

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada jaman modern seperti saat ini kita sudah jarang sekali melihat permainan tradisional lagi. Melihat saja sudah jarang apalagi memainkan permainan tradisional itu sendiri, mungkin tidak semua orang bisa memainkannya karena memiliki kesibukan yang lebih penting daripada melakukan permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah budaya bangsa yang hampir punah akibat perkembangan jaman. Permainan tradisional ini hampir tidak dipertainkan lagi oleh anak-anak baik di daerah terpencil sampai di daerah perkotaan.¹

Permainan tradisional sebagai salah satu aset kekayaan budaya bangsa. Sudah sepatutnya diangkat kembali untuk menunjukkan perannya dalam usaha mewujudkan persatuan bangsa dan kesatuan bangsa. Oleh karena itu, permainan tradisional perlu mendapat prioritas yang lebih besar dari pemerintah pusat dan daerah untuk turut serta bahu membahu menggali,

¹ Pratama Bagas, *Permainan Tradisional Indonesia* (Bandung : Pustaka Setia, 2001), hh. 4-6.

melestarikan dan mengembangkan kembali sehingga dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat di seluruh Indonesia.

Berbagai upaya pengembangan dan pelestarian permainan tradisional saat ini, masih belum optimal dan menghadapi berbagai kendala karena memang permainan tradisional di jaman modern sudah ditinggalkan oleh generasi muda akibat berbagai permainan modern yang begitu maju dan menarik serta dipengaruhi oleh budaya maju dari masyarakat di jaman modern pula. Banyak yang lebih memilih permainan yang canggih dan bersifat ototamis serta digital.

Anak-anak dan pemuda kita memiliki kecenderungan kurang mengenal permainan tradisional. Padahal permainan tradisional bisa menjadi modal bagi ketahanan budaya menghadapi serbuan budaya global. Permainan tradisional bisa dijadikan perisai atau jati diri bangsa dalam pentas globalisasi.²

Permainan tradisional yang berasal dari permainan rakyat sebagai aset budaya bangsa perlu dilestarikan dan dikembangkan di seluruh Indonesia melalui tenaga-tenaga penggerak yang terampil.

² Harisyah M. Bagus, *Permainan Tradisional* (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 1994), hh. 2-3.

Kebudayaan nasional yang bersumber kepada kebudayaan daerah perlu adanya pembinaan dan pemeliharaan serta pengembangan kebudayaan tersebut dengan dimulainya dari usaha penggalian serta pengumpulan data dari unsur-unsur kebudayaan daerah di tanah air. Permainan tradisional adalah salah satu unsur kebudayaan nasional yang masih hidup dan berkembang di setiap daerah-daerah di Indonesia.³

Peranan olahraga tradisional dalam masyarakat tidak perlu disangsikan lagi mengingat pentingnya nilai-nilai budaya (potensi di dalam menyampaikan gagasan yang mengandung pembangunan manusia seutuhnya secara keseluruhan). Oleh karena itu, permainan tradisional tersebut telah mampu membuat tempat kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia, sehingga mudah dipahami bahwa permainan tradisional yang berkembang di daerah-daerah sangat berarti dalam kehidupan bangsa Indonesia.⁴

Pada perkembangannya permainan tradisional ini banyak sekali terpengaruh oleh kemajuan teknologi yang pesat, dimana komunikasi antar bangsa menjadi lebih mudah, dan bukan suatu hal yang tidak mungkin jika nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional inisedikit

³Wahyu Mulyati Lidya, *100 + Permainan Tradisional Indonesia : Untuk Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban* (Yogyakarta : Andi, 2005),hh.2-6.

⁴ <http://jalius12.wordpress.com> diakses pada tanggal 09-11-2013

banyak akan berkurang. Namun permainan tradisional juga jauh lebih mendidik.

Permainan tradisional lebih memberikan pelajaran, kebersamaan, keakraban dan bermanfaat untuk melatih fisik anak untuk lebih kuat, serta juga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, bekerja sama dan mentaati aturan. Tidak hanya permainan tradisional menjadi hal yang terlupakan, tetapi disisi lain, memang tidak ada lahan untuk melestarikan lagi permainan tradisional.

Permainan tradisional juga sangat bagus dimainkan oleh anak-anak karena banyak sekali nilai-nilai dan norma yang terdapat pada permainan tradisional. Salah satunya karakter anak, dengan bermain permainan tradisional anak-anak akan mengenal rasa disiplin, kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, mandiri, dan banyak lagi. Karakter anak pada umumnya memang sudah dimiliki tapi belum terbentuk dengan baik atau belum terarahkan dengan benar. Oleh karena itu, permainan tradisional adalah salah satu cara untuk membentuk karakter anak agar bisa lebih baik dan terarahkan dengan benar.

Karakter bisa diperbaiki saat ketika masih kecil, karena masa anak-anak masih bisa dibilang mudah untuk di arahkan ke arah yang benar. Ketika dewasa anak tersebut karakternya sudah terbentuk dengan baik, karena saat

masih anak-anak lebih sering diberikan cara belajar dengan membentuk karakter mereka. Anak-anak mungkin tidak sadar saat diberikan cara belajar untuk membentuk karakter mereka. Banyak cara untuk membentuk karakter saat masih anak-anak, salah satunya yaitu dengan memberikan dan memperkenalkan permainan tradisional kepada mereka.

Namun seiring dengan perkembangan zaman anak-anak lebih suka dengan permainan modern, dimana permainan modern kurang dalam membentuk dan meningkatkan karakter. Permainan modern tidak memberikan rasa tanggung jawab, disiplin, percaya diri, rasa kerjasama, dan rasa mandiri pada anak tersebut, karena permainan modern hanya merusak pikiran dan konsentrasi anak. Dalam mengikuti pelajaran anak bisa kurang fokus, tidak disiplin, hanya memikirkan diri sendiri, dan cenderung merugikan anak itu sendiri. Termasuk di SDN 4 Kasugengan Lor Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat juga terlihat para siswa-siswi kurang dan bahkan ada yang belum memiliki rasa disiplin, tanggung jawab, kerjasama, mandiri dan percaya diri. Peneliti melihat saat pelajaran penjas siswa-siswi di SDN 4 Kasugengan Lor cukup terlihat mereka belum memiliki karakter yang baik, karena para siswa-siswi masih melakukan sesuatu dengan seenaknya saja. Karakter para siswa-siswi SDN 4 Kasugengan Lor masih kurang dimiliki, karena mereka saat masuk jam pelajaran masih belum tepat waktu masuk ke dalam kelas dan ke lapangan, masih ada yang jajan, ada yang duduk di luar

bergerombol dan masih banyak yang dilakukan sebelum masuk kelas. Oleh karena itu, saya tertarik meneliti tentang penerapan tradisional untuk meningkatkan karakter siswa-siswi di SDN 4 Kasugengan Lor Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada siswa-siswi SD, permainan tradisional diterapkan pada anak SD dan berharap bisa meningkatkan serta membangun karakter siswa-siswi di SDN 4 Kasugengan Lor dengan baik.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalahan ini dibatasi pada permainan tradisional untuk meningkatkan karakter siswa-siswi di SDN 4 Kasugengan Lor Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon Jawa Barat.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah permainan tradisional dapat meningkatkan karakter siswa-siswi di SDN 4 Kasugengan Lor Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon Jawa Barat ?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat berguna untuk :

1. Bagi penulis

- a. Dapat mengetahui sejauh mana permainan tradisional dapat meningkatkan karakter siswa-siswi SD.

2. Bagi siswa

- a. Dapat meningkatkan disiplin siswa ketika mengikuti pelajaran dan di lingkungannya,
- b. Dapat meningkatkan kerjasama siswa saat bersama teman-temannya,
- c. Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa,
- d. Dapat meningkatkan rasa kemandirian siswa,
- e. Dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.

3. Bagi lembaga

- a. Suatu bahan kajian untuk mensosialisasikan permainan tradisional dan sebagai sarana untuk memperkenalkan program studi olahraga rekreasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Karakter

Secara umum istilah “karakter” yang sering disamakan dengan istilah “temperamen” ,”tabiat”, “watak” atau “akhlak” yang memberinya sebuah definisi sesuatu yang menekankan unsur psikososial yang dikaitkan dengan pendidikan dan konteks lingkungan. Secara harfiah menurut beberapa bahasa, karakter memiliki berbagai arti seperti : “kharacter” (latin) berarti *instrument of marking*, “charessein” (Prancis) berarti to engrave (mengukir), “watek” (Jawa) berarti ciri wanci; “watak” (Indonesia) berarti sifat pembawaan yang mempengaruhi tingkah laku, budi pekerti, tabiat, dan peringai. Dari sudut pandang behavioral yang menekankan unsur somatopsikis yang dimiliki sejak lahir, Sehingga Doni Kusuma istilah karakter dianggap sebagai ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, istilah “karakter” berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain: tabiat, watak. Dalam istilah Inggris, karakter berpadanan dengan

“character” yang dalam *Oxford Advance Learner’s Dictionary of Current English* (2000) dapat diartikan:

- 1) Semua baik kualitas maupun ciri-ciri yang membuat seseorang, kelompok orang atau tempat berbeda dari yang lain,
- 2) Cara yang khas atau kekhasan yang dimiliki oleh sesuatu, peristiwa atau tempat,
- 3) Kualitas pribadi yang tangguh misalnya kemampuan dalam menghadapi situasi yang sulit atau berbahaya,
- 4) Kualitas menarik dan luar biasa yang dimiliki suatu tempat atau orang,
- 5) Orang yang aneh atau tidak menyenangkan,
- 6) Orang yang menarik dan luar biasa,
- 7) Pendapat khalayak tentang anda, apakah anda dapat dipercaya.⁵

Karakter yang baik menurut Maxwell (2001) lebih dari sekedar perkataan, melainkan sebuah pilihan yang membawa kesuksesan. Ia bukan anugerah, melainkan dibangun sedikit demi sedikit, dengan pikiran, perkataan, perbuatan, kebiasaan, keberanian usaha keras, dan bahkan dibentuk dari kesulitan hidup.

Dalam National Conference on Character Bulding, Jakarta (2005), *“Character has been defined as the inner disposition conductive to right conduct. It is a person’s collection of attitudes and habits which enable and facilitate moral action.”*

*“Karakter telah didefinisikan sebagai disposisi batin konduktif untuk perilaku yang tepat. Ini adalah koleksi seseorang dari sikap dan kebiasaan yang memungkinkan dan memfasilitasi tindakan moral.”*⁶

⁵ Wibowo M, Pd. Agus, *Pendidikan Karakter Usia Dini* (Jakarta : Pustaka Belajar, 2008), hh. 6-11.

⁶ *Ibid.* h 25

Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Prof.

Suyanto, Ph.D mengemukakan sembilan pilar karakter, seperti :

- 1) Cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya;
- 2) Tanggung jawab, kedisiplinan dan kemandirian
- 3) Kejujuran
- 4) Hormat dan santun
- 5) Kasih sayang, kepedulian, dan kerjasama
- 6) Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah
- 7) Keadilan dan kepemimpinan
- 8) Baik dan rendah hati
- 9) Toleransi, cinta damai, dan persatuan.⁷

Karakter anak bermacam – macam tapi ada beberapa karakter yang memang perlu dirubah dari seorang anak agar bisa lebih maju. Ada beberapa karakter yang penting ditanamkan dan ditingkatkan sejak usia SD, yaitu sebagai berikut :

1.1 Disiplin

Menurut Euis Sunarti disiplin merupakan salah satu aspek perkembangan seorang individu yang berkaitan dengan cara untuk mengkoreksi atau memperbaiki dan mengajarkan anak tingkah laku baik tanpa merusak harga diri anak. Sedangkan menurut Sukono disiplin adalah beraneka aturan yang menjadi petunjuk dan pegangan kehidupan beradab suatu masyarakat agar dapat melangsungkan keberadaannya dalam

⁷<http://sumirin.wordpress.com/2010/04/24/pendidikan-holistik-semilan-pilar-karakter> diakses pada tanggal 14-11-2013

keadaan aman, tertib, serta terkendali berdasarkan hukum dalam semua aspek kehidupan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa disiplin, yaitu memiliki rasa untuk mentaati peraturan yang sudah ada dan sudah dibuat, jadi kita tidak boleh melanggar peraturan yang sudah ada dan ditetapkan.

1.2 Percaya diri

Menurut Sigmund Freud kepercayaan diri adalah suatu tingkatan rasa sugesti tertentu yang berkembang dalam diri seseorang sehingga merasa yakin dalam berbuat sesuatu. Sehingga apabila berpijak pada makna teori kepercayaan diri tadi, maka memiliki pengertian tentang kepercayaan diri dapat pula dijadikan sebagai landasan bagi seseorang untuk dapat mengembangkan diri. Menurut Lauster kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Lauster menggambarkan bahwa orang yang mempunyai kepercayaan diri memiliki ciri-ciri tidak mementingkan diri sendiri (toleransi), tidak membutuhkan dorongan orang lain, optimis dan gembira.

Jadi dapat disimpulkan bahwa percaya diri, yaitu rasa dimana kita lebih yakin saat melakukan sesuatu, karena percaya akan kemampuan sendiri yang memadai dan menyadari kemampuan yang dimiliki serta dapat memanfaatkannya secara tepat.

1.3 Mandiri

Menurut Reber bahwa: “Kemandirian merupakan suatu sikap otonomi dimana seseorang secara relative bebas dari pengaruh penilaian, pendapat dan keyakinan orang lain”. Dengan otonomi tersebut seorang anak diharapkan akan lebih bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Menurut Sutari Imam Barnadib (dalam Mu’tadin, 2002) menyatakan bahwa kemandirian meliputi perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa mandiri, yaitu keadaan dapat berdiri sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.

1.4 Tanggung jawab

Menurut kamus umum Indonesia tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan yang disengaja maupun yang tidak disengaja yang berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan perbuatannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab, yaitu keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (contohnya ketika bermain melakukan kesalahan dan siap diberi hukuman).

1.5 Kerjasama

Menurut Zaenudin bahwa kerjasama sebagai kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai, dan adanya norma yang mengatur. Sedangkan menurut H. Kusnadi bahwa mengartikan kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kerjasama, yaitu segala kegiatan yang dilakukan bersama – sama dengan teman atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

2. Karakteristik Anak SD

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam

kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Erikson memiliki pengertian bahwa perkembangan psikososial pada usia enam sampai pubertas, anak mulai memasuki dunia pengetahuan dan dunia kerja yang luas. Peristiwa penting pada tahap ini anak mulai masuk sekolah, mulai dihadapkan dengan teknologi masyarakat, di samping itu proses belajar mereka tidak hanya terjadi di sekolah.⁸

Thornburg juga memberikan penjelasan seperti, anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, barang kali tidak perlu lagi diragukan keberaniannya. Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas empat, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada di antara mereka yang menampakan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan.

Piaget juga memiliki persepsi sendiri tentang karakteristik anak SD, ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual yaitu : kedewasaan (maturation), pengalaman fisik (physical experience), penyalaman logika matematika (logical mathematical experience), transmisi sosial (social transmission), dan proses keseimbangan (equilibrion) atau

⁸ <http://evie4210.blogspot.com/> diakses pada tanggal 16-11-2013

proses pengaturan sendiri (self-regulation) Erikson mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar tertarik terhadap pencapaian hasil belajar.⁹

Mereka mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan. Meskipun anak-anak membutuhkan keseimbangan antara perasaan dan kemampuan dengan kenyataan yang dapat mereka raih, namun perasaan akan kegagalan atau ketidakcakapan dapat memaksa mereka berperasaan negatif terhadap dirinya sendiri, sehingga menghambat mereka dalam belajar. Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu : (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun, (b) tahap operasional usia 2-6 tahun, (c) tahap operasional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun, (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas.

Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi.

Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri, di mana dalam proses berfikirnya, mereka belum dapat dipisahkan

⁹ Darmodjo, *Karakteristik Anak* (Yogyakarta : Rajawali Gemilang, 1992), hh.3-4.

dari dunia kongkrit atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama di mana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati, karena mereka sudah diharapkan pada dunia pengetahuan.¹⁰

Pada usia ini mereka masuk sekolah umum, proses belajar mereka tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, karena mereka sudah diperkenalkan dalam kehidupan yang nyata di dalam lingkungan masyarakat. Nasution (1992) mengatakan bahwa masa kelas tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas sebagai berikut : (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit, (2) amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar, (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, oleh ahli yang mengikuti teori faktor ditaksirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor, (4) pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri, (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah, (6) anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.¹¹

Seperti dikatakan Darmodjo (1992) anak usia sekolah dasar adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual,

¹⁰ Maria Lia, *Karakter Anak Usia Dini* (Jakarta : Pustaka Media, 2008), hh. 3-4.

¹¹ Raka Gede dan Mulyana Yoyo, *Pendidikan Karakter di Sekolah* (Jakarta : Elex Media Koputindo),hh. 3-5.

emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama.

Karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok.

Karakteristik yang dimiliki usia anak SD, antara lain:

a. Senang bermain,

Maksudnya dalam usia yang masih dini anak cenderung untuk ingin bermain dan menghabiskan waktunya hanya untuk bermain karena anak masih polos yang dia tahu hanya bermain maka dari itu agar tidak mengalami masa kecil kurang bahagia anak tidak boleh dibatasi dalam bermain. Sebagai calon guru SD kita harus mengetahui karakter anak sehingga dalam

penerapan metode atau model pembelajaran¹² bisa sesuai dan mencapai sasaran, misalnya model pembelajaran yang santai namun serius, bermain sambil belajar, serta dalam menyusun jadwal pelajaran yang berat(IPA, matematika dll.) dengan diselingi pelajaran yang ringan(keterampilan, olahraga dll.)

b. Senang bergerak,

Anak senang bergerak maksudnya dalam masa pertumbuhan fisik dan mentalnya anak menjadi hiperaktif lonjak kesana kesini bahkan seperti merasa tidak capek mereka tidak mau diam dan duduk saja menurut pengamatan para ahli anak duduk tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, kita sebagai calon guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Mungkin dengan permainan, olahraga dan lain sebagainya.

c. Senang bekerja dalam kelompok

Anak senang bekerja dalam kelompok maksudnya sebagai seorang manusia, anak-anak juga mempunyai insting sebagai makhluk social yang bersosialisasi dengan orang lain terutama teman sebayanya, terkadang mereka membentuk suatu kelompok tertentu untuk bermain. Dalam kelompok tersebut anak dapat belajar memenuhi aturan aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar

¹² Irawan Teddy, *Pendidikan Untuk Karakter Anak SD* (Jakarta : Pustaka Media, 2006), hh.3-7.

menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olah raga, belajar keadilan dan demokrasi.

Hal ini dapat membawa implikasi buat kita sebagai calon guru agar menetapkan metode atau model belajar kelompok agar anak mendapatkan pelajaran seperti yang telah disebutkan di atas, guru dapat membuat suatu kelompok kecil misalnya 3-4 anak agar lebih mudah mengkoordinir karena terdapat banyak perbedaan pendapat dan sifat dari anak-anak tersebut dan mengurangi pertengkaran antar anak dalam satu kelompok. Kemudian anak tersebut diberikan tugas untuk mengerjakannya bersama, disini anak harus bertukar pendapat anak menjadi lebih menghargai pendapat orang lain juga.

d. Senang merasakan/ melakukan sesuatu secara langsung.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep konsep baru dengan konsep-konsep lama. Jadi dalam pemahaman anak SD semua materi atau pengetahuan yang diperoleh harus dibuktikan dan dilaksanakan sendiri agar mereka bisa paham dengan konsep awal yang diberikan.

Berdasarkan pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, pera jenis kelamin, moral, dan sebagainya. Dengan demikian kita sebagai calon guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung

dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh anak akan lebih memahami tentang arah mata angin, dengan cara membawa anak langsung keluar kelas, kemudian menunjuk langsung setiap arah angin, bahkan dengan sedikit menjulurkan lidah akan diketahui secara persis dari arah mana angin saat itu bertiup.

e. Anak cengeng

Pada umur anak SD, anak masih cengeng dan manja. Mereka selalu ingin diperhatikan dan dituruti semua keinginannya mereka masih belum mandiri dan harus selalu dibimbing. Di sini sebagai calon guru SD maka kita harus membuat metode pembelajaran tutorial atau metode bimbingan agar kita dapat selalu membimbing dan mengarahkan anak, membentuk mental anak agar tidak cengeng.

f. Anak sulit memahami isi pembicaraan orang lain.

Pada pendidikan dasar yaitu SD, anak susah dalam memahami apa yang diberikan guru, disini guru harus dapat membuat atau menggunakan metode yang tepat misalnya dengan cara metode eksperimen agar anak dapat memahami pelajaran yang diberikan dengan menemukan sendiri inti dari pelajaran yang diberikan sedangkan dengan ceramah yang dimana guru Cuma berbicara didepan membuat anak malah tidak pmemahami isi dari apa yang dibicarakan oleh gurunya.

g. Senang diperhatikan

Di dalam suatu interaksi social anak biasanya mencari perhatian teman atau gurunya mereka senang apabila orang lain memperhatikannya, dengan berbagai cara dilakukan agar orang memperhatikannya. Di sini peran guru untuk mengarahkan perasaan anak tersebut dengan menggunakan metode tanya jawab misalnya, anak yang ingin diperhatikan akan berusaha menjawab atau bertanya dengan guru agar anak lain beserta guru memperhatikannya.

h. Senang meniru

Dalam kehidupan sehari-hari anak mencari suatu figur yang sering dia lihat dan dia temui. Mereka kemudian menirukan apa yang dilakukan dan dikenakan orang yang ingin dia tiru tersebut. Dalam kehidupan nyata banyak anak yang terpengaruh acara televisi dan menirukan adegan yang dilakukan disitu, misalkan acara smack down yang dulu ditayangkan sekarang sudah ditiadakan karena ada berita anak yang melakukan gerakan dalam smack down pada temannya, yang akhirnya membuat temannya terluka.¹³

Sekarang acara televisi sudah dipilah-pilah untuk siapa acara itu ditonton sebagai calon guru kita hanya dapat mengarahkan orang tua agar selalu mengawasi anaknya saat dirumah. Contoh lain yang biasanya ditiru sebagai calon guru harus menjaga tindakan, sikap, perkataan, penampilan

¹³Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), h. 145

yang bagus dan rapi agar dapat memberikan contoh yang baik untuk anak didik kita.¹⁴

Karakteristik Anak SD

Sebagaimana dikemukakan oleh Angela Anning perkembangan belajar anak itu sebagai berikut

- a) Kemampuan berfikir anak itu berkembang secara bertahap dari belum tahu menjadi tahu.
- b) Anak harus siap menuju ke tahap perkembangan berikutnya dan tidak boleh dipaksakan untuk bergerak menuju tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi, misalnya: dalam hal membaca permulaan, mengingat angka, dan belajar konservasi.
- c) Anak belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung, khususnya melalui aktivitas bermain.
- d) Anak memerlukan pengembangan kemampuan penggunaan bahasa yang dapat digunakan secara efektif di sekolah.
- e) Perkembangan sosial anak bergerak dari egosentris menuju kepada kemampuan untuk berempati dengan yang lain.
- f) Setiap anak sebagai seorang individu, masing-masing memiliki cara belajar yang unik.¹⁵

Anak sekolah dasar berusia antara 6-12 tahun . dalam usia tersebut, selain memiliki karakter diatas , anak-anak SD juga memiliki karakteristik pertumbuhan kejiwaan sebagai berikut.

- 1) Pertumbuhan fisik dan motorik maju pesat. hal ini sangat penting peranannya bagi pengembangan dasar yang diperlukan sebagai makhluk individu dan sosial.
- 2) Semakin menyadari diri selain mempunyai keinginan, perasaan tertentu juga semakin bertumbuhnya minat tertentu.
- 3) Kemampuan berfikirnya masih dalam tingkatan persepsional.

¹⁴*Ibid*, h. 142

¹⁵Abu Ahmadi, *Op.Cit*, h.101

- 4) Dalam bergaul, bekerjasama dan kegiatan bersama tidak membedakan jenis yang menjadi dasar adalah perhatian dan pengalaman yang sama.
- 5) Mempunyai kesanggupan untuk memahami hubungan sebab akibat.
- 6) Ketergantungan kepada orang dewasa semakin berkurang dan kurang memerlukan perlindungan orang dewasa.¹⁶

3. Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Menurut Semiawan melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

¹⁶Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h.

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut:

- a) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.
- b) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya.
- c) Aktivitas permainan dapat bersifat non literal (tidak terikat).
- d) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
- e) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Menurut Hidayat (1980,5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok).¹⁷

4. Permainan Tradisional

Pengertian permainan tradisional

Permainan Tradisional adalah permainan yang berasal dari suatu daerah yang sudah ada sejak dulu dan biasanya dimainkan secara turun menurun, mungkin di tingkat nasional tidak terlalu populer, tapi di daerahnya masing-masing cukup populer. Permainan Tradisional terdiri dari bermacam macam dan tersebar di seluruh nusantara. Hampir di semua wilayah di Indonesia mempunyai permainan tradisional sehingga menjadi seni dan budaya Indonesia.

Khazanah budaya bangsa ini seharusnya diperhatikan dan di bina sebelum habis punah dilanda oleh arus globalisasi terutama oleh permainan era digital dengan menggunakan perangkat komputer.

Nilai budaya yang terkandung dalam Olahraga Tradisional

1. Penghargaan mencapai prestasi yang unggul
2. Penghargaan prestasi orang lain
3. Ikatan kelompok

¹⁷Kartono. *Teori Permainan* . Andi offset. Yogyakarta. 1994. h. 2

4. Religiusitas dan lain-lain

Pentingnya permainan tradisional dan kebudayaan Permainan Tradisional perlu dikembangkan demi ketahanan budaya bangsa. Merupakan nilai-nilai luhur untuk diketahui dan dihayati. Permainan Tradisional perlu dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan, yang selanjutnya diwariskan.

Kebudayaan adalah sebuah keutuhan yang di dalamnya terkandung unsur-unsur yang disenangi dan yang tidak disenangi.

Ada beberapa unsur yang tidak disenangi dalam kebudayaan yaitu :

- a. Peruntukannya terbatas
- b. Tingkat kesulitannya cukup tinggi
- c. Bahan dan peralatannya sulit didapat
- d. Ketinggalan zaman

Permainan tradisional harus memenuhi persyaratan:

Permainan : sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Sedangkan tradisional, sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun.¹⁸

¹⁸ Setiawan Ade, *Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional* (Bandung : Ghalia Indonesia, 2005), hal.4.

B. Kerangka Berpikir

Karakter sangat penting sejak usia SD, karena karakter membuat anak-anak memiliki tata krama dan manfaat karakter penting dalam kehidupan sehari-harinya.

Namun karakter yang dimiliki di SDN 4 Kasugengan Lor masih belum baik dan kurang, mereka masih melakukan segala hal tanpa memiliki karakter. Oleh karena itu karakter penting bagi anak usia SD. Karakter memang harus dimiliki anak usia SD, ada beberapa karakter yang sudah bisa ditanamkan sejak usia SD seperti disiplin, kerjasama, tanggung jawab, mandiri dan percaya diri. Pada kenyataannya anak usia SD memang belum memiliki karakter yang baik seperti yang disebutkan tadi.

Anak usia SD belum memiliki kedisiplinan yang baik, karena masih melakukan segala hal seenaknya saja. Rasa tanggung jawab juga belum mereka miliki karena mereka masih belum peduli kepada sesama. Siswa sangat penting memiliki kerjasama antar sesama teman-temannya, agar dalam setiap kegiatan bisa melakukan bersama-sama. Anak juga harus mandiri, karena agar anak bisa melakukan sesuatu dengan sendiri contohnya berangkat ke sekolah sendiri. Percaya diri juga sangat penting karena agar siswa tidak merasa minder atau malu saat bersama teman-temannya. Jadi sangat penting anak usia SD memiliki karakter yang baik.

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui minat anak-anak pada jaman sekarang terhadap permainan tradisional, selain itu juga bertujuan agar permainan tradisional tetap lestari dan tidak hilang ditengah-tengah permainan modern yang banyak bermunculan. Terutama membentuk karakter para siswa-siswi tersebut. Selain itu bertujuan agar masyarakat memahami permainan tradisional yang bermanfaat untuk melatih fisik anak agar lebih kuat, serta dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, bekerja sama, bisa lebih percaya diri dan menaati aturan. Membantu para siswa-siswi mengenal permainan tradisional, yang mereka tidak ketahui sebelumnya. Melestarikan permainan tradisional agar tidak dilupakan dan hilang begitu saja. Oleh karena itu, sangat penting sekali permainan tradisional dilestarikan agar anak cucu kita nanti tahu bahwa ada kebudayaan tentang permainan tradisional.

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dari penelitian ini adalah: terdapat peningkatan karakter siswa-siswi di SDN 4 Kasugengan Lor Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat melalui penerapan permainan tradisional.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan karakter siswa-siswi SDN 4 kasugengan Lor Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

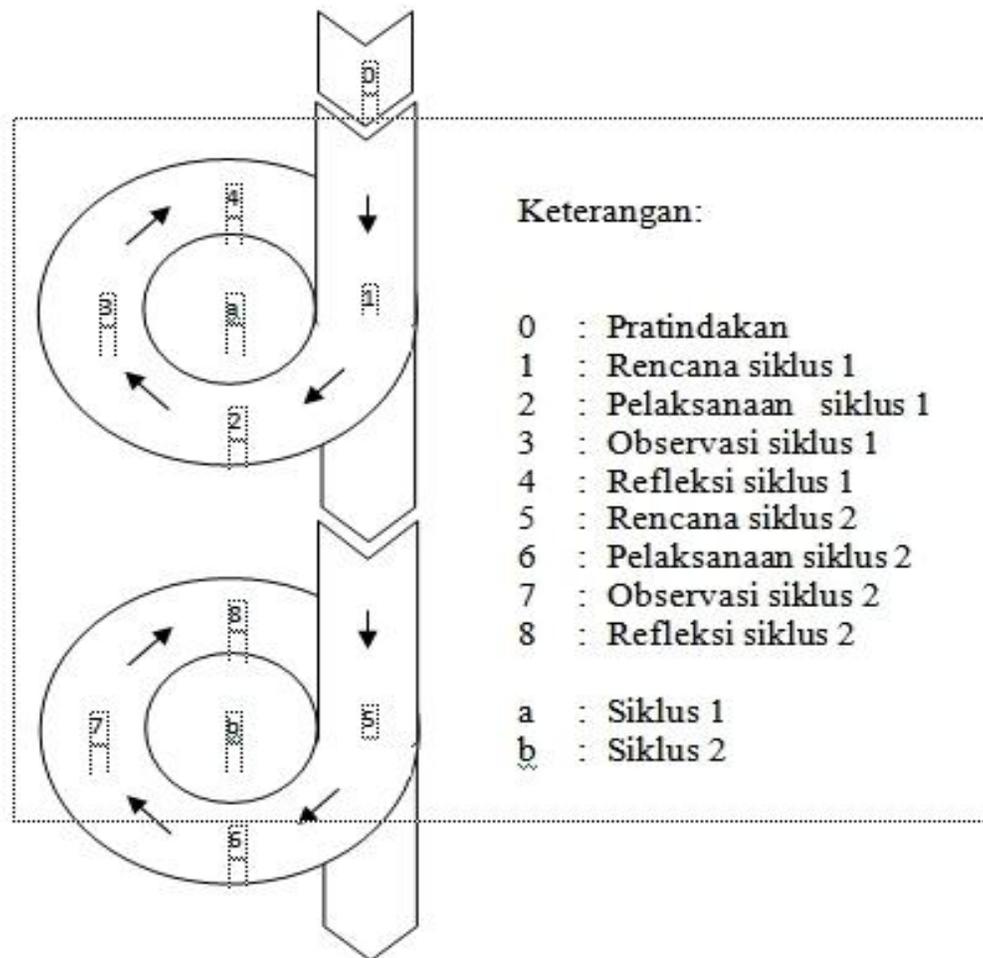
1. Tempat penelitian : di SDN 4 Kasugengan Lor Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon Jawa Barat.
2. Waktu Penelitian : Penelitian dilakukan pada tanggal 2-13 Desember 2013. Dilaksanakan selama kurang lebih 2 minggu dengan 4x pertemuan, dimulai dengan tes awal kemudian siklus I dan II.

C. Metode Penelitian

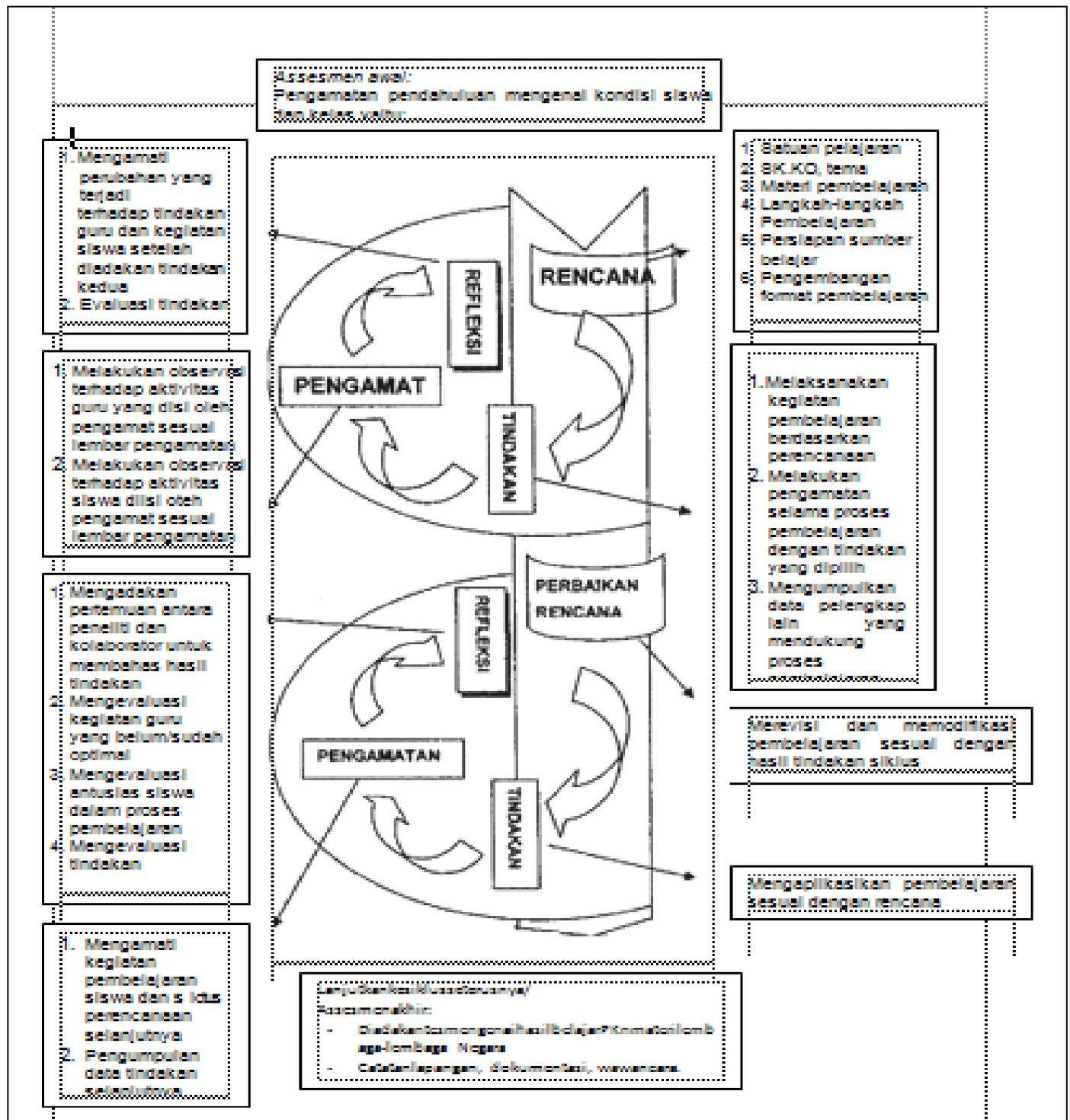
Action research atau penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dalam penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi. *Action research* dalam pandangan tradisional adalah suatu kerangka penelitian pemecahan masalah, dimana terjadi kolaborasi antara peneliti dengan client dalam mencapai tujuan (Kurt

Lewin,1973 disitasi Sulaksana,2004), sedangkan pendapat Davison, Martinsons & Kock (2004), menyebutkan penelitian tindakan, sebagai sebuah metode penelitian, didirikan atas asumsi bahwa teori dan praktik dapat secara tertutup diintegrasikan dengan pembelajaran dari hasil intervensi yang direncanakan setelah diagnosis yang rinci terhadap konteks masalahnya.

Adapun desain penelitian dapat dipolakan sebagai berikut :



Gambar 1, desain model Kemmis dan McTaggart



Gambar 2, Desain intervensi tindakan yang diadaptasi model Kemmis dan

McTaggart.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SDN 4 Kasugengan Lor Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik *random sampling*. Digunakan oleh peneliti karena ada beberapa subjek yang memang memiliki beberapa ciri, seperti belum memiliki rasa disiplin, tanggung jawab, kerjasama, mandiri, dan percaya diri. Sebelum mengambil subjek penelitian, peneliti memberikan tindakan permainan tradisional terlebih dahulu sebelum masuk dalam tes awal dan siklus I. Setelah memberikan tindakan permainan tradisional, terlihat ada siswa yang belum memiliki rasa disiplin, tanggung jawab, kerjasama, mandiri, dan percaya diri yang baik. Maka didapat subjek penelitian yang akan diteliti setelah mengetahui ciri-ciri yang memang terlihat. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampling secara acak beraturan.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian Tindakan

1. Peran Peneliti

Peran peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai pemimpin perencanaan pelaksanaan tindakan, pengamat sekaligus pembuat laporan. Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian ini, maka pada kegiatan pra-observasi, peneliti akan melakukan diagnosis terhadap kemampuan siswa tentang permainan tradisional pada siswa SDN 4

Kasugengan Lor Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat, kemudian membuat perencanaan tindakan yang akan didiskusikan dengan kolaborator.

2. Posisi Peneliti

Posisi peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai partisipan aktif yang berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran sejak awal sampai akhir pembelajaran, dan mengumpulkan data sebanyak mungkin yang relevan dengan fokus penelitian. Dengan keikutsertaan secara langsung, peneliti berusaha mengamati dan meneliti apa yang dilakukan oleh subjek penelitian, sehingga peneliti lebih mempelajari perilaku subjek melalui pengamatan langsung. Hal ini dilakukan agar peneliti memperoleh data yang akurat dan nyata. Pada pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan tindakan berdasarkan diskusi dengan kolaborator dan disusun dalam rencana kegiatan harian (RKH) yang telah disusun.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Penelitian tindakan ini dilakukan melalui beberapa siklus, yang disesuaikan dengan kondisi dan hasil refleksi ketercapaian peningkatan yang diharapkan pada siklus sebelumnya, sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Pada siklus pertama belum berhasil, maka dilanjutkan pada siklus-siklus berikutnya.

Sebelum peneliti melakukan penelitian, maka dilakukan pra-observasi sebagai assesmen awal dengan melakukan pengamatan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dan permasalahan yang dihadapi. Dengan kata lain, kegiatan ini dilakukan sebagai upaya untuk mendapatkan gambaran kondisi siswa dan kelas.

Berdasarkan pengamatan pra-observasi terdapat beberapa permasalahan berkaitan dengan materi pembelajaran atau karakter awal yang dimiliki siswa, seperti yang dipaparkan dalam BAB I. Sehingga dari hasil refleksi terhadap permasalahan dalam meningkatkan karakter siswa-siswi, maka penelitian ini lebih difokuskan pada permasalahan berkenaan dengan menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan karakter siswa-siswi di SDN 4 Kesugengan Lor Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat.

Untuk pelaksanaan penelitian yang efektif dan lebih sesuai dengan permasalahan yang dipaparkan, maka peneliti menggunakan 1 (satu) standar kompetensi dengan kompetensi dasar yakni penerapan permainan tradisional yang mengandung unsur karakter atau nilai, seperti kerjasama, disiplin, mandiri, tanggung jawab, dan percaya diri.

Adapun tahapan intervensi tindakan dalam penelitian tindakan ini melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini penjelasan dari keempat tahapan tersebut.

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan tindakan yang meliputi perencanaan umum dan perencanaan khusus. Perencanaan umum merupakan perencanaan yang disusun untuk keseluruhan aspek, sedangkan perencanaan khusus merupakan perencanaan yang disusun untuk tiap tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran untuk masing-masing siklus. Keseluruhan perencanaan tersebut disusun berdasarkan hasil diskusi antara peneliti, tim peneliti, dan kolaborator.

Perencanaan umum meliputi perencanaan waktu pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan selama kurang lebih satu minggu. Peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah untuk konsultasi, dan pertemuan dengan guru kelas untuk mendiskusikan langkah-langkah pelaksanaan penelitian. Selain itu direncanakan pengaturan kondisi kelas, persiapan materi pelajaran serta media dan alat-alat yang diperlukan, pembuatan kisi-kisi instrumen karakter siswa.

Adapun perencanaan khusus disesuaikan dengan jadwal pembelajaran dan disusun dalam tiap pelaksanaan tindakan. Dalam hal ini peneliti membuat rencana tindakan permainan tradisional, menyiapkan media atau alat-alat yang diperlukan pada setiap pelaksanaan tindakan, menyiapkan instrumen karakter siswa.

2. Implementasi tindakan (*Acting*)

Tahapan implementasi tindakan merupakan realisasi dari tindakan yang telah direncanakan sebelumnya. Tindakan dilaksanakan sejalan dengan langkah-langkah penerapan permainan tradisional yang telah direncanakan, untuk meningkatkan karakter siswa SD. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilakukan 2 kali tindakan sesuai dengan jadwal pembelajaran.

3. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pengamatan (*observing*) dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang bertujuan untuk menggali, merekam dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang terjadi, berkenaan dengan kegiatan guru dan siswa selama tindakan dilakukan. Pengamat mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan, sambil merekam atau mendokumentasikannya. Hasil rekaman dan dokumentasi penting dilakukan agar data yang diperlukan dalam penelitian ini dapat dijamin secara lengkap dan akurat. Selain itu peneliti mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal yang dicatat meliputi pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam bertanya, menjawab pernyataan, dan saat melakukan permainan tradisional.

Kegiatan ini sangat membantu peneliti untuk melihat kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya. Selain itu sangat perlu untuk mengetahui sejauh mana terjadinya perubahan yang diharapkan, yakni meningkatnya karakter siswa.

4. Refleksi Tindakan (*Reflecting*)

Tahapan refleksi tindakan merupakan upaya mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian melakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan yang berikutnya. Tahapan ini yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator setelah pelaksanaan tindakan. Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif, dengan mendiskusikan hasil analisis lembar pengamatan, catatan lapangan, serta faktor penyebab permasalahan lainnya yang terjadi selama pembelajaran di lapangan. Hasil refleksi ini menjadi acuan revisi untuk menentukan perencanaan kembali (*replanning*) pada siklus II dan III.

Peneliti dan kolaborator mengevaluasi kekurangan atau kelemahan serta kemajuan-kemajuan yang diperoleh siswa. Selain itu dalam kegiatan refleksi, dilakukan juga perbandingan antara karakter siswa, sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Apabila belum terjadi peningkatan karakter, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya. Setelah beberapa siklus

dilakukan dan telah terjadi peningkatan karakter sesuai dengan target yang akan dicapai, maka peneliti dapat mengakhiri penelitian.

Selanjutnya siklus II dan III dilaksanakan berdasarkan analisis data hasil observasi, pemaknaan data hasil observasi, penjelasan hasil analisis dan kesimpulan mengenai prosentasi teratasi atau tidaknya permasalahan dalam pembelajaran, serta faktor-faktor lainnya yang menjadi pertimbangan belum tercapainya target dalam penelitian ini.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Berdasarkan intervensi tindakan yang dilakukan dalam penerapan permainan tradisional, yang difokuskan pada karakter siswa SD, maka hasil intervensi tindakan yang diharapkan adalah terdapat peningkatan karakter siswa-siswi SDN Kasugengan Lor 4 Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat.

Indikator keberhasilan dari penerapan tindakan dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu ketercapaian proses tindakan pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan karakter siswa SD.

Penelitian ini dapat dianggap berhasil apabila aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional, meningkat di setiap siklusnya dan pada siklus terakhir telah mencapai 100%. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar tuntas (*mastery learning*). Selain itu, penelitian ini juga dianggap berhasil jika pada akhir siklus terdapat sebanyak minimal 80% dari

siswa, atau sekitar 18 orang dari jumlah subjek siswa SDN 4 Kasugengan Lor berjumlah 20 orang, telah mengalami peningkatan karakter.

H. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian

Dalam penelitian tindakan ini, data yang digunakan ada dua macam, yaitu : (1) Data pemantau tindakan (*action*) yang diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap penerapan permainan tradisional, sehingga dapat dilihat kesesuaian antara tindakan yang diberikan dan rencana tindakan yang telah dibuat sebelumnya, melalui lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa. Jenis data ini merupakan data kualitatif. (2) Data penelitian (*research*) yang merupakan data variabel penelitian, yaitu meningkatkan karakter siswa, melalui permainan tradisional. Jenis data adalah data kuantitatif yakni data berupa skor yang dihasilkan dari suatu pengukuran tes hasil penerapan permainan tradisional.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah : (1) Data pemantauan tindakan (proses kegiatan pembelajaran selama tindakan dilakukan dengan menggunakan penerapan permainan tradisional). (2) Data penelitian dalam bentuk tes hasil tentang kakakter siswa SDN 4 Kasugengan Lor Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat.

Selain data-data di atas, peneliti juga mengumpulkan data dari catatan lapangan yang mendeskripsikan kegiatan pembelajaran, serta dokumentasi foto-foto atau rekaman mengenai kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran di kelas. Dokumentasi dan catatan lapangan dilakukan pada setiap siklus. Sedangkan data pendukung lainnya adalah hasil refleksi yang telah dianalisis dengan diskusi bersama kolaborator.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan observasi yang merupakan suatu teknik mengumpulkan data dengan memberikan angket terhadap kegiatan yang dilakukan siswa dengan menggunakan pedoman observasi.
2. Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.
3. Dengan menyiapkan lembar evaluasi, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa peserta permainan yang berhubungan dengan karakter.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul dilakukan dengan mencari sumber data dalam penelitian yaitu anak dan tim fasilitator yang memandu jalannya kegiatan permainan olahraga, yaitu dengan jenis data kuantitatif yang diperoleh langsung dari observasi dan pengamatan yang dilakukan kolaborator sebelum dan sesudah dilakukan tindakan berupa penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan karakter siswa.

1. Indikator keberhasilan peneliti ditentukan oleh :
 - a) Meningkatkan siswa dalam menjalin hubungan antar teman-temannya.
 - b) Siswa memiliki keberanian dalam bermain dengan teman-temannya.
 - c) Siswa lebih berani dalam memasuki sekolah tanpa bantuan orangtua.
 - d) Suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Peneliti ini dikatakan berhasil apabila :
 - a) Motivasi belajar siswa dapat meningkat karena siswa tidak merasa ketakutan.
 - b) Siswa dapat bersosialisasi secara baik dengan guru dan teman-temannya.

- c) Siswa bisa melakukan sesuatu bersama-sama dengan temannya tanpa ad rasa minder dan malu
- d) Terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa, sehingga terjalin kerjasama yang baik dalam proses belajar mengajar.

K. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu angket. Angket adalah suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban. Pada penelitian ini saya akan memberikan angket kepada para siswa-siswi yang akan mengikuti penelitian. Sebelum melakukan penelitian akan saya berikan angket dan setelah melakukan penelitian saya juga akan memberikan angket. Setelah selesai akan medapatkan hasil dari angket yang diisi oleh para siswa-siswi.

Tabel 1. Format Penilaian Karakter Siswa**INSTRUMEN KARAKTER SISWA**

Dimensi	Indikator	Butir pernyataan
Karakter	<p>1. Disiplin</p> <p>2. Kerjasama</p> <p>3. Tanggung jawab</p>	<p>1.1 Siswa mendengarkan saat peneliti menjelaskan permainan</p> <p>1.2 Siswa mengikuti aturan permainan yang diberikan</p> <p>1.3 Siswa siap di lapangan saat permainan belum dimulai</p> <p>2.1 Siswa dapat berkomunikasi dengan temannya saat bermain</p> <p>2.2 Siswa bermain kompak saat permainan berlangsung</p> <p>3.1 Siswa siap dihukum ketika membuat kesalahan dalam permainan</p> <p>3.2 Siswa mau ditunjuk menjadi kapten dan siap menjaga teman satu tim</p>

	<p>4. Mandiri</p> <p>5. Percaya diri</p>	<p>4.1 Siswa tidak bergerombol saat bermain</p> <p>4.2 Siswa siap saat bermain dan aktif ketika berjalan sendiri saat bermain</p> <p>5.1 Siswa bermain aktif bersama teman</p> <p>5.2 Siswa tidak malu-malu saat bermain</p> <p>5.3 Siswa terlihat sangat senang saat permainan berlangsung dan tidak selalu berdekatan dengan temannya</p>
--	--	---

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pelaksanaan Penelitian

Deskripsi Awal

Deskripsi kondisi awal

Pada tanggal 2 Desember 2013 peneliti melakukan pelaksanaan kegiatan observasi awal dan tes awal di SDN 4 Kasugengan Lor Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat untuk mengetahui kondisi awal terhadap karakter siswa dalam mengikuti permainan tradisional, adapun hasil tes awal sebagai berikut : Nilai terendah 53, Nilai tertinggi 76.

Tabel 2. Distribusi frekuensi hasil awal meningkatkan karakter

Kelas interval	Nilai tengah	Frekuensi	Frekuensi Relatif
53 – 57	55	5	25,00 %
58 – 62	60	6	30,00 %
63 – 67	65	3	15,00 %
68 – 72	70	4	20,00 %
73 – 77	75	2	10,00 %
Jumlah		20	100,00 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 58 – 62 dengan persentase 30,00 %, sedangkan frekuensi terkecil terdapat pada interval 73 – 77 dengan persentasi 10,00 % dengan ketentuan siswa yang belum tercapai berjumlah 11 siswa (55,00 %) yaitu yang belum mencapai batas ketuntasan nilai 65. Sedangkan siswa yang sudah tercapai sejumlah 9 siswa (45,00 %). Maka penelitian ini dilanjutkan ketindakan selanjutnya siklus 1, karena karakter siswa-siswi masih belum meningkat dan belum tercapai sepenuhnya.



Gambar 2. Histogram hasil tes awal meningkatkan karakter

1. Siklus Pertama

Pada penelitian ini, tahapan struktur kegiatan yang disusun mulai dari refleksi awal yaitu menetapkan kondisi awal harus diidentifikasi dan dikelompokkan terhadap meningkatkan karakter siswa melalui permainan tradisional, dengan memperhatikan permainan tradisional yang akan diterapkan.

Hasil belajar siswa sejak awal, kemudian disusun perencanaan program berupa tindakan, observasi dan refleksi yang sudah diterapkan kepada siswa hingga menghasilkan penyusunan pembelajaran yang diharapkan dan dapat memperoleh perkembangan terhadap meningkatkan karakter siswa melalui permainan tradisional. Pada proses akhir, tindakan dan refleksi yang digunakan untuk mengetahui letak kesalahan penerapan program perencanaan dan kekurangannya yang muncul dianalisis untuk mengetahui hubungan penerapan strategi, penerapan materi, penerapan metode, dan penerapan pemanfaatan media dalam pembelajaran. Selanjutnya apabila berbagai kesalahan dan penerapan program teridentifikasi dan dapat diketahui dalam penerapan permainan tradisional terhadap meningkatkan karakter siswa, maka hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai bahan untuk menyusun perencanaan tahap berikutnya.

Proses analisis tahapan dalam siklus penelitian ini terletak pada proses penyusunan konsep dasar penelitian tindakan yang dilakukan. Dengan demikian, setiap tahapan siklus yang digunakan menjadi acuan untuk menuntut tahapan siklus berikutnya secara terstruktur. Oleh sebab itu, bentuk pengambilan program, tindakan, observasi dan refleksi dapat digunakan sebagai bekal dalam penyusunan perencanaan pada siklus berikutnya, maka segala kesalahan yang dianggap tidak sesuai dapat dihilangkan sehingga menghasilkan kesimpulan tindakan yang saling mendukung dan membantu penyusunan program pada siklus kecil selanjutnya. Secara komprehensif tahapan penelitian ini dilakukan berdasarkan pada tahapan siklus.

Kemampuan awal yang bertujuan untuk mengetahui secara awalkarakter yang dimiliki siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah dan kehidupan sehari-hari dengan menggunakan metode bermain. Hal ini merupakan syarat mutlak yang harus diketahui oleh peneliti dan kolaborator dalam menentukan kesepakatan tentang penetapan kemampuan dasar siswa sebelum sebelum penerapan permainan.

Pada kesempatan ini, tindakan yang dilakukan adalah mengidentifikasi bentuk dan jenis permainan yang akan diberikan. Hal ini dituntut kepada siswa agar yang bersangkutan dapat mengikuti permainan tradisional dengan rasa senang, gembira, adanya keinginan, adanya perhatian serta dapat

diarahkan untuk menghayati pelajaran yang di sampaikan sebagai dampak yang ingin dicapai untuk memperbaiki atau meningkatkan karakter siswa melalui permainan tradisional.

i. Perencanaan Tindakan

Tujuan yang diharapkan : 1) Siswa bisa bermain bersama dengan teman-temannya, 2) Siswa tidak pilih-pilih teman dalam bermain, 3) Siswa tidak mementingkan dirinya sendiri, 4) Siswa bisa saling membantu ketika dalam kesulitan, 5) Siswa tidak merasa malu lagi ketika bermain bersama temannya.

j. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti dan kolabolator mulai menerapkan permainan tradisional agar dapat meningkatkan karakter siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan apa yang telah direncanakan.

Peneliti memberikan permainan tradisional dengan dua pertemuan, dimana terus melakukan diskusi dengan kolaborator tentang kemajuan siswa dan mencatat semua perilaku siswa di lapangan dan di dalam kelas.

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan materi yang sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dibuat peneliti dengan menggunakan permainan. Guru memberikan pengarahan tentang kontrak

pembelajaran yang akan lebih banyak pada aplikasi dan memberikan dan memberitahukan ada sedikit perbedaan dalam pembelajaran kali ini. Dalam pertemuan ini dilakukan tes awal sebelum menerapkan permainan.

k. Hasil Observasi

Pengamatan yang dilakukan kolaborator selama berlangsungnya pembelajaran memberikan hasil sebagai berikut :

- 1) Masih kurang keinginan siswa untuk bermain bersama dengan teman-temannya,
- 2) Siswa masih memilih-milih teman dalam bermain,
- 3) Siswa masih mementingkan kepentingan diri sendiri, tidak mementingkan kepentingan dalam tim atau kelompoknya,
- 4) Siswa masih belum bisa membantu temannya ketika berada dalam kesulitan,
- 5) Siswa juga masih malu ketika sedang bermain bersama.

l. Analisis dan Refleksi

Tujuan dari pembinaan yang telah dilakukan seperti yang telah dijelaskan pada bagian terdahulu yaitu agar dapat meningkatkan karakter siswa melalui permainan tradisional dengan senang dan tanpa paksaan. Untuk itu peneliti dan kolaborator terus menggunakan penerapan permainan tradisional yang sesuai dan tepat yang dapat meningkatkan karakter siswa.

Dari hasil diskusi dengan kolabolator, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus kedua dengan memperhatikan beberapa hal seperti memberikan lebih banyak variasi permainan yang lebih mengarah kepada tujuan pembelajaran kepada siswa.

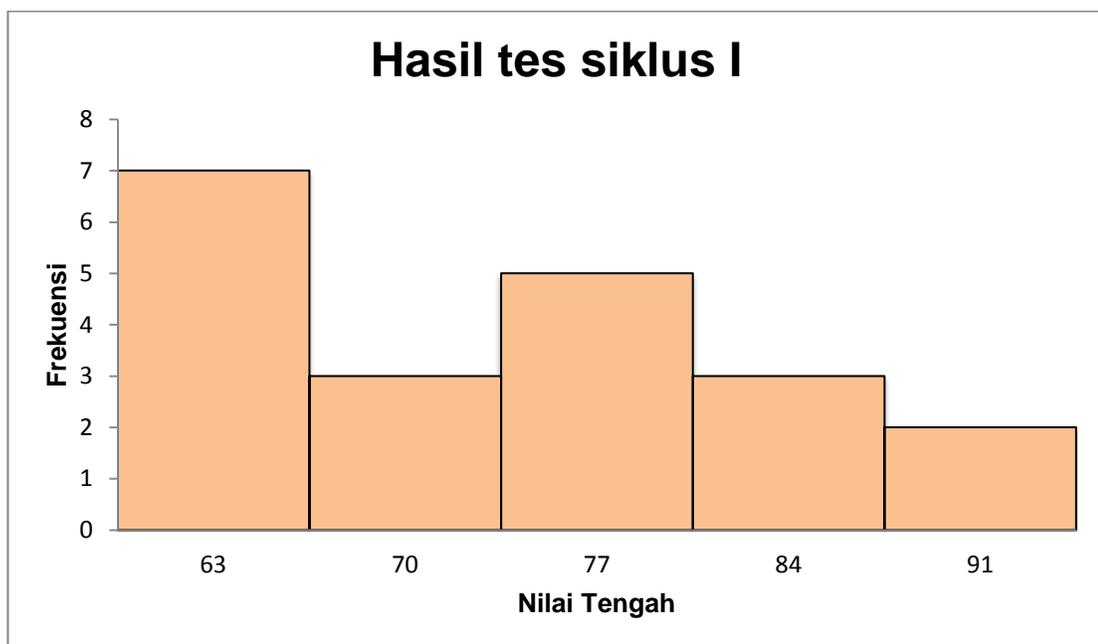
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Siklus 1 Meningkatkan Karakter Siswa

Kelas interval	Nilai tengah	Frekuensi	Frekuensi Relatif
60 – 66	63	7	35,00 %
67 – 73	70	3	15,00 %
74 – 80	77	5	25,00 %
81 – 87	84	3	15,00 %
88 – 94	91	2	10,00 %
Jumlah		20	100,00 %

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 60 – 66 dengan prosentase 35,00% dan frekuensi terkecil terdapat pada interval 88 – 94 dengan prosentase 10,00%, dengan ketentuan siswa yang belum mencapai karakter yang baik melalui permainan tradisional berjumlah 7 (35,00%) siswa yaitu belum

mencapai batas ketuntasan minimal yaitu nilai 65. Sedangkan siswa yang sudah tercapai sejumlah 13 (65,00%) siswa.

Dengan demikian ditinjau dari tes awal telah terjadi peningkatan dari tes awal (45,00%) menjadi (65,00%) pada tindakan siklus 1. Berdasarkan aspek penilaian pada siklus 1 sudah ada peningkatan namun belum mencapai ketuntasan kelas yaitu minimal 90% dari jumlah siswa, sehingga peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Untuk keterangan lebih jelas di gambarkan dalam histogram.



Gambar 3. Histogram hasil tes siklus I meningkatkan karakter

2. Siklus kedua

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan yang terjadi dari siklus pertama sebagai berikut :

- 1) Masih kurangnya keinginan siswa untuk bermain bersama dengan teman-temannya,
- 2) Siswa masih pilih-pilih teman dalam bermain,
- 3) Siswa masih memetingkan kepentingan diri sendiri, tidak mementingkan kepentingan dalam tim atau kelompok,
- 4) Siswa masih belum bisa bekerjasama dalam bermain,
- 5) Siswa masih malu-malu ketika sedang bermain.

Hasil belajar pada siklus pertama menghasilkan solusi untuk perencanaan siklus kedua antara lain, peneliti dan kolaborator memperbanyak materi-materi permainan yang mengarah kepada materi inti sehingga proses belajar dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan siswa mengikuti dengan perasaan senang bermain bersama teman-temannya.

Tujuan yang diharapkan pada siklus kedua dengan melihat dari siklus pertama, 1) Siswa bisa bermain bersama dengan teman-temannya, 2) Siswa

tidak pilih-pilih teman dalam bermain, 3) Siswa tidak mementingkan dirinya sendiri tapi mementingkan kepentingan kelompok, 4) Siswa bisa saling membantu ketika dalam kesulitan, 5) Siswa tidak merasa malu lagi ketika bermain bersama temannya.

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti dan kolabolator memulai menerapkan permainan pada siklus kedua ini, yang merupakan siklus terakhir dari pembelajaran dan meningkatkan karakter dengan menggunakan metode bermain, dengan memberikan permainan yang lebih seru dan menarik dari sebelumnya.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi yang diperoleh selama berlangsungnya tindakan II adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatnya keinginan siswa untuk bermain bersama dengan teman-temannya,
- 2) Siswa mau bermain dengan siapa saja tanpa memilih,
- 3) Siswa dapat mementingkan kepentingan teman dan dalam tim atau kelompok,
- 4) Siswa dapat membantu temannya ketika berada dalam kesulitan,
- 5) Siswa lebih ceria dan aktif, tidak malu lagi ketika bermain bersama temannya.

d. Analisis dan Refleksi

Tujuan pembelajaran tahap ini adalah agar siswa dapat hidup di lingkungannya dengan mandiri, mau melakukan segala hal bersama-sama dengan temannya, bisa bertanggung jawab atas apa yang dilakukan, mengikuti aturan yang sudah diterapkan di sekolah maupun di mana saja, bisa menempatkan dirinya ketika berada di lingkungan yang berbeda, dan siswa juga bisa lebih percaya diri dalam kehidupan sehari-harinya. Ada hal menarik yaitu banyak siswa yang begitu antusias sekali dan masih sangat aktif mengikuti permainan walaupun waktu sudah habis tetapi masih ingin terus bermain. Peneliti dan kolaborator menarik kesimpulan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan karakter siswa.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Siklus II Meningkatkan Karakter Siswa

Kelas interval	Nilai tengah	Frekuensi	Frekuensi Relatif
70 – 74	72	0	0,00 %
75 – 79	77	4	20,00 %
80 – 84	82	5	25,00 %
85 – 89	87	6	30,00 %
90 – 94	92	5	25,00 %
Jumlah		20	100,00 %

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 85 – 89 dengan prosentase 30,00%, frekuensi terkecil terdapat pada interval 70 – 74 dengan prosentase 0,00% dengan ketentuan siswa yang belum meningkat karakternya berjumlah 0,00%. Dengan demikian ditinjau dari hasil penelitian siklus I telah terjadi peningkatan dari 65,00% menjadi 100,00% pada tindakan siklus II. Berdasarkan aspek penilaian pada siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan permainan tradisional dapat meningkatkan karakter siswa – siswi di SDN 4 Kasugengan Lor Kab. Cirebon Jawa Barat.

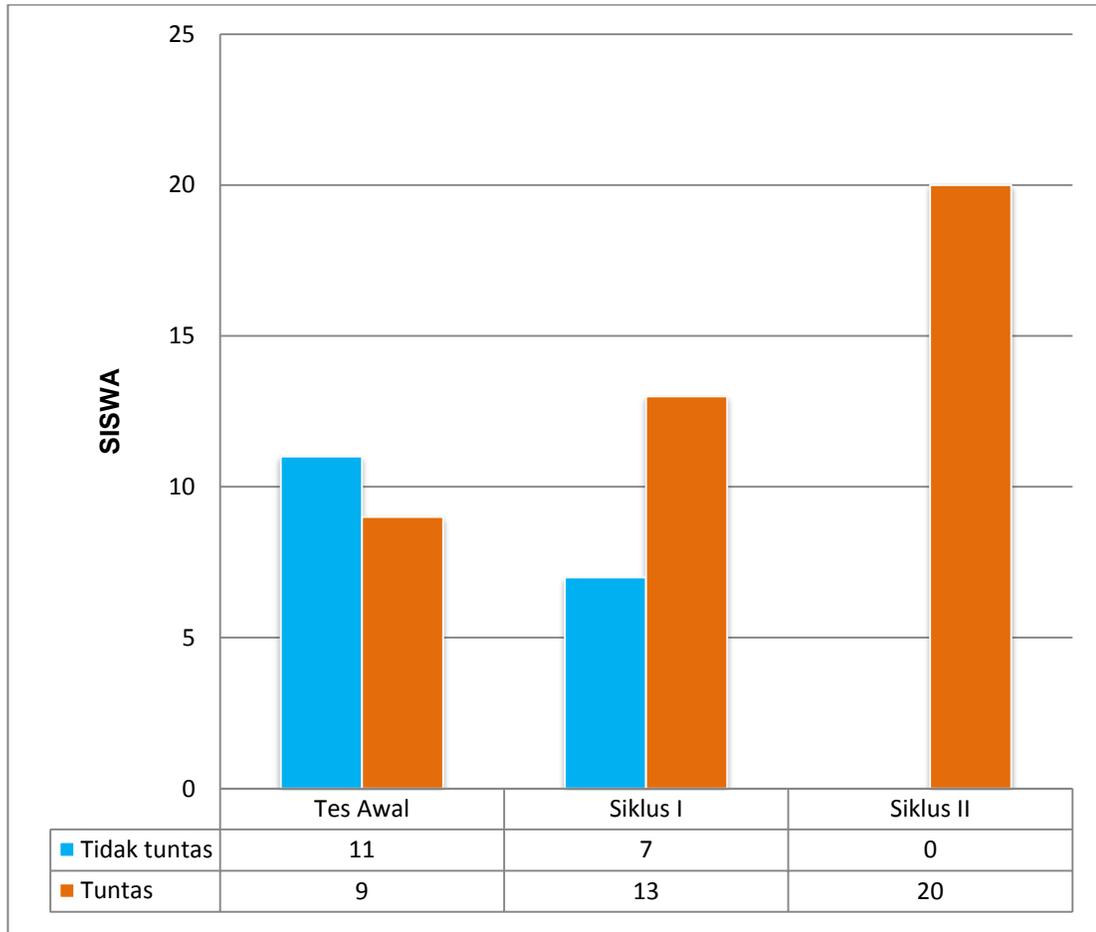


Gambar 4. Histogram hasil siklus II meningkatkan karakter

Tabel 5. Pembahasan Hasil Penilaian Karakter Siswa

No.	Kategori	Nilai ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
			F	%	F	%
1	Lulus	>65	13	65%	20	100%
2	Tidak lulus	<65	7	35%	0	0%
3	Σ		20	100%	20	100%

Dilihat dari tabel di atas disimpulkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan yang cukup baik, yaitu dengan siswa tercapai sebanyak 13 orang siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 orang siswa. Pada siklus II terlihat peningkatan dari siklus I yaitu seluruh siswa dapat tercapai di atas nilai ketuntasan minimum.



Gambar 5. Histogram hasil penelitian karakter siswa

3. Pengamatan Kolaborator

Peneliti dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian, bahwa permainan tradisional ternyata dapat meningkatkan karakter siswa. Menurut peneliti dan kolaborator penelitian berhenti sampai disini dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena permasalahan sudah terjawab melalui penelitian penerapan permainan tradisional. Menurut peneliti dan kolaborator penelitian berhenti pada siklus II, karena pada siklus II sudah

terlihat hasil yang muncul setelah pemberian perlakuan, yaitu karakter seluruh siswa dapat meningkat dengan setiap siswa memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal, yaitu 65. Hasil ini dapat dilihat dengan membandingkan perolehan data pada siklus I dengan data siklus II.

4. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan oleh peneliti dengan semaksimal mungkin. Peneliti berusaha menjaga kemurnian penelitian dan menggambarkan keadaan yang sebenarnya di lapangan. Namun, dalam pelaksanaan terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan harus diungkapkan seaneh – benarnya oleh peneliti. Hal tersebut antara lain latar belakang karakteristik siswa yang masih kanak – kanak dan jumlah pertemuan yang cukup terbatas karena hanya di lakukan waktu jam pelajaran berlangsung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah diadakan penelitian penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan karakter siswa-siswi di SDN 4 Kasugengan Lor Kec. Depok Kab. Cirebon Jawa Barat dapat disimpulkan bahwa : Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sangat efektif diterapkan dalam proses pembentukan dan untuk meningkatkan karakter siswa, serta untuk meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional yang sudah mulai hilang.

Pada siklus pertama yang di realisasikan melalui tindakan hasil refleksi dari siklus 1 memberikan hasil sebagai berikut : guru memberikan motivasi kepada siswa sesuai rencana dan design pembelajaran, hasilnya nilai rata-rata karakter siswa yang tercapai 13 (65%) siswa, yang belum tercapai 7 (35%) siswa.

Pada siklus kedua yang direalisasikan melalui tindakan hasil refleksi dari siklus 1 memberikan hasil sebagai berikut : guru memberikan motivasi kepada siswa sesuai rencana dan design pembelajaran, hasilnya nilai rata-rata karakter siswa yang tuntas berjumlah 20 (100%) siswa dan siklus II dinyatakan tuntas dan berhasil.

B. Saran

Setelah mengetahui prosentase faktor-faktor yang mempengaruhi karakter siswa di SDN 4 Kasugengan Lor, maka disarankan:

1. Pihak guru SDN 4 Kasugengan Lor hendaknya lebih memperhatikan dan meningkatkan kualitas pengajarannya, terutama yang mempengaruhi karakter siswa-siswi SD.
2. Dibutuhkan kerja sama antara guru dan orang tua yang berkaitan dengan pembentukan dan meningkatkan karakter siswa-siswi.
3. Pihak guru sebaiknya lebih meningkatkan kreatifitas model pembelajaran agar siswa memiliki karakter yang kuat dalam kehidupan sehari-harinya.
4. Guru olahraga juga harus lebih sering memberikan materi permainan tradisional pada setiap jam pelajaran olahraga, agar siswa – siswi lebih mengenal permainan tradisional yang mulai termakan jaman dan terutama agar lebih bisa membentuk serta meningkatkan karakter siswa – siswi.