mirip dengan permainan tradisional yang ada di daerah lainnya. Menurut narasumber Bapak Mulyadi (Pendiri Komunitas Wonkkite) saat melakukan wawancara yakni menurut beliau bahwa sebenarnya Kota Cilegon tidak memiliki ciri khas permainan tradisional, karena Cilegon menjadi kota pada tahun 1999 sedangkan tahun 1999 hingga 2000-an anak-anak sudah jarang memainkan permainan tradisional. Namun menurut beliau, ada beberapa permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh orang-orang terdahulu yang merupakan adopsi dari permainan dari daerah Serang karena dahulu Cilegon sebelum menjadi kota masuk dalam Kabupaten Serang.

Selaras dengan buku yang telah disusun oleh Bapak Ahdi (Salah Satu Pendiri Komunitas Wonkkite di Cilegon) terkait permainan tradisional yang ada di Kota Cilegon yang pernah beliau kumpulkan melalui penelitiannya selama 4 tahun mulai dari tahun 2010 hingga tahun 2014. Permainan tradisional dibawah ini merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak 90-an, namun seiring perkembangan zaman permainan ini sudah mulai punah sehingga beliau berinisiatif mengumpulkan permainan tradisional melalui pendahulu yang sudah menetap di Kota Cilegon.

Selain itu, jenis-jenis permainan tradisional dibawah ini bukan hanya hasil penelitian Bapak Ahdi semata namun terdapat juga beberapa tambahan dari informan beberapa narasumber yang saya temui. Di bawah ini merupakan beberapa jenis permainan tradisional di Kota Cilegon yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti.

A. Jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Kota Cilegon

1. Permainan Tradisional Mul-Mulan¹



(Gambar 4.1. Permainan tradisional Mul-Mulan)

Aturan main, antara lain:

- 1) Binsut lebih dulu untuk menentukan siapa yang lebih dulu menempatkan anak main

¹Empi Supriyadi Sufda dan Ahdi Zukhruf Amri, *Bubur Cilegon*, (Cilegon: Wonkkite @j@h Foundation, 2014), 51-66.

- 2) Setiap pemain memegang 10 (sepuluh) biji/pion dan masih dipegang belum menempatkan biji ke area permainan
- 3) A menempatkan posisi anak mainnya
- 4) B menempatkan posisi anak mainnya, supaya A tidak dalam posisi mul
- 5) A menempatkan posisi anak main lainnya supaya dalam posisi mul
- 6) B segera menyekatnya dengan menempatkan anak main, supaya A tidak menjadi mul
- 7) A tetap berusaha menempatkan anak mainnya dalam posisi mul
- 8) B menempatkan anak mainnya supaya A tidak dapat ngemul
- 9) Tidak tertutup kemungkinan B juga dapat menempatkan anak mainnya dalam posisi mul jika dianggap sudah aman
- 10) Apabila A terlebih dulu mul, maka A mengambil satu anak main B, dengan posisi yang menguntungkan A untuk *mal mil mul*

Catatan: mul = anak main dalam posisi sejajar tiga. Apabila salah satu anak main berposisi kesana kemari mul (sejajajar), jika sampai 3 sejajar disebut mal mil mul. Permainan berakhir apabila anak main lawan dapat diambil semua.

2. Permainan Tradisional Das-Dasan



(Gambar 4.2. Permainan tradisional das-dasan)

Aturan main, antara lain:

- 1) Binsut terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang lebih dulu main (menggerakkan anak mainnya).
- 2) Anak main bergerak maju ke depan (dengan serong atau sejajar) dan tidak boleh bergerak mundur
- 3) Memakan anak main lawan serong atau sejajar, dengan catatan posisi sesudah makan dua kotak dari posisi semula
- 4) A dapat memakan anak main B apabila ada didepan anak mainnya bahkan dapat memakan 2 anak main B apabila tidak terlindung
- 5) A dapat memakan anak main B walaupun didepan anak mainnya, asalkan anak main B berlapis 2 (dua)
- 6) Jika lupa makan pion lawan melainkan menjalankan pion selanjutnya maka lawan mainnya mengatakan “das” dan lawan boleh mengambil pion lawannya maksimal 3.

Catatan: Permainan Tradisional das-dasan ini terdapat 2 pemain dan masing-masing memiliki 16 pion. Permainan ini dimenangkan oleh pemain yang pionnya masih banyak.

3. Permainan Tradisional Pasang-Pandung



(Gambar 4.3. Permainan Tradisional Pasang-pandung)

Aturan main, antara lain:

- 1) Permainan ini dilakukan secara kelompok, tiap kelompok 2 orang
- 2) Binsut terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang kalah dan menang. Yang kalah duduk ditanah
- 3) Yang kalah duduk berhadapan. Kaki di lunjurkan ujung kaki bertemu dan bersusun ke atas berselang seling
- 4) Lawan melompati kaki bersusun bolak balik. Apabila dalam lompatan tersebut kaki lawan menyentuh susunan kaki, maka lawan yang ganti pasang-pandung
- 5) Kangkangkan kaki lebar-lebar, kedua ujung kaki bertemu

6) Gerak yang dilakukan lawan main apabila tidak menyentuh, seperti berikut:

- Meloncat (dibuat sekali lompatan) searah bergantian (bolak-balik).
- Meloncat (sekali lompatan) serong kanan bergantian bolak-balik.
- Meloncat (sekali lompatan) serong kiri bergantian bolak-balik.
- Meloncat (dibuat dua kali loncatan) serong kanan dan kiri bergantian bolak-balik
- Meloncat (dibuat dua kali loncatan) serong kanan dan kiri dengan satu kaki dan tiap loncatan jari tangan menyentuh tanah seolah memungut
- Meloncat (dibuat dua kali loncatan) dengan jongkok badan (searah) bergantian bolak-balik

7) Apabila dapat dilakukan lawan main dengan mulus (tanpa tersentuh), maka kemenangan ada padanya. Dan bonusnya digendong bolak balik dengan batas gendong yang sudah disepakati lebih dulu.

4. Permainan Tradisional Bentengan



(Gambar 4.4. Permainan Tradisional Bentengan)

Bentengan dengan kata dasar benteng yang dianalogikan sebagai tempat tinggal atau rumah atau tanah air. Dalam permainan ini harus dilakukan secara berkelompok (bersama) mengisyaratkan bahwa manusia untuk hidup selalu dan akan selalu membutuhkan keberadaan orang lain.

Aturan main, antara lain:

- 1) 1 (satu) kelompok berjumlah sekitar 6-8 orang
- 2) Peserta yang mati/tertawan adalah peserta yang disentuh oleh lawan yang terakhir menyentuh/keluar dari benteng sendiri.
- 3) Kelompok yang menang adalah yang dapat menyentuh benteng lawan, dengan cara :
 - Menginjakkan kaki atau menyentuh benteng dan berteriak benteng
 - Mengepung benteng lawan dan beberapa pemain menyekap lawan
- 4) Cara menyelamatkan teman yang tertawan dengan cara menyentuh anggota tubuh teman.
- 5) Apabila telah menyelamatkan teman yang tertawan, maka harus kembali kebenteng/tidak boleh menangkap lawan meskipun keluar benteng terlebih dahulu lawannya dan tidak boleh menyelamatkan lebih dari satu dalam sekali penyelamatan.

5. Permainan Tradisional Gobag Sodor/ Gobagan



(Gambar 4.5. Permainan Tradisional Gobag Sodor/ Gobagan)

Aturan main, antara lain:

- 1) 2 tim berjumlah 8 orang (5 main dan 3 cadangan)
- 2) Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horizontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
- 3) Sedangkan tim yang menjadi “lawan (sedang main)”, harus berusaha melewati garis hingga garis paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke garis awal.

- 4) Penjaga garis horizontal mengubah arah penjagaan, karena pemain yang sudah berhasil menyentuh batu akan kembali menuju kedepan.
- 5) Tim “jaga” bertugas menjaga agar tim “lawan” tidak bisa menuju garis finish.
- 6) Tim “lawan” berusaha menuju garis finish dengan syarat tidak tersentuh tim “jaga” dan dapat memasuki garis finish dengan syarat tidak ada anggota tim “lawan” yang masih berada di wilayah start.
- 7) Tim “lawan” dikatakan menang apabila salah satu anggota tim berhasil kembali ke garis start dengan selamat (tidak tersentuh tim lawan).
- 8) Tim “lawan” dikatakan kalah jika salah satu anggotanya tersentuh oleh tim “jaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan. Jika hal tersebut terjadi, maka akan dilakukan pergantian posisi yaitu tim “lawan” akan menjadi tim “jaga”, dan sebaliknya.
- 9) Tidak diperkenankan menyentuh lawan main dengan memukul atau mendorong.

6. Permainan Tradisional Engklek Gunung/Kubah



(Gambar 4.6. Permainan Tradisional Engklek)

Aturan main, antara lain:

- 1) Dimainkan oleh dua orang
- 2) Pemain pertama ditentukan dengan *gamsut*, yang menang main terlebih dahulu
- 3) Dinyatakan mati apabila batu yang dilempar mengenai garis, memasuki kotak yang tidak berurutan, keluar kotak dan menginjak garis saat main.
- 4) Dinyatakan menang apabila mampu mendapatkan bintang/ kotak kekuasaan lebih banyak setelah melalui beberapa tahapan permainan. Dengan cara melempar batu tetapi membelakangi kotak/lapangan permainan
- 5) Tahap pertama adalah melempar batu kedalam kotak dengan berurutan dan pemain melompat/jingklak dengan menggunakan satu kaki. Sampai ke kotak yang berbentuk gunung dan balik kembali dengan cara yang sama lompat/jingklak sambil mengambil batu yang tadi dilempar pada kotak yang ditentukan
- 6) Tahap kedua yang disebut dengan kapalan. Yaitu menaruh batu di belakang/punggung tangan/jari-jari sambil di ayun-ayunkan dan kaki melompati kotak-kotak, batu jangan sampai jatuh.
- 7) Kotak yang sudah di kasih tanda bintang (daerah kekuasaan) tidak boleh di injak oleh lawan akan tetapi boleh di injak oleh yang menguasai kotak tersebut dengan dua kaki.

7. Permainan Tradisional Egrang/Jangkungan



(Gambar 4.7. Permainan Tradisional Egrang/ Jangkungan)

Aturan main, antara lain:

- 1) Main engrang layaknya seperti balap lari. Ada start, lintasan dan finish
- 2) Bahan terbuat dari bambo dengan ukuran
- 3) Tinggi keseluruhan 2 M, Tinggi kaki 50 CM
- 4) Panjang untuk pijakan kaki 40 CM
- 5) Panjang lintasan disesuaikan dengan kondisi lapangan
- 6) Apabila terjatuh biasanya mengulang dari awal
- 7) Ketika menggunakan Egrang atau Jangkungan, tidak boleh memakai alas kaki

8. Permainan Tradisional Dakon /Congklak



(Gambar 4.8. Permainan Tradisional Dakon/ Congklak)

Aturan main, antara lain:

- 1) Papan dakon/congklak yang memiliki 16 lubang, masing-masing 7 lubang di depan dan belakang, dan 1 lubang di pojok kanan dan kiri serta biji sawo.
- 2) Yang banyak mengumpulkan biji di lubang pojok yang menjadi milik kita dinyatakan pemenang.
- 3) Sebelum bermain, peserta melakukan *gamsut* dulu untuk menentukan siapa yang bermain lebih dulu.
- 4) Biji sawo yang berjumlah 98 disebar dalam setiap lubang di papan dakon, kecuali lubang di pojok kanan dan kiri. Jadi, setiap lubang berisi 7 biji sawo dan setiap peserta memiliki 49 biji yang tersebar di 7 lubang yang ada di depannya.
- 5) Permainan dimulai dengan mengambil seluruh biji di satu lubang dan menyebarnya satu per satu di lubang lain secara urut.

6) Untuk menyebar biji, ada beberapa aturan. Biji yang diambil dari satu lubang, dimasukkan ke lubang berikutnya satu per satu secara urut, termasuk ke lubang lawan. Jika melewati lubang pojok yang menjadi milik kita, maka satu biji yang kita genggam ditaruh di sana. Tapi, jika melewati lubang pojok milik lawan, kita tidak boleh menaruh biji di dalamnya. Karena :

- Kalau biji jatuh di lubang yang kosong, kita bisa mikul/ nembak. Dan bila berhasil akan semakin banyak biji yang terkumpul di lubang pojok milik kita, sehingga bisa memenangkan permainan.
- Untuk bisa mikul atau nembak , ada syaratnya.
- Mikul atau memikul bisa dilakukan bila biji terakhir yang disebar jatuh ke lubang kosong milik lawan, jadi kita bisa mengambil biji yang berada di kanan dan kiri lubang kosong itu untuk ditaruh di lubang pojok milik kita.
- Sementara nembak atau menembak, bisa dilakukan bila biji terakhir yang disebar jatuh ke lubang kosong milik kita, sehingga bisa mengambil biji di lubang lawan yang ada di seberang lubang kosong milik kita.

9. Permainan Tradisional Boy-Boyan



(Gambar 4.9. Permainan Tradisional Boy-boyan)

Permainan Tradisional Boy-Boyan adalah model permainan menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai.

Aturan main, antara lain:

- 1) Permainan diawali dengan *gamsut* untuk menentukan tim main dan jaga.
- 2) Satu orang sebagai penjaga lempengan (perwakilan dari kelompok jaga), yang lainnya/dari tim jaga bersiap-siap untuk menangkap bola/melempar bola ke tim main.
- 3) Satu orang sebagai pelempar bola kearah tumpukan lempengan batu

- 4) Untuk melempar bola tim main setiap 1 orang diberikan kesempatan 1 kali melempar, apabila orang pertama berhasil mengenai tumpukan lempengan batu, maka orang ke-2 dan 3 tidak usah melempar bola.
- 5) Apabila dari 3 orang perwakilan tim main tidak dapat mengenai tumpukan lempengan batu sampai roboh.
- 6) Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola dan melemparkannya ke tim main.
- 7) Apabila kelompok yang main terkena lemparan bola maka secara otomatis tim main menjadi kelompok jaga atau sebaliknya, dan segera mengambil bola untuk melempar ke kelompok lawan
- 8) Biasanya anggota tubuh yang tidak diperbolehkan untuk dilempar adalah kepala. Apabila mengenai kepala maka dianggap tidak sah/mati.
- 9) Apabila kelompok main dapat menyusun lempengan batu semua, maka permainan dihentikan, untuk memulai kembali permainan dari awal dan kelompok main kembali menjadi kelompok main dan sebaliknya.
- 10) Kelompok yang dianggap menang, apabila tim dapat menyusun lempengan batu.

10. Permainan Tradisional Jumprit (Petak Umpet)



(Gambar 4.10. Permainan Tradisional Petak Umpet/Jumprit)

Petak umpet adalah permainan tradisional yang telah ada sejak lama. Permainan ini menjadi hal yang menyenangkan dan seru karena dimainkan oleh beberapa orang dengan satu orang yang bertugas sebagai pencari mereka yang sedang bersembunyi namun tetap harus menjaga 'benteng' (tempat si pencari menutup mata dan menghitung).

Pemain yang bersembunyi pun harus mencari celah tanpa ketahuan untuk merebut benteng saat si penjaga tengah mencari mereka yang bersembunyi.

11. Permainan Tradisional Kelereng



(Gambar 4.11. Permainan Tradisional Kelereng)

Permainan kelereng adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media dalam melatih kemampuan-kemampuan pada diri anak. Manfaat permainan kelereng adalah:

- a. Dapat melatih kemampuan motorik halus anak.
- b. Meningkatkan konsentrasi anak dalam bermain.
- c. Mengembangkan bahasa anak.
- d. Dapat menjalin komunikasi dengan teman sebayanya, kerja sama dalam tim serta dapat menyelesaikan masalah pada saat bermain dan sebagainya. Interaksi sosial anak dengan teman-teman yang lain pun sangat baik.²

12. Permainan Tradisional Panggal (Gasing)



(Gambar 4.12. Permainan Tradisional Gasing)

Permainan ini diinspirasi dari penemuan buah perepat yang memiliki struktur bulat pipih, licin dan mudah diputar di atas lantai yang

²Roselli Sinaga, Nasriah, Hidayati Ida, "Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Puteri Sion Medan", *Jurnal Usia Dini*, Vol. 6, No.1, (Juni, 2020), 10-19.

datar. Kemudian, struktur buah perepat ini diadaptasikan dengan menggunakan kayu yang lunak agar mudah dibentuk.

Permainan gasing diinspirasi dari permainan “adu telur” yang dimainkan anak-anak dengan cara diikat tali nya pada ujung gasing lalu kemudian diputar dan diadu antara satu dengan lainnya. Cara ini akhirnya diadaptasikan pula pada kayu yang dibentuk seperti telur, di bawahnya ditancapkan paksi (sejenis besi berukuran kecil seperti paku yang runcing) agar dapat diputar lama dan seimbang di atas lantai.

13. Permainan Tradisional Tembang Anak Surantang-Surinting

Surantang surinting

Bibi semar nyolong gunting

Guntinge bibi laos

Sedakep tangan sios

(Surantang surinting

Bibi semar mencuri gunting

Guntingnya bibi laos

Sedakap tangan satu)

Tembang ini didramatisasi dengan gerak, gerak yang lucu dari tingkah laku anak-anak saat menyanyikan tembangnya.³

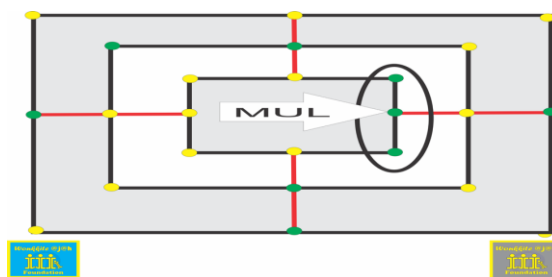
³ Empri Supriyadi Sufda dan Ahdi Zukhruf Amri, *Bubur Cilegon*, 6.

B. Integrasi permainan tradisional kota Cilegon untuk pembelajaran di sekolah dasar

Tentunya di setiap permainan tradisional sudah pasti memiliki nilai moral yang terkandung di dalamnya, serta permainan tradisional juga tentunya bisa digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan usia sekolah dasar merupakan usia dimana anak-anak masih senang bermain. Sehingga tepat sekali jika dalam pembelajarannya menggunakan permainan tradisional, dikarenakan bisa digunakan belajar sambil bermain supaya materi pembelajaran lebih mudah terserap oleh siswa.

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 menengah⁴, yakni sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional Mul-Mulan



(Gambar 4.13. bagan permainan mul-mulan)

⁴Peraturan 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

Dalam permainan tradisional mul-mulan terdapat nilai yang terkandung yaitu melatih motorik anak, melatih perkembangan kognitif anak dan fokus anak. Bisa dikatakan melatih motorik anak karena dalam permainan ini anak diharuskan untuk memindahkan batu (pion)nya disaat bermain, kegiatan memindahkan batu ini membutuhkan gerakan tangan dari pemainnya sehingga bisa dikatakan untuk melatih motorik anak. Selain itu, bisa dikatakan juga untuk melatih perkembangan kognitif karena dalam permainan ini anak dituntut untuk menyelesaikan masalah dengan memikirkan bagaimana supaya pion lawan tidak berjejer 3 agar tidak bisa mul (menang), sehingga bisa melatih konsentrasi anak dan kejelian anak serta kesabaran anak tentunya.

Terlepas dari nilai yang terkandung dalam permainan mul-mulan ini, dalam permainan ini juga tentunya memiliki unsur pelajaran. Permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya:

a) Mata pelajaran Matematika

- 1) Kelas 1 : materi mengenal bangun datar, sesuai dengan yang tertuang dalam KD 3.3.6 mengenal bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret. Bisa dilihat dari bentuk permainannya ada unsur persegi panjang didalamnya, sehingga permainan ini dapat digunakan sebagai latihan pemahaman materi mengenal bangun datar di kelas rendah. Cara memainkan seperti permainan mul-mulan pada

umumnya, karena permainan ini digunakan dalam pemahaman siswa di kelas rendah sehingga cukup memainkan permainan mul-mulan seperti biasanya saja sebagai tambahan wawasan anak mengenai bangun datar persegi panjang.

- 2) Kelas III : 1) materi keliling persegi panjang, sesuai dengan dalam KD 4.4.10 menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar. Selain dapat digunakan dalam materi mengenal bangun datar (persegi panjang), permainan ini juga dapat digunakan dalam latihan pemahaman konsep keliling bangun datar khususnya pemahaman konsep keliling persegi panjang menggunakan media lokal. Cara menerapkan permainan ini untuk digunakan dalam materi keliling bangun datar ialah 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 tersebut. Sebelum memulai pembelajaran, dikenalkan dahulu bahwa yang terdapat didalam gambar ialah permainan tradisional mul-mulan. Dengan demikian anak sudah dikenalkan budaya lokal dalam pembelajaran. 2) materi mengenal sudut, sesuai dalam KD 4.4.11 mengidentifikasi jenis sudut, (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku.

Karena dalam bentuk permainan ini terdapat berbagai jenis sudut yang bisa digunakan dalam latihan pemahaman materi konsep pengenalan sudut bangun datar. Aturan mainnya:

- Dalam pembelajaran ini siswa dibagi dalam kelompok kecil terdiri dari 5-6 orang.
- Kemudian siswa bisa diberikan perintah untuk menemukan sudut apa saja yang terbentuk ketika siswa berhasil melakukan mul (tiga sejajar) disaat mereka memainkan permainan tersebut.
- Setelah itu siswa mendiskusikan hasilnya bersama teman sekelompoknya.
- Kemudian memaparkan hasilnya didepan kelas dan dibahas bersama-sama.

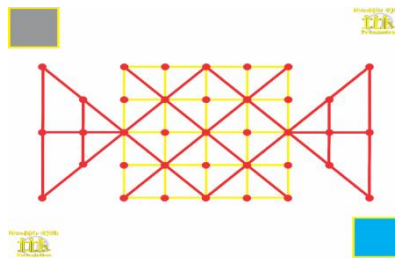
3) Kelas IV : materi hubungan garis bangun datar, sesuai dalam KD 4.4.10 mengidentifikasi hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret. Penerapan materi ini dalam menggunakan media permainan mul-mulan bisa dengan cara belajar kelompok. Aturan mainnya sebagai berikut:

- Sebelumnya siswa dibagi dalam kelompok kecil terdiri dari 4 orang.
- Kemudian siswa bisa diberikan perintah untuk menemukan garis apa saja yang terbentuk ketika siswa berhasil melakukan

mul (tiga sejajar) disaat mereka memainkan permainan tersebut.

- Setelah itu siswa mendiskusikan hasilnya bersama teman sekelompoknya.
- Kemudian memaparkan hasilnya didepan kelas dan dibahas bersama-sama.
- Tentunya sebelum menggunakan permainan ini guru telah menerangkan materinya.

2. Permainan Tradisional Das-Dasan



(Gambar 4.14. bagan permainan das-dasan)

Permainan tradisional das-dasan ini tentunya memiliki nilai yang terkandung didalamnya yaitu melatih logika dan fokus anak, karena dalam permainan ini membutuhkan konsentrasi saat memainkannya.

Adapun unsur pelajaran yang terkandung dalam permainan ini ialah sebagai berikut:

a) Mata pelajaran Matematika

- 1) Kelas II : materi tentang bangun datar, sesuai dengan yang termaktub dalam KD 4.4.9 mengklasifikasi bangun datar dan

bangun ruang berdasarkan ciri-ciri. Dapat dikatakan demikian, 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:

- Guru dapat menggunakan media ini dengan cara menuliskan nomor pada tiap bangun datar pada gambar yang telah disediakan.
- 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.
- Siswa memaparkan hasilnya didepan kelas.

2) Kelas III : materi bangun datar, sesuai dengan KD 3.3.10 menjelaskan dan menentukan keliling 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:

- Siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar.
- Tiap kelompok menunjuk satu orang untuk menjadi perwakilan yang akan memainkan permainan das-dasan.

- Sebelumnya guru telah menyiapkan beberapa kertas soal untuk latihan soal mengenai keliling bangun datar.
- Setelah menunjuk perwakilan tiap kelompok, siswa tersebut memainkan permainan das-dasan.
- Kemudian setelah memainkan permainan, tentunya akan menemukan kelompok mana yang menang dan kalah.
- 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.
- Di dalam kegiatan ini tentunya kedua kelompok sama-sama mengerjakan latihan soal mengenai keliling bangun datar, hanya saja redaksi penyebutannya berbeda.

Materi yang kedua yaitu, materi sudut yang sesuai dengan KD 3.3.11 menjelaskan sudut dan jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku. Tentunya dalam permainan ini memiliki bentuk bangun datar berbagai macam, sehingga terdapat berbagai macam jenis sudut yang tercipta didalamnya. Dengan demikian, permainan ini bisa digunakan dalam penerapan materi sudut dengan mencocokkan sudut yang ada didalam gambar permainan ini

dengan jenis-jenis sudut yang telah dipelajari sebelumnya. Cara memainkannya antara lain:

- Dalam pembelajaran ini siswa dibagi dalam 2 kelompok.
 - Kemudian masing-masing kelompok diberikan tugas untuk menemukan sudut apa saja yang terbentuk dalam permainan das-dasan tersebut.
 - Sebelumnya siswa telah dibagi oleh guru.
 - Kelompok pertama mengamati sudut dalam bangun datar segitiga dan kelompok kedua mengamati sudut dalam bangun datar persegi.
 - Setelah itu siswa mendiskusikan hasilnya bersama teman sekelompoknya.
 - Kemudian memaparkan hasilnya didepan kelas dan dibahas bersama-sama.
- 3) Kelas IV: 1) materi hubungan garis, sesuai dalam KD 3.3.10 menjelaskan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan,berhimpit) menggunakan model konkret. 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. Cara memainkannya sebagai berikut:

- Sebelumnya siswa dibagi dalam kelompok kecil terdiri dari 4 orang.
- Kemudian siswa bisa diberikan perintah untuk menemukan garis apa saja yang terbentuk ketika siswa berhasil melakukan mul (tiga sejajar) disaat mereka memainkan permainan tersebut.
- Setelah itu siswa mendiskusikan hasilnya bersama teman sekelompoknya, kemudian memaparkan hasilnya didepan kelas dan dibahas bersama-sama.
- Tentunya sebelum menggunakan permainan ini guru telah menerangkan materinya.

Materi yang kedua yaitu: materi ukuran sudut, sesuai dengan KD 3.3.12 menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat. Aturan mainnya:

- Pertama siswa dibagi dalam 5 kelompok.
- Masing-masing kelompok membawa busur derajat.
- Kemudian siswa diberi tugas setelah memainkan permainan tersebut untuk mengukur sudut menggunakan busur derajat.

- Setelah selesai mengerjakan tugas, perwakilan dari tiap kelompok memaparkan hasilnya didepan kelas.

3. Permainan Tradisional Pasang-Pandung



(Gambar 4.15. permainan tradisional pasang pandung)

Permainan pasang-pandung dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran penjas kelas V materi gerak dasar lompat sesuai dalam KD 4.4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional. Karena dalam permainan ini saat memainkannya 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, sesuai dengan KD 2.2.3 menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di sekolah, dan dalam KD 2.2.4 menampilkan sikap kerja sama dalam keberagaman di sekolah. Materi kebersamaan dan kerjasama bisa dilihat dari saat mereka memainkan permainan ini tentunya menumbuhkan sikap sosial kebersamaan dan kerjasama untuk mencapai akhir permainan.

4. Permainan Tradisional Bentengan



(Gambar 4.16. permainan tradisional bentengan)

Bentengan tidak hanya sekedar permainan, tetapi didalamnya terkandung nilai-nilai yang dapat dijadikan acuan dalam bersikap dan berperilaku. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini antara lain: kompetitif, tolong menolong, dan sportivitas.

Nilai kompetitif disini mencerminkan nilai budaya yang tergambar dari masing-masing kubu yang berusaha untuk mempertahankan atau menjaga bentengnya agar tidak direbut oleh lawan, selain itu masing-masing kubu berusaha untuk merebut benteng lawan sehingga memenangkan permainan. Nilai tolong-menolong tercermin dari usaha "*menghidupkan kembali*" anggotanya yang tertawan lawan. Dan nilai

sportivitas tercermin dari jalannya permainan yang sesuai pada aturan permainan.

Selain nilai-nilai yang tersirat, ternyata permainan ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yakni:

a) Mata Pelajaran penjas

1) Kelas IV materi pembelajaran kebugaran jasmani dalam KD 4.4.5 mempraktikkan berbagai aktivitas kebugaran jasmani melalui berbagai bentuk latihan ; daya tahan, kekuatan, kecepatan, dan kelincahan untuk mencapai berat badan ideal. Karena dalam permainan ini diutamakan kecepatan dan kelincahan saat memainkannya, sehingga cocok sekali digunakan dalam pembelajaran penjas materi kebugaran jasmani. Cara memainkannya:

- Sama seperti biasanya, siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar
- Yang membedakan disini saat siswa terkena bola yang dilemparkan oleh lawan, siswa tersebut menjawab pertanyaan yang dipilih oleh lawan mengenai materi kebugaran yang sedang dipelajari.
- Tentunya pertanyaan tersebut telah disediakan oleh guru.

2) Kelas V materi pembelajaran lari cepat dalam KD 3.4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau

olahraga tradisional. Karena tentunya 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.

5. Permainan Tradisional Gobag Sodor/ Gobagan



(Gambar 4.17. permainan tradisional gobag sodor)

Tentunya dalam permainan tradisional ini memiliki beberapa nilai yang terkandung diantaranya nilai kebersamaan, kerja sama, dan pantang menyerah yang cocok digunakan dalam pengembangan karakter siswa. Nilai kebersamaan dapat dilihat dari saat bermain yang dilakukan secara bersama-sama hingga mencapai akhir permainan, adapun nilai kerja sama dapat terlihat antara usaha yang dilakukan satu penjaga dan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali untuk keluar dari penjagaan kita. Di sisi yang lain terdapat nilai pantang menyerah, yakni pada saat menjadi pemain dimana kita akan melewati celah pintu untuk melanjutkan permainan. Walaupun pintu satu yang dijaga, karena masih

ada pintu lain bisa kita lewati, intinya jangan pantang menyerah dan tetap berusaha.

Tidak hanya berhenti disini saja, permainan tradisional ini memiliki unsur pendidikan yakni sebagai berikut:

a) Mata Pelajaran penjas

1) Kelas IV materi melatih daya tahan dan kekuatan, sesuai dalam KD 4.4.5 mempraktikkan berbagai aktivitas kebugaran jasmani melalui berbagai bentuk latihan; daya tahan, kekuatan, kecepatan, dan kelincahan untuk mencapai berat badan ideal. Cara memainkannya seperti permainan gobag sodor pada umumnya.

2) Kelas V materi aktivitas kekuatan otot-otot anggota badan bagian bawah, sesuai dalam KD 3.4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional. 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.

- Kegiatan ini tentunya terjadi pembelajaran mengenai pemahaman materi selain diparkirkan langsung untuk menguatkan otot-ototnya.

b) Mata pelajaran Matematika

- 1) Kelas III : 1) materi bangun datar, sesuai dalam KD 3.3.12 menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat – sifat yang dimiliki. Dalam pembelajaran ini anak diberikan pemahaman sambil bermain mengenai bangun datar khususnya bangun datar persegi panjang, setelah memainkan permainan ini guru dapat menanyakan beberapa soal terkait bangun datar apa saja yang termuat dalam bentuk permainan yang tadi dimainkan, kemudian siswa setelah melakukan analisis mengenai bangun datar apa saja yang terdapat dalam permainan tersebut dengan mencocokkan berdasarkan sifat bangun datar yang telah dipelajari sebelumnya. 2) Materi pengenalan sudut, sesuai dalam KD 4.4.11 mengidentifikasi jenis sudut, (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku. Tentunya setiap permainan yang memiliki bentuk permainan tidak luput dapat digunakan sebagai pembelajaran materi pengenalan sudut bangun datar, karena setiap bentuk bangun datar pasti memiliki sudut. Sehingga anak lebih memahami materi jenis-jenis sudut jika dihadapkan dengan

bentuk konkretnya. Untuk mengasah pemahaman mengenai sudut ini, bisa dilakukan dengan cara guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai sudut apa saja yang ada di dalam permainan yang tadi telah dimainkan.

6. Permainan Tradisional Engklek



(Gambar 4.18. permainan tradisional engklek)

Permainan tradisional engklek memiliki filosofi sebagai simbol usaha manusia untuk mencapai kekuasaan. Namun dalam pencapaian usaha itu tentu saja manusia tidak bisa sembarangan dengan menabrak semua tata aturan yang telah ada. Namun selalu tetap berusaha selaras dengan aturan yang telah dibuat. Nah dalam permainan tradisional engklek ini juga ada aturan-aturan baku yang menjadi patokan saat bermain permainan tradisional engklek.

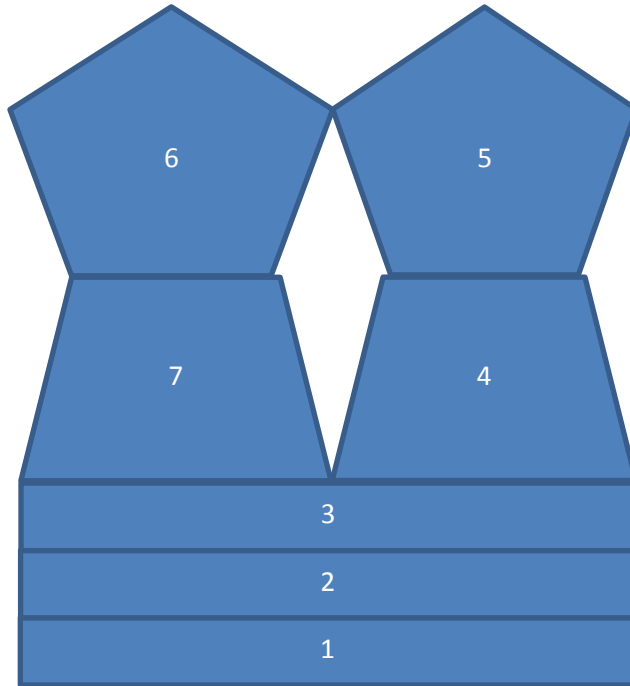
Tentunya permainan tradisional engklek dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran serta materi pembelajaran, di antaranya yaitu:

- 1) 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.

- 2) Mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar. Dalam permainan engklek terdapat bentuk bangun datar sehingga dapat digunakan sebagai materi pengenalan bangun datar pada siswa kelas rendah. Metode permainan tradisional engklek merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran matematika kelas II yang sesuai dengan KD 4.4.9 mengklasifikasikan bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya. Permainan ini dimodifikasi menjadi suatu metode pembelajaran matematika yang aktif dan menyenangkan. Pada permainan tradisional engklek terdapat unsur matematika berupa gambar-gambar bangun datar. Metode ini cocok untuk diterapkan karena sesuai dengan karakteristik peserta didik usia Sekolah Dasar yang masih suka bermain. Aturan main:

- Bentuk engkleknya bisa disesuaikan dengan kemauan guru, bisa juga dimodifikasi seperti gambar dibawah ini



(Gambar 4.19. Modifikasi permainan tradisional engklek)

- Setelah tiap kotak diberi angka seperti gambar diatas.
- Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, permainan ini dilakukan secara bergantian dari 2 kelompok tersebut.
- Kelompok pertama melemparkan gacuk.
- Namun sebelum memulai permainan, saat gacuk mengenai salah satu kotak tersebut maka siswa harus menyebutkan ciri-ciri dari bangun datar tersebut agar dapat melanjutkan permainan selanjutnya.
- Kemudian gantian kelompok kedua yang melempar gacuk, sama seperti aturan main yang pertama untuk melanjutkan permainan

siswa harus menyebutkan ciri-ciri dari bangun datar yang dikenai gacuk tadi.

- Lakukan secara berulang hingga permainan berakhir.

Adapun permainan ini dilakukan bertujuan untuk mengingat dan menambah pengetahuan anak tentang bangun datar dengan cara bermain agar anak dapat mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari sehingga ketika mereka memainkan permainan ini maka daya ingat mereka tentang bangun datar itu lebih cepat ditangkap selain itu mengingatkan anak pada permainan tradisional.

3) Mata pelajaran IPA materi gaya gesekan kelas IV

Dalam permainan tradisional engklek mengandung konsep IPA materi gaya gesek, sesuai dengan KD 3.3.3 mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Seperti saat melempar gacuk hal ini dapat dihubungkan dengan materi gaya gesekan. Karena pada saat melemparkan gacuk ke kotak yang dituju terjadi gesekan ketika gacuk tersebut mengenai tanah. Disini guru dapat menggunakan permainan ini untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai gaya gesekan melalui permainan, supaya siswa lebih memahami materi yang telah diajarkan. Misalnya bisa dilakukan dengan cara setelah memainkan permainan ini siswa diberi pertanyaan contoh gaya gesek yang terjadi dari permainan tersebut, bisa juga diberikan pertanyaan apa saja

manfaat dari adanya gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari. Jadi siswa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuannya.

7. Permainan Tradisional Egrang/Jangkungan



DocPlayer.info

(Gambar 4.20. bentuk permainan tradisional egrang)

Permainan ini melatih keseimbangan dan kekuatan kaki. Tidak sedikit yang mengalami kesulitan saat memainkan permainan ini, karena permainan ini sangat mengutamakan keseimbangan saat memainkannya.

Selain itu juga, permainan ini dapat digunakan sebagai pemahaman materi sifat-sifat segitiga kelas III, sesuai dengan KD 3.3.12 menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki. 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.

8. Permainan Tradisional Dakon/Congklak



(Gambar 4.21. permainan tradisional dakon)

Nilai yang terkandung dalam permainan ini, seperti: Ada 7 lubang dan masing-masing berisi 7 biji. 7 adalah jumlah hari dalam satu minggu. Jumlah biji yang ada pada lubang kecilpun sama. Artinya, tiap orang mempunyai jatah waktu yang sama dalam seminggu, yaitu 7 hari. Ketika biji diambil dari satu lubang, ia mengisi lubang yang lain, termasuk lubang induknya. Pelajaran dari fase ini adalah, tiap hari yang kita jalani, akan mempengaruhi hari-hari kita selanjutnya, dan juga hari-hari orang lain. Apa yang kita lakukan hari ini menentukan apa yang akan terjadi pada masa depan kita. Apa yang kita lakukan hari ini bisa jadi sangat bermakna pula bagi orang lain. Biji diambil, kemudian diambil lagi, juga berarti bahwa hidup itu harus memberi dan menerima. Tidak bisa mengambil terus, kalau tidak memberi. Biji diambil satu

persatu, tidak boleh semua sekaligus. Maksudnya, kita harus jujur untuk mengisi lubang kita. Kita harus jujur mengisi hidup kita. Satu persatu, sedikit demi sedikit, asalkan jujur dan baik, lebih baik daripada banyak namun tidak jujur. Satu persatu biji yang diisi juga bermakna bahwa kita harus menabung tiap hari untuk hari-hari berikutnya. Kita juga harus mempunyai “simpanan/tabungan”, yaitu biji yang berada di lubang induk.⁵

Selain nilai moral yang terkandung dalam permainan congklak, congklak juga dapat digunakan dalam beberapa materi pembelajaran, diantaranya:

a) Mata pelajaran Matematika

1) Materi konsep operasi hitung kelas 1 dan 2

Dalam permainan ini terdapat aktivitas berhitung pada saat bermainnya yakni perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan. Sesuai dengan KD kelas I yaitu 3.3.4 menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan. Juga sesuai KD Kelas II yaitu 3.3.4 menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dalam

⁵ Empri Supriyadi Sufda dan Ahdi Zukhruf Amri, *Bubur Cilegon*, 62.

kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. Dimana saat anak melakukan kegiatan membagikan batu disetiap masing-masing lubang tersebut sudah mencakup ke empat aktivitas berhitung tersebut.

Berikut ini diuraikan langkah-langkah pengenalan konsep operasi hitung bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika.

a. Penjumlahan Bilangan

Pengenalan konsep penjumlahan bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- Siswa dan guru menyiapkan papan dan buah congklak.
- Siswa mengisi setiap lubang rumah dengan 7 buah congklak.
- Siswa menjumlahkan buah congklak yang terdapat pada dua lubang rumah.
- Siswa menjumlahkan buah congklak yang terdapat pada tiga lubang rumah.
- Menjumlahkan buah congklak yang terdapat pada beberapa lubang rumah dapat diteruskan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

b. Pengurangan Bilangan

Pengenalan konsep pengurangan bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- Secara berpasangan, siswa diminta bermain congklak.
- Untuk menentukan siapa yang duluan bermain, dilakukan undian. Siswa yang menang undian (siswa pertama) mendapat giliran pertama bermain, sedangkan yang kalah (siswa kedua) harus memperhatikan siswa pertama bermain.
- Siswa pertama memulai permainan dengan mengambil ketujuh buah congklak dari salah satu lubang rumahnya.
- Secara perlahan-lahan siswa pertama menjatuhkan buah congklak satu per satu ke dalam lubang rumah yang dilaluinya.
- Ketika siswa pertama menjatuhkan buah congklak, maka siswa kedua harus menebak jumlah buah congklak yang ada di tangan siswa pertama.

Jika buah congklak dijatuhkan ke dalam satu lubang rumah maka buah congklak di tangan siswa pertama adalah $7 - 1 = 6$

Jika buah congklak dijatuhkan ke dalam dua lubang rumah maka buah congklak di tangan siswa pertama adalah $7 - 2 = 5$

- Pengurangan dapat dilakukan seterusnya sampai buah congklak di tangan siswa pertama habis.

c. Perkalian Bilangan

Pengenalan konsep perkalian bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- Tanpa memberitahukan jumlahnya, guru memberikan kepada setiap siswa 49 buah congklak.
- Siswa mengisi masing-masing lubang rumah dengan 7 buah congklak.

Siswa diminta menentukan jumlah buah congklak yang diberikan guru. $7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 7$ kali

Karena angka 7 ada sebanyak 7 kali, maka dapat dituliskan $7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 7 \times 7 (49)$.

d. Pembagian Bilangan

Pengenalan konsep pembagian bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- Guru memberikan kepada setiap siswa 49 buah congklak.
- Guru meminta siswa untuk mengisi masing-masing lubang rumah dengan 7 buah congklak.
- Guru meminta siswa menentukan berapa banyak lubang rumah yang dapat diisi dengan menggunakan 49 buah congklak yang diberikan guru.

$49 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 = \dots$ Karena masing-masing lubang rumah diisi sebanyak 7 buah congklak dan tidak ada buah yang bersisa, maka dapat dituliskan $49 : 7 = 7$

2) Materi KPK dan FPB kelas IV

Sesuai dengan KD 3.3.6 menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain mengandung aktivitas berhitung, permainan ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran materi KPK dan FPB.

Sebelum menggunakan alat peraga dakon, siswa harus mengetahui dahulu kelipatan dan faktor suatu bilangan. Berikut langkah untuk mencari KPK :

- Permainan ini dilakukan oleh dua orang.

- Setiap orang memegang satu angka (misalnya mencari KPK dari 5 dan 2 maka orang pertama fokus pada angka 5 dan orang selanjutnya fokus pada angka 2).
- Orang pertama yang memegang angka 5 maka dia akan menjalankan biji dakon (mengisi lobang lobang dakon) pada kelipatan lima.
- Setelah orang pertama selesai maka orang ke dua melanjutkan permainan dengan memasukkan biji dakon pada lubang kelipatan dua kemudian berhenti setelah biji dakon orang pertama dan biji dakon orang kedua berada pada satu lobang (lobang 10).
- Biji pemain pertama dan pemain kedua berada pada lubang kesepuluh maka 10 merupakan KPK dari 5 dan 2.
- Permainan diulang dengan soal yang berbeda.

Langkah untuk mencari FPB :

- Misal mencari FPB dari 6 dan 4.
- Maka orang pertama menaruh 6 biji dakon dalam lingkaran A dan orang kedua menaruh 4 biji dakon pada lingkaran B.

- Orang pertama memperhatikan biji-biji pada lingkaran A dan orang kedua memperhatikan biji-biji pada lingkaran B.
- Orang pertama meletakkan biji pada bilangan yang merupakan faktor dari 6 dan orang kedua meletakkan biji pada bilangan yang merupakan faktor dari 4.
- Bilangan terbesar di mana terdapat 2 biji dengan warna berbeda merupakan faktor persekutuan terbesar dari kedua bilangan tersebut. Jadi 2 merupakan FPB dari 6 dan 4.
- Permainan diulang dengan soal yang berbeda.

9. Permainan Tradisional Boy-Boyan



(Gambar 4.22. permainan tradisional boy-boyan)

Permainan ini bisa mengajarkan anak-anak tentang kerja sama sesama anggota, melatih kecepatan fisik. melatih kerjasama sejak dini

namun tetap menyenangkan, menyehatkan, dan juga mengajarkan sikap sportif.

Banyak hal yang dapat diambil dari permainan ini, di antaranya melatih kerjasama sejak dini namun tetap menyenangkan, menyehatkan, dan mengajarkan sikap sportif. Boy-boyan, permainan sederhana namun sarat makna di tengah era globalisasi.

Permainan boy-boyan juga dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran penjas kelas V materi permainan bola kecil, sesuai dengan KD 4.4.2 mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. Cara memainkannya sama seperti memainkan permainan tradisional boy-boyan pada umumnya.

10. Permainan Tradisional Jumprit (Petak Umpet)



(Gambar 4.23. permainan tradisional 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 yang dipelajari di kelasnya. Bisa dengan menghitung menggunakan bahasa Inggris. Kemudian ketika siswa yang berjaga menemukan teman-teman lainnya yang bersembunyi, siswa harus menyebutkan nama teman-temannya itu dengan nama warna dalam bahasa Inggris yang telah dibagikan sebelumnya pada masing-masing siswa. Hal-hal seperti inilah yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih seru, dan menambah pemahaman siswa mengenai angka dan warna dalam bahasa Inggris.

11. Permainan Tradisional Kelereng



(Gambar 4.24. permainan tradisional kelereng)

Dalam permainan ini tentunya dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran pada beberapa mata pelajaran, antara lain:

- a) Mata pelajaran Matematika Kelas VI materi keliling lingkaran dan luas lingkaran, sesuai dalam KD 4.4.5 menaksir keliling dan luas lingkaran serta menggunakannya untuk menyelesaikan masalah. 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 bisa digunakan sebagai pembelajaran menggunakan cara seperti berikut:

- Guru menyiapkan 10 kelereng yang memiliki warna berbeda tiap kelerengnya
- Tiap warna tersebut telah disiapkan pertanyaan seputar materi keliling lingkaran oleh guru sebelumnya.
- Siswa dibagi menjadi 2 kelompok
- Perwakilan tiap kelompok, memiliki kesempatan untuk memainkan permainan kelereng tersebut
- Permainan ini seperti permainan kelereng pada umumnya, hanya saja kelereng yang didapat saat bermain tersebut memiliki pertanyaan pada masing-masing kelerengnya
- 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.
 - Permainan kelereng juga bisa diterapkan dalam latihan soal semua pembelajaran pembelajaran, menggunakan aturan main seperti diatas hanya saja materi pertanyaannya yang berbeda.
- b) Mata pelajaran IPA kelas IV materi tentang gaya dan gerak, sesuai dalam KD 4.4.4 menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara 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.

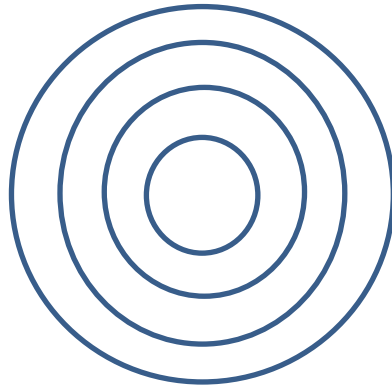
12. Permainan Tradisional Panggal (Gasing)



(Gamber 4.25. permainan tradisional gasing)

Permainan ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran mata pelajaran IPA kelas IV pemahaman konsep gaya gesekan, sesuai dengan KD 3.3.3 mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Karena dalam permainan ini dimulai saat bertanding secara bersamaan maka saat gasing berputar dapat menghasilkan gesekan dengan tanah. Sehingga permainan ini dapat digunakan guna menambah pemahaman siswa mengenai konsep gaya gesekan. Selain itu permainan ini juga dapat digunakan dalam materi gaya, sesuai dengan KD 3.3.4 menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa dilingkungan sekitar. Karena pada saat memainkannya terdapat gaya yang dibutuhkan supaya gasing tersebut dapat bergerak memutar diatas permukaan tanah. Bisa juga kedua materi tersebut menggunakan aturan main seperti berikut:

- Arena permainan telah digambar menggunakan beberapa lingkaran seperti gambar dibawah ini :



(Gambar 4.26. Modifikasi arena permainan gasing)

- Tiap lingkaran tersebut telah disediakan materi mengenai gaya dan gerak
- Permainan ini dikhususkan untuk siswa laki-laki
- Dimana tiap gasing yang berhenti pada lingkaran tersebut terdapat penjelasan materi baru, yang bisa dicatat oleh siswa perempuan
- Setelah semua materi telah dicatat dan permainan telah berakhir
- Perwakilan siswa diminta untuk menuliskan hasil yang didapat tadi di papan tulis
- Kemudian guru menjelaskan hasil yang tadi didapat oleh siswa
- Kemudian siswa menuliskan kembali materi tersebut pada buku siswa.

13. 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.

Tentunya dengan adanya analisis data permainan tradisional ini dapat membantu guru dalam memilih permainan tradisional khususnya di Kota Cilegon itu sendiri untuk digunakan dalam pembelajaran di SD/MI.

Berikut tabel ringkasan dari penjelasan mengenai integrasi permainan tradisional untuk pembelajaran di SD/MI yang telah peneliti paparkan di atas, yakni sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hubungan jenis permainan, materi pelajaran, dan Kompetensi Dasar

No.	Jenis permainan	Materi pelajaran	Kompetensi Dasar
1.	Permainan tradisional mul- mulan	Mata pelajaran Matematika Kelas 1 : - Materi mengenal bangun datar Kelas III : 1) Materi keliling persegi panjang 2) Materi mengenal sudut Kelas IV : - Materi hubungan garis bangun datar.	3.3.6 mengenal bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret. 4.4.10 menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar. 4.4.11 mengidentifikasi jenis sudut, (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku. 4.4.10 mengidentifikasi

			hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret.
2.	Permainan tradisional das-dasan	<p>Mata pelajaran Matematika</p> <p>Kelas II :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materi tentang bangun datar. <p>Kelas III :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Materi bangun datar. 2) Materi sudut 	<p>4.4.9 mengklasifikasi bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-ciri.</p> <p>3.3.10 menjelaskan dan menentukan keliling bangun data.</p> <p>3.3.11 menjelaskan sudut dan jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku</p>

		<p>Kelas IV:</p> <p>1) Materi hubungan garis.</p> <p>2) Materi pengukuran sudut.</p>	<p>3.3.10 menjelaskan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan,berhimpit) menggunakan model konkret.</p> <p>3.3.12 menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat</p>
3.	Permainan tradisional pasang pandung	<p>- Mata pelajaran penjas kelas V materi gerak dasar lompat.</p> <p>- Mata pelajaran PKN kelas II</p>	<p>4.4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.</p> <p>2.2.3 menampilkan kebersamaan dalam</p>

		<p>materi</p> <p>kebersamaan dan kerja sama di lingkungan sekolah.</p>	<p>keberagaman karakteristik individu di sekolah, dan KD 2.2.4 menampilkan sikap kerja sama dalam keberagaman di sekolah.</p>
4.	<p>Permainan tradisional bentengan</p>	<p>Mata Pelajaran penjas</p> <p>Kelas IV:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materi pembelajaran kebugaran jasmani. <p>Kelas V</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materi 	<p>4.4.5 mempraktikkan berbagai aktivitas kebugaran jasmani melalui berbagai bentuk latihan ; daya tahan, kekuatan, kecepatan, dan kelincahan untuk mencapai berat badan ideal.</p> <p>3.4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar</p>

		pembelajaran lari cepat	jalan, lari, lompat dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.
5.	Permainan tradisional gobag sodor/gobagan	Mata Pelajaran penjas Kelas IV: - Materi melatih daya tahan dan kekuatan. Kelas V - Materi aktivitas kekuatan otot-	4.4.5 mempraktikkan berbagai aktivitas kebugaran jasmani melalui berbagai bentuk latihan; daya tahan, kekuatan, kecepatan, dan kelincahan untuk mencapai berat badan ideal. 3.4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar melalui

		<p>otot anggota badan bagian bawah,</p> <p>Mata pelajaran Matematika</p> <p>Kelas III :</p> <p>1) Materi bangun datar.</p> <p>2) Materi pengenalan sudut.</p>	<p>permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.</p> <p>3.3.12 menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat – sifat yang dimiliki</p> <p>4.4.11 mengidentifikasi jenis sudut, (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku.</p>
6.	Permainan tradisional engklek	- Semua pembelajaran dapat menggunakan	

		<p>permainan tradisional engklek dengan bantuan media kotak pintar sebagai sarana latihan dari tiap pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mata pelajaran Matematika Kelas II materi Bangun Datar. - Mata pelajaran IPA materi gaya gesekan kelas IV 	<p>4.4.9 mengklasifikasikan bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya.</p> <p>3.3.3 mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan</p>
7.	Permainan	Mata pelajaran	3.3.12 menganalisis

	tradisional egrang/jangkungan	matematika kelas III materi sifat- sifat segitiga.	berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.
8.	Permainan tradisional dakon/congklak	Mata pelajaran Matematika - Materi konsep operasi hitung kelas 1 dan 2	3.3.4 menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari- hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan. 3.3.4 menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-

		<p>- Materi KPK dan FPB kelas IV</p>	<p>hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.</p> <p>3.3.6 menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.</p>
9.	Permainan tradisional boy-boyan	<p>Mata pelajaran penjas kelas V materi permainan bola kecil</p>	<p>4.4.2 mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam</p>

			berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.
10.	Permainan tradisional jumprit(petak umpet)	Mata pelajaran bahasa inggris dalam kelas 1 materi <i>numbering</i> (angka) dan materi <i>colors</i> (warna).	Disesuaikan dengan kurikulum sekolah masing-masing, karena bahasa inggris masuk kedalam pelajaran muatan lokal
11.	Permainan tradisional kelereng	- Mata pelajaran Matematika Kelas VI materi keliling lingkaran dan luas lingkaran. - Mata pelajaran IPA kelas IV materi tentang gaya dan gerak.	4.4.5 menaksir keliling dan luas lingkaran serta menggunakannya untuk menyelesaikan masalah. 4.4.4 menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.
12.	Permainan	Mata pelajaran	

	tradisional panggal/gasing	IPA kelas IV : 1) Pemahaman konsep gaya gesekan. 2) Materi gaya	3.3.3 mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. 3.3.4 menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa dilingkungan sekitar.
13.	Permainan tradisional tembang anak surantang-surinting	Mata pelajaran bahasa inggris kelas I materi dasar tentang pengenalan tubuh (<i>my body</i>).	Disesuaikan dengan kurikulum sekolah masing-masing, karena bahasa inggris masuk kedalam pelajaran muatan lokal.