

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF GURU SEKOLAH DASAR DALAM MEMANFAATKAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROSES PEMBELAJARAN DI SDN 03 BUKIT KEMUNING TAHUN 2022

Enni Ahmad

SDN 03 Bukit Kemuning Lampung Utara
enni_ahmad@yahoo.com

e-ISSN: 2985-7996

Article History:

Received: 02-03-2023

Accepted: 01-04-2023

Abstrak : Kemampuan berpikir kreatif guru sekolah dasar perlu ditingkatkan pada proses pembelajaran agar menjadi menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan adalah dengan mengaplikasikan ilmu dengan menerapkan permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru sekolah dasar di SDN 03 Bukit Kemuning dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk melestarikan budaya bangsa. Metode penelitian yang digunakan adalah desain quasi eksperimen dengan *non randomized pretest-posttest control group*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen observasi berbentuk tabel. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif guru Sekolah Dasar di SDN 03 Bukit Kemuning.

Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Kreatif, Permainan Tradisional, Pembelajaran



PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak permainan tradisional anak yang merupakan salah satu bentuk kekayaan Indonesia. Terdapat 800 lebih permainan tradisional anak yang tersebar di Indonesia (Lestarinigrum, 2018). Pada zaman dahulu, permainan tradisional sudah lazim di kalangan masyarakat. Permainan tradisional tidak hanya permainan yang dimainkan tetapi juga memiliki nilai budaya yang dapat diambil. Namun seiring berjalannya waktu, masuknya budaya asing ke dalam budaya sendiri telah menimbulkan krisis budaya bagi Indonesia. Akses terhadap budaya asing disadari akan menggeser minat masyarakat terhadap budaya daerahnya bahkan mempengaruhi pelestarian kesenian tradisional di daerah masing-masing (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019). Fenomena mengubah aktivitas permainan anak-anak saat ini berbeda dengan 20 atau 30 tahun yang lalu. Anak-anak sering kali memainkan permainan modern yang identik dengan teknologi, seperti *video game* dan *game online* di *smartphone*. Akibatnya, permainan tradisional anak mulai dilupakan dan asing di kalangan anak-anak. Selain itu, tingkat kecanduan permainan modern juga tinggi sehingga mempengaruhi kebiasaan dan perilaku anak (Lestarinigrum, 2018). Anak yang kecanduan bermain gawai kurang tertarik bermain di ruang terbuka. Hal ini disebabkan karena anak sering bermain gawai setiap hari dan tidak tertarik dengan interaksi fisik sehingga berdampak pada kemampuan berpikir anak. Masalah-masalah tersebut harus segera diatasi, dan tentunya guru memiliki peran yang sangat penting dalam menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Pada kegiatan di lapangan, siswa perlu melaksanakan suatu proses pembelajaran yang meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif serta psikomotorik, memberikan ruang bagi siswa untuk memiliki keterampilan sosial yang baik (Marhadi, 2018). Untuk mencapai hal tersebut, penggunaan media pembelajaran oleh guru dapat mempengaruhi keterampilan siswa untuk berinteraksi dengan baik, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran berbasis media permainan tradisional.

Permainan tradisional meningkatkan gerak motorik anak yang dapat merangsang otot dan pertumbuhan otak menjadi lebih baik. Otot dan otak dapat bekerja secara seimbang sehingga dengan sendirinya mampu mendorong peningkatan kecerdasan anak dalam berpikir. Selain itu, permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial yang mempengaruhi kemampuan komunikasi anak, saling menghargai, dan sportivitas melalui aturan dalam permainan untuk mengendalikan emosi dan empati antar sesama (Suherman dkk, 2019). Melalui permainan tradisional, anak belajar lebih mencintai alam dan meningkatkan nilai-nilai spiritual kepada Tuhan melalui sikap dan nilai moral. Alam memberikan pelajaran berharga agar anak selalu mensyukuri segala anugerah yang diberikan Tuhan melalui kekayaan alam yang melimpah. Anak juga dituntut untuk lebih kreatif dan imajinatif dalam memecahkan masalah bermainnya (Aribowo & Hidayah, 2019).

Tujuan proses pembelajaran di sekolah dasar adalah agar siswa memahami potensi dirinya dan beradaptasi dengan lingkungannya. Pendidikan sekolah dasar merupakan proses pembinaan anak untuk membangun dirinya sendiri. Mereka dapat bertanggungjawab terhadap pembangunan nasional, melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, hidup bermasyarakat, dan mengatur diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungan (Aris Rahmadani dkk, 2018). Guru mengajarkan siswa sikap dan pekerti yang baik untuk mengenalkan kompetensi dasar siswa dan untuk diterapkan di lingkungan masyarakat. Siswa yang memiliki sikap dan pekerti yang baik memiliki sifat jujur, pemaaf, suka menolong, sopan kepada orang tua, dapat menghormati guru (Sofiasyari dkk, 2020).

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Proses pendidikan di Indonesia harus mampu memperkaya pengetahuan, mewujudkan potensi, dan

memberdayakan peserta didik agar karakternya lebih berkembang sebagai warga negara (Sofiasyari dkk, 2020). Sedangkan permainan tradisional merupakan suguhan atau latihan untuk mengembangkan sikap yang baik melalui permainan (Kovačević dan Opić, 2014). Oleh karena itu, proses pembelajaran dan permainan tradisional memiliki tujuan yang sama yaitu mengembangkan keterampilan siswa. Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ini sangat mendasar untuk menjadikan proses pembelajaran lebih bermanfaat dan menyenangkan. Siswa membutuhkan perubahan lingkungan untuk melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan (Abu Hamdan dan Khader, 2014). Proses pembelajaran menekankan pada pendidikan dan pembekalan siswa. Penekanannya terbatas pada konsep belaka tetapi terletak pada upaya mereka untuk menjadikan apa yang telah kita pelajari menjadi nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan kita dan lingkungan masyarakat (Temli dkk, 2011).

Kemampuan memecahkan masalah sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, kemampuan untuk memecahkan masalah menuntut guru untuk berpikir secara kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membuat guru berpikir kritis dalam menghadapi konteks kehidupan (Huang dkk, 2017). Proses pembelajaran di sekolah bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial serta mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat (Nugraha dkk, 2018).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan faktor yang sangat menentukan dalam mempengaruhi proses pembelajaran. Guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup tentang kreativitas untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan cara yang benar. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif guru adalah proses pembelajaran yang memberikan ruang kepada siswa untuk menemukan dan membangun konsepnya serta mengembangkan keterampilan berpikir (Suswandari dkk, 2020). Gagasan berpikir kreatif dalam penelitian ini dapat dilihat dari bentuk fungsi rasio yang dimaknai sebagai proses. Artinya, kegiatan itu merupakan proses dari berpikir untuk menemukan jawaban atas suatu masalah menggunakan cara baru untuk mengetahui hubungan baru antara gejala, fakta, dan konsep dalam pembelajaran (Tatli, 2018).

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir seseorang melihat dari beberapa perspektif, baik perspektif lama maupun perspektif baru, untuk menciptakan ide-ide yang berbeda berdasarkan pemecahan masalah (Suryadi dan Herman, 2008). Seseorang yang mampu berpikir kreatif akan mampu menciptakan inovasi-inovasi dalam kehidupan, termasuk pendidikan. Terkadang hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam masa lalu bisa menjadi baru dan berbeda jika berada di tangan orang yang bisa berpikir kreatif. Berdasarkan Trajkovic dkk. (2018), seseorang perlu memahami, menguasai, dan memecahkan masalah mereka dengan cara yang berbeda dengan berpikir kreatif. Hanya saja masyarakat umum masih rendah inovasi untuk menghasilkan kreasi baru, terkadang ketika ada ide baru dianggap ide lain yang tidak sejalan (Yunianta dan Rusilowati, 2012).

Proses pembelajaran akan sangat optimal apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, memperjelas informasi yang diberikan kepada siswa, dan memanfaatkan variasi dalam proses pembelajaran (Asmahasanah dkk, 2018). Permainan tradisional merupakan salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa khususnya siswa sekolah dasar. Menurut Akbari dkk. (2009), permainan tradisional untuk anak-anak memberikan nilai-nilai pendidikan yang dapat membina dan

mengembangkan sembilan kecerdasan anak. Kecerdasan yang dapat dikembangkan adalah kecerdasan linguistik, matematis, visual-spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual. Menggunakan strategi belajar sambil bermain, berpusat pada anak dan kebermaknaan. Untuk melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional, guru harus meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Pada penelitian ini, peneliti berkoordinasi dengan guru SDN 03 Bukit Kemuning untuk segera menyelesaikan permasalahan pendidikan tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan media permainan tradisional dalam proses pembelajaran untuk membangun kembali nilai-nilai karakter bangsa pada guru sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif guru sekolah dasar dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian quasi eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk menentukan apakah sesuatu dikenakan pada subyek yang diteliti dengan mencari pengaruh perlakuan tertentu pada orang lain dalam kondisi yang terkendali. Dapat dipahami bahwa quasi eksperimen melihat bagaimana tindakan peneliti berdampak pada apakah eksperimen tersebut akan mempengaruhi subjek penelitian.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *non randomized pretest-posttest control group*. Subyek penelitian dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah desain penelitian quasi eksperimen, menurut Sugiyono (2013):

Tabel 1. Rancangan Penelitian Kelompok Kontrol Pretest-Posttest Non Acak

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O	X ₁	O
Kontrol	O	X ₂	O

Keterangan:

O = Pretest-posttest kemampuan berpikir kreatif

X₁ = Pembelajaran dengan menerapkan media permainan tradisional

X₂ = Pembelajaran konvensional

Langkah-langkah kegiatan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah dan mengembangkan penilaian kemampuan berpikir kreatif guru SDN 03 Bukit Kemuning dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran.
2. Menentukan dua kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Menyediakan suatu penjelasan umum tentang subjek penelitian mengenai kegiatan penelitian yang perlu dilaksanakan.
4. Mencerminkan dan mendiskusikan kegiatan yang dilakukan dalam pengajaran.
5. Berkolaborasi dengan guru dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
6. Melaksanakan pre-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
7. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan-permainan tradisional sebagai media pembelajaran.
8. Evaluasi kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media permainan tradisional berupa post-test dan wawancara dengan siswa.
9. Menarik kesimpulan dari hasil analisis dan pengolahan data yang diperoleh dalam penelitian ini.

10. Pembuatan bahan ajar berupa video pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah guru SDN 03 Bukit Kemuning yang berjumlah 18 orang. Sampel dalam penelitian ini hanya diambil 2 guru yang berfokus pada mata pelajaran IPS di kelas V untuk mengajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bagi kelas eksperimen siswa berjumlah 25 orang, terdiri dari enam siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Kelompok kontrol terdiri dari 25 siswa, termasuk lima laki-laki dan 20 perempuan. Kelompok satu dan dua dipilih kelas V A dan V B dalam menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelompok diberikan *pre-test* dan *post-test* dengan soal yang sama. Alasan kelas V dipilih dengan asumsi bahwa siswa kelas V sudah mampu beradaptasi dengan berbagai macam model pembelajaran, terutama model pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional.

Instrumen dan Teknik Analisis Data

Data penelitian dalam bentuk data kuantitatif diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan lembar observasi. Berikut penjelasan tentang analisis dan pengelolaan data kuantitatif dari tes tulis siswa. Skor jawaban *pre-test* dan *post-test* adalah dihitung berdasarkan kunci jawaban, dan skor diubah menjadi nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berikut penjelasan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif guru SDN 03 Bukit Kemuning dalam memanfaatkan permainan tradisional di kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif guru SDN 03 Bukit Kemuning yang signifikan pada siswa kelas eksperimen. Hasil penelitian ini diperoleh melalui pengolahan dan analisis data menggunakan aplikasi SPSS. Hasil penatalaksanaan adalah sebagai berikut.

Tes Normalitas

Uji normalitas *pre-test* dan *post-test* berpikir kreatif bertujuan untuk mengetahui apakah tes tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas skor *pre-test* dan *post-test* berpikir kreatif memanfaatkan permainan tradisional dilakukan dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov test. Aplikasi SPSS 22 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%. Uji hipotesis untuk normalitas dari distribusi data skor *pre-test* dan *post-test* kemampuan berpikir kreatif menggunakan permainan tradisional pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Ho: nilai *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi normal

H1: nilai *pre-test* dan *post-test* tidak normal.

Kriteria pengujian dengan menggunakan *software* SPSS 22 adalah berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$.

H0: diterima jika nilai signifikansi $\geq 0,05$

H1: ditolak jika nilai signifikansi $< 0,05$

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS, proses perhitungan data uji normalitas secara detail dapat disajikan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Kesimpulan	Informasi
		Statistik	Sig.		
Pra-tes	Percobaan	0,141	0,132	H0 diterima	Normal
	Kontrol	0,159	0,051	H0 diterima	Normal
Post-tes	Percobaan	0,154	0,068	H0 diterima	Normal
	Kontrol	0,131	0,199	H0 diterima	Normal

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Pretest berpikir kreatif kelas eksperimen sebesar 0,132 yang berarti lebih signifikan dari $\alpha = 0,05$. Terlihat bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal. Hasil *pretest* kelas kontrol, hasilnya menjadi 0,051, menunjukkan bahwa kelas kontrol terdistribusi normal, artinya hipotesis diterima. Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dari Tabel 2 uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa hasil *post-test* motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 0,068. Sedangkan kelas kontrol sebesar 0,199 yang berarti kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$ atau 5%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal yang berarti kedua sampel diterima. Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan apabila uji kesamaan dua varian digunakan untuk menguji sebaran data homogen atau tidak dengan cara membandingkan kedua varian. Uji homogenitas dapat dilakukan jika kelompok data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas berpikir kreatif menggunakan permainan tradisional dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 22 melalui uji Homogeneity of Variances (Levene Statistics) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%. Hipotesis diusulkan adalah sebagai berikut:

H0: varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen

H1: varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen

Kriteria pengujian dengan menggunakan software SPSS 22 adalah berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$.

H0: diterima jika nilai signifikansi $\geq 0,05$

H1: ditolak jika nilai signifikansi $< 0,05$

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS, proses perhitungan data uji homogenitas secara detail dapat disajikan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Kelas	Homogenitas		Informasi	Kesimpulan
	Levene Statistik	Signifikansi		
Pre-test	1,583	0,213	H0 diterima	Homogen
Post-test	0,404	0,528	H0 diterima	Homogen

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji Homogeneity of Variances (*Levene Statistic*) berpikir kreatif memanfaatkan permainan tradisional hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai signifikan dari $\alpha = 0,05$ sebesar 0,213 untuk *pre-test*. Sedangkan untuk *post-test* 0,528 berarti kedua data memiliki varian yang homogen.

Uji Perbedaan antara Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Uji beda rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk membuktikan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut adalah pasangan hipotesis masing-masing variabel yang diuji oleh siswa (t) dan tes siswa (t). Pasangan hipotesis motivasi pembelajaran disajikan sebagai berikut:

- H0: tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
- H1: terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4. Hasil Tes Selisih Rata-Rata Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas informasi		T	Sig.	kesimpulan
	Percobaan			
Pre-test	Kontrol	-0,630	0,531	H0 diterima tidak berbeda
	Percobaan			
Post-test		6.632	0.000	H0 diterima berbeda
	Kontrol			

Berdasarkan Tabel 4 hasil *pre-test* tidak menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata kemampuan awal antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol karena H0 yang diterima. Sedangkan pada hasil *post-test* terdapat perbedaan berpikir kreatif memanfaatkan permainan tradisional antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis Perbaikan

Perhitungan N-Gain berpikir kreatif pada kelas kontrol rata-rata skor *pre-test* 34,23, dan setelah *post-test* sedikit meningkat menjadi 35,14 dan tergolong rendah. Tingkat kategori N-Gain kelas eksperimen berpikir kreatif diperoleh nilai rata-rata 33,599, dan setelah dilakukan *post-test* terjadi peningkatan sehingga rata-rata skor motivasi menjadi 43,084. Nilai rata-rata N-gain menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 0,37 termasuk dalam kategori sedang. Dari kedua rata-rata N-Gain tersebut terlihat adanya perbedaan peningkatan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan di kelas dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPS. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dalam proses pembelajaran dan diberi tugas untuk membuat bahan ajar menggunakan permainan tradisional sebagai sumber belajar. Siswa melakukan observasi dan menggunakan permainan tradisional pada masing-masing kelompok, seperti mengamati kelompok lain, membuat permainan tradisional untuk diterapkan siswa ketika belajar di luar kelas, dan mempresentasikan bahan ajar dengan memanfaatkan permainan tradisional di depan kelas. Karakter nilai-nilai yang tercermin dalam permainan tradisional adalah nilai kedisiplinan, tanggung jawab, ketangkasan, sosial, kesehatan, kerja sama, kerukunan, dan kreativitas. Guru harus membangkitkan daya kritis dan penalaran siswa melalui berbagai variasi pengajaran (Rahmat dkk, 2018). Oleh karena itu, permainan tradisional ini dapat dijadikan sebagai titik tolak atau konteks dalam membuat desain pembelajaran untuk siswa sekolah dasar (Prahmana dkk, 2012).

Nilai-nilai budaya lokal terdapat dalam berbagai fenomena budaya di dalam komunitas. Salah satunya dalam tradisi permainan anak-anak. Permainan tradisional memiliki makna dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Di dalamnya terkandung makna-makna luhur, seperti nilai-nilai agama, nilai pendidikan, norma, dan etika, yang penemuannya akan berguna dalam kehidupan sosial di masa depan (Kun dan Nayan, 2019). Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan dilakukan oleh anak dalam perkembangan fisik dan sikap mental yang bersangkutan. Aktivitas fisik ini dapat dilakukan hanya sebagai waktu senggang dan untuk mengatasi kepenatan hidup sehari-hari atau dimaksudkan untuk menumbuhkan keterampilan dan sikap hidup sehari-hari dalam hubungan sosial yang lebih luas (Dewi dkk, 2018). Bermain adalah alat yang memungkinkan anak berkembang. Secara tidak langsung bermain dapat mempengaruhi perkembangan anak untuk belajar tentang diri sendiri, keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitar anak (Çengelci, 2013).

Pembelajaran Kelas Kontrol

Pembelajaran kelas kontrol dilaksanakan di kelas VB pada mata pelajaran IPS. Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol merupakan pembelajaran konvensional yang menggunakan metode presentasi kelompok dengan menggunakan *powerpoint* dan pembuatan makalah tentang pemanfaatan permainan tradisional sebagai bahan ajar sekolah dasar. Pada proses pembelajaran ditemukan beberapa temuan yaitu pertama kurangnya kesiapan guru dalam menyampaikan materi tentang penggunaan permainan tradisional. Kedua, kurangnya *powerpoint* yang dibuat menarik dan membuat siswa kurang memperhatikan persentase saat presentasi kelompok berlangsung. Menurut Marlina (2017), seorang pendidik perlu membina dan mengembangkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Disarankan agar perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran harus dimunculkan berdasarkan kesadaran siswa yang tinggi untuk belajar. Selanjutnya guru diharapkan dapat memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa, dan tujuannya agar siswa memiliki keinginan belajar yang lebih tinggi sehingga perhatian dalam belajar menjadi lebih baik.

Masalah yang sering muncul dalam pendidikan formal (sekolah) adalah rendahnya daya serap siswa. Terbukti dari rata-rata hasil penelitian yang selalu sangat memprihatinkan. Pada kasus ini, siswa tidak dapat memahami bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi diri mereka sendiri. Padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam pembelajaran, namun masalah ini sering dijumpai dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan demikian, perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan daya pikir dan penalaran siswa, serta mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi yang diketahuinya secara lisan dan tulisan (Kettler, 2014).

B. Pembahasan

Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran IPS. Penelitian dilakukan di SDN 03 Bukit Kemuning. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru kelas eksperimen diarahkan untuk menerapkan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional seperti Sodor, Enggrang, Long Dragon, Galah, Benteng-Bentengan, Boy-Boyan, dan lain-lain (Rosita dkk, 2020). Pada pelaksanaannya, guru ditugaskan untuk menyesuaikan bahan ajar sekolah dasar dengan permainan tradisional serta membuat RPP dan simulasi pelaksanaan permainan pembelajaran IPS tradisional. Terdapat beberapa hal yang ditemukan dalam proses pembelajaran dimana guru masih kurang kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran karena belum

terbiasa menerapkan permainan tradisional. Namun dosen lebih memberikan arahan dan bimbingan agar mahasiswa terbiasa dan memahami pembelajaran.

Pada pembelajaran kedua, guru lebih matang dalam membuat rencana penelitian, terlihat dari ketepatan dalam memilih permainan tradisional dengan materi yang akan disampaikan. Ketika guru membawa simulasi, guru lebih fleksibel dan pembelajaran kondusif. Siswa antusias menikmati pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional dalam IPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dalam memilih metode, media, dan model pembelajaran yang tepat. Penerapan permainan tradisional dapat melestarikan budaya bangsa melalui permainan yang memiliki nilai pembelajaran khususnya dalam keterampilan sosial (Utsman dkk, 2018).

Dari dua kali pertemuan pembelajaran pada kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa pertemuan kedua pembelajaran cukup baik sebagaimana dijelaskan pada bagian hasil bahwa pembelajaran IPS pada permainan tradisional dapat meningkatkan *ecoliteracy* guru sekolah dasar.

Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol diberikan kepada guru SDN 03 Bukit Kemuning, dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran konvensional yang dilakukan pada pertemuan pertama adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti biasa yaitu kegiatan pemaparan materi yang diberikan oleh guru dan diskusi tanya jawab tentang materi pembelajaran IPS SD yang didiskusikan secara sederhana. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pertama ditemukan temuan: siswa terlihat bosan dalam memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi dilihat dari perilaku siswa seperti mengantuk, ada yang mengobrol dan tidak memperhatikan. Pada kegiatan tanya jawab, hanya sebagian kecil siswa yang bersedia mengemukakan pendapatnya.

Pada kajian kedua, persiapan kajian lebih matang untuk mengantisipasi hal-hal di awal pertemuan. Kegiatan pembelajaran juga menggunakan metode yang berbeda yaitu dengan melakukan presentasi kelompok. Pelaksanaan pembelajaran guru menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *powerpoint*. Siswa juga tampak antusias dalam kegiatan tanya jawab. Guru yang memberikan materi dapat menyampaikan dengan baik dan membuat media pembelajaran menjadi menarik. Siswa yang mendengarkan penjelasan lebih giat dalam memperhatikan dan mengemukakan pendapatnya. Hasil peningkatan pada pembelajaran kedua menunjukkan pengaruh yang positif yaitu terlihat adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif guru dibandingkan dengan hasil *pre-test*.

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan implikasinya antara lain: 1) pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif guru sekolah dasar, 2) belajar bersama permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial guru SD, 3) pembelajaran dengan permainan tradisional dalam melestarikan budaya bangsa berupa permainan yang memiliki nilai budaya dan karakter, 4) pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian yang telah dilakukan dan dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa 1) pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif guru SD; 2) pembelajaran IPS pada permainan tradisional lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional; 3) pembelajaran memerlukan perencanaan pembelajaran yang matang untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang maksimal dan dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat bahan ajar dengan memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran IPS.

B. Saran

Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini guru sekolah dasar dapat mengembangkan penelitian ini lebih mendalam dengan melakukan inovasi pelaksanaan pembelajaran dengan melestarikan budaya bangsa melalui permainan tradisional. Indonesia memiliki keanekaragaman yang unik dan mengandung nilai-nilai karakter, salah satunya adalah permainan tradisional. Inovasi yang dapat dilakukan guru adalah membuat permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS agar lebih bermakna dan menyenangkan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran IPS adalah:

1. Guru menyesuaikan materi pembelajaran IPS SD dan merancang permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas guru dalam berinovasi.
2. Guru merencanakan persiapan dengan matang agar kinerja saat mengajar lebih maksimal.
3. Guru diberikan pengarahan bagaimana cara kerja permainan tradisional yang dibuat.
4. Guru melaksanakan pembelajaran IPS dengan menerapkan model permainan tradisional secara berkelompok dan menjelaskan bagaimana permainan tersebut dilakukan.
5. Guru mengikuti pembelajaran dan mengadakan sesi tanya jawab.
6. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan dan memberikan kesan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan agar pembelajaran IPS lebih menyenangkan dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada para guru SDN 03 Bukit Kemuning yang telah memberi dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan ini sehingga dapat terlaksana dengan lancar sesuai target dan tujuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu-hamdan, T., & Khader, F. (2014). Persepsi Guru IPS tentang Pengajaran Isu Kontroversial Kontemporer. *American International Journal Of Contemporary Research*, 4(10), 70–78.
- Akbari, H. dkk., (2009). Efek Permainan Tradisional dalam Perkembangan Keterampilan Motorik Dasar Pada Anak Laki-laki 7-9 Tahun. *Iranian Jurnal Pediatri*, 19(2), 123–129.
- Aribowo, D. S., & Hidayah, T. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional Indonesia dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(3), 281–287.

- Aris Rahmadani, dkk (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Dasar Anak. *Kemajuan dalam Penelitian Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora (ASSEHR)*, 169 (Icece 2017), 160–163. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41>.
- Asmahasanah, S., dkk (2018). Pendidikan Ilmu Sosial di Sekolah Dasar Melalui Reaksi Kontekstual Berbasis Lingkungan dan Sosiopreneur. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(6), 52. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i6.487>.
- Çengelci, T. (2013). Pandangan guru IPS tentang pembelajaran di luar kelas. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 13(3), 1836–1841. <https://doi.org/10.12738/estp.2013.3.1410>.
- Huang, M.Y., dkk (2017). Pengaruh pembelajaran kooperatif dan intervensi pemetaan konsep terhadap berpikir kritis dan keterampilan bola basket di sekolah dasar. *Keterampilan Berpikir dan Kreativitas*, 23(101), 207–216. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.01.002>
- Kettler, T. (2014). Keterampilan Berpikir Kritis Di Antara Siswa Sekolah Dasar. 58(2), 127–136. <https://doi.org/10.1177/0016986214522508>.
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Kontribusi permainan tradisional terhadap kualitas pergaulan siswa dan frekuensi sosialisasi siswa di pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Kroasia*, 16 (Spec. Edisi 1), 95–112.
- Kun, OH, & Nayan, SM (2019). Jom Main! (Ayo Bermain!): Mempromosikan Nilai-Nilai Malaysia Permainan Tradisional Anak Melalui Media. *Literasi Media dan Penelitian Akademik*, 2(2), 52–84.
- Lestaringrum, A. (2018). Pengaruh Tradisional Game 'Congklak' Dan Kepercayaan Diri Terhadap Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Usia Dini*, III(I), 13–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/jin.v3n1.2018.pp13-22>.
- Marhadi, H. (2018). Implementasi Nilai Karakter Sosial. *Konferensi Internasional UR tentang Ilmu Pendidikan*, 0(0), 546–550.
- Marlina, S. (2017). Pengembangan Nilai Karakter pada Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Nilai Karakter Tradisional Pada Usia Dini Konsep Karakter Prinsip Pengembangan Nilai Karakter Sejak Usia Dini. *Kemajuan dalam Konferensi Internasional Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan dan Humaniora (ASSEHR) tentang Pendidikan Anak Usia Dini*, 58, 404–408. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.71>
- Nugraha, Y.A., dkk (2018). Permainan Tradisional Ketrampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Prahmana, R.C., dkk (2012). Belajar Perkalian Menggunakan Permainan Tradisional Indonesia. 15-132.
- Rahmat, R.F., dkk (2018). Perkembangan permainan bekel tradisional indonesia di platform android. *Jurnal Fisika: Seri Konferensi*, 978(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/978/1/012009>.
- Rosita, T., dkk (2020). Menggunakan peran tradisional-bermain game oleh orang dewasa untuk memupuk budaya kerja sama di antara anak-anak di tengah keterlibatan luas dalam game online dalam masyarakat teknologi saat ini. *Jurnal Tinjauan Kritis*, 7(7), 183–186. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.29>.
- Sofiasyari (2020). Implementasi Pendidikan Karakter tentang Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal dari Pendidikan Ilmu Sosial*, 9(49), 16–23.

- Suherman, W.S., dkk (2019). Pengembangan model pembelajaran berbasis bermain anak tradisional untuk mengoptimalkan perkembangan motorik dasar anak. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 356–365.
<https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.25289>
- Sulistyaningtyas, R.E., & Fauziah, P.Y. (2019). Pelaksanaan Permainan Tradisional bagi Pendidikan Anak Usia Dini. 5-10 Juli. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>.
- Suryadi, D., & Herman, T. (2008). Eksplorasi Matematika Pembelajaran Pemecahan Masalah (Exploration of Mathematical Problem Solving Learning). Karya Duta Wahana.
- Suswandari, M., Siswandari, Sunardi, & Gunarhadi. (2020). Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar: Analisis Kebutuhan untuk Mengimplementasikan Kurikulum Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPS*, 11(1), 153–162.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24413.77288>
- Tatli, Z. (2018). Preferensi Permainan Tradisional dan Digital Pada Siswa Sekolah Menengah. *Teknologi Pendidikan Kontemporer*, 9(1), 105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30935/cedtech/6213>
- Temli, Y., dkk (2011). Kajian Guru Kelas Dasar dan Persepsi Guru IPS tentang Pendidikan Moral dan Perkembangan serta Pembelajarannya. *Ilmu Pendidikan: Teori dan Praktik*, 11(4), 2061-2067.
- Trajkovik, V., dkk. (2018). Permainan tradisional di SD: Hubungan kepribadian, sifat-sifat, motivasi dan pengalamane dengan hasil pembelajaran. *PLo SATU*, 13(8), 1–15.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172>
- Utsman, A.F., dkk (2018). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban (Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban). *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 132–141.
<https://doi.org/10.36840/ulya.v3i2.156>
- Yunianta. TNH, A. Rusilowati, R. (2012). Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Implementasi Berbasis Proyek Belajar Dengan Rekan dan Penilaian diri Unnes *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(2), 81–86.
<https://doi.org/http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>.