



**PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF
MENGKALI INFORMASI DAN MENDEMONSTRASIKAN
TEKS PERMAINAN TRADISIONAL BERMUATAN KARAKTER
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
BAGI PESERTA DIDIK KELAS III SD**

SKRIPSI

untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Afif Restu Fauzi
NIM : 2101412177
Progam Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

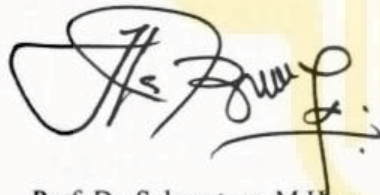
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang
Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan
Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Mei 2017

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.
NIP 196802131992031002



Ahmad Syaifudin, S.S., M.Hum.
NIP 198405022008121005

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, pada:

hari : Selasa

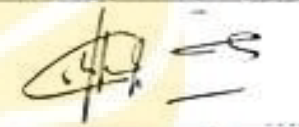
tanggal : 30 Mei 2017

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.
NIP 196008031989011001
Ketua



U'm Qomariyah, S.Pd., M. Hum.
NIP 198202122006042002
Sekertaris



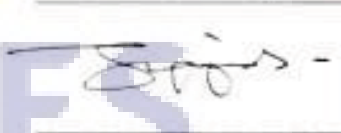
Drs. Mukh Doyin, M.Si.
NIP 196506121994121001
Penguji I



Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum.
NIP 196802131992031002
Penguji II/Dosen Pembimbing 1



Ahmad Syaifudin, S.Si, M.Pd.
NIP 198405022008121005
Penguji III/Dosen Pembimbing 2



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

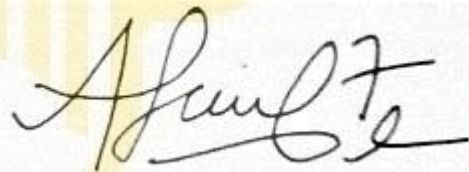



Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.
NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar asli hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 30 Mei 2017



Afif Restu Fauzi
NIM 210141217

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

1. “Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu tauladan yang baik.” (Al-Ahzab: 21)
2. “dan bahwasanya manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. dan bahwasannya usaha itu kelak akan diperlihatkan.” (An-Najm: 39-40)
3. “Pangkal kesuksesan adalah kesungguhan dan himmah yang luhur.”
4. “Kebahagiaan yang didapatkan dengan cara mudah tidak akan bertahan lama, kebahagiaan yang didapatkan dengan kerja keras akan sulit dihancurkan.”
5. “Kebutuhan orang-orang kepada kalian merupakan nikmat-nikmat Allah swt untuk kalian; maka janganlah bosan terhadap nikmat-nikmat Allah swt itu sehingga ia akan pergi menjauhkan diri.” (Imam Husain)
6. “Allah telah memerintahkan kepada dunia, ‘Berkhidmatlah kepada orang yang berkhidmat kepadaku, dan buatlah payah orang yang berkhidmat kepadamu.’” (Imam Ja’far Ash-Shodiq)
7. “Jangan biarkan tradisi adiluhung lenyap disapu ombak modernisasi! Tanamkan kepada anak bangsa kecintaan dan kebanggaan terhadap tradisi kita!”

Persembahan

1. Untuk Ibu, Bapak, Kakak dan Adik, serta kerabat saya atas rida, doa, motivasi, dan segala dukungan yang diberikan;
2. Guru religi saya, K.H. Al Mamnuhkhin Kholid atas ilmu, petunjuk, doa dan motivasi yang diberikan selama di Ponpes al Asror;
3. Agen Pelestari Dolanan Tradisional Kudus, Kerajaan Roma XII, Melodius, Santri Ponpes Al Asror, dan teman seperjuangan;
4. Bangsa Indonesia, pendidik, dan almameter.

SARI

Afif Restu Fauzi. 2017. “Pengembangan CD Interaktif Menggali Informasi dan Mendemonstrasikan Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter dalam Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas III SD”. *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. Pembimbing II: Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

Kata kunci: CD interaktif, teks permainan tradisional, muatan karakter, pembelajaran tematik

Berdasarkan hasil observasi, saat ini CD interaktif untuk SD baik yang dijual di toko-toko buku maupun *online*, seperti: *CD Interaktif Panduan Pengajaran Tematik untuk Guru SD*, *CD Multimedia Pembelajaran Aktif Tingkat SD*, dan *CD Pembelajaran Interaktif* kebanyakan untuk pembelajaran kurikulum KTSP, sedangkan untuk kurikulum 2013 masih sulit ditemui. Satu-satunya yang menggunakan kurikulum 2013 yaitu *CD Pembelajaran Interaktif Kubixa*. Namun, CD interaktif tersebut masih berbasis teks, karena memuat materi yang sama dengan materi dalam buku teks kurikulum 2013. Selain itu, harga yang relatif tinggi, setiap satu paket berisi 12 CD pembelajaran dijual dengan harga hampir dua juta memungkinkan tidak semua guru berminat membeli CD pembelajaran interaktif tersebut. selain itu, buku elektronik dan buku teks kurikulum 2013 yang digunakan di sekolah, seperti buku seri pembelajaran tematik tema “Permainan Tradisional” cakupan materinya kurang lengkap. Oleh sebab itu, dibutuhkan pengembangan CD interaktif teks permainan tradisional. CD interaktif teks permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pelengkap untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu: 1) bagaimana karakteristik CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, 2) bagaimana prototipe CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, dan 3) bagaimana validasi prototipe CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) untuk mengidentifikasi karakteristik media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, 2) untuk merancang prototipe media CD interaktif menggali informasi dan

mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, dan 3) untuk memperoleh validasi prototipe media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010:409). Kemudian langkah-langkah tersebut diadaptasi menjadi lima tahap, yaitu: 1) survei pendahuluan; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi produk; 5) revisi dan perbaikan desain. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan angket untuk mendapatkan data kebutuhan pengembangan CD interaktif dan penilaian prototipe CD interaktif. Adapun sumber data terdiri atas guru, peserta didik, dan dosen ahli. Guru dan peserta didik sebagai sumber data berasal dari tiga sekolah di tiga wilayah yang berbeda, yaitu SD Dowan Rembang, SD 1 Undaan Kidul Kudus, dan SD DCC *Global School* Lampung. Analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang terdiri atas pemaparan data dan simpulan data.

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap CD interaktif teks permainan tradisional menghasilkan karakteristik CD interaktif dan harapan terhadap CD interaktif teks permainan tradisional menurut peserta didik dan guru. Kemudian dari hasil analisis kebutuhan CD interaktif dirumuskan prinsip-prinsip pengembangan CD interaktif yaitu aspek pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional dikembangkan berdasarkan prinsip relevansi, adaptif, dan rasional. Aspek teks permainan tradisional bermuatan karakter, prinsip yang diterapkan adalah prinsip atraktif, sistematis, dan inovatif. Aspek isi CD interaktif tradisional bermuatan karakter, materi dalam CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter disajikan dengan prinsip sistematis, prinsip inovatif, dan kebermanaknaan. Aspek kemasan CD interaktif dikembangkan menggunakan prinsip estetis dan prinsip konsistensi. *Kedua*, proses pengembangan prototipe CD interaktif. Prototipe CD interaktif yang dikembangkan terdiri atas dua bagian, yaitu CD interaktif teks permainan tradisional dan tes interaktif pilihan ganda. Pada bagian CD interaktif teks permainan tradisional terdiri atas tiga bagian, yaitu halaman utama, halaman isi, dan halaman evaluasi. *Ketiga*, hasil penilaian terhadap prototipe CD interaktif yang dilakukan oleh ahli. Pada aspek kebutuhan fisik memperoleh nilai dengan kategori baik, yaitu 87,50. Aspek pemanfaatan *software* memperoleh nilai sangat baik dengan rata-rata 96,60, begitu pula aspek kebutuhan komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata 97,92. Selanjutnya, penilaian ahli pembelajaran bahasa Indonesia, aspek materi memperoleh nilai 87,55. Aspek muatan nilai karakter memperoleh nilai 83,40. Aspek kualitas audio memperoleh nilai rata-rata 81,66. Aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 77,80, dan penilaian aspek buku pelengkap CD interaktif memperoleh nilai rata-rata 91,63. *Keempat*, saran yang diberikan ahli terhadap prototipe CD interaktif teks permainan tradisional ini yaitu: 1) pengolahan sampul CD supaya tampilan menambah nilai jual, 2) awal tampilan diberi musik

pengiring agar lebih menarik, 3) hendaknya penjelasan narator lebih singkat tetapi padat, dan 4) perlu disederhanakan bahasa dan penyampaiannya terutama yang ditujukan kepada anak.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt atas limpahan karunia dan rahmat-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan CD Interaktif Menggali Informasi dan Mendemonstrasikan Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter dalam Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas III SD” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad Saw atas segala ketauladanan Beliau Saw. Semoga kelak dapat berjumpa dengan Beliau Saw dan mendapatkan syafaatnya. *Amin.*

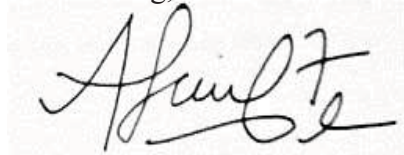
Ungkapan terima kasih disampaikan khusus kepada Bapak Subyantoro dan Bapak Ahmad Syaifudin atas ilmu, bimbingan, dan arahan yang diberikan dalam proses penyusunan skripsi. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi perizinan dalam penelitian.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memudahkan segala urusan dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Mukh Doyin, M.Si., Yusro Edy Nugroho S.S., M.Hum. U’um Qomariyah, S.Pd., M.Hum., Busiri, S.Pd., dan Sunaryati, S.Pd., M.Si., sebagai dosen ahli dan guru inti yang telah meluangkan waktu untuk menilai dan memberikan saran terhadap produk CD interaktif teks permainan tradisional.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan inspirasi dalam proses penyelesaian studi peneliti di Universitas Negeri Semarang.

6. Kepala SD DCC *Global School* Bandar Lampung, Kepala SD 1 Undaan Kidul Kudus, dan Kepala SD Dowan Rembang yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Bapak/Ibu guru dari SD DCC *Global School* Bandar Lampung, SD 1 Undaan Kidul Kudus, dan SD Dowan Rembang serta peserta didik dari masing-masing sekolah yang telah bersedia berpartisipasi dalam proses penelitian dan memberi pengalaman berharga kepada peneliti.
8. Ulul Uluwy, Syefa, Devinta, Ayis, dan Tim Agen Pelestari Dolanan Tradisional Kudus atas kerjasama dalam perjuangan melestarikan tradisi adiluhung ini.
9. Ibu, bapak, kakak, dan adik, serta kerabat peneliti atas motivasi, doa, dan segala dukungan yang diberikan.
10. K.H. Al Mamnuhkhin Kholid, Pengasuh Ponpes Al Asror, Guru religi peneliti, atas ilmu, petunjuk, doa dan motivasi yang diberikan.
11. Santri Al Asror, sebaik-baik teman di Semarang yang slalu mengingatkan masalah ubudiyah maupun kuliah, mengajak kebaikan dan mencegah kemunkaran, dan berjuang bersama untuk kehidupan dunia dan akhirat.
12. Kerajaan Roma XII (Rombel 5 PBSI 2012) dan rekan-rekan seperjuangan penelitian yang saling membantu, mengingatkan, dan memberi semangat.
13. Semua pihak yang telah membantu peneliti atas terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah Swt membalas berlimpah kebaikan dari pihak-pihak yang terkait. Mudah-mudahan skripsi dan produk yang dihasilkan peneliti ini mendapat keberkahan, memberikan manfaat, dan kemajuan yang cukup besar dalam bidang pendidikan karakter untuk peserta didik di masa yang akan datang.

Semarang, 30 Mei 2017



Afif Restu Fauzi

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Pembatasan Masalah	16
1.4 Rumusan Masalah	17
1.5 Tujuan Penelitian	18
1.6 Manfaat Penelitian	18
BAB II LANDASAN TEORETIS	21
2.1 Kajian Pustaka	21
2.2 Landasan Teoretis	31
2.2.1 Permainan Tradisional	31

2.2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional	31
2.2.1.2 Manfaat Permainan Tradisional	33
2.2.1.3 Jenis Permainan Tradisional	39
2.2.2 Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	42
2.2.2.1 Teks Permainan Tradisional	42
2.2.2.2 Muatan Karakter dalam Permainan Tradisional	44
1) Karakter	44
2) Muatan Karakter dalam Teks Permainan Tradisional	44
2.2.3 Pembelajaran Tematik	49
2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	50
2.2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik	54
2.2.3.3 Kelebihan Pembelajaran Tematik	57
2.2.4 CD Interaktif	59
2.3 Kerangka Berpikir	61
2.4 Spesifikasi Produk	64
2.4.1 Spesifikasi Produk CD Interaktif Permainan Tradisional	64
2.4.1.1 Sampul Kaset (<i>Cover</i>)	64
2.4.1.2 Kualitas Gambar atau Video	65
2.4.1.3 Aspek Materi	65
2.4.1.4 Muatan Nilai Karakter	65
2.4.1.5 Kualitas Audio	66
2.4.2 Spesifikasi Produk Buku Pelengkap CD Interaktif	66
2.4.2.1 Isi Buku	66
2.4.2.2 Bahasa	67
2.4.2.3 Penyajian	67

2.4.2.4 Grafika	67
2.4.2.5 Wawasan Kebangsaan	68
2.4.2.6 Daya Selingkung	68
BAB III METODE PENELITIAN	69
3.1 Metode Penelitian	69
3.2 Sumber Data Penelitian	72
3.2.1 Sumber Data Kebutuhan Prototipe CD Interaktif	72
3.2.1.1 Peserta Didik	73
3.2.1.2 Guru	73
3.2.2 Sumber Data Validasi Prototipe	74
3.2.2.1 Guru	74
3.2.2.2 Dosen Ahli	75
3.3 Instrumen Penelitian	75
3.3.1 Angket Kebutuhan bagi Peserta Didik dan Guru	77
3.3.1.1 Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap CD Interaktif	77
3.3.1.2 Angket Kebutuhan Guru terhadap CD Interaktif	79
3.3.2 Pedoman Wawancara Kebutuhan CD Interaktif	81
3.3.3 Lembar Uji Validasi Prototipe Media CD Interaktif	82
3.3.3.1 Penilaian Ahli Media CD Interaktif Permainan Tradisional	83
3.3.3.2 Penilaian Ahli Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia	85
3.3.3.3 Penilaian Guru Inti SD	86
3.4 Teknik Pengumpulan Data	88
3.4.1 Lembar Uji Validasi	88
3.4.2 Wawancara	88
3.4.3 Dokumentasi	89

3.5 Teknik Analisis Data	89
3.5.1 Analisis Data Kebutuhan	90
3.5.2 Analisis Data Uji Validasi Guru dan Dosen Ahli	90
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
4.1 Hasil Penelitian	91
4.1.1 Kebutuhan terhadap Media CD Interaktif bagi Peserta Didik	91
4.1.1.1 Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap CD	92
4.1.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru terhadap CD	99
4.1.1.3 Prinsip-Prinsip Pengembangan CD Interaktif	108
4.1.2 Pengembangan Produk CD Interaktif	114
4.1.2.1 Bahan Pembuatan Media CD Interaktif	115
4.1.2.2 Proses Produksi Media CD Interaktif	116
4.1.2.3 Proses Pengeditan Media D Interaktif	118
4.1.2.4. Hasil Produk CD Interaktif	128
4.1.3 Penilaian dan Saran Perbaikan terhadap Produk CD Interaktif	140
4.1.3.1 Penilaian Pengembangan Produk CD Interaktif	141
4.1.3.2 Penilaian Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia	146
4.1.3.4 Simpulan Saran Perbaikan terhadap CD Interaktif	153
4.1.3.5 Saran Perbaikan Secara Umum	153
4.1.3.6 Hasil Perbaikan terhadap CD Interaktif	154
4.1.3.7 Perbaikan terhadap Aspek Kebutuhan Fisik	155
4.1.3.8 Perbaikan terhadap Aspek Pemanfaatan <i>Software</i>	158
4.1.3.9 Perbaikan terhadap Aspek Komunikasi Visual	161
4.1.3.10 Perbaikan terhadap Aspek Materi	164
4.1.3.11 Perbaikan terhadap Aspek Bahasa	165

4.2 Pembahasan	169
4.2.1 Prospek CD Interaktif Teks Permainan Tradisional	171
4.2.2 Kebaruan CD Interaktif Teks Permainan Tradisional	178
4.2.3 Keunggulan CD Interaktif Teks Permainan Tradisional	181
4.2.4 Kelemahan CD Interaktif Teks Permainan Tradisional	184
4.2.5 Kelayakan CD Interaktif Teks Permainan Tradisional	185
4.3 Keterbatasan Peneliti	187
4.3.1 Data dan Sumber Data	188
4.3.2 Instrumen Penelitian	189
4.3.3 Pengujian dan Penilaian Prototipe	189
4.3.4 Biaya dan Waktu	190
BAB V PENUTUP	191
5.1 Simpulan	191
5.2 Saran	194
DAFTAR PUSTAKA	195
LAMPIRAN	198



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Berpikir	64
-----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bentuk Umum Instrumen Penelitian	76
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter dalam Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas III SD.....	78
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter dalam Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas III SD	80
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Uji Validasi Ahli Media CD Interaktif Teks Permainan Tradisional terhadap Prototipe CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	84
Tabel 3.5 Lembar Uji Validasi Ahli Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Prototipe CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	86
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Uji Validasi Guru Inti SD terhadap Prototipe CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter.....	87
Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Peserta Didik Aspek Pembelajaran Menggali Informasi dan Mendemonstrasikan Teks Permainan Tradisional	94
Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Aspek Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	95
Tabel 4.3 Angket Kebutuhan Aspek Isi CD Interaktif	97
Tabel 4.4 Angket Kebutuhan Aspek Kemasan CD Interaktif	98

Tabel 4.5 Angket Kebutuhan Aspek Pembelajaran Menggali Informasi dan Mendemonstrasikan Teks Permainan Tradisional	101
Tabel 4.6 Angket Kebutuhan Aspek Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	103
Tabel 4.7 Angket Kebutuhan Aspek Isi CD Interaktif	105
Tabel 4.8 Angket Kebutuhan Kemasan CD Interaktif	108
Tabel 4.9 Penilaian terhadap Aspek Kebutuhan Fisik CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	141
Tabel 4.10 Penilaian terhadap Aspek Pemanfaatan <i>Software</i> CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	143
Tabel 4.11 Penilaian terhadap Aspek Kebutuhan Komunikasi Visual CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	145
Tabel 4.12 Penilaian terhadap Materi CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	146
Tabel 4.13 Penilaian terhadap Muatan Nilai Karakter CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	148
Tabel 4.14 Penilaian terhadap Kualitas Audio CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	149
Tabel 4.15 Penilaian terhadap Aspek Bahasa CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter	150

Tabel 4.16 Penilaian terhadap Buku Pelengkap CD Interaktif Teks Permainan
Tradisional Bermuatan Karakter
152



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Proses Penggabungan Video	119
Gambar 4.2 Proses Penyelarasan dan Pengoptimalan Suara	120
Gambar 4.3 Proses Pemasukan Rekaman Suara	122
Gambar 4.4 Proses Penambahan Lagu Pengiring	123
Gambar 4.5 Proses Penambahan Teks	124
Gambar 4.6 Proses <i>Rendering</i> Hasil Pengeditan Video	126
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Tampilan Menu CD Interaktif	127
Gambar 4.8 Sampul Produk CD Interaktif Teks Permainan Tradisional	129
Gambar 4.9 Perwajahan CD Interaktif Teks Permainan Tradisional	130
Gambar 4.10 Tampilan Menu CD Interaktif Teks Permainan Tradisional ...	132
Gambar 4.11 Tampilan Menu CD Interaktif Teks Permainan Tradisional ...	133
Gambar 4.12 Tampilan Video Pemodelan Permainan Kotak Pos	134
Gambar 4.13 Tampilan Awal Tes Interaktif	135
Gambar 4.14 Tampilan Tes Interaktif Soal Pilihan Ganda	136
Gambar 4.15 Sampul Depan Buku Pelengkap CD Interaktif	138
Gambar 4.16 Sampul Belakang Buku Pelengkap CD Interaktif	139
Gambar 4.17 Sampul CD Sebelum Perbaikan	156
Gambar 4.18 Sampul CD Sesudah Perbaikan	156

Gambar 4.19 Perwajahan Sampul Sebelum Perbaikan	158
Gambar 4.20 Perwajahan Sampul Setelah Perbaikan	158
Gambar 4.21 Perwajahan Sampul sebelum Perbaikan.....	161
Gambar 4.22 Perwajahan Sampul sesudah Perbaikan	162
Gambar 4.23 Perwajahan Sampul sebelum Perbaikan	163
Gambar 4.24 Perwajahan Sampul sesudah Perbaikan	164
Gambar 4.25 Penyajian Teks sebelum Perbaikan.....	166
Gambar 4.26 Penyajian Teks bergambar setelah Perbaikan	167
Gambar 4.27 Tampilan Teks Interaktif sebelum Perbaikan	168
Gambar 4.28 Tampilan Teks Interaktif sesudah Perbaikan	168



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Kebutuhan Peserta Didik SDN 1 Undaan Kidul	198
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Peserta Didik SD DCC <i>Global School</i>	202
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Peserta Didik SDN Dowan	206
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Guru SDN 1 Undaan Kidul	210
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Guru SD DCC <i>Global School</i>	215
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Guru SD Negeri Dowan	220
Lampiran 7 Angket Uji Validasi oleh Guru Inti tingkat Daerah	225
Lampiran 8 Angket Uji Validasi oleh Guru Inti tingkat Nasional	233
Lampiran 9 Angket Uji Validasi oleh Dosen Ahli Media CD Interaktif	241
Lampiran 10 Angket Uji Validasi oleh Dosen Ahli Pembelajaran Bahasa ..	249
Lampiran 11 Angket Uji Validasi oleh Dosen Ahli Pembelajaran Bahasa ..	257
Lampiran 12 Tabel Penilaian Guru terhadap CD Interaktif	265
Lampiran 13 Tabel Penilaian Ahli terhadap Buku Pelengkap CD	267
Lampiran 14 Tabel Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	269
Lampiran 15 Tabel Hasil Analisis Kebutuhan Guru	272

Lampiran 16 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	275
Lampiran 17 Surat Keterangan Penilaian Prototipe dari Dosen Ahli	276
Lampiran 18 Surat Keterangan Penilaian Prototipe dari Guru Inti	279
Lampiran 19 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	281
Lampiran 20 Lembar Pembimbingan Penulisan Skripsi	282
Lampiran 21 Surat Keterangan Selesai Penelitian	286
Lampiran 22 Surat Keterangan Lulus UKDBI	289



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Pendekatan yang digunakan kurikulum 2013 untuk pembelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah adalah pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Tematik terpadu disusun berdasarkan gabungan proses integrasi dari berbagai kompetensi mata pelajaran, sehingga berbeda pengertian dengan tematik yang diperkenalkan pada kurikulum 2006.

Pada Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dipaparkan bahwa pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intradisipliner, interdisipliner, multidisipliner, dan transdisipliner. Integrasi intradisipliner dilakukan dengan cara mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi kesatuan yang utuh di setiap mata pelajaran. Integrasi interdisipliner dilakukan dengan menggabungkan kompetensi dasar beberapa mata pelajaran agar terkait satu sama lainnya dan dapat saling memperkuat, menghindari terjadinya tumpang tindih,

dan menjaga keselarasan pembelajaran. Integrasi multidisipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap mata pelajaran, sehingga setiap mata pelajaran masih memiliki kompetensi dasar sendiri. Integrasi transdisipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitarnya.

Upaya penguatan peran mata pelajaran bahasa Indonesia di SD dalam pembelajaran tematik terpadu diperkaya dengan penempatan mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas I, II, dan III sebagai penghela mata pelajaran lain. Kompetensi inti dirumuskan sebagai pengikat berbagai mata pelajaran dan tema sebagai pokok bahasanya. Kompetensi dasar merupakan gabungan mata pelajaran bahasa Indonesia dengan mata pelajaran lain, seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam digabungkan ke mata pelajaran bahasa Indonesia. Lalu, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan juga digabungkan ke dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Penggabungan beberapa ilmu pengetahuan tersebut membuat pelajaran bahasa Indonesia menjadi kontekstual, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik.

Kemampuan menggali informasi dan keterampilan mendemonstrasikan teks permainan tradisional merupakan dua kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas III SD pada mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013. Dalam pembelajarannya, peserta didik diminta menggali informasi dari teks permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan, lalu

mendemonstrasikan teks permainan tradisional secara berkelompok dengan bantuan guru secara lisan dan tulisan. Kedua kompetensi tersebut diintegrasikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran lain, yaitu: Matematika, Seni Budaya, Penjas Orkes, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pendidik perlu mengajarkan materi dengan media pembelajaran yang dapat memadukan beberapa mata pelajaran tersebut. Selain itu, diperlukan media yang dapat menginspirasi, menumbuhkan minat, semangat, menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media berperan penting dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Nuryanto (2012:5) memaparkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) menghilangkan sikap pasif pada subjek belajar, (4) membangkitkan motivasi pada subjek belajar. Selain itu, media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik (pola bermedia).

Bretz (dalam Nuryanto 1972:2) mengklasifikasikan media menjadi delapan jenis, antara lain: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media visual gerak, (4) media visual diam, (5) media semi gerak, (6) media audio, dan (7) media cetak. *Compact Disc* (CD) merupakan salah satu jenis media visual gerak dalam bentuk multimedia interaktif yang di dalamnya dapat memadukan antara suara, gambar, video, teks, dan program.

Basuki (2014:353) berpendapat bahwa media CD interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena merupakan media mempunyai unsur suara dan gambar. Temuan Ambarwati (2014:637) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. CD interaktif juga bersifat menghibur peserta didik karena media ini dilengkapi dengan animasi, simulasi, dan permainan sehingga peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik secara aktif mempelajari CD interaktif sebagai bahan belajar mandiri. Sependapat dengan itu, Juhaeri (2007:1) menyebutkan bahwa media CD interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena merupakan media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Dengan media CD Interaktif, siswa menjadi mudah memahami suatu materi karena memberi gambaran dan informasi yang lebih nyata dan jelas.

CD interaktif merupakan jenis multimedia yang di dalamnya mampu memadukan unsur-unsur media lengkap, yaitu: audio, animasi, gambar, video, teks, dan grafis. Munir (dalam Suartama 2008:255) memaparkan keistimewaan multimedia, antara lain: (1) multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik; (2) multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran; (3) multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Salah satu media visual gerak yang bersifat multimedia interaktif adalah media permainan. Alan Amory (dalam Ahmad Lutfi 2014:4) dalam penelitiannya

yang berjudul *“Learning to play games or playing games to learn? A health education case study with Soweto teenagers”* menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan, peserta permainan memperoleh pengetahuan baru. Mereka juga mengungkapkan bahwa permainan dapat memediasi pembelajaran, mengidentifikasi objek kegiatan, dan mendiskusikan bagaimana mereka dapat membantu komunitas. Hal ini disebabkan karena siswa ketika menggunakan permainan untuk belajar, mereka secara aktif melihat dan melakukan dari pada mendengarkan dan membaca.

Heinich (2003:30) *“Games can incorporate the common features of behaviorism, cognitivism, constructivism, and social psychology. Student enjoy actively participating in games. Games provide the opportunity to practice content, such as math facts, vocabulary, and problem-solving skills. Individual differences are accomodated, particularly in teams”* menyimpulkan bahwa media permainan dapat menggabungkan fitur-fitur umum behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan psikologi sosial pada peserta didik. Peserta didik dapat menikmati dan aktif berpartisipasi dalam permainan. Permainan juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih menunjukkan kemampuan, seperti dalam menyebutkan fakta-fakta matematika, kosakata, dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Adapun adanya perbedaan individu ialah supaya mereka dapat saling melengkapi kebutuhan, khususnya di tim.

Menurut Hurlock (1978:325) pola permainan yang dapat memotivasi perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu

pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Media permainan yang sesuai dengan penelitian Alan Amory, Heinich Robert, dan pendapat Hurlock ialah media permainan tradisional. Iswinarti (dalam Novianti 2015:3) menyatakan bahwa “permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus”. Permainan tradisional bisa dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi sehingga dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia (Depdikbud dalam Irma 2011:6).

Permainan tradisional merupakan tradisi lisan yang menyiratkan berbagai karakter sosial dan nilai adiluhung. Permainan tersebut difungsikan sebagai media untuk mengasah keterampilan berbahasa. Hal ini dibuktikan dari penelitian Darminiasih (2014:9) yang menyimpulkan “kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, terjadi juga peningkatan aspek kemampuan menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa anak secara signifikan.”

Permainan tradisional juga berfungsi melatih berbagai karakter sosial, seperti: jujur, percaya diri, tanggung jawab, santun, peduli, disiplin, kerjasama, ketangkasan, dan keuletan. Ariani (dalam Fitria Susanti 2010:7) menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak, antara lain: rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, dan rasa saling membantu yang

kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, permainan tradisional juga menyiratkan nilai-nilai moral Pancasila, seperti: perjuangan, semangat bela negara, dan juga dapat mengukuhkan rasa persatuan dan persaudaraan.

Secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak, yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai atau moral (Misbach dalam Irma Awwaliyah 2011:7). Namun, seiring munculnya berbagai teknologi modern dan sarana praktis seperti: *playstation*, *game online* dari *handphone*, laptop, dan berbagai akses media internet kini keberadaan tradisi permainan tradisional tergeser. Kecenderungan penyalahgunaan berbagai peralatan modern oleh anak yang tanpa disertai pengetahuan akan berdampak buruk bagi perkembangan karakter dan moral anak, seperti munculnya sifat individualis, materialis, hedonis, dan tumbuhnya budaya konsumtif. Selain itu, juga menyebabkan anak menjadi malas, mudah menyerah, tidak jujur, mudah marah, dan emosional yang tinggi.

Pemerintah perlu bekerja sama dengan masyarakat dalam menjaga, mempertahankan, dan melestarikan tradisi permainan tradisional. Salah satunya melalui pendidikan, yaitu memfungsikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD. Salah satunya dalam kompetensi dasar menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional kelas III SD pada kurikulum 2013.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, permainan tradisional merupakan salah satu media proyeksi gerak yang bersifat multimedia interaktif yang menyiratkan berbagai karakter sosial dan nilai-nilai adiluhung. Media CD interaktif permainan tradisional ini tidak dijadikan sebagai pengganti media buku Tematik Terpadu tema “Permainan Tradisional”. Tetapi, media CD Interaktif permainan tradisional ini merupakan wahana baru dalam mengembangkan media pembelajaran bermuatan karakter sekaligus adaptasi dari media teks ke multimedia proyeksi gerak. Media ini merupakan pelengkap untuk memudahkan pemahaman guru dan peserta didik dalam mengajarkan kompetensi dasar menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional. Hal tersebut didukung oleh Rachmiazasi (dalam Noviani 2012:2) mengemukakan bahwa media CD interaktif merupakan salah satu jenis teknologi komunikasi dan informasi yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran baik guru maupun peserta didik, karena memuat berbagai media yang berupa gambar, animasi, teks, dan suara.

Widiyatmoko (2014:637) menyebutkan bahwa pembelajaran dengan CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena CD interaktif menyajikan materi yang dilengkapi dengan animasi, simulasi, latihan soal, dan permainan. Siswa secara aktif termotivasi mempelajari CD interaktif sebagai bahan belajar mandiri dan mengulang-ulang materi yang dirasa belum dipahami, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dari materi yang bersifat abstrak menjadi konkret melalui media animasi, simulasi dan permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Juhaeri (2007:1) bahwa media CD interaktif adalah suatu

program aplikasi komputer yang menggabungkan audio dan visual disertai dengan animasi-animasi yang dapat diakses sesuai dengan kehendak pengguna. Arifa (2012:224) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran tematik dengan media CD interaktif dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

Saat ini banyak beredar CD pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas 1 sampai kelas 6 SD baik yang dijual di toko-toko buku, media maupun yang dijual *online*, seperti: CD Interaktif Panduan Pengajaran Tematik untuk Guru SD, CD Pembelajaran untuk Siswa-Siswi SD, CD Multimedia Pembelajaran Aktif Tingkat SD, CD Pembelajaran Interaktif Keterampilan, dan CD Pembelajaran Interaktif Produksi Kubixa. Media pembelajaran tersebut mengacu pada kurikulum terpadu dengan improvisasi sesuai pembelajaran berbasis multimedia. Selain itu, media pembelajaran tersebut dirancang dengan konsep multimedia interaktif yang mampu memberikan efektivitas dan interaktivitas untuk pembelajaran yang bermutu, mudah, dan menyenangkan. Namun, CD pembelajaran interaktif yang diterbitkan kebanyakan masih pembelajaran untuk kurikulum KTSP, sedangkan CD pembelajaran interaktif tematik untuk kurikulum 2013 masih belum banyak dijumpai.

Adapun satu-satunya CD pembelajaran tematik kurikulum 2013 untuk SD/MI yang beredar yaitu CD Pembelajaran Interaktif Kubixa. Media pembelajaran tersebut memuat materi bahan ajar yang disertai animasi, audio, video, dan dilengkapi evaluasi berupa latihan-latihan soal yang cukup lengkap. Hanya saja, CD

pembelajaran Interkatif tersebut masih tampak berbasis teks, yaitu banyak memuat materi dan teks yang hampir sama dengan isi materi buku teks kurikulum 2013. Selain itu, pembacaan narasi petunjuk penggunaan belum lengkap, sehingga masih membingungkan dan menyulitkan jika digunakan oleh peserta didik usia kelas III SD. Lalu, harga yang relatif tinggi, 1 paket pembelajaran berisi 12 CD pembelajaran dijual dengan harga Rp1.950.000,00 memungkinkan tidak semua guru mempunyai CD pembelajaran interaktif tersebut terutama guru di wilayah perdesaan. Selain keterjangkauan harga, tempat, CD pembelajaran interaktif juga bukan media yang wajib digunakan di sekolah. Dari berbagai CD pembelajaran interaktif tematik kurikulum 2013 yang beredar tersebut, belum ditemukan CD interaktif pembelajaran tematik terpadu untuk kelas III SD tema 5 “Permainan Tradisional” kompetensi dasar menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter.

Saat ini media pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional yang digunakan di sekolah-sekolah berupa buku elektronik dan buku teks kurikulum 2013 seperti buku seri pembelajaran tematik terpadu tema “Permainan Tradisional” untuk pegangan guru maupun peserta didik kelas III SD yang diterbitkan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. Namun, ketersediaan media buku teks tersebut tidak lepas dari berbagai kritikan dan masukan dari pembaca. Banyak guru mengeluhkan berkaitan materi permainan tradisional yang terlampir di buku teks untuk tingkat kesesuaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam buku tersebut dicontohkan permainan karapan sapi. Padahal

permainan ini merupakan jenis permainan olahraga yang diperlombakan di Madura untuk kalangan dewasa dan bukan untuk anak-anak. Permainan ini melibatkan dua ekor sapi besar, memerlukan keterampilan khusus, rumit, dan susah mengendalikannya. Kegiatan peserta didik hanya mencermati langkah-langkah bermain, menceritakan, dan menanggapi teks permainan, sehingga tingkat ketercapaian kompetensi menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional mengenai hewan dan tumbuhannya rendah, karena dalam satu buku peserta didik hanya mengetahui satu jenis hewan, yaitu sapi. Padahal peserta didik perlu mengenal beraneka ragam jenis hewan dan tumbuhan yang ada di nusantara.

Disajikan pula materi “Festival Rare Bali”, merupakan kegiatan pawai budaya dengan menampilkan berbagai permainan anak khas Bali seperti *masepit-sepitan*, *manten-antenan*, *trompag*, *tajog*, dan *deduplak*. Selain itu, dicontohkan permainan *sepak takrow*, *bola kasti*, *pencah silat*, *engklek*, *ular naga*, *congklak*, *tarik tambang*, *kelereng*, *gobak sodor*, dan *lompat tali*. Permainan tersebut hanya memuat keterampilan psikomotorik dan memerlukan banyak peralatan yang berat untuk kebutuhan anak SD. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik hanya disugahi dengan berbagai pertanyaan dan diminta menceritakan permainan tanpa mengetahui materinya. Berbagai jenis permainan tersebut merupakan teori yang sungguh, kebanyakan tidak bisa dipraktikkan karena keterbatasan peralatan dan ketidaksesuaian jenjang peserta didik. Padahal untuk membentuk karakter dan moral peserta didik, permainan tradisional perlu dimainkan dan dipraktikkan langsung oleh peserta didik, bukan hanya dibaca.

Masalah lainnya, guru dan peserta didik mengalami kebingungan dan kesulitan menentukan jenis permainan yang sesuai untuk diintegrasikan dalam pembelajaran dari banyaknya variasi permainan tradisional di setiap daerah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan pengalaman guru dan peserta didik yang sudah sulit menjumpai berbagai permainan tradisional. Sedangkan di dalam buku teks, materi permainan tradisional tidak mencukupi. Buku tersebut hanya menyajikan materi dasar, sedangkan untuk praktik, contoh, dan petunjuk penggunaan mulai dari lagu permainan, aturan bermain, serta langkah-langkah bermain tidak dijelaskan lengkap, sehingga peserta didik dan guru kesulitan memahami dan mendemonstrasikannya. Padahal dalam pembentukan karakter dan moral, peserta didik perlu mempraktikkan untuk menumbuhkan karakter sosial dan melafalkan untuk mengasah keterampilan berbicara, menyimak, dan mendengarkan.

Permainan tradisional yang dipilih dalam CD interaktif ini disesuaikan dengan psikologi dan berbagai aspek perkembangan peserta didik. Permainan diambil dari hasil penelitian Afif bersama tim Agen Pelestari Permainan Tradisional Kudus pada Minggu (29/3/2015). Dari hasil penelitian di Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, peneliti mengambil 19 jenis permainan yang kebanyakan mempunyai persamaan di daerah-daerah lain, yaitu 4 jenis permainan aspek bahasa dan ekologis: *Kotak – Pos, Ontong – Ontong Bolong, Seledur, dan Jamuran*; 6 permainan aspek sosial: *Jirak, Gacukan, Betengan, Ingklek, Singkongan, dan Cublek-Cublek Suweng*; 5 aspek motorik: seperti *Selere Pete, Boisan, Pencolotan, Patung Pak Polisi, dan Ciunan*; serta 4 aspek

spiritual dan moral: *Siluman Kodok, Hompimpa, Dempo Tek-Tek, dan Dempo Satelat-Telit.*

Selain dari psikologi, media ini juga disesuaikan dengan karakter sosial dan moral yang akan dibentuk kepada peserta didik SD sesuai tujuan kurikulum 2013 yaitu: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri (dalam berinteraksi). Selain itu, permainan yang dipilih peneliti adalah permainan yang menyiratkan di antara 13 nilai-nilai karakter dan moral, yaitu: jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, dan tanggung-jawab.

Pengembangan media CD interaktif diharapkan dapat menginspirasi, menumbuhkan minat belajar, semangat, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga proses pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan secara menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media tersebut juga mempermudah guru dalam membelajarkan kemampuan menggali kompetensi dasar menggali informasi dan keterampilan mendemonstrasikan teks permainan tradisional. Hal tersebut didukung pendapat Suyanto (dalam Dwi Laksana 2010:18) bahwa media CD Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihan-nya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

Selain kelebihan-kelebihan yang peneliti paparkan di atas, media ini juga memiliki keunggulan lain, yaitu: (1) diintegrasikan berbagai media (seperti media teks,

gambar, audio, dan video) ke dalam satu jenis media interaktif, (2) pengguna lebih nyaman dalam mempelajari isi media secara berulang-ulang, (3) merupakan teknologi animasi, simulasi, dan visualisasi komputer, sehingga pengguna akan mendapatkan informasi yang lebih real dari informasi yang bersifat abstrak, (4) peserta didik dapat menggali kemampuan individual siswa serta menimbulkan daya tarik, sehingga diharapkan dapat melahirkan motivasi, (5) mengatasi permasalahan keterbatasan kemampuan daya serap peserta didik dan keterbatasan kemampuan guru (Wawan Laksito 2012:45).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, jenis media yang digunakan dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 untuk peserta didik kelas III SD yaitu media audio visual gerak dan media cetak. Media cetak berupa buku teks pegangan guru dan siswa SD kurikulum 2013, sedangkan media audio visual gerak berupa CD pembelajaran interaktif. CD pembelajaran interaktif merupakan jenis media audio visual gerak berbentuk multimedia interaktif yang memadukan audio, animasi, gambar, video, teks, dan grafis.

Saat ini beredar berbagai jenis CD pembelajaran interaktif baik yang diedarkan di toko-toko maupun yang dijual *online* untuk guru dan peserta didik kelas III SD. Namun, CD interaktif kebanyakan untuk pembelajaran kurikulum KTSP, sedangkan untuk pembelajaran tematik kurikulum 2013 belum banyak dijumpai. Adapun satu-satunya CD pembelajaran tematik kurikulum 2013 untuk SD yang

beredar yaitu CD Pembelajaran Interaktif Kubixa. Namun, CD pembelajaran Interaktif tersebut terkesan berbasis teks, karena masih banyak memuat materi yang hampir sama dengan materi dalam buku teks kurikulum 2013. Selain itu, pembacaan narasi petunjuk penggunaan belum lengkap sehingga masih membingungkan dan menyulitkan pemahaman ketika digunakan oleh peserta didik kelas III SD. Di samping itu, harga yang relatif tinggi, setiap penjualan 1 paket berisi 12 CD pembelajaran dijual dengan harga hampir dua juta memungkinkan tidak semua guru berminat mempunyai CD pembelajaran interaktif tersebut terutama guru di wilayah perdesaan.

Selain media audio visual gerak, saat ini media yang digunakan dalam pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional di berbagai sekolah berupa buku teks kurikulum 2013, yaitu buku seri pembelajaran tematik terpadu tema “Permainan Tradisional” untuk pegangan guru dan peserta didik kelas III SD yang diterbitkan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. Namun, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dalam buku teks pegangan guru dan siswa SD kurikulum 2013. Masalah-masalah tersebut adalah guru dan peserta didik mengalami kebingungan dan kesulitan menentukan jenis permainan yang sesuai untuk diintegrasikan dalam pembelajaran. Di samping teks permainan tradisional merupakan materi baru di kelas III SD pada kurikulum 2013, hal ini juga disebabkan karena keterbatasan pengalaman dan pengetahuan guru dan peserta didik dalam mengenali jenis permainan tradisional.

Selain itu, belum ditemukannya media yang efektif dan optimal dalam pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional dalam pembelajaran tematik untuk karakteristik peserta didik kelas III SD. Kebanyakan permainan yang disajikan di buku teks kurikulum 2013 untuk keterampilan psikomotorik bukan kebahasaan. Permainan yang diajarkan adalah permainan yang memerlukan banyak peralatan yang berat, memerlukan keterampilan khusus, rumit, dan susah mengendalikannya. Berbagai jenis permainan yang terlampir dalam buku teks hanya berupa teori, tidak bisa dipraktikkan karena keterbatasan peralatan dan ketidaksesuaian jenjang peserta didik. Kegiatan peserta didik hanya mencermati langkah-langkah bermain, menceritakan, dan menanggapi teks permainan.

Masalah lainnya, keberadaan buku pegangan tematik kelas III SD untuk materi teks permainan tradisional tidak mencukupi. Pada pokok materi menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional hanya disajikan materi dasar, sedangkan untuk praktik, contoh, dan petunjuk penggunaan mulai dari lagu permainan, aturan, serta langkah-langkah bermain tidak dijelaskan lengkap sehingga guru dan peserta didik kesulitan dalam memahami dan mendemonstrasikannya.

Identifikasi masalah tersebut menjadi dasar dibutuhkan media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD. Berdasarkan masalah di atas, peneliti mengembangkan media CD interaktif permainan tradisional bermuatan karakter yang dapat digunakan sebagai media

pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional dalam pembelajaran tematik terpadu pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD kurikulum 2013.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, ada beberapa masalah yang dialami pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional. Akan tetapi, penelitian ini dibatasi hanya pada media yang digunakan dalam membelajarkan kompetensi dasar menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional pada peserta didik kelas III SD/MI, yaitu pengembangan CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD pada mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana karakteristik media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD?
- 2) Bagaimana prototipe media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD?
- 3) Bagaimana validasi prototipe media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengidentifikasi karakteristik media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD.
- 2) Untuk merancang prototipe media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD.

- 3) Untuk memperoleh validasi prototipe media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan materi ajar dan media menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter melalui CD Interaktif dan buku pelengkap CD. Media tersebut diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional serta dapat membentuk karakter sosial dan nilai-nilai adiluhung melalui permainan tradisional yang dikemas di dalam CD interaktif. Penelitian ini juga sebagai upaya melestarikan, menjaga, dan mempertahankan permainan tradisional.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- 1) Penelitian ini bermanfaat untuk mempermudah siswa dalam menggali informasi tentang kehidupan hewan dan tumbuhan serta mempermudah dalam mendemonstrasikan teks permainan tradisional melalui CD interaktif dan buku pelengkap CD interaktif teks permainan tradisional.

- 2) Menambah pengalaman peserta didik dalam upaya menjaga, melestarikan, dan mempertahankan tradisi lisan permainan tradisional.
- 3) CD interaktif dan buku pelengkap CD interaktif menjadikan pembelajaran interaktif dan sebagai sarana alternatif dalam belajar secara mandiri.
- 4) Membentuk karakter sosial dan menanamkan nilai-nilai adiluhung kepada peserta didik.

1.6.2.2 Bagi Guru

- 1) Penelitian ini bermanfaat untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam membelajarkan kemampuan menggali kompetensi dasar menggali informasi dan keterampilan mendemonstrasikan teks permainan tradisional.
- 2) Menambah wawasan dan motivasi bagi guru untuk memunculkan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Menjadi dorongan bagi sekolah dalam menciptakan media mandiri sesuai dengan kebutuhan peserta didik sarat dengan kemajuan perkembangan teknologi.
- 2) Menambah motivasi bagi sekolah untuk memunculkan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik.

1.6.2.4 Bagi Produsen Media Pembelajaran

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan pembanding dalam hal pengembangan media permainan tradisional untuk pembelajaran bagi peserta didik SD.
- 2) Menambah pengetahuan produsen dalam menyusun media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi peserta didik SD, khususnya menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional.
- 3) Menambah motivasi untuk memunculkan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi yang berbeda.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Permainan tradisional masih menjadi salah satu topik yang menarik untuk diteliti. Hal itu dibuktikan dengan banyaknya penelitian bidang pendidikan yang dilakukan oleh peneliti lain terutama penelitian yang berhubungan dengan permainan tradisional dalam pendidikan karakter. Sunardi, Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus, dalam wawancara Afif (9/15) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan budaya atau muatan lokal di masyarakat yang oleh pendidik generasi dulu difungsikan sebagai media untuk menanamkan berbagai karakter sosial dan nilai-nilai adiluhung. Permainan tradisional terbukti memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, moral, sifat, dan kehidupan sosial. Namun, adanya globalisasi nilai-nilai luhung di suatu tempat tidak tergalikan dan budaya lokal permainan tradisional tergeser. Oleh karena itu, penelitian permainan tradisional banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya sebagai upaya menggali nilai-nilai adiluhung dan menanamkan pendidikan karakter bagi anak. Berbagai penelitian sebelumnya mengkaji mengenai permainan tradisional dalam membentuk karakter sosial, meningkatkan interaksi sosial, perkembangan kognitif, motorik, dan psikomotorik. Berikut berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik kajian

dalam penelitian ini, yaitu Hakim (2010), Syarofah (2010), Andriani (2012), Winarsih (2013), Garg (2013), Putra (2014), Amory (2014), Ulfatun (2014), Darminiasih (2014), dan Mawaddah (2015).

Penelitian Hakim (2010) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun”. Pada penelitian tersebut disimpulkan bahwa permainan tradisional ‘jamuran’ memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan sosial anak, yaitu mampu mengasah kemampuan sosial anak, membuat anak terlibat aktif dalam kelompok bermain, dan menimbulkan interaksi kerjasama dalam memahami aturan permainan.

Penelitian Hakim memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu pada subjek penelitian permainan ‘jamuran’. Permainan ‘jamuran’ merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang digunakan di penelitian ini. Perbedaannya, permainan tradisional ‘jamuran’ yang digunakan Hakim merupakan permainan tradisional murni turun-temurun, sedangkan dalam penelitian ini permainan ‘jamuran’ terdapat pembaruan aturan yang baru, yaitu adanya hukuman yang mendidik dan menyenangkan di akhir permainan. Penelitian ini merupakan penerapan permainan tradisional untuk membentuk karakter sosial peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu kompetensi dasar menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional. Hasil dari penelitian Hakim menjadi bukti seberapa besar pengaruh permainan tradisional ‘jamuran’ terhadap kemampuan sosial peserta didik.

Selain penelitian Hakim, pada tahun 2010 Syarofah juga melakukan penelitian yang berkaitan dengan permainan tradisional dalam pembelajaran yang berjudul “Permainan Tradisional digunakan untuk Membina Karakter Anak”. Penelitian yang berlangsung selama IV siklus tersebut disimpulkan bahwa di dalam proses pembelajaran, permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter, seperti: ambisi, perhatian, berani, tegas, kreatif-imajinatif. Selain itu, dapat meningkatkan semangat dan rasa percaya diri peserta didik, serta meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. Relevansi penelitian Syarofah dengan penelitian ini yaitu pengaplikasian permainan tradisional untuk menanamkan karakter peserta didik. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan Syarofah tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan media CD interaktif. Berbagai kesulitan yang dialami Syarofah dalam penelitian selama IV siklus dapat dijadikan landasan dalam menginovasi & memperbaiki produk ini.

Terkait dengan permainan tradisional dalam pendidikan karakter, tahun 2012 Andriani menulis sebuah artikel dalam jurnal internasional yang berjudul “Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini”. Andriani mengemukakan manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak yaitu: (1) dengan permainan tradisional anak akan selalu melahirkan nuansa suka cita; (2) permainan itu dibangun secara bersama-sama, artinya demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar, mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main di antara anak-anak sendiri; (3) keterampilan anak senantiasa terasah, anak

terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya; (4) pemanfaatan bahan-bahan permainan, selalu tidak terlepas dari alam. Hal ini melahirkan interaksi antara anak dengan lingkungan sedemikian dekatnya; (5) hubungan yang sedemikian erat akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia; (6) melalui permainan anak mulai mengenal model pendidikan partisipatoris.

Penelitian Andriani dengan penelitian ini sama-sama meneliti pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan Andriani tidak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, sedangkan penelitian ini permainan tradisional dikemas dalam media CD interaktif untuk pembelajaran tematik di SD/MI. Penelitian Andriani dapat dijadikan sebagai referensi untuk materi peran permainan tradisional dalam membentuk karakter anak.

Selain itu, tahun 2013 Winarsih juga melakukan penelitian berkaitan dengan permainan tradisional dalam pendidikan karakter yang berjudul “Permainan Tradisional “Engkling” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa, Interaksi Sosial, dan Sarana Pendidikan Anti Korupsi Pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Madiun”. Winarsih menyimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional “Engkling” efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, interaksi sosial, dan pendidikan anti korupsi pada siswa SD di Kota Madiun sehingga membawa hasil yang sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ditandai dengan meningkatkan keaktifan siswa yang meliputi aspek: (1) kedisiplinan; (2) minat; (3) kerja sama; (4) keaktifan; dan (5)

tanggung jawab. Nilai-nilai pendidikan anti korupsi yang ditanamkan tampak dalam pembiasaan pada perilaku siswa yaitu nilai kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian, sedangkan kemampuan berbahasa ditunjukkan dengan nilai mengarang siswa rata-rata 81,65 dan nilai bercerita siswa 82,65 dengan KKM 80.

Penelitian Winarsih memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu pada subjek penelitian “Engkling”. Permainan “Engkling” merupakan salah satu dari 18 jenis permainan yang digunakan dalam media pembelajaran penelitian ini. Perbedaannya hanya terletak pada istilah permainan “Engkling” yang dalam penelitian ini dikenal dengan istilah permainan “Engklik”, sedangkan aturan dan tata cara bermainnya sama. Selain itu, persamaan lainnya yaitu penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, berinteraksi sosial, dan membentuk karakter, serta sasaran penelitian yang sama-sama ditujukan untuk peserta didik SD.

Selanjutnya, berkaitan dengan media CD interaktif pada tahun 2013 Garg menyelesaikan penelitian yang berjudul *“Pedagogic Effectiveness of Print, Interactive Multimedia, and Online: A Case Study of IGNOU”*. Penelitian yang diterbitkan oleh *International Journal of Instruction* tersebut menjelaskan tentang keefektifan perbandingan penggunaan multimedia interaktif, media cetak, dan media online dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian, Garg menyimpulkan *“It may be concluded that self-learning through interactive multimedia CD resulted in higher academic achievement (and was more pedagogically effective) than online self-learning with online mentor support”* menunjukkan bahwa belajar

mandiri melalui CD multimedia interaktif mengakibatkan prestasi akademik menjadi meningkat (dan lebih pedagogis efektif) daripada belajar *online* dan belajar mandiri dengan mentor *online* yang mendukung pembelajaran.

Relevansi penelitian Garg dengan penelitian ini yaitu keefektifan belajar melalui CD multimedia interaktif. Perbedaannya terletak pada tujuan yang hendak dicapai. Penelitian Garg bertujuan untuk membandingkan keefektifan penggunaan CD interaktif, media cetak, dan media online dalam pembelajaran, sedangkan penelitian ini bertujuan menciptakan media CD interaktif permainan tradisional bermuatan karakter yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD/MI.

Berkaitan dengan media permainan dalam pembelajaran, Amory (dalam Ahmad Lutfi 2014:4) melakukan penelitian yang berjudul "*Learning to play games or playing games to learn? A health education case study with Soweto teenagers*". Pada penelitian ini, Amory memaparkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media permainan, peserta permainan memperoleh pengetahuan baru. Selain itu, Ia juga mengungkapkan bahwa permainan dapat memediasi pembelajaran, mengidentifikasi objek kegiatan, dan mendiskusikan bagaimana mereka dapat membantu komunitas. Hal ini disebabkan karena peserta ketika menggunakan permainan untuk belajar, mereka secara aktif melihat dan melakukan dari pada mendengarkan dan membaca. Relevansi penelitian Amory dengan penelitian ini yaitu pada penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Perbedaannya, permainan yang diteliti Amory merupakan media permainan secara umum, sedangkan penelitian

ini meneliti tentang media permainan secara khusus yaitu penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran.

Selanjutnya, terkait dengan penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran anak, pada tahun 2014 Putra melakukan penelitian yang dimuat dalam *International Journal of Science, Environment* dengan judul "*Re-Creation Of Malaysian Traditional Game Namely 'Baling Selipar': A Critical Review*". Dalam penelitian tersebut Putra menyimpulkan "*Tradisional games provide opportunities to experience, learn about, and appreciate aspects of certain cultures, as well as essential training in social interaction and promoting healthier lifestyle*" menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan peluang bagi anak untuk mencari berbagai pengalaman dalam belajar, tentang bagaimana menghargai aspek budaya tertentu, dan merupakan pelatihan penting dalam berinteraksi sosial, serta mempromosikan gaya hidup yang sehat. Persamaan penelitian Putra dengan penelitian ini yaitu pada tinjauan kritis terhadap permainan tradisional. Perbedaannya, penelitian Putra merupakan tinjauan kritis terhadap permainan tradisional, sedangkan penelitian ini menghasilkan produk CD interaktif permainan tradisional bermuatan karakter.

Penelitian lain yang terkait dengan permainan tradisional dalam pendidikan karakter juga dilakukan oleh Ulfatun (2014) dalam skripsinya yang berjudul "*Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*". Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak sudah bisa bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi,

mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan, menunjukkan rasa empati, memiliki sikap gigih, tidak mudah menyerah, bangga terhadap hasil karya sendiri, dan menghargai keunggulan orang lain. Penelitian Ulfatun dan penelitian ini sama-sama meneliti penerapan media permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah. Perbedaannya, penelitian Ulfatun ditujukan untuk anak TK, sedangkan penelitian ini diterapkan dalam pembelajaran untuk peserta didik kelas III SD. Penelitian Ulfatun sebagai bukti bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan emosi peserta didik.

Selain Ulfatun, pada tahun 2014 Darminiasih juga melakukan penelitian permainan tradisional dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sebanasari”. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan berbahasa anak yang dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mendengarkan teman berbicara, meniru kembali 3-4 uraian kata, mengerti perintah yang diberikan bersamaan, memahami permainan yang akan dimainkan, mengenal perbedaan kata, menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana, menjawab pertanyaan tentang permainan yang dimainkan secara sederhana, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menceritakan kembali permainan yang telah dimainkan secara sederhana, dan menirukan suara-suara yang ada di lingkungan sekitarnya.

Persamaan penelitian Darminiasih dengan penelitian ini yaitu penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial

emosional anak. Perbedaannya terletak pada sasaran penelitian dan produk yang dihasilkan. Penelitian Darminiasih ditujukan untuk anak TK, sedangkan penelitian ini ditujukan pada peserta didik SD. Selain itu, penelitian ini menghasilkan produk CD interaktif. Keberhasilan dan kekurangan penelitian Darminiasih bermanfaat bagi peneliti untuk dijadikan kajian dalam memperbaiki dan mengembangkan produk penelitian ini.

Setelah penelitian Ulfatun dan Darminiasih (2014) terkait pembelajaran karakter melalui permainan tradisional, pada tahun 2015 Mawaddah melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Demonstrasi dengan Permainan Tradisional Jamuran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional”. Hasil dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa “Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi dengan permainan tradisional jamuran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional telah tercapai atau berkembang dengan baik”. Penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional “jamuran” untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak diperoleh rata-rata hasil belajar perkembangan sosial emosional dari siklus I sebesar 56,52% meningkat menjadi 85,18% di siklus II. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar anak sebesar 28,56%.

Persamaan penelitian Mawaddah dengan penelitian ini yaitu pada penggunaan metode demonstrasi dan subjek penelitian permainan ‘jamuran’. Penelitian Mawaddah dan penelitian ini sama-sama menggunakan metode demonstrasi, namun penelitian Mawaddah tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan penelitian

ini menggunakan media pembelajaran CD interaktif. Penelitian ini sebagai pengembangan penelitian Mawaddah yaitu dengan berbagai jenis permainan tradisional bermuatan karakter pilihan yang disajikan, diharapkan pengguna dapat menentukan dan memilih permainan tradisional yang diminati dan sesuai secara berganti-ganti. Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan produk CD interaktif yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik.

Setelah mengkaji beberapa penelitian tersebut penulis menyimpulkan bahwa ada banyak hal yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian lain yang disebutkan di atas, yaitu belum ada penelitian mengenai pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter melalui CD Interaktif bagi peserta didik kelas III SD. Penelitian ini dilakukan sebagai tindak lanjut dari saran peneliti sebelumnya dan merupakan pengembangan untuk melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya dengan pembaruan dan inovasi di beberapa aspek. Penelitian ini menghasilkan produk media audio visual dan buku petunjuk teks permainan tradisional bermuatan karakter. Media tersebut berisi berbagai teks permainan tradisional bermuatan karakter yang dikemas melalui CD Interaktif bagi siswa kelas III SD.

Produk yang dihasilkan penelitian ini adalah video interaktif permainan tradisional bermuatan karakter yang dikemas dalam bentuk CD yang di dalamnya terdapat video interaktif permainan tradisional yang telah dibuat sebelumnya dari hasil penelitian Afif bersama tim Agen Pelestari Permainan Tradisional Kudus pada

Minggu (29/3/2015). Penelitian ini bermanfaat bagi guru SD dalam pembelajaran tematik terpadu kompetensi dasar kemampuan peserta didik dalam menggali informasi dari teks permainan tradisional serta keterampilan peserta didik dalam mendemonstrasikan teks permainan tradisional pada mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013.

2.2 Landasan Teoretis

Beberapa teori yang menjadi landasan teoretis dalam penelitian ini meliputi, (1) permainan tradisional, (2) teks permainan tradisional bermuatan karakter, (3) pembelajaran tematik, dan (4) CD Interaktif.

2.2.1 Permainan Tradisional

2.2.1.1 Pengertian Permainan tradisional

James (dalam Miscbah 2006:5) menjelaskan bahwa permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional, dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka ciri dari permainan tradisional anak yaitu sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasar permainannya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari

generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Lain dari pengertian James, Nurlan (2010:24) berpendapat bahwa “Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia”. Sementara itu, Sukirman (dalam Awwaliyah 2011:6) memberikan pengertian berdasarkan sudut pandang manfaat, ia menjelaskan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia (Depdikbud dalam Awwaliyah 2011:6).

Pendapat lain dikemukakan oleh Jafar (2014:2) bahwa permainan tradisional anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk

tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Pendapat ini sama dengan pengertian yang dikemukakan James bahwa permainan tradisional merupakan bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak. Selain itu, Lathifa (2015:3) memaparkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu masyarakat tertentu yang biasanya memiliki ciri dari suatu daerah tertentu serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.

Berdasarkan beberapa pengertian permainan tradisional tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan wujud kebudayaan lokal berupa permainan yang memiliki aturan-aturan khusus, memiliki variasi di setiap daerah tertentu, serta mensiratkan berbagai nilai karakter dan nilai adiluhung yang diwariskan secara lisan dan turun temurun dari generasi terdahulu. Permainan tradisional mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, moral, sifat, dan kehidupan sosial. Permainan tradisional juga difungsikan sebagai media untuk mengasah keterampilan berbahasa, mengenalkan kosakata, menggali informasi mengenai berbagai aspek kehidupan, melatih ketangkasan, melatih berbagai karakter moral anak.

2.2.1.2 Manfaat Permainan Tradisional

Permainan merupakan wujud kebudayaan lokal yang mensiratkan berbagai nilai karakter dan nilai adiluhung yang diwariskan secara lisan dari generasi

terdahulu. Oleh generasi terdahulu permainan tradisional difungsikan sebagai media untuk menanamkan berbagai nilai moral, mengasah keterampilan berbahasa, mengenalkan kosakata, dan melatih berbagai karakter sosial, seperti: jujur, percaya diri, tanggung jawab, santun, peduli, disiplin, kerjasama, ketangkasan, dan keuletan. Hal ini didukung Misbach (2006:7) yang memaparkan bahwa permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti: (1) aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus; (2) aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual; (3) aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri; (4) aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai; (5) aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat; (6) aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*); (7) aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana; (8) aspek nilai-nilai/moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Melihat potensi yang besar dalam pendidikan karakter sebaiknya ada upaya untuk menjadikan permainan tradisional sebagai salah satu strategi belajar guna menanamkan nilai karakter, memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional, sebab permainan-permainan tersebut terbukti berpengaruh terhadap perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak. Hal ini didukung Rachmawati (2009:34)

yang mengungkapkan bahwa dalam kajian sosial-budaya, permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki keperluan untuk dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya. Permainan ini merupakan sebuah sarana sosialisasi yang efektif dari nilai-nilai yang dipandang penting oleh suatu masyarakat. Nilai ini kemudian dapat menjadi pedoman hidup, pedoman berperilaku dalam kehidupan sehari-hari bermasyarakat. Permainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak.

Terkait manfaat permainan tradisional, Jarahnitra (dalam Pratisti 2011:125) mengemukakan “Permainan tradisional merupakan sarana berekreasi, berkreasi, berfantasi, berlatih kehidupan bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan; masih terdapat manfaat lain dari permainan tradisional.” Pendapat lain diungkapkan oleh Ahira (dalam Indah 2011:3) bahwa manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak adalah: (1) anak menjadi lebih kreatif, (2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) kecerdasan emosi dan antar personal anak, (5) mengembangkan kecerdasan logika anak, (6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (7) mengembangkan kecerdasan natural anak dan (8) mengembangkan kecerdasan spasial anak, (9) mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan (10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Selain itu, Andriani (2012:133-134) dalam penelitiannya yang dimuat “Jurnal Sosial Budaya” menyimpulkan manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak adalah sebagai berikut: pertama, dengan permainan tradisional anak

akan selalu melahirkan nuansa suka cita. Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Inilah benih masyarakat yang menciptakan kerukunan. Jarang sekali permainan yang berguna untuk dirinya sendiri, tapi selalu menumbuhkan rasa kebersamaan.

Kedua, permainan itu dibangun secara bersama-sama. Artinya, demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar, mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main diantara anak-anak sendiri. Dalam konteks inilah anak-anak mulai belajar, mematuhi aturan yang mereka buat sendiri dan disepakati bersama. Disatu sisi, anak belajar mematuhi aturan bermain secara fairplay, disisi lain, merekapun berlatih membuat aturan main itu sendiri. Sementara itu, apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan main, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari sesamanya. Dalam kerangka inilah, anak mulai belajar hidup bersama sesamanya atau hidup bersosial. Namun demikian dipihak lain, apabila dia mau mengakui kesalahannya, teman yang lain pun bersedia menerimanya kembali. Suatu bentuk proses belajar mengampuni dan menerima kembali dari mereka yang telah mengakui kesalahannya.

Ketiga, keterampilan anak senantiasa terasah, anak terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor-motoriknya akan semakin terasah pula. Dipihak yang lain, proses kreatifitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya.

Keempat, pemanfaatan bahan-bahan permainan, selalu tidak terlepas dari alam. Hal ini melahirkan interaksi antara anak dengan lingkungan sedemikian dekatnya. Kebersamaan dengan alam merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan manusia muda terhadap lingkungan hidupnya.

Kelima, hubungan yang sedemikian erat akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Alam menjadi sesuatu yang dihayati keberadaannya, tak terpisahkan dari kenyataan hidup manusia. Penghayatan inilah yang membentuk cara pandang serta penghayatan akan totalitas cara pandang mengenai hidup ini. Cara pandang inilah yang kemudian dikenal sebagai bagian dari sisi kerohanian manusia tradisional.

Keenam, melalui permainan anak mulai mengenal model pendidikan partisipatoris. Artinya, anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya. Dalam pengertian inilah, anak dengan orang tua atau guru memiliki kedudukan yang egaliter, sama-sama berposisi sebagai pemilik pengalaman, sekaligus merumuskan secara bersama-sama pula diantara mereka.

Dari berbagai pendapat mengenai manfaat permainan tradisional di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) aspek psimotorik: melatih daya tahan dan daya lentur; anak menjadi lebih kreatif; melatih keterampilan dan ketangkasan;
- 2) aspek psimotorik: melatih daya tahan dan daya lentur; anak menjadi lebih kreatif; melatih keterampilan dan ketangkasan;

- 3) aspek kognitif: mengembangkan kecerdasan intelektual anak; mengembangkan kecerdasan logika anak; mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, dan antisipatif; meningkatkan pemahaman kontekstual; mengenal model pendidikan partisipatoris;
- 4) aspek emosi (psikologis dan fisiologis): meningkatkan kecerdasan emosi dan antar personal anak; melahirkan nuansa suka cita; katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri; sebagai sarana berekreasi, berkreasi, dan berfantasi;
- 5) aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai; mengasah keterampilan berbahasa; mengenalkan dan menambah kosakata;
- 6) aspek sosial: menjalin relasi dan kerjasama; melatih kematangan sosial dengan teman sebaya; meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi; sarana berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat;
- 7) aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung; mengembangkan kecerdasan spiritual anak; meningkatkan keimanan;
- 8) aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana; melahirkan interaksi antara anak dengan lingkungan secara dekat; hubungan yang sedemikian erat dengan alam akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia;
- 9) aspek nilai-nilai/moral: melatih kesopanan, kejujuran, percaya diri, tanggung jawab, kesantunan, kepedulian, dan kedisiplinan; melatih kehidupan bermasyarakat; menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

2.2.1.3 Jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia sangat beragam. Hal ini dikarenakan letak geografis suatu wilayah yang memengaruhi keberagaman permainan tradisional. Setiap daerah mempunyai berbagai jenis permainan tradisional yang berbeda-beda, baik dalam konsep, istilah, maupun aturan permainannya. Terkait jenis permainan tradisional ini, Misbach (2006:6) menggolongkan jenis permainan tradisional dalam tiga golongan, yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif), dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri: terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya, sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat tidak formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Pada tahun 2011 Kurniati (dalam Awwaliyah 2011:7-8) mengidentifikasi sejumlah 30 jenis permainan tradisional yang saat ini masih dapat ditemukan di lapangan. Sementara itu, Dewantara (dalam Andriani 2012:131) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa sebelumnya pada tahun 1942 Overback telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia jumlahnya lebih dari 690 macam. Beberapa contoh permainan tradisional tersebut yang dilakukan oleh anak-anak adalah 'Anjang-anjangan', 'Sonlah', 'Congkak', 'Tetemute', dan 'Seledur'. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan-permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak, yaitu keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

Pendapat lain dari Achroni (dalam Cahyani 2014:5) memaparkan ada beberapa bentuk permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak di Indonesia, antara lain: (1) engklek atau dengkleng; (2) curik-curik atau ular naga; (3) congklak; (4) meong-meong; (5) gobak sodor atau megala-gala; (5) balap karung; (6) petak umpet; (7) lompat tali; (8) kelereng atau guli; (9) enggrang atau tajog kau; ada juga permainan tradisional lain seperti: alat musik dengan pelepah pisang, marakas, telepon bambu, perahu kertas, layang-layang, dan gasing. Selain itu, Darminiasih (2014:4) mengidentifikasi jenis-jenis permainan tradisional antara lain;

(1) permainan yang dilakukan di dalam kelas, misalnya: bermain congkak, ular tanga, monopoli, halma, bermain boneka kerta, dan lain-lain; (2) permainan yang dilakukan diluar kelas misalnya goak maling taluh, miong-miongan, ular naga panjang, dan adu jangkrik, dan lain-lain.

Selanjutnya, pada tahun 2015 pendiri komunitas *Hong*, Mohammad Zaini Alif (dalam Latifha 2015:2) mengungkapkan bahwa tahun 2015 di Jawa Barat terdapat kurang lebih 250 jenis permainan tradisional. Menurutnya, dengan adanya berbagai permainan tradisional tersebut banyak aspek perkembangan anak yang terstimulasi saat bermain permainan tradisional, seperti aspek kognitif, aspek motorik sampai ke aspek nilai-nilai moral.

Dari berbagai pendapat yang disebutkan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif), dan permainan yang bersifat edukatif. Adapun jenis permainan tradisional yang digunakan sebagai media dalam penelitian ini adalah jenis permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tersebut diperoleh dari hasil penelitian Afif bersama tim Agen Pelestari Permainan Tradisional Kudus pada Minggu (29/3/2015) bahwa terdapat 18 jenis permainan tradisional, yaitu: (1) permainan bersifat edukatif: 4 jenis dolanan aspek bahasa dan ekologis: kotak – pos, ontong – ontong bolong, seledur, dan jamuran; 5 dolanan aspek sosial: betengan, ingklek, singkong, modinan, dan cublek-cublek suweng; serta 4 aspek spiritual dan moral: siluman kodok, hompimpa, dempo tek-tek, dan dempo satelat-telit; dan (2) permainan

untuk bermain (kompetitif): 5 aspek motorik: selere pete, boisan, lonpat tali, patung pak polisi, dan ciunan.

2.2.2 Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter

2.2.2.1 Teks Permainan Tradisional

Permainan merupakan jenis media yang efektif untuk menggali informasi dan meningkatkan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa, hal ini sesuai dengan pendapat Callum (dalam Asrori 2002:20) yang mengatakan bahwa ada sejumlah alasan perlunya penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa, yaitu: (1) permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada suatu aspek kebahasaan, pola kalimat atau kelompok kata tertentu, (2) permainan dapat difungsikan sebagai penguatan, *review* atau pementasan, (3) permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua peserta, (4) permainan dapat disesuaikan dengan individu siswa, misalnya usia atau kemampuan, (5) permainan mendorong terjadinya persaingan sehat, dan memberikan kesempatan untuk menggunakan bahasa sasaran secara alami dalam situasi yang santai, (6) permainan dapat digunakan untuk melatih menyimak, membaca, berbicara dan menulis, (7) permainan memberikan umpan balik sesegera mungkin kepada guru dan (8) permainan meningkatkan partisipasi siswa secara lebih maksimal.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas III SD/MI kurikulum 2013, jenis permainan yang digunakan sebagai materi ajar dan media pembelajaran adalah permainan tradisional. Permainan tradisional tersebut ditulis dengan istilah “teks

permainan tradisional” dalam kompetensi dasar menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

Teks permainan tradisional merupakan istilah baru yang muncul di kompetensi dasar kurikulum 2013 untuk kelas III SD/MI di beberapa mata pelajaran terutama mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada buku tematik terpadu pegangan guru maupun siswa untuk kelas III yang bertema “Permainan Tradisional” tidak dipaparkan mengenai pengertian khusus teks permainan tradisional. Teks merupakan naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang atau wacana tertulis, sedangkan permainan tradisional merupakan tradisi lisan yang diwariskan secara turun temurun sesuai pendapat Jarahnita (dalam Ulfatun 2014:18) yang menyatakan bahwa “permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi”. Artinya, dari awal penciptaan permainan, permainan tradisional tidaklah tertulis atau dibukukan, melainkan berkembang turun temurun dari lisan ke lisan. Teks permainan tradisional yang dimaksudkan dalam kurikulum 2013 untuk peserta didik SD kelas III tersebut ialah naskah tertulis dari berbagai jenis permainan tradisional yang mencakup aturan dan tata cara bermain yang disertai dengan asal mula dan penjelasan permainan. Teks permainan tradisional ini merupakan salah satu media untuk memudahkan pemahaman selain media video

yang dapat disajikan secara langsung, karena media berperan besar dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar.

Adapun jenis teks permainan tradisional yang digunakan sebagai media menggali informasi yaitu permainan *kotak – pos*, *ontong – ontong bolong*, *seledur*, dan *jamuran*, sedangkan untuk media mendemonstrasikan teks permainan tradisional, maka permainan yang digunakan yaitu: *betengan*, *engklek*, *singkongan*, *modinan*, dan *cublek-cublek suweng*, *selere pete*, *boisan*, *lompat tali*, *patung pak polisi*, *ciunan*, *siluman kodok*, *hompimpa*, *dempo tek-tek*, dan *dempo satelat-telit*. Pada penerapannya, pendidik dapat memilih permainan secara bervariasi untuk media pembelajaran.

2.2.2.2 Muatan Karakter dalam Permainan Tradisional

1) Karakter

Karakter adalah istilah yang diambil dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai), yaitu menandai tindakan atau tingkah laku seseorang. Menurut Hernowo (2004:175) karakter adalah watak, sifat atau hal-hal yang memang sangat mendasar pada diri seseorang. Hernowo juga memberikan makna karakter sebagai tabiat dan akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.

Pengertian karakter tersebut sama dengan pengertian akhlak dalam pandangan Islam. Akhlak berasal dari bahasa Arab yakni ‘*khuluqun*’ yang menurut logat diartikan: budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Secara terminologi akhlak ialah suatu keinginan yang ada di dalam jiwa yang akan dilakukan dengan

perbuatan tanpa intervensi akal atau pikiran. Menurut Imam Al-Ghazali (dalam Narwanti 2011:3) ahlak ialah sifat yang melekat dalam jiwa seseorang yang menjadikan ia dengan mudah tanpa banyak pertimbangan lagi. Sebagian ulama yang lain mengatakan ahlak itu adalah suatu sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang dan sifat itu akan timbul di setiap ia bertindak tanpa merasa sulit karena sudah menjadi budaya sehari-hari. Dengan demikian, ahlak atau karakter adalah pembahasan tentang perbuatan-perbuatan manusia, kemudian menetapkannya apakah perbuatan tersebut tergolong perbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk atau berisi pembahasan dalam upaya mengenal tingkah laku, kemudian memberikan hukum kepada perbuatan tersebut, yaitu apakah perbuatan tersebut tergolong baik atau buruk.

Karakter mendapatkan porsi besar dalam psikologi yang mempelajari jiwa manusia. Dalam kajian psikologi *character* berarti gabungan segala sifat kejiwaan yang membedakan seseorang dengan lainnya. Selain itu, secara psikologis karakter juga dipandang sebagai kesatuan seluruh ciri atau sifat yang menunjukkan hakikat seseorang. Menurut Gordon (dalam Budiningsih 2013:2) karakter merupakan suatu organisasi yang dinamis dari sistem psikofisik individu yang menentukan tingkah laku dan pemikiran individu secara khas. Interaksi psikofisik mengarahkan tingkah laku manusia. Karakter bukan sekadar sebuah kepribadian karena karakter sesungguhnya adalah kepribadian yang ternilai. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sifat, watak, tabiat, budi pekerti atau akhlak yang dimiliki seseorang yang merupakan ciri khas yang dapat membedakan perilaku, tindakan dan perbuatan antara yang satu dengan yang

lain. Maka dari itu, karakter merupakan perihal yang terpenting yang harus diperhatikan dalam dunia pendidikan.

2) Muatan Karakter dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia (Depdikbud 1996:34). Lain halnya dengan Misbach (2006:7) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional yang ada di nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti: (1) aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus; (2) aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual; (3) aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri; (4) aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai; (5) aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat; (6) aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*); (7) aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana; dan (8) aspek nilai-nilai/moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Selain itu, Dharmamulya (dalam Susanti 2010:147) menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan anak tradisional tersebut menggambarkan bahwa permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak, oleh sebab itu keberadaan permainan tradisional hendaknya tetap dilestarikan.

Adapun berbagai nilai karakter pada kurikulum 2013 yang termuat di dalam berbagai permainan tradisional adalah sebagai berikut.

- 1) *Jujur*, yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan;
- 2) *Toleransi sikap*, yaitu tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 3) *Disiplin*, yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 4) *Kerja keras*, yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

- 5) *Kreatif berpikir*, yaitu melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- 6) *Demokratis*, yaitu cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
- 7) *Rasa ingin tahu*, yaitu sikap atau tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- 8) *Semangat kebangsaan*, yaitu cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 9) *Cinta tanah air*, yaitu cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
- 10) *Menghargai prestasi*, yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain
- 11) *Komunikatif*, yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
- 12) *Cinta damai*, yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. *Tanggung jawab*, yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya,

yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Bagi peserta didik tingkat SD/MI, nilai karakter yang diprioritaskan berdasarkan kurikulum 2013 yang dimuat dalam permainan tradisional meliputi enam hal, yaitu: (1) *jujur*: perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan; (2) *disiplin*: tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan; (3) *tanggung jawab*: sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa; (4) *santun*: orang yang baik budi bahasa dan tingkah lakunya; orang yang sopan, halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya), orang yang suka menaruh belas kasihan; (5) *peduli*: mengindahkan; menghiraukan; memperhatikan; mencampuri perkara orang lain; dan (6) *percaya diri* (dalam berinteraksi): mempunyai hati yang mantap dan merasa yakin akan kemampuan diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, dan sebagainya.

2.2.3 Pembelajaran Tematik

Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dipaparkan bahwa pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu pendekatan intradisipliner, interdisipliner, multidisipliner, dan transdisipliner. Pendekatan-pendekatan inilah

yang digunakan di dalam konsep pembelajaran tematik terpadu. Integrasi intradisipliner dilakukan dengan cara mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan yang utuh di setiap mata pelajaran. Integrasi interdisipliner dilakukan dengan menggabungkan kompetensi-kompetensi dasar beberapa mata pelajaran agar terkait satu dengan lainnya, sehingga dapat saling memperkuat, menghindari terjadinya tumpang tindih, dan menjaga keselarasan pembelajaran. Integrasi multidisipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap mata pelajaran sehingga tiap mata pelajaran masih memiliki kompetensi dasarnya sendiri. Sedangkan integrasi transdisipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi kontekstual.

Selain itu, pembelajaran tematik juga diperkaya dengan penempatan mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I, II, dan III sebagai penghela mata pelajaran lain. Melalui perumusan Kompetensi Inti sebagai pengikat berbagai mata pelajaran dalam satu kelas dan tema sebagai pokok bahasannya, sehingga penempatan mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lain menjadi sangat memungkinkan.

Penguatan peran mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan secara utuh melalui penggabungan kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua ilmu pengetahuan tersebut menyebabkan pelajaran Bahasa Indonesia

menjadi kontekstual, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Misbah (2006) yang berpendapat bahwa pengembangan nilai budaya dan karakter bangsa diintegrasikan dalam setiap pokok bahasan pada masing-masing mata pelajaran. Permainan tradisional yang sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang akan dikembangkan kemudian digunakan sebagai media pembelajaran.

2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang dapat dilakukan dalam menerapkan pendekatan terpadu. Terdapat banyak ahli yang memberikan pengertian tentang pembelajaran tematik, di antaranya menurut Subroto (dalam Munawaroh 2000:7) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna.

Pengertian tematik menurut Sukmadinata (dalam Munawaroh 2010:7) lebih memandang pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran dengan fokus pada bahan ajaran. Bahan ajaran disusun secara terpadu dan dirumuskan dalam bentuk tema-tema pembelajaran. Tema yang dimaksud adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi inti pembicaraan. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya: (1) peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; (2) peserta didik mampu

mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama; (3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; (4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik; (5) peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; (6) peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain; dan (7) guru dapat menghemat waktu karena beberapa mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Selain itu, Hernawan (dalam Sukini 2012:61) memaparkan pengertian pembelajaran tematik dapat dilihat sebagai: (1) pembelajaran yang beranjak dari tema tertentu sebagai pusat perhatian (*center of interest*) yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain, baik yang berasal dari mata pelajaran yang bersangkutan maupun dari mata pelajaran lainnya; (2) pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak; (3) suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara serempak (*simultan*); (4) merakit dan menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa mata pelajaran yang berbeda, dengan harapan siswa akan belajar

dengan lebih baik dan bermakna; mengembangkan keterampilan berpikir siswa, (5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, dan; (6) mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain. Lain halnya pengertian pembelajaran tematik menurut Kemendikbud (2013:9) yaitu model pembelajaran interdisipliner (terpadu) yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa otentik atau eksplorasi tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam eksplorasi tema maka siswa akan sekaligus belajar tentang proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak.

Setelah memahami beragam pengertian di atas tentang model pembelajaran tematik dan terpadu, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik di SD kelas rendah, sedangkan pembelajaran terpadu merupakan pendekatan belajar mengajar yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik. Pembelajaran tematik akan terjadi jika eksplorasi dari suatu tema yang merupakan inti dalam pembelajaran berjalan secara wajar. Selain itu, dibutuhkan juga peran aktif siswa dalam eksplorasi tema tersebut agar dapat dipelajari dengan mudah. Kegiatan pembelajaran akan

berlangsung diseperti tema kemudian akan membahas konsep-konsep pokok yang terkait dengan tema yang diusung. Oleh karena itu, pelaksanaan dalam pembelajaran tematik terpadu dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran yang disajikan dalam satu pertemuan.

Pembelajaran tematik sebagai suatu konsep dapat dikatakan sebagai suatu pendekatan belajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik siswa akan dapat memahami konsep yang dipelajari melalui pengamatan langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang dipahaminya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan antar mata pelajaran tidak nampak, konsep dari beberapa mata pelajaran disajikan dalam satu pembelajaran, bersifat luwes, dan asil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

2.2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik dari pembelajaran tematik menurut Tim Pengembang PGSD (1997:3-4) adalah sebagai berikut:

1) Holistik

Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik dimulai dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena dari segala

siswa. Pada gilirannya nanti, hal ini akan membuat siswa menjadi lebih arif dan bijak di dalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada di hadapan mereka.

2) Bermakna

Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek sehingga memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar schemata yang dimiliki oleh siswa yang pada gilirannya nanti akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fungsional dan siswa mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata di dalam kehidupannya.

3) Otentik

Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dari prinsip yang ingin dipelajari. Hal ini dikarenakan mereka dalam belajarnya melakukan kegiatan secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, hasil dari interaksinya dengan fakta dan peristiwa secara langsung, bukan sekedar dari hasil pemberitahuan guru. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi lebih otentik. Guru lebih bersifat sebagai fasilitator dan katalisator, sedang siswanya bertindak sebagai aktor pencari informasi dan pengetahuan.

4) Aktif

Pembelajaran tematik pada dasarnya dikembangkan dengan berdasar kepada pendekatan diskoveri inkuiri. Siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga proses evaluasi.

Pembelajaran tematik pada dasarnya dilaksanakan dengan mempertimbangkan hasrat, minat dan kemampuan siswa. Keterlibatan siswa dalam penyusunan rencana, pelaksanaan dan proses evaluasi mampu mawadahi pertimbangan-pertimbangan di atas. Hal ini memungkinkan siswa termotivasi untuk secara terus menerus belajar.

Berbeda dengan Tim Pengembang PGSD, Tim Puskur (2007:7) memaparkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu: (1) berpusat pada siswa; (2) pengalaman langsung; (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; 4) bersifat fleksibel; (5) proses dan hasil pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa; (6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Selain itu, Sukini (2012:62-64) memaparkan bahwa sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yang perlu dipahami yaitu sebagai berikut.

1) Berpusat pada siswa (*student centered*)

Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung, siswa dihadapkan

pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antarmata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa;

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran

Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari;

5) Bersifat luwes atau fleksibel

Oleh karena bersifat fleksibel, guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan dapat mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekolah dan lingkungan tempat tinggal siswa;

6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa;

7) Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya;

8) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Dari berbagai pendapat mengenai karakteristik pembelajaran tematik tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu: (1) berpusat pada

siswa; (2) pengalaman langsung; (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) bersifat fleksibel; (5) proses dan hasil pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa; (6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan; (7) siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya; (8) holistik bermakna; (9) otentik; dan (10) aktif.

2.2.3.3 Kelebihan Pembelajaran Tematik

Menurut Fogarty (1991:57) kelebihan dari model pembelajaran tematik adalah (1) faktor motivasi, karena adanya pemilihan tema yang didasarkan pada minat siswa, (2) penulisan dari unitnya sangat dikenal oleh guru, (3) model ini merupakan perencanaan kurikulum yang “*to the point*” sehingga mudah ditangkap oleh guru yang kurang berpengalaman, dan (4) model ini juga mendorong timbulnya perencanaan bersama karena sebuah tim lintas mata pelajaran bekerja sama agar tema tersebut dapat digunakan oleh semua mata pelajaran dan siswa akan dengan mudah melihat bagaimana kegiatan yang berbeda dapat saling berhubungan. Berbeda dengan pendapat Fogarty, Tim pengembang PGSD (dalam Trianto 2007:12) memaparkan bahwa pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) pengalaman dan kegiatan belajar anak akan relevan dengan tingkat perkembangannya, (2) kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, (3) kegiatan belajar akan menjadi lebih bermakna, (4) keterampilan berfikir anak berkembang dalam proses pembelajaran tematik, (5) kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai dengan lingkungan anak, dan (6)

keterampilan sosial anak akan dapat lebih berkembang secara optimal. Di samping itu, pembelajaran tematik juga menyajikan beberapa keterampilan dalam proses pembelajaran. Selain mempunyai sifat luwes, pembelajaran tematik terpadu ini memberikan hasil yang dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Selain itu, Sukini (2012:62) memaparkan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran tematik ada beberapa manfaat yang bisa diperoleh. Manfaat pembelajaran tematik itu antara lain sebagai berikut: (1) dengan adanya penggabungan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta mata pelajaran dapat lebih mengefektifkan pembelajaran dan menghindari terjadinya tumpang tindih materi pembelajaran; (2) siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir; (3) pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah; (4) dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran, penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat pembelajaran tematik yaitu: (1) dapat memotivasi siswa dalam belajar; (2) mudah ditangkap oleh guru yang kurang berpengalaman; (3) mendorong timbulnya perencanaan bersama; (4) kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak; (5) kegiatan belajar menjadi lebih bermakna; (6) keterampilan sosial anak akan dapat lebih berkembang secara optimal; (7) selain mempunyai sifat luwes memberikan hasil

yang dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak; (8) mengefektifkan pembelajaran dan menghindari terjadinya tumpang tindih materi pembelajaran; (9) pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah; (10) penguasaan peserta didik mengenai konsep akan semakin baik dan meningkat.

2.2.4 CD Interaktif

Multimedia menurut Arsyad (2013:162) adalah penggabungan berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pengajaran. Di antara jenis peralatan untuk penggabungan ini yaitu video *cassette recorder* (VCR), *CD player*, dan CD (*Compact Disc*). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu. Dalam pembelajaran, penggunaan multimedia mampu menarik perhatian peserta didik. Telinga, mata, dan pikiran peserta didik akan mudah terfokus pada tayangan multimedia. Salah satu jenis multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu CD interaktif.

Mengenai CD (*Compact Disk*), Burhan (dalam Wicaksono 2013:470-471) memaparkan bahwa “CD (*Compact Disk*) adalah piringan optik yang digunakan untuk menyimpan data atau informasi yang berkapasitas besar”. Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa compact disk (CD) merupakan

suatu media berbentuk cakram atau piringan optik yang dapat digunakan untuk menyimpan data atau informasi yang berkapasitas besar. Sedangkan interaktif, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013:542) ada dua makna kata 'interaktif'. Sebagai kata sifat, interaktif didefinisikan sebagai “bersifat saling melakukan aksi, antarhubungan, saling aktif”. Lalu sebagai istilah, interaktif diidefinisikan “berkaitan dengan dialog antara komputer dan terminal atau antara komputer dengan komputer”.

Menurut Sanjaya (Wicaksono 2013:469), CD interaktif dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan berbagai bidang studi. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi animasi, video, grafis, dan sound.

Berkaitan dengan CD interaktif, Prastowo (dalam Wicaksono 2013:471) bahwa “CD Interaktif merupakan salah satu bahan ajar yang memiliki beragam bentuk variasi, ada yang berbentuk permainan, soal-soal, dan ada pula yang berbentuk materi bahan ajar”. Lain halnya pendapat Rachmiazasi (Ambarwati 2014:632) mengemukakan bahwa CD merupakan salah satu jenis teknologi komunikasi dan informasi yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran baik guru maupun siswa karena memuat berbagai media yang berupa gambar, animasi, teks, dan suara. CD interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan yaitu CD interaktif berbasis *science edutainment*. Di antara keunggulan CD Interaktif yaitu dapat membantu mempertajam pesan yang

disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan, sedangkan kekurangan dari CD Interaktif adalah karena medium yang bisa digunakan hanya komputer jadi hanya para pemakai komputer saja yang bisa memakainya.

Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa CD Interaktif merupakan multimedia yang berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video yang menampilkan informasi, pesan, dan materi pembelajaran bersama. CD Interaktif yang dimaksudkan dalam penelitian ini memuat materi, video pemodelan teks permainan tradisional, latihan soal, dan tes interaktif yang dapat ditayangkan dengan menggunakan peralatan VTR atau CD player.

2.3 Kerangka Berpikir

CD interaktif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan inovasi multimedia pembelajaran karakter untuk menanamkan berbagai karakter sosial dan nilai-nilai adiluhung kepada peserta didik SD/MI melalui permainan tradisional. Hal tersebut berdasarkan penelitian yang dilakukan Syarofah (2010), Andriani (2012), Winarsih (2013), Ulfatun (2014), Darminiasih (2014), dan Mawaddah (2015) bahwa permainan tradisional terbukti memberi pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan, moral, sifat, dan kehidupan sosial peserta didik.

Saat ini media pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional yang digunakan di sekolah berupa buku elektronik dan buku teks kurikulum 2013, seperti buku seri pembelajaran tematik tema “Permainan

Tradisional” untuk pegangan guru maupun peserta didik kelas III SD/MI yang diterbitkan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. Media CD interaktif permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai media ketiga untuk melengkapi kedua media teks tersebut. CD pembelajaran interaktif yang diedarkan di toko-toko maupun *online* saat ini untuk kurikulum KTSP, sedangkan kurikulum 2013 masih sulit dijumpai.

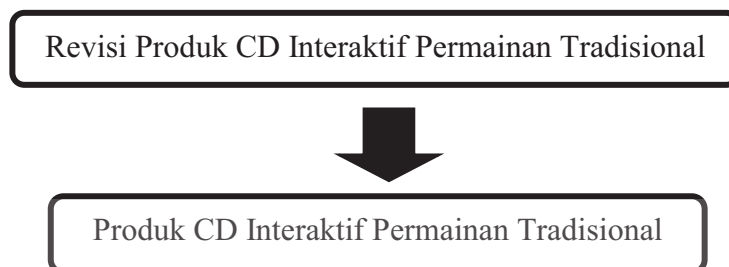
Maka, perlu adanya penelitian yang relevan berkaitan permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan CD pembelajaran interaktif permainan tradisional kurikulum 2013 yang menyiratkan nilai-nilai adiluhung dan menanamkan pendidikan karakter bagi peserta didik. Salah satunya melalui CD interaktif permainan tradisional bermuatan karakter ini. Dikembangkannya produk CD interaktif ini dapat menjadi media kedua setelah buku teks dari pemerintah dan salah satu multimedia CD interaktif yang dapat diedarkan untuk pembelajaran tematik kurikulum 2013.

Penelitian ini berupa pengembangan media CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD/MI. Media CD interaktif ini memuat materi ajar, video pemodelan teks permainan tradisional, latihan soal, dan tes interaktif. Selain itu, dilengkapi dengan buku pelengkap yang berisi petunjuk penggunaan CD, teks permainan tradisional beserta deskripsi dan aturan bermainnya. Permainan tradisional dalam CD interaktif ini disesuaikan dengan psikologi dan berbagai aspek perkembangan peserta didik. Permainan diambil dari hasil penelitian Afif bersama tim Agen Pelestari Permainan Tradisional Kudus pada

Minggu (29/3/2015). Terdapat 19 jenis permainan yang dipilih dalam CD interaktif ini. Adapun permainan yang dipilih adalah permainan yang menyiratkan 13 nilai karakter, yaitu: jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, dan tanggung-jawab. Untuk itu, media CD interaktif ini tepat digunakan untuk membentuk karakter sosial dan menanamkan nilai-nilai adiluhung peserta didik. Selain itu, dapat memperkaya wawasan peserta didik dalam mencintai, menjaga, melestarikan, dan mempertahankan tradisi lisan permainan tradisional.

Media ini dapat diintegrasikan dengan berbagai mata pelajaran yang terkait. Melalui pengembangan media CD interaktif teks permainan tradisional diharapkan dapat terciptanya produk media pembelajaran permainan tradisional bermuatan karakter yang multimanfaat, yaitu membentuk nilai karakter peserta didik SD/MI dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggali informasi tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mendemonstrasikan teks permainan tradisional.





Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Spesifikasi Produk

2.4.1 Spesifikasi Produk CD Interaktif Permainan Tradisional

2.4.1.1 Sampul kaset (*Cover*)

Sampul kaset dirancang dengan komposisi warna hijau, kuning, dan putih yang dipadukan sedemikian rupa agar terlihat menarik dan menyenangkan. Warna sengaja dipilih dengan variasi yang ceria sesuai karakter peserta didik kelas III SD. Penataan gambar yang sesuai dan variatif membuat tampilan tampak apik dan memikat. Kriteria pembuatan berdasarkan keserasian warna, penataan gambar, penataan tulisan, dan kreativitas.

2.4.1.2 Kualitas Gambar atau Video

Kualitas gambar yang digunakan dalam pengambilan video pemodelan adalah HD. Video diambil menggunakan kamera DSLR dengan pengambilan auto fokus disesuaikan dengan tahapan dalam permainan dan aturan permainan.

2.4.1.3 Aspek Materi

Adapun aspek materi CD interaktif memuat materi teks permainan tradisional, video pemodelan teks permainan tradisional, latihan soal, dan tes interaktif. Video pemodelan berisi enam jenis permainan tradisional pilihan dari hasil penelitian Afif bersama tim Agen Pelestari Permainan Tradisional Kudus pada Minggu (29/3/2015), yaitu jenis permainan tradisional *kotak – pos*, *ontong – ontong bolong*, *jamuran*, *cublek-cublek suweng*, dan *siluman kodok*. Jenis permainan yang dipilih disesuaikan dengan kurikulum, tingkat penguasaan bahasa peserta didik, tujuan pendidikan, perkembangan kognitif peserta didik, dan daya tarik produk media permainan tradisional.

2.4.1.4 Muatan Nilai Karakter

Setiap jenis permainan tradisional memuat beberapa nilai karakter. Adapun muatan nilai karakter yang termuat dari jenis permainan tradisional yang dipilih disesuaikan dengan kurikulum 2013, disesuaikan dengan peserta didik kelas III SD, dan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Permainan yang dipilih memuat nilai karakter yang sesuai kurikulum 2013, yaitu: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri (dalam berinteraksi). Selain itu juga dapat membentuk 13 nilai karakter lainnya, yaitu: jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, dan tanggung-jawab.

2.4.1.5 Kualitas Audio

Format audio dalam rekaman pemodelan yaitu mp3. Mulai dari audio dalam pengambilan video pemodelan hingga audio dalam rekaman pengisi suara. Pengisi

suara dalam hal ini memaparkan deskripsi aturan dan tahapan dalam permainan tradisional. Pengambilan suara disesuaikan dengan kriteria kejelasan pelafalan pemain dalam pemodelan permainan tradisional, kesesuaian intonasi pelafalan pengisi suara dalam memaparkan deskripsi, keterbacaan pelafalan pengisi suara dalam pemaparan deskripsi, kesesuaian instrumen musik pengiring permainan tradisional, dan volume audio.

2.4.2 Spesifikasi Produk Buku Pelengkap CD Interaktif Permainan Tradisional

Buku petunjuk penggunaan yang akan disusun berbentuk buku. Isi buku disesuaikan dengan kriteria yang ada dalam penyusunan buku, yaitu: (1) isi, (2) bahasa, (3) penyajian, (4) grafika, dan (5) wawasan kebangsaan, dan 6) daya selingkung.

2.4.2.1 Isi Buku

Materi disesuaikan dengan KI dan KD kurikulum 2013 dan sasaran. Isi materi disajikan mulai dari pengertian permainan tradisional, sejarah, dan jenis-jenis permainan tradisional yang ada atau pernah ada. Adapun setiap jenis permainan tradisional materi yang disajikan terdiri atas beberapa sub bab, yaitu: (1) nama permainan, (2) filosofi, (3) jumlah pemain, (4) aturan atau tata cara permainan, (5) hukuman, (6) contoh jenis hukuman mendidik, (7) foto contoh pemodelan, (8) muatan nilai karakter, dan (9) contoh implementasi RPP dalam pembelajaran.

2.4.2.2 Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dengan pilihan kosa kata yang mudah (dasar). Selain itu, juga dilengkapi dengan bahasa daerah (bahasa Jawa) hal ini dimaksudkan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan juga menjaga keutuhan dan keaslian jenis permainan tradisional yang berasal dari daerah di Jawa dan berbahasa Jawa.

2.4.2.3 Penyajian

Selain disajikan materi permainan tradisional, buku petunjuk ini disajikan pula berbagai disajikan gambar pemodelan untuk memperjelas deskripsi permainan tradisional. Struktur sajian buku petunjuk disesuaikan dengan kaidah struktur penulisan buku *non*-teks.

2.4.2.4 Grafika

Perancangan grafika buku petunjuk penggunaan teks permainan tradisional ini memuat tentang bahan formal yang digunakan, lalu gambar yang disajikan ditempatkan dengan penataan yang menarik perhatian sebagaimana ditujukan kepada sasaran buku, yaitu peserta didik kelas III.

2.4.2.5 Wawasan Kebangsaan

Buku petunjuk penggunaan CD interaktif ini berisi berbagai permainan tradisional yang merupakan wujud dari budaya lokal yang dimiliki bangsa Indonesia.

Permainan tradisional merupakan tradisi lisan yang turun temurun menyiratkan berbagai karakter dan nilai adiluhung bernuansa budaya, persatuan dan kesatuan, dan mengandung nilai-nilai Pancasila.

2.4.2.6 Daya Selingkung

Daya selingkung meliputi pembuatan kulit buku, sampul buku, daftar isi, dan penerbit buku. Daya selingkung ini disesuaikan dengan kelengkapan buku petunjuk penggunaan permainan tradisional.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memaparkan simpulan sebagai berikut.

- 1) Analisis terhadap karakteristik kebutuhan peserta didik dan guru menghasilkan karakteristik CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter. Pada aspek pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter, peserta didik dan guru membutuhkan jenis permainan *jamuran*, *ontong-ontong bolong*, *kotak-pos*, dan *ular naga* yang diperankan dan ditayangkan. Selanjutnya, aspek teks permainan tradisional bermuatan karakter, peserta didik dan guru membutuhkan permainan yang dipilih dari berbagai wilayah yang mudah dipraktikan dan bermuatan karakter. Pada aspek isi CD interaktif teks permainan tradisional, kelengkapan yang dibutuhkan yaitu nama permainan, jenis-jenis permainan, aturan permainan, pengisi suara, lagu permainan tradisional, musik, dan contoh praktik memainkan permainan tradisional. Selain itu, jenis bahasa yang sesuai digunakan yaitu bahasa Indonesia dan Jawa. Pada aspek kemasan CD interaktif, sampul CD interaktif yang diinginkan peserta didik dan guru adalah bergambar tokoh nasional dan anak-anak yang sedang bermain.

- a. Berdasarkan analisis terhadap karakteristik CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dihasilkan prinsip-prinsip penyusunan CD interaktif teks permainan tradisional, yaitu: a) aspek pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter, prinsip yang digunakan adalah prinsip relevansi, adaptif, dan rasional, b) aspek teks permainan tradisional bermuatan karakter, prinsip yang diterapkan adalah prinsip atraktif, sistematis, dan inovatif, c) aspek isi CD interaktif tradisional bermuatan karakter, materi dalam CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter disajikan dengan prinsip sistematis, prinsip inovatif, dan kebakuan, dan d) aspek kemasan CD interaktif, prinsip yang digunakan yaitu prinsip estetis dan prinsip konsistensi.
- 2) Produk CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru yang disusun berdasarkan karakteristik CD interaktif menurut persepsi dari kebutuhan peserta didik dan guru serta prinsip-prinsip penyusunan CD interaktif. CD interaktif yang disusun peneliti terdiri atas dua bagian, yaitu CD interaktif teks permainan tradisional dan tes interaktif pilihan ganda. Pada bagian CD interaktif teks permainan tradisional terdiri atas tiga bagian, yaitu halaman utama, halaman isi, dan halaman evaluasi.
- 3) Produk CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dinilai dan diberi saran perbaikan oleh tiga dosen ahli dalam bidang pengembangan CD interaktif dan ahli bidang pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dua guru inti dari tingkat daerah dan nasional. Penilaian pengembangan produk CD interaktif teks

permainan tradisional pada aspek kebutuhan fisik memperoleh nilai rata-rata sangat baik, yaitu 87,50. Aspek pemanfaatan *software* juga memperoleh nilai sangat baik dengan rata-rata 96,60. Begitu pula aspek kebutuhan komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata 97,92 termasuk kategori nilai sangat baik. Selanjutnya penilaian ahli pembelajaran bahasa Indonesia, pada aspek materi memperoleh nilai sangat baik dengan rata-rata 87,55. Aspek muatan nilai karakter memperoleh nilai 83,40 dengan kategori baik. Aspek kualitas audio memperoleh nilai rata-rata 81,66 kategori baik. Pada aspek bahasa memperoleh nilai baik dengan rata-rata 77,80, dan penilaian aspek buku pelengkap CD interaktif memperoleh nilai rata-rata sangat baik, yaitu 91,63.

- 4) Berdasarkan hasil penelitian, CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter yang peneliti kembangkan mempunyai prospek yang baik yaitu dapat membentuk karakter sosial dan menanamkan nilai-nilai adiluhung kepada peserta didik, dapat memperkaya wawasan peserta didik dalam mencintai, menjaga, melestarikan, dan mempertahankan tradisi lisan permainan tradisional, dapat menjadi media pelengkap buku teks pembelajaran kurikulum 2013. Keunggulan terdapat pada dua aspek, yaitu aspek fisik, keserasian warna membuat tampilan sampul tampak cerah dan menyenangkan dilihat. Penataan huruf yang menarik dan variatif membuat tampilan sampul CD menjadi apik, menarik, dan memikat. Selanjutnya, aspek isi memiliki keunggulan yang dapat menginspirasi, menumbuhkan minat dan semangat belajar, serta menciptakan suasana

pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, sedangkan kelemahannya terdapat pada aspek materi dan aspek bahasa.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat peneliti tuliskan adalah sebagai berikut.

- 1) Guru dapat menggunakan CD interaktif teks permainan tradisional sebagai pelengkap buku teks kurikulum 2013 untuk memaksimalkan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didik menggali informasi dan keterampilan mendemonstrasikan teks permainan tradisional.
- 2) Guru hendaknya memulai mengoperasikan CD interaktif dan membaca buku pelengkap terlebih dahulu sebelum menggunakan dalam pembelajaran bersama peserta didik.
- 3) Perlu penelitian lebih lanjut untuk menguji CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter ini supaya diketahui tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, Muhammad Ziad. 2011. *Perubahan Permainan Anak dari Tradisional ke Modern*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Andriani, Dwi Esti. 2007. *Model Pembelajaran Tematik untuk Siswa SD Kelas Awal*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Andriani, Tuti. 2012. "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini". *Jurnal Sosial Budaya*. 1 Januari – Juli 2012. Volume 9. Nomor 1. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Arifa, Vita. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Tematik dengan Media CD Interaktif pada Siswa Kelas III B SDN Wates 01 Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badu, Ruslin. 2009. *Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini di PAUD Kota Gorontalo*. Hlm. 70-72. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Budiningsih, Asri. 2013. *Pembelajaran Moral*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darminiasih, Ni Nyoman. 2014. *Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak*. Thesis. Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.
- Dharmamlya, Sukirman. 2008. *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Dewi, Sari Kusuma, dkk. 2015. *Permainan Tradisional; Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi*. Jambi: Lazuardi Indah Jambi.

- Hakim, Alief Nur Firdha dan Reza Muhammad. 2010. "Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4 - 5 Tahun". Tahun XXIV. Nomor 1. Hlm. 2-4. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hurlock, Elizabeth B. 1992. *Perkembangan Anak*. Jilid 2. Terjemahan Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, ¹⁹⁵ tiawan. 2001. *Media Pembelajaran: Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Bandung.
- Iwata, Takahiro. (Eds). 2010. *Traditional Games Meet ICT: A Case Study on Go Game Augmentation*. Tel 10. January 24–27. Hlm. 239-240. Cambridge: Massachusetts.
- Kurniati, Euis, Yustiana, Y. Reksa. 2006. *Implementasi Model Bimbingan Berbasis Permainan di Sekolah Dasar*. Bandung.
- Kusmaedi, Nurlan, dkk. 2010. *Permainan Tradisional*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lieberman, Debra A. 2005. "We can we learn from playing interactive games?". Santa Barbara: Universitas of California.
- Magta, Mutiara, Mawaddah Ayyu, dan Sulastri Made. 2015. *Penerapan Metode Demonstrasi dengan Permainan Tradisional Jamuran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.
- Misbach, Ifa H. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Narwanti, Sri. 2011. *Pendidikan Karakter, Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter Dalam Mata Pelajaran*. Yogyakarta: Familia (Grup Relasi Inti Media).
- Novianti, Ayu Kadek Fitri dan Negara Agung Oka. 2015. "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 Semester II TK Widya

- Santhi". Tahun 2015. Nomor 1. Hlm. 2-3. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Partington, Anthony. 2010. *Game Literacy, Gaming Cultures and Media Education*. May, 2010. Volume 9. Number 1. Hlm. 73-86. Cambridge UK: Parkside Federation (Coleridge and Parkside Community Colleges).
- Sagala, Anita Chandra Dewi dan Latifah Ulya. 2015. *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B Tk Kunci Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Semarang: Jurnal Penelitian PAUDIA.
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam *Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, Banjar Angkan, Klungkung*, 10 Januari.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Suharjo. 2006. *Mengenal pendidikan sekolah dasar teori dan praktek*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi RI.
- Sukirman, dkk., 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Suryanto. 2010. *Pendidikan Karakter Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarofah, Binti, Anisarahayu Siti, dan Setyaningrum, Linda Wahyu. 2010. *Permainan Tradisional digunakan untuk Membina Karakter Anak*. Skripsi. Semarang- Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ulfatun, Siti. 2014. *Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Yuniarni, Desni, Lucky Charistian Serafina Harly, dan Syukri. 2014. *Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Hlm. 9-8. Kalimantan: FKIP Untan.

Zacky, Asnar, Ranciu Jessica Christie, dan Waluyanto Heru Dwi. 2013. "Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Etika Dasar". Nomor 1. Hlm. 2-4. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Lampiran 1 Angket Kebutuhan Peserta Didik SD Negeri 1 Undaan Kidul

