

Lampiran 1

Catatan Lapangan 1

Pada hari Rabu tanggal 5 April 2017 pukul 14.00 guru mempersiapkan murid kelas empat untuk bersiap mengikuti kegiatan pada hari tersebut. Kemudian guru menjelaskan bahwa siswa akan mengikuti kegiatan pembelajaran yang berbeda menggunakan permainan tradisional yang akan dipandu oleh peneliti dan guru langsung memperkenalkan peneliti pada siswa.

Guru keluar kelas, peneliti langsung memperkenalkan diri lagi dan langsung masuk pada pembahasan mengenai permainan tradisional, peneliti memimpin doa dan meminta siswa untuk memasuki lapangan.

Peneliti membagi siswa menjadi dua barisan lalu langsung menjelaskan permainan yang akan dilakukan yaitu racikan, sulamanda, jonjangan dan ling-si dan peserta menunjukkan sikap yang kurang antusias dengan permainan yang akan dilakukan. Permainan yang berlangsung kurang teratur karena banyaknya siswa yang masih sulit untuk bersosialisasi dengan teman.

Peneliti mengumpulkan kembali siswa dan membuat dua barisan lalu siswa di minta untuk mengeluarkan pendapatnya tentang permainan yang dilakukan, seluruh siswa diam dan peneliti langsung menjelaskan tujuan dari

permainan tersebut dilakukan dan siswa tetap diam.

Tanggapan Peneliti :

Penelitian pada hari pertama sangat berantakan karena peneliti yang hanya didampingi oleh satu kolaborator harus mengawasi sendiri kegiatan pada hari itu, siswa yang baru mengenal permainan tradisional kurang antusias melakukannya, hal ini juga karena siswa masih sulit untuk bersosialisasi dengan teman lawan jenisnya.

Siswa asing menunjukkan karakter yang kurang baik seperti beberapa anak makan saat kegiatan dan marah ketika di tegur, siswa sering keluar barisan dan tidak rapih ketika berbaris, siswa yang langsung meninggalkan peralatan ketika telah selesai melakukan permainan dan siswa yang membuang sampah sembarangan, serta beberapa siswa yang berbuat curang.

Beberapa karakter buruk lain juga muncul seperti anak yang berkata kasar dan sering berkelahi. Dengan beberapa karakter yang muncul ini maka peneliti berdiskusi dengan kolabotaor untuk memperbaiki jalannya kegiatan supaya siswa lebih antusias dengan permainan tradiisional dan mengambil langkah selanjutnya untuk membentuk karakter baik.

Catatan lapangan 2

Pada hari sabtu tanggal 8 April 2017 pukul 13.20 siswa telah memasuki kelas dan duduk rapih, peneliti langsung menjelaskan peraturan permainan dari beberapa permainan yang akan dilakukan seperti Dacon, Sinso, Ula-ulaan, Benteng-bentengan. Beberapa siswa laki-laki mulai menunjukkan antusiasnya karena beberapa permainan tersebut mereka telah menguasai dan beberapa siswa perempuan juga menunjukkan antusias karena akan melakukan permainan yang disukai lalu siswa berkata "aku tau permainan itu" "asik, aku suka permainan itu". Siswa berdoa dan keluar menuju lapangan sekolah.

Peneliti memerintahkan siswa untuk membuat dua barisan dan membagi beberapa siswa untuk melakukan permainan. Dengan siswa yang mulai menunjukkan antusiasnya membuat permainan berjalan sedikit lebih teratur. Siswa mulai berani bertanya namun sosialisasi antar teman belum terjalin sama sekali.

Setelah seluruh permainan dilakukan siswa memasuki ruang kelas dan peneliti bertanya "bagaimana perasaannya hari ini" banyak jawaban seperti senang, cape, ngga suka, bosan,dll. "permainan apa yang kalian suka dan tidak" siswa perempuan menjawab suka dacon dan laki-laki menjawab

suka bentengan. Kemudian peneliti menjelaskan tujuan dari permainan tradisionalnya serta bagaimana cara melakukannya pada kegiatan sehari-hari. Siswa mendengarkan dengan baik namun ada beberapa siswa yang masih gaduh dikelas. Kolaborator memimpin doa dan siswa pulang dengan bersalaman kepada peneliti dan kolaborator.

Tanggapan Peneliti :

Penelitian berjalan lebih teratur dan siswa sudah mulai menunjukkan karakter baik seperti berkurangnya anak yang makan saat kegiatan dan siswa yang mulai mendengarkan penjelasan dari peneliti serta beberapa siswa yang mulai bersosialisasi dengan baik. Dengan pengamatan dan pertimbangan bersama kolaborator maka peneliti menyusun rencana yang lebih baik untuk menentukan tindakan selanjutnya agar siswa lebih antusias dan melakukan permainan dengan sungguh-sungguh supaya tujuan penelitian dapat tersampaikan dengan baik.

Catatan Lapangan 3

Pada hari rabu tanggal 12 April 2017 pukul 13.40 peneliti langsung memasuki ruang kelas dan menjelaskan permainan yang akan dilakukan yaitu sumpringan, panggalan, batalion dan slodokan. Siswa berdoa dan keluar menuju lapangan.

Siswa langsung membuat lingkaran dan memilih pasangan masing-masing, kemudian siswa mengambil alat yang akan digunakan untuk permainan dan membuat medan untuk permainan panggalan. Siswa sangat antusias karena permainan yang dilakukan sangat menarik dan membuat siswa merasa tertantang. Permainan berjalan dengan teratur namun kegiatan tersebut selesai lebih lama. Setelah selesai siswa berkumpul dibawah tiang bendera melingkar dan duduk, kemudian peneliti langsung menjelaskan tujuan dari permainan tersebut dan pengaplikasiannya, siswa mendengarkan dengan kurang baik karena masih bercerita mengenai permainan yang mereka sukai dari pertemuan tersebut.

Siswa memasuki kelas dan banyak yang berkata "mba permainan hari seru-seru banget", peneliti memimpin doa yang dilanjutkan dengan siswa pulang.

Tanggapan Peneliti :

Penelitian yang mulai berjalan lebih teratur dan pada penelitian ini siswa sudah tidak lagi makan ketika kegiatan dan siswa yang muali bersosialisasi dengan baik, dari jumlah yang sebelumnya siswa yang berakter baik lebih banyak sehingga peneliti bersama kolaborator memutuskan untuk terus memperbaiki metode yang digunakan agar siswa lebih bersungguh-sungguh dan merasa senang ketika melakukan permainan tradisional.

Catatan lapangan 4

Penelitian dilakukan pada hari sabtu 15 April 2017 pukul 14.30 dengan siswa yang telah memasuki ruangan kelas, peneliti langsung menjelaskan peraturan permainan yang akan dilakukan yaitu gacoan, gatengan, kucing-kucingan, debudan dan di akhiri dengan doa bersama sebelum keluar ke lapangan.

Siswa memasuki lapangan dan peneliti membaginya menjadi dua bagian dengan setengah bermain gacoan dan setengah bermain gatengan untuk lebih mempersingkat waktu kemudian setelah selesai mereka bertukar permainan, sebelum melanjutkan pada permainan selanjutnya siswa beristirahat, ketika permainan debudan karena resiko terlalu besar maka seluruh siswa memasuki ruang kelas dipandu oleh kolaborator untuk keluar satu persatu mencoba permainan debudan ada yang bunyi dan tidak. Beberapa siswa ketakutan namun tetap mencoba karena merasa tertantang.

Selesai seluruh permainan siswa berkata "mba hari ini permainannya nakutin tapi aku suka mba" dan siswa perempuan lebih menyukai permainan gacoan. Peneliti menjelaskan tujuan dan pengaplikasiannya supaya tertanah dalam pikiran siswa.

Tanggapan peneliti :

Dilihat dari antusias siswa dalam melakukan permainan namun masih kurang teratur dan belum bersungguh-sungguh serta beberapa karakter yang dtuju belum muncul sepenuhnya pada setiap siswa maka peneliti degan hasil perolehan nilai pada karakter yang dilakukan siswa di sekolah dan dirumah juga telah meningkat 80% atau sekitar 16 siswa yang telah berakter baik maka peneliti besama kolaborator memutuskan untuk masuk pada siklus kedua untuk mencapai jumlah siswa tuntas 85% dan mempertimbangkan kembali metode yang akan digunakan pada siklus selanjutnya.

Catatan Lapangan 5

Penelitian dilakukan pada hari Sabtu tanggal 22 April 2017 pukul 14.30 yang dilakukan dengan langsung mengumpulkan siswa dilapangan, peneliti memimpin doa untuk memulai kegiatan. Peneliti menjelaskan bahwa permainannya akan dilombakan, siswa langsung menunjukkan antusiasnya dengan bersorak.

Peneliti langsung memulai permainan yang diulang pada pertemuan pertama seperti racikan, sula manda, jonjangan, ling-si, peneliti membaginya menjadi dua bagian setengah bermain sula manda dan setengah bermain racikan kemudian dirolling setelah selesai. Siswa terlihat lebih teratur dan mengikuti permainan dengan bersungguh-sungguh supaya mendapat juara dan beberapa karakter baik lainnya telah mulai ditunjukkan siswa yang membuat papan sula manda sendiri tanpa harus diperintah.

Seluruh permainan telah dilakukan dan siswa senang karena menang dan siswa yang kalah kurang menunjukkan rasa sportifitasnya, siswa berkumpul di bawah tiang bendera untuk mendengarkan tujuan dari permainan yang dilakukan. Kegiatan diakhiri dengan doa dan siswa pulang ke rumah masing-masing.

Tanggapan Peneliti :

Kegiatan memasuki siklus II yang digunakan metode perlombaan supaya siswa lebih bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan dan banyak karakter yang mulai tertanam pada siswa seperti mempersiapkan serta merapihkan sendiri alat permainan, tidak lagi makan selama kegiatan, lebih mendengarkan peneliti, bersosialisasi dengan baik sesama teman dan lawan jenis, dan rapih dalam berbaris. Dengan mempertimbangkan beberapa hal positif yang muncul dengan metode tersebut maka peneliti bersama kolaborator melanjutkan kegiatan selanjutnya dengan cara dilombakan serta membagi langsung kelompok menjadi dua bagian dan membagi langsung pasangan bertanding.

Catatan Lapangan 6

Pada hari minggu tanggal 23 April 2017 pukul 08.00 siswa telah berkumpul dilapangan sekolah untuk langsung memulai permainan, siswa terlihat sangat bersemangat mengikuti kegiatan. Peneliti bersama kolaborator langsung menjelaskan peraturan permainan dacon, sinso, ula-ulaan dan bentenga-bentengan. Siswa berdoa sebelum memulai permainan.

Permainan dimulai dengan siswa dibagi menjadi dua kelompok permainan dacon dan sinso, peneliti langsung membagi dua siswa untuk dacon dan langsung menempati alat permainan dan tiga orang siswa untuk permainan sinso dan langsung memulai permainan.

Permainan berjalan dengan antusias yang baik dan siswa yang semakin menunjukkan sikap kompetisi. Setelah seluruh kegiatan selesai peneliti mengumpulkan siswa dan memberikan teguran pada siswa yang berbuat curang dan menjelaskan tujuan dari permainan. Diakhiri dengan doa dan siswa pulang.

Tanggapan peneliti :

Dengan dilombakan siswa sangat menunjukkan sikap kompetisi dan melaukannya dengan sungguh-sungguh namun karena ada beberapa siswa yang diketahui berbuat curang maka peneliti bersama kolaborator

mendiskusikan dan merancang beberapa cara untuk mengatasi siswa supaa tidak berlaku curang namun masih menunjukkan karakter dan antusias yang lebih baik dari sebelumnya.

Catatan Lapangan 7

Penelitian dilakukan pada hari rabu tanggal 26 April 2017 pukul 15.00 dengan peneliti yang langsung memimpin doa dan memulai permainan yang akan dilakukan seperti pertemuan ketiga. Peneliti membagi kelompok seperti biasa namun sebelum peneliti memulai permainan peneliti menjelaskan bahwa bagi siswa yang berbuat curang akan didiskualifikasi atau mengulang permainannya dari awal.

Siswa langsung memulai permainan dengan alat yang telah disediakan dan pasangan yang telah ditentukan tiga orang untuk sumpringan dan 2 orang untuk panggangan. Permainan berjalan dengan sangat teratur dan siswa tidak lagi malu bertanya dan bersosialisasi dengan teman.

Kegiatan diakhiri dengan macam-macam juara dan siswa yang kalah mulai menunjukkan jiwa sportifitasnya. Permainan slondokan dilakukan dengan cara yang berbeda karena banyak alat yang rusak dan mampet karena penggunaan yang salah pada penelitian sebelumnya. Peneliti menjelaskan tujuan permainan dan memimpin doa.

Tanggapan Peneliti :

Dengan menggunakan cara yang baru untuk menangi siswa yang berlaku curang tanpa mengurangi antusias siswa ternyata berjalan dengan

baik, siswa tidak lagi berbuat curang dan merasa senang karena dapat memenangkan beberapa perlombaan, seluruh karakter yang diharapkan sudah tercapai dan mulai tertanam pada diri siswa, namun beberapa siswa masih berkata kasar oleh karena itu peneliti bersama kolaborator membuat rencana untuk siswa supaya tidak lagi berkata-kata kasar.

Catatan Lapangan 8

Pada hari sabtu tanggal 29 April 2017 pukul 14.00 penelitian dilakukan dengan melakukan permainan gacoan, gatengan, kucing-kucingan dan debudan dengan metode yang sama dan peneliti langsung menjelaskan hukuman bagi anak yang berkata kasar. Penelitian berjalan dengan baik dan antusias siswa yang meningkat lebih tinggi.

Penelitian berakhir dengan seluruh karakter baik tercapai sesuai dengan yang diharapkan dan peneliti bersama kolaborator membagikan hadiah pada siswa yang telah memenangkan perlombaan, siswa sangat antusias dan berterima kasih.

Siswa memasuki kelas lalu peneliti meminta siswa memberika kritik serta saran untuk peneliti maupun kolaborator dan meminta siswa untuk mengumpulkan angket yang berikan kepada orang tua. Peneliti penutup seluruh kegiatan dengan permintaan maaf dan banyak berterima kasih atas waktu dan antusias yang baik dari sisiwa, peneliti melanjutkan pada acara dengan makan bersama dan berdoa untuk segala manfaat dan kelancaran dari seluruh kegiatan. Kegiatan di tutup dengan doa dan siswa pulang kerumah masing- masing.

Tanggapan Peneliti :

Seluruh karakter yang diharapkan telah tercapai pada akhir siklus kedua ini dengan perolehan prosentase 95% atau sekitar 19 siswa dari 20 siswa yang mendapat nilai ketuntasan, satu siswa yang dituntas dikarenakan siswa jarang menghadiri kegiatan permainan tradisional serta siswa tersebut jika mengikuti permainan tidak pernah tenang dan tidak mau mendengarkan instruksi dari peneliti sehingga faktor-faktor tersebut menghambat penghayatan pada permainan, oleh karena itu tujuan dari setiap permainan tidak tersampaikan dengan baik. Segala karakter baik yang ditujukan kepada siswa bahkan karakter tambahan yang burukpun tercapai setelah berakhirnya siklus kedua. Oleh sebab itu, maka peneliti dan kolaborator memutuskan untuk penelitian berakhir pada siklus II.