

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak. Di Indonesia banyak berbagai macam permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak salah satunya permainan tradisional. Dewasa ini permainan tradisional yang merupakan salah satu warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun mulai tergantikan oleh permainan baru yang lebih canggih akibat dari globalisasi. William Tedi (Anggita, 2018: 56) menyatakan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

(a) sarana dan tempat bermain tidak ada, (b) adanya penyempitan waktu, terlebih lagi semakin kompleknya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani, (c) permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri dimana tidak memakan tempat, tak terkendala waktu baik itu siang hari, pagi, sore ataupun malam bisa dilakukan serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain, (d) terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mencatat, mendata dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi dibawahnya.

Permainan tradisional disebut juga permainan rakyat. Permainan tradisional merupakan sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Kurniati (2016: 2) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas

permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional adalah suatu aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Permainan tradisional menurut Haris (2016: 16) merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan permainan tradisional hilang dan lambat laun mulai tergantikan oleh permainan baru yang lebih canggih akibat dari globalisasi. Permainan tradisional merupakan sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya dan juga simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya. Permainan merupakan hal yang disukai oleh anak. Dalam proses pembelajaran, permainan dapat divariasikan dikembangkan menjadi aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Dengan hal tersebut, peneliti akan mengembangkan permainan tradisional ular naga. Sehingga dengan hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Bermain adalah belajar bagi anak, karena dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Azizah (2016: 285) mengatakan pada permainan tradisional apabila diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, menggunakan kekuatan tubuhnya, ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya, memudahkan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya.

Permainan tradisional selain dapat memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungannya. Bermain selain bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan secara keseluruhan. Direktorat Nilai Budaya (Kurniati, 2016: 3) mengatakan bahwa setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.

Selain menurut pendapat diatas manfaat permainan tradisional bagi anak menurut Tim Play Plus Indonesia (Haris, 2016: 18) antara lain:

- a. Anak akan lebih kreatif dan keterampilan anak akan senantiasa terarah, karena dalam permainan tradisional anak terkondisikan membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah pula. Di pihak yang lain, proses kreatifitasnya juga berkembang karena di usia mereka merupakan masa-masa anak untuk mengasah daya cipta dan imajinasinya.
- b. Permainan tradisional bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. kegiatan seperti ini sangat diperlukan oleh anak untuk meluapkan perasaan mereka dan sebagai terapi emosi yang dibutuhkan dalam masa perkembangannya.
- c. Pembelajaran tentang sosialisasi dan taat pada peraturan, beberapa permainan tradisional dimainkan lebih dari 1 orang sehingga anak belajar berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar menghargai dan bersikap baik dengan orang lain, dalam permainan tradisional anak juga akan mengorganisir diri dengan memupuk semangat kebersamaan, menciptakan tenggang rasa dan toleransi dalam kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan permainan tradisional merupakan sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya dan juga simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya. Permainan merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu permainan tradisional juga mempunyai manfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral, bermain juga mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.

2. Permainan Ular Naga

a. Permainan atau *games*

Game menurut istilah adalah permainan. Bermain adalah sesuatu hal yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Susanto (2012: 13) menyatakan bahwa game dalam kegiatan merupakan kebiasaan yang berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mendukung peserta agar lebih aktif dan memberi respon.

Game atau permainan dalam sebuah aktivitas biasanya bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan maka dari itu setelah memainkan game atau permainan akan mendapat respon positif. Berbeda dengan pendapat diatas Hadfield (Herawati, 2016: 906) menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan dengan aturan, tujuan, dan unsur kesenangan "*A games is an activity with rules, a goal and an element of fun*". Aktivitas dalam permainan seringkali adanya aturan yang terikat untuk mencapai tujuan tetapi unsur kebebasan juga diterapkan sehingga pemaian akan memperoleh unsur kesenangan.

Permainan jika dikaitkan dengan pendidikan berguna untuk memberikan latihan dalam semua keterampilan (membaca, menulis, mendengar, dan berbicara). Dockett & fleer (Kurniati, 2016:1)

menjelaskan bahwa *at about the time children start school, games become important. Games are characterised by the explicitness of rules and by the imposition of some form of sanction if the rules are broken.* Selain itu melalui kegiatan bermain sambil belajar mampu melestarikan budaya lokal, mendekatkan peserta didik pada lingkungan disekitar, mengandung filosofi yang relatif yaitu peserta didik dapat cepat mengambil keputusan, menghargai pendapat, memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan dan kejujuran. Permainan juga dapat mendorong pemain untuk dapat kreatif, kritis dan meningkatkan penyelesaian masalah. Permainan tidak hanya dapat dilakukan di luar sekolah, tetapi permainan juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sesuatu hal yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak. Permainan atau *games* merupakan rangkaian kegiatan yang berisi aturan, tujuan dan unsur kesenangan untuk memberikan latihan dalam semua keterampilan sehingga mendukung peserta didik agar lebih aktif dan memberi respon di dalam pembelajaran. Bermain sambil belajar mampu melestarikan budaya lokal serta mengandung filosofi bagi peserta didik. Permainan atau *games* dapat menjadi alternatif di dalam pembelajaran terutama pada peserta didik di SD.

b. Ular Naga

Permainan ular naga juga sering dikenal dengan sebutan *slebor* yang menurut KBBI, berarti acak-acakan. Permainan *slebor* merupakan salah satu permainan yang asal-usul dan penciptanya tidak diketahui, namun permainan ini juga sudah tersebar luas dan dimainkan oleh beberapa anak-anak di seluruh Indonesia. Kata ular naga jelas menunjukkan bahwa permainan ini berkaitan dengan binatang ular. Permainan ular naga ini biasanya dimainkan oleh 5-10 anak. Yulianty (Syafriana, 2014: 51) mengatakan bahwa permainan ular naga adalah permainan berkelompok yang dimainkan oleh minimal 4-5 orang. Anak-anak berbaris bergandeng pegang 'buntut', yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di depannya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai "induk" dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai "gerbang", dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. "Induk" dan "gerbang" biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.

Permainan ular naga selain sangat bermanfaat untuk melatih sosial emosional, kerjasama, dan fisik motorik anak usia dini juga terdapat nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan ular naga yaitu religiusitas, jujur, disiplin, bersahabat, peduli sosial,

dan tanggung jawab (Fadlillah, 2016: 6). Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak pada waktu sore hari dan menekankan pada kesenangan atau keceriaan.

Berdasarkan pandangan mengenai permainan ular naga dapat disimpulkan bahwa permainan ular naga adalah permainan berkelompok yang dimainkan minimal 4-5 orang yang berbuntut baris kebelakang dan terdapat dua anak berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. Berbeda dengan inovasi permainan yang peneliti kembangkan yaitu melibatkan banyak peserta didik dan terdapat kartu pertanyaan dalam permainan tersebut. Permainan ini mempunyai banyak manfaat untuk anak, sehingga perlu di lestarikan dan dikembangkan dalam pembelajaran.

c. Aplikasi Permainan Ular Naga dalam Pembelajaran

Permainan tradisional bisa digunakan sebagai sarana edukatif, salah satunya dengan permainan ular naga. Dalam pengembangan permainan ular naga ini dirancang membuat peserta didik untuk aktif dan interaktif dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan strategi yang dilakukan oleh guru untuk membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dengan membuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Uno (2015: 10) mengatakan aktif yang dimaksud adalah memposisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai

fasilitator dalam belajar, sementara peserta didik sebagai peserta belajar yang harus aktif.

Pembelajaran aktif juga adanya dialog komunikasi yang dilakukan guru dengan peserta didik atau antar peserta didik. Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar yang interaktif akan lebih menyenangkan dibanding bila hanya mendengar dan mencatat penjelasan dari guru.

Permainan ular naga jika biasanya pada permainan tradisional ular naga untuk bisa masuk ke gerbang anak akan langsung masuk sesuai dengan keinginannya. Beda dengan permainan ular naga pada pengembangan yang peneliti akan kembangkan. Untuk bisa masuk ke gerbang yang diinginkan peserta didik harus melewati beberapa papan pengetahuan mengenai materi yang sedang dipelajari untuk dibaca sekilas guna mengulas kembali pengetahuan yang sudah mereka pahami sebelumnya. Setelah melewati papan pengetahuan tersebut petugas yang menjaga gerbang menghentikan nyanyian dengan menangkap peserta didik sesuai perhentian lagu. Lagu yang dibawakan yaitu lagu “Ular Naga atau *Slebor*”. Setelah peserta didik tertangkap, peserta didik tersebut diminta untuk memilih gerbang yang ingin dipilihnya. Kemudian peserta didik tersebut diminta untuk memilih kartu pertanyaan pada kotak pertanyaan yang dibawa oleh guru. Kartu pertanyaan tersebut dibacakan oleh penjaga gerbang yang dipilihnya. Jika pertanyaan tersebut dijawab benar akan masuk ke

gerbang yang diinginkan dan jika salah maka peserta didik akan masuk ke gerbang lain.

Penggunaan media kartu pertanyaan pada pengembangan permainan tersebut bertujuan agar peserta didik berusaha menyelesaikan masalahnya sendiri dengan cara belajar mandiri untuk menjawab soal yang ada pada kartu tersebut. Selain itu, penggunaan kartu pertanyaan pada pengembangan ini yang menjadikan kunci agar peserta didik bisa memilih masuk gerbang yang diinginkan dapat menjadi sebuah *reward* yang menjadi stimulus agar peserta didik dengan menjadi lebih disiplin.

Berdasarkan pandangan mengenai permainan ular naga di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular naga yang akan peneliti kembangkan dalam pembelajaran berbeda dengan permainan ular naga pada umumnya. Permainan ini dirancang membuat pembelajaran aktif dan interaktif. Dalam permainan ini untuk bisa masuk ke gerbang yang diinginkan peserta didik harus melewati beberapa papan pengetahuan dan terdapat pertanyaan pada kartu pertanyaan yang telah disediakan. Penggunaan kartu pertanyaan pada pengembangan tersebut bertujuan agar peserta didik berusaha menyelesaikan masalah sendiri dengan cara belajar mandiri untuk menjawab soal yang ada pada kartu tersebut.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pembelajaran ini lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan berlatih untuk menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari. Pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Pembelajaran tematik juga bertujuan untuk mendorong peserta didik agar memiliki pengalaman belajar dalam 5 M yakni mengamati, menanya, mencari informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mengambil kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Tema ini terdiri dari 3 Subtema antara lain: 1) Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, 2) Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, 3) Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. Peneliti mengambil subtema 2 pembelajaran 2.

Peneliti memilih pembelajaran 2 karena terdapat materi Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dapat diinovasikan menggunakan pengembangan permainan tradisional ular naga. Dalam materi SBdP dan IPA peserta didik dapat

memperoleh informasi atau pengetahuan yang didapatnya melalui papan pengetahuan dan kotak pertanyaan yang nantinya peserta didik dapat memperagakan dan menjawab sesuai dengan isi pertanyaan. Melalui permainan tradisional ular naga dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif bagi peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

4. Pendekatan Kontekstual

a. Pengertian Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik. Pendekatan kontekstual adalah sebuah sistem yang bersifat menyeluruh yang menyerupai cara alam bekerja. Majid (2013: 228) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual adalah:

konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran aktif, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), permodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran menjadikan guru sebagai fasilitator tugas guru membantu peserta didik mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi dari pada memberikan informasi dan

menekankan peserta didik lebih aktif dalam mencari informasi dan memecahkan permasalahannya sendiri dengan menghubungkan antara pengetahuan yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan para peserta didik sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan pandangan mengenai pendekatan kontekstual di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual dapat membantu peserta didik untuk belajar menghubungkan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan kontekstual, peserta didik lebih aktif dalam mencari informasi dan memecahkan permasalahannya sendiri melalui pengetahuan yang dimiliki dan mengeluarkan gagasan-gagasannya sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Pendekatan kontekstual dapat menjadikan peserta didik lebih mandiri dan mampu memperoleh pengalaman yang baru secara langsung. Pembelajaran selain akan menjadi lebih menarik, juga akan dirasakan sangat dibutuhkan oleh setiap peserta didik karena karena apa yang dipelajari dirasakan langsung manfaatnya.

Pendekatan kontekstual pada penelitian ini peserta didik belajar memecahkan masalah dalam permainan ular naga yang telah dikembangkan dengan menghubungkan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata mengenai materi pembelajaran dalam permainan ular naga. Dalam pembelajarannya, pendekatan kontekstual menjadikan guru sebagai fasilitator tugas guru membantu peserta

didik mencapai tujuannya sedangkan peserta didik mendapat informasi pengetahuan melalui papan pengetahuan dan memecahkan masalah dengan kartu pertanyaan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Kontekstual

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* tidak luput dari kelebihan dan kekurangan. Salma (Santoso, 2017: 23) mengatakan kelebihan pembelajaran kontekstual yaitu pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya peserta didik dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi peserta didik materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori peserta didik, sehingga tidak akan mudah dilupakan. Kekurangan penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran, selain itu juga membutuhkan waktu yang lama.

Ada beberapa kelebihan dalam pembelajaran kontekstual menurut Anisa (Sariningsih, 2014: 156) diantaranya :

- a. Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa memahami materi yang diberikan dengan melakukan sendiri kegiatan pembelajaran.
- b. Pembelajaran lebih produktif dan menuntut siswa untuk menemukan sendiri.
- c. Pembelajaran mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari

- d. Pembelajaran mendorong rasa ingin tahu siswa tentang materi yang dipelajari.
- e. Pembelajaran menumbuhkan kemampuan siswa dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah yang diberikan.
- f. Pembelajaran mengajak siswa membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa kelemahan dalam pembelajaran kontekstual menurut Dzaki (Sariningsih, 2014: 157) diantaranya :

- a. Siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, tidak mendapatkan pengetahuan yang sama dengan teman lainnya karena siswa tidak mengalami sendiri.
- b. Diperlukan waktu yang cukup lama saat proses pembelajaran kontekstual berlangsung.
- c. Jika guru tidak dapat mengendalikan kelas maka menciptakan situasi kelas yang kurang kondusif.
- d. Guru lebih intensif dalam membimbing. Karena dengan pendekatan kontekstual guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi siswa.
- e. Perasaan khawatir pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik siswa karena harus menyesuaikan dengan kelompoknya.
- f. Banyak siswa yang tidak senang apabila disuruh bekerjasama dengan yang lainnya, karena siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain dalam kelompoknya.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyatakan bahwa kelebihan pendekatan kontekstual yaitu pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil mengajarkan peserta didik untuk mengeksplor pengetahuannya sendiri serta memahami guna materi tersebut bagi kehidupan sehari-hari. Kekurangan dari pendekatan kontekstual ialah membutuhkan waktu yang cukup lama dan jika guru tidak dapat mengendalikan kelas maka menciptakan situasi kelas yang kurang

kondusif untuk membantu peserta didik agar mendapatkan pengetahuan yang akan dikembangkan.

5. Buku Panduan

Buku merupakan media cetak yang harus disesuaikan dengan keperluan siswa, sehingga memberikan kemudahan dalam pembelajaran, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal. Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 2 tahun 2008 pasal 6, menyatakan bahwa selain buku teks pelajaran, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi dalam proses pembelajaran

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 2 tahun 2008 tentang buku, bahwa buku panduan pendidik adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok, dan model pembelajaran untuk digunakan oleh para pendidik. Buku panduan tidak hanya digunakan oleh para pendidik saja, namun siswa juga diharapkan menggunakan buku panduan. Tujuannya agar peserta didik dapat memahami isi buku panduan secara individu dan mandiri. Herliyandini (Hamidah, 2020: 2) menyatakan bahwa buku panduan adalah buku yang berisi berbagai macam informasi mengenai suatu masalah atau subjek yang harus dipahami oleh guru sebagai petunjuk. Buku panduan akan sangat membantu semua orang dalam memahami tahapan dan mengurangi resiko kesalahan dalam melakukan pekerjaan. Buku panduan juga harus dibuat sejelas dan sebaik mungkin agar para pembaca dapat mendapatkan informasi, petunjuk dan tahapan secara maksimal.

Keberhasilan buku panduan tentunya tidak lepas dari kriteria buku panduan itu sendiri, menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2013: 219) diantaranya:

1) Kualitas isi dan tujuan.

- a) Kepentingan. Dikatakan penting karena buku panduan memberikan pengetahuan baru kepada para pembaca.
- b) Ketepatan. Tahapan, bahasa dan desain disesuaikan dengan usia dan ilmu yang ada.
- c) Keseimbangan. Antara tulisan dan gambar harus seimbang sehingga mudah dimengerti.
- d) Kelengkapan. Pembaca akan mendapatkan informasi secara lengkap karena isi dalam buku panduan disusun secara detail.
- e) Kesesuaian dengan kondisi anak. Anak akan dapat memahami dengan mudah karena sesuai dengan kondisinya.

2) Kualitas intruksionalitas.

- a) Memberikan kesempatan belajar kepada anak. Memudahkan anak dalam memahami secara leluasa.
- b) Memberikan bantuan kepada anak. Anak akan mendapatkan kemudahan belajar karena kesulitan yang dihadapinya.
- c) Fleksibilitas intruksional. Buku panduan dapat menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan anak.
- d) Kulaitas dalam memotivasi. Anak mendapatkan semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar.
- e) Kualitas sosial interaksi instruksional. Guru dan anak saling berinteraksi untuk menyampaikan dan mendapatkan pengetahuan.
- f) Hubungan dengan pembelajaran yang lain. Anak dapat memahami lebih luas dan menyeluruh.
- g) Memberikan dampak yang baik untuk anak. Baik dalam segi pengetahuan, sikap, prestasi dan lain sebagainya.

- h) Memberikan dampak yang baik untuk guru. Guru mendapatkan masukan kegiatan mengajar untuk meningkatkan cara mengajar guru.
- 3) Kualitas teknik.
- a) Keterbacaan. Tulisan dalam buku panduan dapat mudah dibaca dan jelas untuk dibaca.
 - b) Kualitas tampilan/ sampul. Sampul adalah halaman pertama yang akan dilihat oleh pembaca, maka sampul dibuat secara menarik.
 - c) Kualitas pengelolaan program yang ada. Isi program yang disampaikan disesuaikan dengan kebutuhan lapangan.
 - d) Kualitas pendokumentasian. Dokumentasi dilakukan untuk memperjelas dan membantu mempermudah maksud dari tulisan yang disampaikan.

Berdasarkan pandangan mengenai buku panduan dapat disimpulkan bahwa bahwa buku panduan adalah buku yang didalamnya terdapat satu kesatuan informasi secara teratur sebagai petunjuk atau arahan yang diberikan penulis kepada seseorang agar dapat melakukan sesuatu secara maksimal. Keberhasilan buku tentunya tidak lepas dari kriteria buku panduan itu sendiri yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksionalitas, dan kualitas teknik.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian Yien, J.M dkk (2011) yang berjudul “*A Game-Based Learning Approach To Improving Students’ Learning Achievements In A Nutrition Course*”, menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik lebih baik dan cenderung meningkat terhadap penggunaan pembelajaran

berbasis game pendekatan. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu penggunaan pembelajaran berbasis game pendekatan. Perbedaan penelitian diatas adalah menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam kursus nutrisi.

2. Hasil penelitian Azizah (2016) yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk”, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran tanpa permainan tradisional.
3. Hasil penelitian Syafrina (2014) yang berjudul “Permainan Ular Naga Di PAUD Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman”, menunjukkan bahwa permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak-anak dalam kolaborasi, tanggung jawab dan toleransi dilihat dari nilai rata-rata pada setiap pernyataan siklus pertama dan meningkat pada siklus kedua. Ini dibuktikan dengan menggunakan permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak-anak.
4. Hasil Penelitian Irfan (2016) Yang Berjudul “Kegiatan Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Kecerdasan Interpersonal”, menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memiliki peranan dalam pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak.
5. Hasil penelitian Nyota dan Jacob (2008) yang berjudul “*Shona Traditional Children’s Games and Play: Songs as Indigenous Ways of Knowing*”.

Penelitian ini menjelaskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa permainan tradisional *Shona* di Afrika mampu menggali nilai social dalam permainan, dan mengajarkan nilai-nilai kebijakan seperti kepemimpinan, perilaku baik dan kerjakeras.

Penelitian ini dikatakan relevan karena fokus dalam penelitian ini sama-sama membahas terkait permainan tradisional. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan sebelumnya adalah bahwa penelitian sebelumnya membahas terkait peningkatan prestasi belajar, motivasi belajar, perkembangan sosial anak dan nilai sosial. Penelitian ini membahas mengenai pengembangan permainan tradisional ular naga dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran.

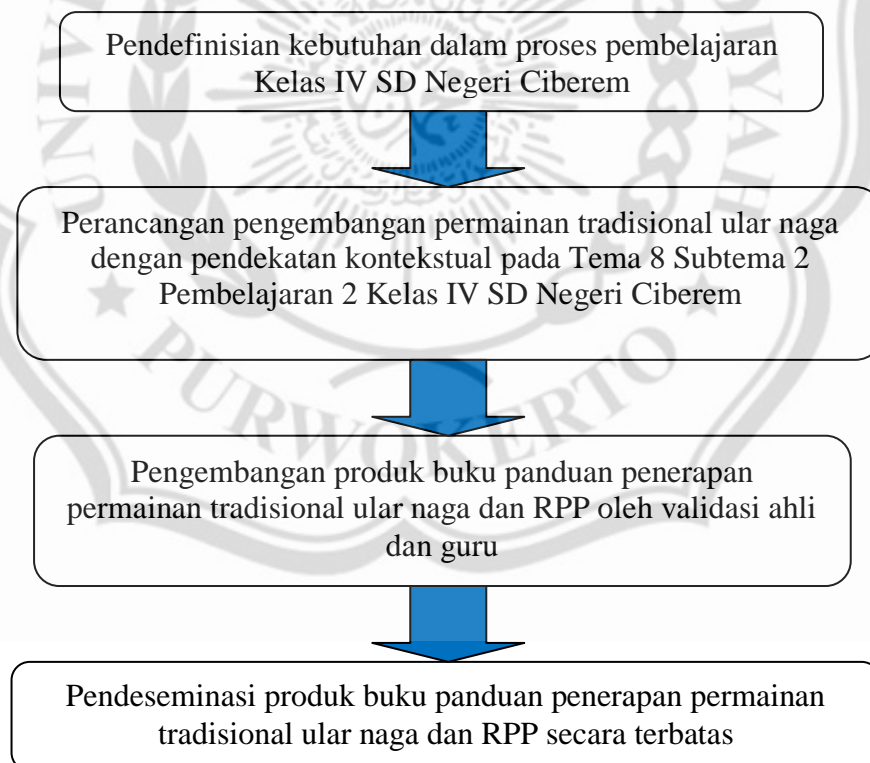
C. Kerangka Pikir

Seorang guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih antusias dan aktif dalam menerima materi yang diajarkan. Pembelajaran aktif dan menarik tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja melainkan dapat dilakukan di luar kelas. Pembelajaran di luar kelas salah satunya dengan permainan tradisional. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, melalui permainan tradisional guru dapat memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional yang kini mulai tergantikan oleh perkembangan zaman.

Pengembangan permainan tradisional ular naga dengan pendekatan kontekstual berangkat dari analisis kebutuhan di Sekolah Dasar kemudian dilakukan pengembangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di Sekolah

Dasar. Pengembangan dibantu oleh validator-validator di masing-masing ahli bidang. Dilakukan beberapa kali validasi untuk mendapatkan hasil pengembangan permainan tradisional ular naga dengan pendekatan kontekstual yang baik.

Pengembangan permainan tradisional ular naga dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga peserta didik dapat aktif interaktif dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar serta meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan permainan tradisional ular naga dilaam pembelajaran SBdP dan IPA tema 8.
2. Bagaimana respon guru terhadap pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga yang peneliti kembangkanpada pembelajaran tema 8 subtema 2 pembelajaran 2.

