

**IMPLEMENTASI KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL “SLIDURAN” PADA KELAS III SDN 270 GRESIK**

SKRIPSI



Oleh :

Voni Damayanti Ramadhan Putri

NIM. 17140069

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

DESEMBER, 2021

**IMPLEMENTASI KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL “SLIDURAN” PADA KELAS III SDN 270 GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata
Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)



Oleh :

Voni Damayanti Ramadhan Putri

NIM. 17140069

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
DESEMBER, 2021**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Oleh :

Voni Damyanti Ramadhan Putri

NIM. 17140069



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

DESEMBER, 2021

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh:
Voni Damayanti Ramadhan Putri (17140069)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Desember 2021 dan
dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

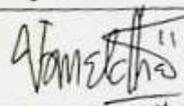
Panitia Ujian

Tanda Tangan

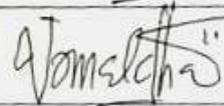
Ketua Sidang,
Waluyo Satrio Adji, M. Pd.I
NIP.198712142015031003

: 

Sekretaris Sidang,
Vannisa Aviana Melinda, M. Pd
NIP. 19910919201802012143

: 

Pembimbing,
Vannisa Aviana Melinda, M. Pd
NIP. 19910919201802012143

: 

Penguji Utama,
Dr. Muhammad Walid, M. A
NIP. 197308232000031002

: 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 19650403 199803 002

HALAMAN PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL “SLIDURAN” PADA KELAS III SDN 270 GRESIK**

SKRIPSI

Oleh :

Voni Damayanti Ramadhan Putri

NIM. 17140069

Telah disetujui oleh:

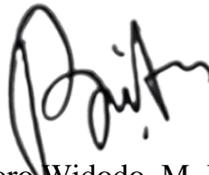
Dosen Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M. Pd
NIP. 19910919201802012143

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik. sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW karena beliau adalah suri tauladan seluruh umat Islam.

Karya ini penulis persembahkan kepada :

Kedua Orang Tua Penulis

Alm. Ridwan Hartono dan Leni Zulaina

Terkhusus Alm. Bapak Ridwa Hartono yang telah meninggal dunia pada saat penulis sedang berproses membuat karya ini, terimakasih atas segala perjuangan, keringat, ajaran dan kenangan yang telah diberikan, semoga bapak mendapatkan tempat sebaik-baiknya tempat di sisi Allah SWT. Dan persembahkan kepada ibunda penulis yang menjadi alasan bagi penulis untuk kembali semangat dan berjuang dalam menghadapi kerasnya dunia.

Dosen-Dosen

Penyemangat terbesar bagi penulis, yang selalu mengerti dan memberikan kemudahan bagi penulis. Semoga Allah SWT mempermudah segala urusan di dunia dan akhirat, dan kelak mendapatkan surga tanpa hisab karena amalan yang mulia dalam mendidik dan mengarahkan mahasiswanya.

Seluruh pihak yang turut membantu

Khusni Mubarrok, S.S, Keluarga besarku di banyuwangi, Trio Comel, Rekan Kuliah, Rekan Kerja Halizah Kosmetik dan PT. Jalur Mandiri Utama, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, serta pengertian semoga Allah SWT memberikan pahala yang setimpal dan menjadi pemberat kelak di akhirat.

HALAMAN MOTTO

*“Sukses adalah ketika engkau membuat orang lain
bahagia”*

*“Kunci Sukses dan kemudahan adalah DOA, doa ibu dan
doa baik yang kembali pada saat engkau mendoakan
saudaramu”*

(Penulis)

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 21 Desember 2021

Hal : Skripsi Voni Damayanti Ramadhan Putri
Lamp. : -

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Voni Damayanti Ramadhan Putri
NIM : 17140069
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional *Sliduran* pada Kelas III SDN 270 Gresik.

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, Mohon dimaklumin adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb,

Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 19910919201802012143

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kejarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang,

Yang membuat pernyataan,



Voni Damayanti Ramadhan Putri
NIM. 17140069

KATA PENGANTAR

Ucapan Syukur yang sangat besar kepada Allah SWT karena telah memberikan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tahap, dan tantangan pada saat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW, karena beliau telah menuntun umat manusia dari kekafiran menuju ke jalan yang di ridhoi Allah SWT yaitu agama Islam.

Penulis menyadari bahwa didalam skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan membutuhkan perbaikan. Oleh karena itu, apabila pembaca menemukan kesalahan atau kekurangan, penulis menghaturkan maaf yang sebesar-besarnya dan mengharapkan perbaikan serta saran agar karya ini menjadi lebih baik.

Peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung, membimbing, dan memberikan motivasi untuk penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih terkhusus kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku dekan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan Universirtas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Maryam Faizah, M.Pd selaku dosen wali selama menempuh pendidikan S1 yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan dan senantiasa memotivasi penulis.
5. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, arahan serta bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih atas rasa sabar, pengertian dan segala kasih sayang.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang telah diberikan.
7. Kepala sekolah serta Guru-guru SDN 270 Gresik yang telah mengizinkan serta membantu peneliti dalam melakukan pengumpulan data sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
8. Siswa-siswi kelas III SDN 270 Gresik karena telah bersedia meluangkan waktu untuk membatu melancarkan penelitian ini.
9. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, terkhusus kepada Dayang Noor Camelia Rachman dan Novia Ami Mahabbah yang telah mendorong, memotivasi dan memberi dukungan kepada penulis.
10. Orang tua penulis Alm. Ridwan Hartono dan Leni Zulaina, terimakasih perjuangan, doa, kasih sayang, keridhoannya bagi penulis dalam menuntut ilmu.

11. Rekan kerja Halizah kosmetik dan segenap atasan di PT. Jalur Mandiri Utama yang telah memberikan semangat dan pengertian lebih kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan mudah.
12. Mas khusni yang senantiasa membatu, mendukung, dan memberikan solusi pada saat penulis mengalami kendala dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak memungkinkan untuk disebutkan satu-persatu.

Semoga segala kebaikan tersebut dapat menjadi amalan yang dibalas oleh Allah SWT didunia dan menjadi pemberat di akhirat, Amiin.

Gresik, 7 Desember 2021

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama menteri agama RI dan menteri pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

أ = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = ā
Vokal (i) panjang = ī
Vokal (u) panjang = ū

C. Vokal Diftong

او = aw
اي = ay
او = ū
أي = ī

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Orisinalitas Penelitian	10
F. Definisi Istilah	15
G. Sistematika Pembahasan	17
BAB II	19
KAJIAN PUSTAKA	19
A. Prespektif Teori	19
1. Keterampilan Sosial.....	19
2. Pengertian Permainan tradisional	24
3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	32
4. Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran.....	36
5. Kerangka berpikir	40
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	41
B. Kehadiran Peneliti	41
C. Lokasi Penelitian	42
D. Data dan Sumber Data	42
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Analisis Data	45
G. Prosedur Penelitian	46
BAB IV	48
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	48
A. Latar Belakang Objek Penelitian	48
B. Paparan data	55
1. Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional <i>Sliduran</i> pada kelas III SDN 270 Gresik.....	55
2. Implementasi Permainan tradisional “ <i>Sliduran</i> ”.....	59
3. Evaluasi Permainan Tradisional <i>Sliduran</i>	65
4. Implikasi Permainan Tradisional <i>Sliduran</i>	66
C. Hasil Penelitian	71
BAB V	76
PEMBAHASAN	76
A. Temuan Hasil Penelitian	76
1. Hasil implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional <i>Sliduran</i> pada kelas III SDN 270 Gresik.....	76
2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Implementasi Keterampilan Sosial Permainan Tradisional <i>Sliduran</i> di SDN 270 Gresik.....	86
BAB VI	90
KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. KESIMPULAN	90
B. SARAN	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	98
BIODATA MAHASISWA	137

ABSTRAK

Putri, Voni Damayanti Ramadhan. 2021. *Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Sliduran pada Kelas III SDN 270 Gresik*. Skripsi, Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skirpsi : Vanissa Aviana Melinda, M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* pada kelas III SDN 270 Gresik. (2) mendeskripsikan faktor pendukung serta faktor penghambat dalam implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* yang dilakukan oleh guru di Kelasn III SDN 270 Gresik.

Pendekatan pada penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif yang mengarah pada studi kasus jenis prospektif penelitian yang mengarah pada penemuan kecenderungan dan arah perkembangan suatu kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Dalam menganalisis data peneliti melalui tahap reduksi data, pemaparan data dan pembuatan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan (1) implementasi keterampilan sosial melalui keterampilan tradisional *Sliduran* di Kelas III SDN 270 Gresik memiliki tahap persiapan berupa perancangan RPP, Pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya guru SDN 270 Gresik mengembangkan aturan dalam permainan tradisional *Sliduran*, sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai melalui implikasi permainan tradisional *Sliduran*. (2) dalam implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* juga didapati faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung tersebut 1) Terdapat kurikulum yang mendukung, 2) Semangat dan Antusias Peserta didik, 3) Pengetahuan pendidik tentang permainan tradisional *Sliduran*, 4) Mudahnya akses sarana dan media dalam implementasi permainan tradisional *Sliduran*. Sedangkan yang menjadi faktor penghambat dalam Implementasi Keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* adalah : 1) Waktu Implementasi Terbatas, 2) Penilaian aspek keterampilan sosial terbatas.

Kata Kunci : Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional *Sliduran*

ABSTRACT

Putri, Voni Damayanti Ramadhan. 2021. Social Skills Implementation Through Traditional Game *Sliduran* in Class III SDN 270 Gresik. Thesis, Madrasah Ibtidiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Vanissa Aviana Melinda, M. Pd.

This study aims to (1) describe the implementation of the social skills through the traditional game *Sliduran* in class III SDN 270 Gresik, (2) describe the supporting factors and inhibiting factors in the implementation of the social skills through the traditional game *Sliduran* conducted by the teacher in Class III SDN 270 Gresik.

The approach used in this research is a qualitative approach that leads to a prospective research type study case which leads to the discovery of trends and development direction of a case. The data is collected by using observation, questionnaires, interviews, and documentation techniques. In analyzing the data, the writer went through these steps: data reduction, data exposure, and making conclusions.

The result shows (1) the implementation of the social skills through traditional game *Sliduran* in class III SDN 270 Gresik has a preparatory stage in the form of lesson plans design, implementation, and evaluation. In practice, SDN 270 Gresik's teacher develops rules in the traditional game *Sliduran*, so that the learning objectives can still be achieved through the traditional game *Sliduran* implication. (2) in the implementation of the social skills through the traditional game *Sliduran*, supporting factors and inhibiting factors are discovered. The supporting factors are 1) A supporting curriculum, 2) Enthusiasm and good response from students, 3) The teacher's knowledge of the traditional game *Sliduran*, 4) Easy access to facilities and media in the traditional game *Sliduran* implementation. Meanwhile, the inhibiting factors in social skills implementation through traditional game *Sliduran* are 1) Limited Implementation Time, 2) Limited social skills' aspect's assessment.

Keywords: Social Skills, Traditional Game *Sliduran*.

مستخلص البحث

دامايانتي ، فوني. 2021. تطبيق المهارات الاجتماعية من خلال لعبة *Sliduran* التقليدية في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية 270 جريسيك. البحث الجامعي ، قسم إعداد معلم المدرسة الابتدائية ، كلية العلوم التربوية والتعليم ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: فانيسا أفيانا ميليندا الماجستير.

يهدف هذا البحث إلى (1) وصف كيفية تطبيق المهارات الاجتماعية من خلال لعبة *Sliduran* التقليدية في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية 270 جريسيك ، (2) وصف العوامل الداعمة والعوامل المثبطة في تطبيق المهارات الاجتماعية من خلال لعبة *Sliduran* التقليدية في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية 270 جريسيك.

المدخل في هذا البحث هو المدخل الكيفي يؤدي إلى دراسة الحالة لنوع البحث التوقعي الذي يؤدي إلى اكتشاف اتجاه واتجاه تطور الحالة. أساليب جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والاستبانة والمقابلة والتوثيق. في تحليل البيانات تمر الباحثة مرحلة تقليل البيانات وعرضها واستخلاص النتائج.

تظهر نتائج البحث على أن (1) تطبيق المهارات الاجتماعية من خلال لعبة *Sliduran* التقليدية في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية 270 جريسيك لديه مرحلة تحضيرية هي خطة تطبيق التعليم والتطبيق والتقييم. من الناحية العملية ، يقوم معلمو المدرسة الابتدائية الحكومية 270 جريسيك بتطوير القواعد في لعبة *Sliduran* التقليدية ، بحيث لا يزال من الممكن تحقيق الأهداف التعليمية من خلال تضمين لعبة *Sliduran* التقليدية. (2) في تطبيق المهارات الاجتماعية من خلال لعبة *Sliduran* التقليدية ، توجد أيضاً العوامل الداعمة والعوامل المثبطة. هذه العوامل الداعمة (1) هناك المنهج الداعم ، (2) نشاط التلاميذ وحماسهم ، (3) معرفة المعلمين بلعبة *Sliduran* التقليدية ، (4) سهولة الوصول إلى المرافق والوسائل في تطبيق لعبة *Sliduran* التقليدية. وأما العوامل المثبطة في تطبيق المهارات الاجتماعية من خلال لعبة *Sliduran* التقليدية هي: (1) وقت التطبيق محدود ، (2) تقييم جوانب المهارات الاجتماعية محدود.

الكلمات المفتاحية: المهارات الاجتماعية ، لعبة *Sliduran* التقليدية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Keterampilan sosial sangat vital dibutuhkan mengingat semakin berkembangnya perubahan zaman yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, sehingga membentuk karakter seseorang menjadi pribadi yang individualis. Karakter individualis tersebut, saat ini hampir sangat melekat dalam pribadi masyarakat. Sehingga sikap kesosialan dalam diri masyarakat saat ini semakin berkurang. perihal sikap sosial tersebut, nenek moyang terdahulu telah mengajarkan sikap pentingnya gotong royong dan bersatu dalam membangun sebuah bangsa yang kuat. Namun dampak dari perkembangan teknologi seperti gawai atau *Handphone* semakin lama membentuk karakter baru seiring berkembangnya zaman.

Salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang semakin lama melekat pada diri manusia adalah kebiasaan dalam menggunakan *Handphone*, dari usia anak-anak hingga orang dewasa hampir memiliki *Handphone* dan membutuhkan *Handphone* setiap harinya. *Handphone* menjadi sarana pengganti bagi masyarakat dalam berkomunikasi dan bermain. Sehingga meminimalisir suatu individu untuk bertatap muka dan bercakap secara langsung, para anak juga lebih senang bermain dengan *Handphone* daripada dengan teman sebayanya. Tanpa disadari hal tersebut

dapat menghilangkan keterampilan bersosialisasi dan membentuk sikap individualisme dalam masyarakat.

Dampak dari kurangnya sikap sosialisme dalam masyarakat salah satunya adalah hilangnya rasa persatuan dan kesatuan, serta hilangnya empati terhadap sesama. Oleh sebab itu, mengembangkan keterampilan pada anak sangat perlu dilatih, dan dimulai sejak dini untuk melatih anak agar berhasil dalam bersosialisasi. Keterampilan sosial berkomunikasi yang sering kali dijadikan sebagai landasan dalam mengukur tingkat keberhasilan seseorang dalam menjalin hubungan bermasyarakat.¹ Lebih dari hal tersebut, keterampilan sosial juga dibutuhkan oleh anak dalam membentuk pribadi yang terlatih sehingga dapat berguna dan siap dalam mengimplementasi keterampilannya di masa yang akan datang. Pada kurikulum 2013 yang saat ini diterapkan di sekolah juga mengembangkan aspek-aspek yang harus dicapai dalam keterampilan sosial. Keterampilan sosial sendiri sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang telah dijalani oleh seorang anak.² Dengan kata lain keterampilan sosial yang baik bukan merupakan suatu keturunan genetik maupun sifat bawaan yang dibawa individu sejak dilahirkan.

¹ Isnati Sholikhah, 2014. *Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran untuk Usia 4-5 Tahun di Play Group dan Tpa Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Hlm. 1.

² Nurul Latifah, 2018. "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Tematik." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Keterampilan sosial pada anak dapat dilatih dengan banyak hal, salah satunya dengan permainan. melakukan kombinasi pembelajaran dan bermain merupakan suatu hal yang tepat sehingga tujuan pembelajaran akan cepat tercapai. Dalam konteks keterampilan sosial, Permainan yang sebaiknya dilakukan adalah permainan yang bersifat kelompok atau melibatkan beberapa orang. Sehingga terjalin suatu interaksi sosial yang dapat melatih keterampilan sosial pada anak. Menurut pendapat Freud dan Erickson bermain dapat melatih anak dalam mengatasi permasalahan atau konflik yang dihadapinya saat bermain sehingga dapat melatih stabilitas emosi yang dimiliki anak³.

Melatih keterampilan sosial melalui permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak terkesan jenuh dalam pembelajaran yang dijalani setiap hari, tidak hanya hal tersebut, belajar sambil bermain atau pembelajaran menyenangkan juga merupakan suatu anjuran dan sikap tauladan yang telah di contohkan oleh Al-Quran dan Rasulullah SAW. Contoh ayat Al-quran yang sesuai dengan konteks ini adalah An-Nahl Ayat 125 yang artinya, “Serulah (Manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” Juga terdapat hadits rasulullah

³ John W Santrok, *Perkembangan Masa Hidup*. Sebagaimana dikutip oleh Handani, Furkanawati. 2019. *Analisis Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. Malang: Etheses Uin Malang. Hlm. 18

dari Ibnu Mas'ud yang di riwayatkan oleh Bukhari yang artinya “Bahwa Nabi SAW selalu mengatur waktu ketika memberi nasihat-nasihat kepada kami dalam beberapa hari karena khawatir kami menjadi bosan.”⁴ Oleh sebab itu belajar sambil bermain untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sangat dibutuhkan bagi siswa dan guru guna menciptakan suasana yang tidak membosankan dan guna memaksimalkan tujuan dalam pembelajaran.

Peneliti membagi permainan menjadi dua macam berdasarkan masanya, yaitu permainan tradisional dan permainan interaktif elektronik. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan turun temurun oleh nenek moyang, dimainkan secara bersama-sama atau berkelompok, yang didalamnya terdapat nilai-nilai moral yang terkandung, seperti gotong royong. Dalam permainan tradisional sangat mengutamakan kepentingan dan kesenangan secara bersama-sama dan memiliki maksud untuk melatih keterampilan bersosialisasi dan mengembangkan potensi interpersonal pada setiap pemain. Seperti pada permainan jamur, bentengan dan ular naga.⁵ Sedangkan permainan interaktif elektronik adalah permainan yang dapat dimainkan secara *digital* seperti pada ponsel pintar, komputer, dan media elektronik lainnya.⁶ Permainan interaktif elektronik

⁴ Ade Firman, 2011. “Strategi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru”. Jurnal Repository UIN Suska. Hlm. 17.

⁵ Rina Wijayanti. 2014. “Permainan Tradisional Anak Sebagai Pengembangan Kemampuan sosial anak”. *Jurnal Cakrawala Dini Vol.5 No.1*. Hlm.53-54.

⁶ Sukiman. 2017. *Seri Pendidikan Orang Tua : Mendampingi Anak Dalam Permainan Interaktif Elektronik (Games)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Direktorat Jendral

secara umum yang bersifat individual dan sangat jarang dilakukan secara kelompok dan tidak terdapat kontak interaksi secara langsung antara satu dengan yang lain. Seperti permainan yang banyak dilakukan saat ini, yaitu permainan di dalam ponsel, *Handphone* atau alat permainan elektronik lainnya yang secara umum hanya melatih untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Kemdikbud membagi permainan interaktif elektronik menjadi tujuh kategori, yaitu permainan aksi, petualangan, strategi, *puzzle*, simulasi, olahraga dan edukasi⁷. Dalam setiap kategori tersebut memiliki kelebihan dimana anak mendapatkan pembelajaran secara konkret secara langsung dalam bentuk visual, sehingga memungkinkan anak untuk mudah dalam memahami pembelajaran. Seperti permainan edukasi (*Marbel Belajar Membaca, Doctor Kids*), Permainan simulasi penataan dan pembangunan kota seperti di dunia nyata (*Sims City, Train Simulator*). Permainan olahraga (*Mini Racing, Winning Eleven*). Permainan aksi (*Street Fighter, Mobile legend, Among Us*)⁸. Namun diantara kelebihan tersebut terdapat hal-hal yang perlu diwaspadai oleh para orang tua dalam mengawasi anak selama bermain permainan interaktif elektronik. Karena isi dari permainan interaktif elektronik lebih mudah dan cenderung menampilkan kekerasan, darah, mutilasi dan kanibalisme (permainan perang, tembak menembak,

Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
Hlm. 3

⁷ Ibid

⁸ Ibid

pemburuan), pornografi pada penampilan tokoh sampai adegan, simulasi judi, dll.⁹

Dalam kategori permainan tersebut memungkinkan para pemain untuk berinteraksi dengan para pemain lainnya dan memungkinkan pemain untuk memainkan permainan tersebut secara berkelompok, namun hal tersebut tidak melatih anak untuk bersosialisasi secara langsung. Ketidakterbiasaan untuk tidak berinteraksi tersebut dapat membuat anak dapat merasa canggung didepan umum dan meninggalkan potensi-potensi interpersonal yang seharusnya dapat dikembangkan dari anak tersebut. Permainan interaktif elektronik juga membentuk anak menjadi pemalu karena kurangnya sosialisasi dengan khalayak ramai karena anak tidak terbiasa bersosialisai.¹⁰

Baik permainan interaktif elektronik maupun tradisional memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga diperlukan penyeimbangan. Agar kemampuan kognitif dan keterampilan sosial dapat terlatih dengan baik. Dikarenakan tidak semua orang tua siswa membatasi dan mengawasi anaknya dalam bermain permainan interaktif elektronik. Permainan tradisional jaman dahulu yang dilakukan di luar ruangan seperti halaman, lapangan dan lingkungan sekitar. Peralatan yang digunakan juga merupakan peralatan seadanya yang ada disekitar tempat yang akan digunakan untuk bermain. Permainan tradisional banyak dilakukan di luar

⁹ Ibid

¹⁰ Isnati Sholikhah, *op. cit.* Hlm.1-5

ruangan dan berkelompok, sehingga menyebabkan adanya interaksi sosial secara langsung, sehingga keterampilan sosial anak terlatih dengan baik. Oleh sebab itu peran guru sangat dibutuhkan dalam penyelenggaraan pendidikan dengan praktik permainan tradisional pada saat pembelajaran.

Pada saat pengamatan, peneliti melakukan pengamatan terhadap lembaga pendidikan sekolah dasar yang ada di Desa Sukorejo, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik. Di Desa Sukorejo terdapat dua lembaga pendidikan, salah satunya yaitu SDN 270 Gresik. Peneliti melakukan observasi penelitian berdekatan dengan tempat tinggal dikarenakan adanya suatu pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan ke daerah yang lebih jauh. SDN 270 Gresik menerapkan sistem pembelajaran tatap muka yang dilakukan di rumah guru dan di sekolah dengan cara bergiliran dan menerapkan protokol kesehatan sesuai anjuran pemerintah.

Berdasarkan hasil pengamatan awal hampir seluruh lembaga pendidikan di Desa Sukorejo peneliti mendapatkan respon yang baik dari SDN 270 Gresik. Pada kelas-kelas di SDN 270 Gresik memiliki penilaian keterampilan sosial dalam setiap pembelajarannya, namun terdapat satu kelas yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada kelas III, guru dikelas tersebut menerapkan permainan tradisional *Sliduran* untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswanya. Ketika peneliti melakukan observasi para siswa tetap fokus pada penerapan permainan

tradisional *Sliudran* pada saat peneliti melakukan pengamatan, anak-anak tetap antusias belajar dengan fasilitas seadanya.

Guru SDN 270 Gresik telah memiliki program penerapan keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* dalam pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengetahui dan mendeliti lebih dalam tentang penerapan keterampilan sosial melalui permainan tradisional. Permainan yang menjadi objek penelitian yaitu permainan tradisional *Sliduran* yaitu permainan yang mirip dengan permainan anak naga, permainan *Sliduran* merupakan permainan khas tradisional daerah sekitar yang diterapkan di kelas III SDN 270 Gresik. dalam penelitian ini guru memilih permainan *Sliduran* karena dalam pembelajaran yang diterapkan pada siswa terdapat materi yang menjelaskan tentang permainan tradisional. Permainan tradisional *Sliduran* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak anak atau secara berkelompok sehingga tepat untuk dijadikan objek penelitian keterampilan sosial. Selain itu sangat mudah dimainkan atau tidak membutuhkan fasilitas yang mahal untuk memainkannya.

Berdasarkan latar belakang dan mengingat keterampilan sosial saat ini penting untuk dikembangkan guna, menyiapkan kemampuan sosial siswa di masa yang akan datang maka peneliti mengambil judul **Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional “*Sliduran*” di Kelas III SDN 270 Gresik.**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka dapat disimpulkan fokus penelitian ini adalah

- a) Bagaimana Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional “*Sliduran*” di Kelas III SDN 270 Gresik ?
- b) Bagaimana Faktor pendukung dan faktor penghambat dari Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional “*Sliduran*” di Kelas III SDN 270 Gresik ?

C. Tujuan Penelitian

- a) Menjelaskan Proses Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional “*Sliduran*” di Kelas III SDN 270 Gresik.
- b) Menjelaskan Faktor pendukung dan faktor penghambat dari Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional “*Sliduran*” di Kelas III SDN 270 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi peneliti, objek penelitian dan seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian. Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis,

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi intelektual bagi ilmu pendidikan khususnya pada pendidikan sekolah dasar atau pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Dan penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi serta dapat dijadikan rujukan pada

penelitian-penelitian yang selanjutnya. Yang berkaitan dengan keterampilan sosial dalam permainan tradisional dan dapat menjadi kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Almamater

Sebagai referensi tambahan terkait implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional di lembaga pendidikan tingkat dasar.

b. Bagi Penulis

Guna mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional di lembaga pendidikan tingkat dasar.

c. Bagi Peneliti lanjut

Sebagai referensi atau sumber acuan dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan keterampilan sosial pada permainan tradisional.

E. Orisinalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian ini peneliti melakukan kajian pada beberapa kajian terdahulu diantaranya adalah :

1. Skripsi, Isnati Sholikhah. 2014. Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Untuk Usia 4-5 Tahun di Play Group dan Tpa Alam Uswatun Khasanah Gamping,

Sleman, Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.¹¹

Penelitian ini memiliki tujuan mengimplementasikan keterampilan sosial melalui permainan tradisional pada anak usia 4-5 tahun. Objek penelitian ini meliputi keterampilan sosial berupa resolusi konflik, afiliasi dan empati. Aspek keterampilan sosial ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Yulia Ayriza (2008). Dari teori tersebut mengacu pada pendapat (Curtis: 1988, Brewer: 2007, dan Depdiknas: 2002)¹². Peneliti mengamati peran guru yang bertugas sebagai fasilitator sekaligus pemimpin saat melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH guru. Didapati empat permainan tradisional yaitu Jamuran, Pesan Berantai, Engklek, dan Ular naga. Dan didapati permainan engklek yang dapat mengimplementasikan keterampilan sosial afiliasi dan pesan berantai yang dapat mengimplementasikan keterampilan sosial empati dan afiliasi.

2. Jurnal, Fitriani, Wahjoedi, Siti Malikhah Towaf. 2017. “Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SD Melalui Penerapan Model Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang*. dalam karya ilmiah ini, peneliti melakukan penelitian tentang keterampilan siswa menggunakan model *Make A Match*. Dalam model ini siswa dituntut untuk menemukan pasangan kartu yang diterima dengan kartu yang

¹¹ Ibid.

¹² Ibid. Hlm. 25.

telah dibagikan pada seluruh peserta didik. Pada proses menemukan kartu yang cocok, terjadi interaksi komunikasi yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pada penelitian ini merujuk pada teori Jarolim (1997) aspek-aspek keterampilan sosial yang harus dimiliki peserta didik ada tiga yaitu, 1) Hidup bekerjasama, toleransi, peka terhadap situasi sosial dan menghormati hak orang lain. 2) Memiliki kontrol atas diri. 3) Menuangkan ide dan berekspresi bersama.¹³

3. Jurnal, Nurul Latifah. 2018. "Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Tematik." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.¹⁴ penelitian tindakan kelas yang meneliti tentang peningkatan keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam Pembelajaran Tematik tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. teknik pengumpulan data menggunakan skala keterampilan sosial dan observasi lapangan. permainan yang diimplementasikan adalah permainan ular naga dan engklek. hasil pada penelitian ini didapati setelah pengimplementasian dua siklus, dimana siklus I skala presentase keterampilan sosial rata-rata 74% dan peningkatan pada siklus II adalah 82%. dimana siklus II telah berhasil memenuhi kriteria rata-rata keterampilan sosial lebih dari 76%.

¹³ Wahjoedi Fitriani dan Siti Malikhah Towaf, 2017. "Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SD Melalui Penerapan Model Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar." *Jurnal Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang*. Hlm.1.

¹⁴ Nurul Latifah, *Loc. Cit.*

4. Jurnal, Chafidatul Ulum. 2018. “Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Dikelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo.” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam. Vol.10. No.2.* penelitian kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan tentang proses pembelajaran serta faktor penghambat dan faktor pendukung dalam pengembangan keterampilan sosial di MI muhammadiyah selo kulon progo. Tahap proses pembelajaran diterapkan seperti halnya proses pembelajaran pada umumnya yaitu melalui tiga tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Tabel 1. Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Tahun penelitian	Persamaan	perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Skripsi, Isnati Sholikhah. (2014). <i>Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Untuk Usia 4-5 Tahun di Play Group dan Tpa Alam</i>	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan analisis terhadap keterampilan sosial melalui permainan tradisional. 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian dilakukan pada lembaga pendidikan kelompok bermain. 	<ol style="list-style-type: none"> Penelitian dilakukan pada tingkat lembaga sekolah dasar SDN 270 Gresik. Melakukan analisis

	<p><i>Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta.</i></p> <p>Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).</p>			<p>keterampilan sosial melalui permainan tradisional.</p> <p>3. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif jenis studi kasus prospektif.</p>
2.	<p>Jurnal, Fitriani, Wahjoedi, Siti Malikhah Towaf. (2017. “Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SD Melalui Penerapan Model <i>Make A Match</i> Berbantuan Kartu Bergambar”).</p>	<p>1. Melakukan analisis terhadap keterampilan sosial</p> <p>2. Penelitian dilakukan pada jenjang pendidikan sekolah dasar.</p>	<p>1. Membahas tentang penerapan model <i>Make A Match</i> berbantuan kartu bergambar.</p> <p>2. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas</p>	
3.	<p>Jurnal, Nurul Latifah. 2018. “Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan</p>	<p>1. Melakukan analisis terhadap keterampilan</p>	<p>• Penelitian yang dilakukan merupakan</p>	

	<p>Tradisional dalam Pembelajaran Tematik.”</p> <p><i>Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.</i></p>	<p>sosial melalui permainan tradisional.</p> <p>2. Subjek dari penelitian ini adalah siswa pada tingkat sekolah dasar</p>	<p>penelitian tindakan kelas</p>
4.	<p>Jurnal, Chafidatul Ulum. 2018.</p> <p>“Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Dikelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo.” <i>Jurnal Pendidikan Dasar Islam. Vol.10. No.2.</i></p>	<p>1. Melakukan analisis terhadap keterampilan sosial.</p> <p>2. Dilakukan di lembaga sekolah dasar</p>	<p>1. Penelitian berfokus pada keterampilan sosial dalam pembelajaran tematik.</p> <p>2. Subjek penelitian kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo</p>

F. Definisi Istilah

1. Keterampilan Sosial

Cartledge dan Milburn, keterampilan sosial adalah sebuah potensi individu untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan orang lain, interaksi ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah penerimaan sosial.¹⁵ Lynch & Sympson, keterampilan sosial merupakan keterampilan yang wajib dipelajari, karena dengan mempelajari keterampilan sosial dapat membuat seseorang berperilaku, dan berinteraksi lebih baik dengan lingkungan sekitarnya.¹⁶

Dalam penelitian ini penilaian keterampilan menggunakan teori aspek keterampilan sosial menurut Beaty, Cartledge dan Milburn. dari aspek-aspek yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut diperoleh indikator penilaian keterampilan sosial yang akan menjadi bekal instrumen penilaian pada penelitian ini.

2. Permainan Tradisional

Menurut Hakimeh Albari permainan tradisional merupakan sarana bermain dan olahraga bagi anak-anak, permainan tradisional selain memiliki nilai-nilai positif, seperti kejujuran, kerjasama, sportif, dll. Permainan tradisional juga memiliki manfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak. Selain itu permainan tradisional dinilai

¹⁵ Tyas Martika Anggriana, dkk. 2017. "Peran Konselor Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Difabel." *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UNIPMA*, Hlm. 147-148.

¹⁶ Nurul Latifah, *loc. cit.*

dapat mengembangkan keterampilan dasar, kontrol objek dan keterampilan lokomotor¹⁷.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini ditujukan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai masalah penelitian yang akan dibahas. Yaitu :

Bab Pertama, berisi pendahuluan yang memuat kerangka pokok yang akan dijadikan landasan penelitian ini, yang meliputi : latar belakang, fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan. Pada latar belakang peneliti memberikan penjelasan tentang pentingnya keterampilan sosial sebagai bekal anak dimasa depan, peneliti juga memeberikan sebuah contoh dan perbedaan terkait permainan tradisional dan permainan interaktif elektronik.

Bab Kedua, berisi landasan teori yang membahas dasar teori yang meninjau implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional: pengertian keterampilan sosial, pengertian implementasi, pengertian permainan tradisional, dll.

Bab Ketiga, membahas tentang metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Yang terdiri atas pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data,

¹⁷ Gustiana Mega Anggita, dkk. 2018. "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa." *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*. Hlm. 55-56.

analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan prosedur penelitian. metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode kualitatif jenis studi kasus yaitu menjabarkan suatu kegiatan ilmiah secara intensif dan mendalam tentang program, peristiwa dan aktivitas baik pada tingkat perorangan atau sekelompok orang atau lembaga organisasi untuk memperoleh penjelasan yang sangat mendalam dari peristiwa tersebut. Studi kasus yang peneliti terapkan adalah studi kasus jenis prospektif yaitu penelitian yang mengarah pada penemuan kecenderungan dan arah perkembangan suatu kasus.

Bab Keempat, berisi pemaparan data dan temuan penelitian, gambaran umum lokasi dan pelaksanaan penelitian, subjek penelitian dan penyajian data.

Bab Kelima, pembahasan hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah dengan memaparkan implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional "*Sliduran*".

Bab Keenam, bab terakhir dalam penelitian ini merupakan penutup yang terdapat kesimpulan dari seluruh bab yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian saran oleh peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Prespektif Teori

1. Keterampilan Sosial

a. Pengertian keterampilan sosial

Menurut Cartledge dan Milburn, keterampilan sosial adalah sebuah potensi individu untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan orang lain, interaksi ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah penerimaan sosial.¹⁸

Lynch & Sympson, keterampilan sosial merupakan keterampilan yang wajib dipelajari, karena dengan mempelajari keterampilan sosial dapat membuat seseorang berperilaku, dan berinteraksi lebih baik dengan lingkungan sekitarnya.¹⁹

Kurniati mengemukakan bahwa keterampilan sosial sangat penting dimiliki oleh siswa karena keterampilan sosial merupakan suatu tujuan utama dalam pendidikan saat ini.²⁰

Sukaryati dalam Kawuryan, menjelaskan bahwa keterampilan sosial pada pendidikan saat ini sangat dibutuhkan dan

¹⁸ Tyas Martika Anggriana, dkk. *loc. cit.*

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ *Ibid.*

menjadi salah satu hal yang hendak dicapai dalam kurikulum 2013 melalui pembelajaran Tematik.²¹

Keterampilan sosial merupakan suatu yang penting bagi siswa guna membawa diri dalam lingkungan sosial masyarakat. Seperti mampu bekerja sama, memiliki rasa empati terhadap sesama, dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam tahun 2011 sampai 2017. KPAI telah menerima laporan kasus sebanyak 26 ribu kasus anak yang berkaitan dengan hukum, seperti perkelahian, narkoba, miras dan tindakan kurang terpuji lainnya. Data tersebut menunjukkan adanya keterampilan sosial yang masih rendah dalam masyarakat.²²

b. Aspek-Aspek dan Ciri Keterampilan Sosial

Menurut Cartledge & Milburn Aspek-aspek keterampilan sosial yaitu :

- Meminta Izin
- Menolong orang lain
- Berbagi pengalaman
- Melakukan negoisasi
- Menggunakan kontrol diri

²¹ Ibid.

²² Chafidhatul Ulum, 2018. "Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V Mi Muhammadiyah Selo Kulon Progo." *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Hlm. 115.

- Merespon ejekan
- Mempertahankan yang dianggap benar
- Membuang hasrat berkelahi
- Menghindari konflik dengan orang lain.²³

Beaty juga mengemukakan aspek-aspek penting dalam keterampilan sosial sebagai berikut :

- Melakukan kontak dan bermain bersama orang lain.
- Berinteraksi dengan teman sebaya dan saling memberi.
- Bergaul dan berinteraksi secara harmonis.
- Melihat dari sudut pandang orang lain.
- Menunggu giliran.
- Berbagi dengan sesama.
- Menghargai hak sesama.
- Menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi.²⁴

Melalui aspek-aspek keterampilan sosial menurut Beaty, Cartledge dan Milburn Peneliti mengambil beberapa aspek yang dapat diimplikasikan dan mewakili seluruh aspek yang telah di kemukakan, yaitu melakukan kontak berinteraksi bermain bersama orang lain, menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi, menghindari konflik dengan orang lain, dan menunggu giliran. Dari empat aspek tersebut didapatkan instrumen penilaian aspek

²³ Tyas Martika Anggriana, dkk. *loc. cit.*

²⁴ *Ibid.*

keterampilan sosial seperti tabel instrumen penilaian aspek keterampilan sosial menurut Beaty, Cartledge dan Milburn.

Elksin dalam Adiyanti, mengidentifikasi ciri dari keterampilan sosial, yaitu :

- a) Perilaku Interpersonal, menyangkut keterampilan memperkenalkan diri, menjalin persahabatan, memberikan bantuan, menerima atau memberi pujian.
- b) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, menyangkut keterampilan memperkirakan kejadian yang mungkin terjadi dan dampaknya pada situasi tertentu.
- c) Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik, merupakan keterampilan pendukung prestasi di sekolah, seperti mendengarkan guru dengan baik, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, mematuhi guru, mentaati peraturan di sekolah.
- d) Penerimaan teman sebaya, menyangkut keterampilan menerima dan memberikan sebuah informasi, memberikan salam, mengajak teman bekerjasama, menangkap tepat sebuah emosi.
- e) Keterampilan berkomunikasi, menyangkut keterampilan mendengarkan dan responsif, mempertahankan perhatian

dalam pembicaraan, dan memberikan umpan balik terhadap lawan bicara.²⁵

Schneider, dkk. dalam Rubin, dkk. Menambahkan indikator keberhasilan dalam interaksi sosial adalah :

- a) Memahami emosi, tujuan dan pikiran orang lain.
- b) Menangkap dan mengolah informasi dalam lingkungan pergaulan yang berpotensi menimbulkan sebuah interaksi.
- c) Menggunakan banyak cara untuk memulai interaksi seperti memulai dan mengakhiri dengan positif,
- d) Memahami dampak dari sebuah tindakan sosial yang dilakukan, baik untuk diri sendiri dan orang lain.
- e) Membuat penilaian moral yang matang yang dapat mengarahkan tindakan sosial.
- f) Bersikap sungguh-sungguh dan memperhatikan kepentingan orang lain.
- g) Berkomunikasi dengan baik agar orang lain dapat memahaminya.
- h) Mengekspresikan emosi positif dan negatif dengan tepat.
- i) Menekan perilaku negatif yang didapatkan dari sebuah interaksi sosial.

²⁵ Ibid.

- j) Memperhatikan usaha komunikasi dan membantu teman sebaya.²⁶

2. Pengertian Permainan tradisional

a. Pengertian Permainan

Badiatul Muchlisin Asti mengemukakan bahwa bermain merupakan dunia anak yang memadukan aspek rekreatif dan edukatif yang menjadikan sarana belajar efektif pada anak. Anak melakukan permainan dengan gembira tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang akan didapatkan.²⁷

Rita Eka izzati, bermain merupakan suatu hal yang penting bagi fisik, psikis dan sosial anak. Bermain merupakan sarana berinteraksi dan mencari pengalaman untuk anak. Untuk sarana bermain kelompok, anak akan mencoba belajar bekerja sama dengan teman sebaya.²⁸

Hughes dalam Andang Ismail menyebutkan terdapat lima unsur dalam bermain, yaitu :

- a) Memiliki tujuan
- b) Atas kehendak sendiri atau tanpa adanya sifat memaksa
- c) Bersifat menyenangkan

²⁶ Ibid.

²⁷ Oktaria Kusumawati. 2017. "pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Volume 4 Nomor 2*. Hlm. 130-131.

²⁸ Ibid.

- d) Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas
- e) Dilakukan secara sadar dan aktif.²⁹

Terdapat empat fungsi dalam bermain menurut Soetoto Ponjopoetro, fungsi tersebut yaitu :

- a) Melatih keseimbangan mental dan penyesuaian diri

Permainan seringkali menerapkan konsep layaknya pertandingan, hal tersebut dapat melatih anak dalam tahap penyesuaian diri dan penerimaan terhadap keadaan yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh anak. sehingga mental anak akan terlatih dan seimbang. contoh dari hal ini adalah terlatihnya seorang anak saat menerima kekalahan dalam sebuah permainan. Peluapan emosi sedih, marah, dan kecewa yang diterima oleh anak perlu dilatih sehingga anak akan terbiasa menyampaikan emosi dengan tepat.

- b) Melatih kecerdasan dan kecepatan berpikir

Pelatihan kecerdasan dan kecepatan dalam berpikir dapat dilatih dalam bermain. Karena pada permainan tertentu, membutuhkan teknik yang dapat melatih kecerdasan dan membutuhkan kecepatan dalam berpikir untuk menyelesaikan atau memenangkan sebuah permainan. contoh permainan yang melatih kecerdasan

²⁹ Ibid.

dan kecepatan dalam berpikir adalah bermain kuis, atau tebak menebak. Tebak-tebakan atau kuis tersebut tidak diharuskan menebak materi ilmu pengetahuan yang ada di sekolah, melainkan juga pengetahuan sehari-hari seperti tebak-tebakan lucu, dll. Pada umumnya permainan tebak-tebakan atau kuis mengharuskan pemainnya menjawab secara tepat dalam waktu tertentu. Sehingga hal tersebut dapat melatih untuk cepat dalam berpikir.

c) Melatih daya konsentrasi

Ada banyak permainan yang melatih daya konsentrasi anak, pelatihan konsentrasi anak sangat dibutuhkan oleh anak untuk menjaga emosi agar tetap terkendali. Contoh permainan yang melatih daya konsentrasi misalnya adalah permainan papan catur, kelereng, dll.

d) Melatih bekerja sama dan patuh terhadap aturan

Dalam permainan pada umumnya terdapat aturan-aturan tertentu yang harus ditepati, apabila ada pemain yang melanggar, pemain tersebut akan mendapatkan sanksi atau dianggap kalah dalam permainan tersebut. Hal tersebut tentu melatih anak untuk disiplin dan patuh terhadap aturan yang berlaku. Agar anak terlatih untuk

mematuhi aturan-aturan yang berlaku dimasyarakat, maka hal tersebut dapat dilatih dengan menggunakan permainan. contoh permainan yang menetapkan aturan dalam memainkannya adalah petak umpet, yang mengharuskan pemain yang bersembunyi hanya pada wilayah tertentu dan tidak memperbolehkan bersembunyi diluar batas yang telah ditentukan.

Sikap kerjasama sangat dibutuhkan dalam masyarakat. Sikap tersebut dapat dilatih dengan menggunakan permainan yang menerapkan kerjasama dalam memainkannya. Permainan tersebut biasanya dimainkan secara kelompok. Hal tersebut dapat melatih anak dalam bekerjasama, membaaur tanpa membedakan antara ras, suku dan bangsa. Dengan pembiasaan kebersamaan dan bekerjasama dalam sebuah permainan anak terlatih untuk terbiasa hidup rukun dan bersatu dalam masyarakat. Contoh permainan yang dimainkan secara kelompok adalah lompat tali, gobak sodor, ular naga panjang.³⁰

b. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu bentuk kegiatan masyarakat yang berasal dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu.

³⁰ Ibid.

Seperti permainan tradisional yang ada Indonesia yang setiap jenisnya memiliki ciri khas kedaerahan asli dan disesuaikan dengan budaya setempat. Dalam permainan tradisional secara umum mengandung nilai moral dan unsur seni didalamnya.³¹

Yunus menambahkan bahwa permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif karena dapat melatih daya kreasi anak.³²

Nyuhani Prasasti membagi aspek-aspek permainan tradisional yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak sebagai berikut:

Tabel 3. Aspek Permainan Tradisional Dalam Menstimulasi Perkembangan

No.	Aspek	Perkembangan
1.	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatifitas/imajinasi • Strategi • Pemecahan masalah • Pemahaman kontekstual • Antisipatif
2.	Emosi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengendalian emosional • Pengendalian diri

³¹ Nyuhani Prasasti. 2018. *Efektivitas Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak di TK Dharmawanita 02 Blitar*. Malang: Etheses UIN Malang. Hlm. 15-17.

³² Ibid.

		<ul style="list-style-type: none"> • Empati
3.	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman konsep • Pemahaman nilai
4.	Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Menjalin hubungan • Interaksi yang baik dengan teman sebaya • kerjasama
5.	Spiritual	Menyadari keterhubungan dengan tuhan
6.	Ekologis	Memahami pemanfaatan alam secara bijaksana
7.	Moral	Menhayati warisan nilai moral dari generasi terdahulu ³³

Andriani menjelaskan tentang aspek-aspek dari permainan tradisional diantaranya adalah :

- a) Aspek jasmani yang meliputi : kekuatan, daya tahan tubuh dan kelenturan.
- b) Aspek psikis meliputi : unsur berfikir, berhitung, kecerdasan kemampuan membuat sisasat, daya ingat, mengatasi masalah, dan kreatifitas

³³ Ibid.

- c) Aspek sosial meliputi : unsur menghargai, menghormati, kerjasama, sifat malu dan balas budi.³⁴

Permainan tradisional yang dimiliki oleh Indonesia sangatlah beragam dan memiliki berbagai macam jenis permainan tradisional, dalam penelitian ini peneliti memilih permainan *Sliduran* karena dalam permainan tradisional *Sliduran* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak anak atau secara berkelompok sehingga tepat untuk dijadikan objek penelitian keterampilan sosial. Selain itu sangat mudah dimainkan atau tidak membutuhkan fasilitas yang mahal untuk memainkannya. Permainan *Sliduran* membutuhkan halaman yang luas untuk dimainkan dan SDN 720 Gresik memiliki fasilitas lapangan yang luas sehingga sangat tepat untuk diterapkannya permainan *Sliduran*.

a) Permainan *Sliduran*

Permainan *Sliduran* merupakan permainan yang dimainkan dengan cara berkelompok. Untuk memainkan permainan *Sliduran* dibutuhkan paling sedikit 10 anak dalam memainkannya. Permainan tradisional *Sliduran* ini sama dengan permainan anak naga. Permainan tradisional *Sliduran* memiliki lagu yang berbeda.

³⁴ Ibid.

Dalam penelitian ini beberapa peserta didik di SDN 270 Gresik telah mengenal permainan *Sliduran*, hanya saja mereka menyebut permainan "*Sliduran*" dengan nama "*sleboran*".

Lagu yang digunakan dalam *Sliduran* adalah "*slebor-slebor ono mantri mangan bubur, slebor-slebor kepanasan mundar mundur, slelelelebor*".³⁵

(i) Aturan dan cara bermain *Sliduran*

- Pilih 2 anak yang akan berperan sebagai penjaga atau terowongan.
- Anak yang lain membentuk barisan memanjang seperti ular dan bergandengan.
- Tugas 2 anak penjaga adalah menangkap satu persatu pemain saat lagu terakhir. Anak yang tertangkap akan dijadikan anak buah dan berlindung dibelakang 2 pemain penjaga. Anak yang tertangkap berhak memilih untuk menjadi anak buah antara penjaga A atau penjaga B.
- Setelah semua anak tertangkap, para penjaga A dan B akan saling merebut anak buah masing-masing. Penjaga dengan anak buah terbanyak akan menjadi pemenang.

³⁵ Ibid. Hlm. 49-51.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan modifikasi terhadap permainan tradisional *Sliduran* dengan menambahkan pertanyaan seputar mata pelajaran yang diberikan oleh guru, saat anak buah telah tertangkap. Bagi peserta yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat, maka akan dianggap kalah dan menunggu teman-teman lainnya bermain. Bagi peserta yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat maka dapat memilih menjadi anggota A atau anggota B dan dapat memanggil satu teman yang kalah untuk ikut bermain kembali. Tim A atau B yang paling banyak memiliki anggota dan anak buah maka tim tersebut dianggap telah memenangkan permainan.

3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Usia anak SD kelas III termasuk dalam kategori perkembangan kanak-kanak akhir yang rata-rata memiliki usia 7 – 8 tahun. Pada usia kanak-kanak akhir siswa diharuskan untuk mempelajari beberapa tugas dan keterampilan. Rita Eka Izzaty menyebutkan beberapa tugas dan keterampilan tersebut adalah :

- a. Belajar keterampilan fisik
- b. Belajar sikap sehat terhadap diri sendiri
- c. Belajar bergaul dengan teman sebaya
- d. Belajar mengembangkan peran sosial pria atau wanita

- e. Belajar mengembangkan keterampilan menulis, membaca dan berhitung
- f. Belajar mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
- g. Belajar mengembangkan kata batin, moral, skala sikap
- h. Belajar mengembangkan sikap terhadap lembaga dan kelompok sosial
- i. Belajar untuk mencapai kebebasan pribadi³⁶

Rita Eka Izzati juga menambahkan bahwa terdapat enam jenis perkembangan yang terjadi pada usia anak SD. Perkembangan-perkembangan tersebut adalah :

a. Perkembangan Fisik

Perubahan fisik yang dimaksud mencakup tinggi badan, berat badan dan perbedaan seks yang sudah nampak.

b. Perkembangan Kognitif

Terdapat empat stadium dalam tahap perkembangan berpikir seorang anak menurut Jean Piaget dalam Sugihartono, empat stadium tersebut peneliti sajikan melalui tabel berikut :

Tabel 4. Tahap Perkembangan Berpikir Anak Menurut Jean Piaget

³⁶ Hardiyanto Rizky Chandra. 2019. *Pendidikan Karakter Siswa Sekolah dasar melalui Pembelajaran Tembang Dolanan*. Skripsi, Semarang: UNNES Repository. Hlm. 32.

No.	Tahap Perkembangan	Usia	Contoh Perkembangan
1.	Sensorimotorik	0-2 tahun	bayi yang lahir dengan sejumlah reflek bawaan yang mendorong untuk mengeksplorasi dunianya.
1.	Praoperasional	2-7 tahun	Anak belajar menggunakan objek dan mempresentasikan sebuah objek atau gambaran dengan sebuah kata-kata
2.	Operasional Kongkret	7-11 tahun	Anak telah menggunakan logika dengan cukup baik, seperti memahami operasi logis dengan benda kongkret
3.	Operasional Formal	2-15 tahun	Anak mampu berpikir secara abstrak, menalar dengan logis, dan menarik sebuah kesimpulan dari sebuah informasi yang didapatkan.

c. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa yang dimaksudkan adalah terjadi perubahan tata bahasa secara tidak sadar. Dalam hal ini

membaca dan menulis sangat dibutuhkan untuk melatih anak dalam mengembangkan bahasanya.

d. Perkembangan Moral

Anak disebut telah mengalami perkembangan moral apabila anak tersebut telah memahami aturan, norma dan etika yang berlaku baik disekolah atau dimasyarakat. Perilaku moral sangat dipengaruhi oleh pola asuh dan lingkungan sekitar.

e. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi dapat terlatih melalui lingkungan sekitar dan kejadian-kejadian yang tidak sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan oleh anak. Emosi anak dapat dikatakan berkembang apabila anak telah dapat mengungkapkan emosinya dengan tepat.

f. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak dapat terlatih dengan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial dapat dikatakan menjadi pengendali penuh dari seluruh perkembangan-perkembangan yang ada. Melalui interaksi sosial anak dapat melatih seluruh jenis perkembangan seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, moral, emosi dan sosial. Interaksi dengan keluarga, teman sebaya dan orang lain dapat memahami anak selama masa kanak-kanak akhir. Salah satu peluang yang dapat memungkinkan anak untuk berinteraksi

dengan lingkungan sosial sekitarnya adalah dengan cara bermain secara kelompok dengan lingkungannya terutama teman sebaya. Karena hal tersebut dapat memberikan sebuah pengaruh positif yang sangat besar dalam pengembangan konsep pembentukan diri.³⁷

4. Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

a) Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan kegiatan yang telah direncanakan, didesain atau dirancang yang kemudian dijalankan sesuai dengan perencanaan, desain dan rancangan yang telah ditetapkan.³⁸

Nurdin Usman mengemukakan bahwa implementasi merupakan aksi dan tindakan yang tidak hanya sekadar aktivitas, yang berarah pada mekanisme suatu sistem yang terencana untuk mencapai tujuan dalam suatu kegiatan.³⁹ Tindakan implementasi dilakukan ketika suatu perencanaan dianggap matang dan telah rinci.

Menurut Guntur setiawan implementasi mengarah pada hal yang lebih luas daripada aktivitas biasa. Dalam implementasi

³⁷ Ibid. Hlm. 33-35.

³⁸ bisri, M Kholil. 2019. "Implementasi strategi pembelajaran contextual teaching and learning dalam mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 6 Kab Tangerang SMA Negeri 15 Kab Tangerang dan SMA Negeri 18 Kab Tangerang." *Repository UIN MH Banten*. Hlm. 23.

³⁹ Ibid. Hlm. 24.

mengharuskan adanya jaringan pelaksana dan birokrasi yang efektif.⁴⁰

Secara garis besar menurut pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, implementasi memiliki arti lebih dibandingkan dengan sebuah aktivitas. Implementasi dilakukan dengan persiapan dan perencanaan yang rinci dan mendetail, baik dari segi perencanaan, desain dan rancangan. Selain itu pada pelaksanaan implementasi juga membutuhkan jaringan pelaksana yang efektif sehingga implementasi dapat berjalan dengan baik.

b) Perencanaan Pembelajaran

Dalam implementasi pembelajaran, sebelum melakukan pembelajaran guru diharuskan membuat rencana pembelajaran atau yang sering disebut dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Secara umum tahap dalam pembelajaran adalah Perencanaan, Pelaksanaan dan evaluasi.

c) Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran memiliki tiga tahap meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

- Kegiatan Pendahuluan

⁴⁰ Ibid. Hlm. 25.

Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan awal dari pembelajaran, kegiatan pendahuluan mencakup persiapan-persiapan yang dilakukan baik guru maupun siswa di kelas. Agar siswa memiliki kesiapan baik fisik maupun psikis untuk mengikuti proses pembelajaran yang akan dilakukan. Kegiatan pendahuluan secara umum berisi pemberian motivasi, pemberitahuan tentang manfaat, tujuan dan cakupan materi pembelajaran yang akan dipelajari, memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan dipelajari, pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari, pertanyaan-pertanyaan seputar pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.

- Kegiatan Inti

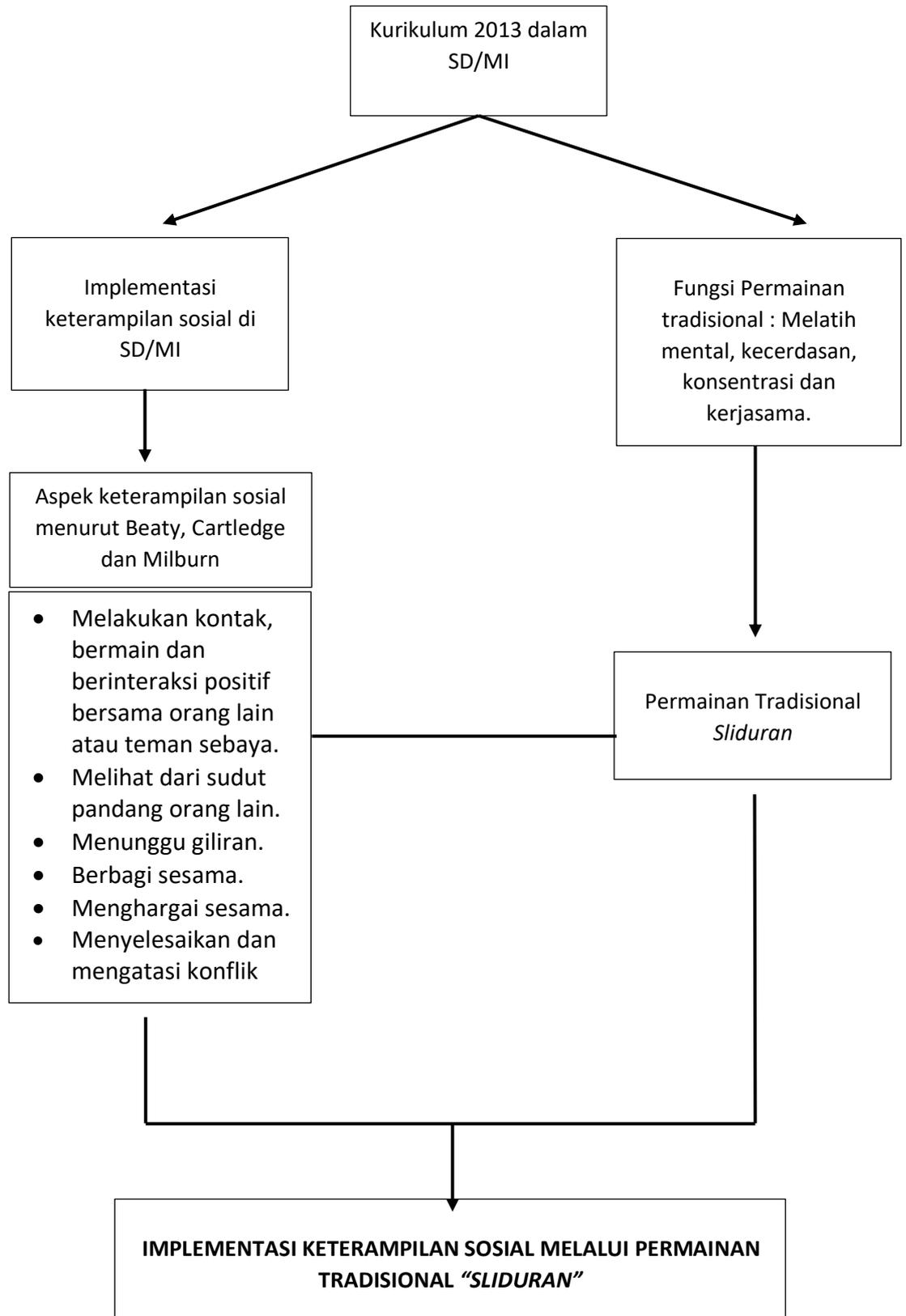
Kegiatan inti merupakan kegiatan yang dilakukan setelah pendahuluan. Kegiatan inti dapat dikatakan kegiatan yang sangat vital dalam pembelajaran. Dimana dalam kegiatan inti ini siswa dituntun mencapai beberapa indikator yang telah ditetapkan. Guru juga dituntut untuk menggunakan berbagai media, model, sumber belajar, dan pemilihan pendekatan. Dalam kegiatan inti ini juga berfokus pada peningkatan dan pengembangan kemampuan.

- Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini merupakan kegiatan akhir pembelajaran setelah kegiatan pendahuluan dan kegiatan inti. Kegiatan penutup secara umum berisi tentang kegiatan refleksi dan evaluasi yang dilakukan oleh siswa bersama dengan guru. Sehingga siswa dapat mengetahui manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung kegiatan pembelajaran yang telah dipelajari. Pada tahap akhir juga terdapat pemberian umpan balik, kegiatan tindak lanjut, dan pemberitahuan rencana untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.⁴¹

⁴¹ Ibid. Hlm.11

5. Kerangka berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus yaitu menjabarkan suatu kegiatan ilmiah secara intensif dan mendalam tentang program, peristiwa dan aktivitas baik pada tingkat perorangan atau sekelompok orang atau lembaga organisasi untuk memperoleh penjelasan yang sangat mendalam dari peristiwa tersebut. Studi kasus yang peneliti terapkan adalah studi kasus jenis prospektif yaitu penelitian yang mengarah pada penemuan kecenderungan dan arah perkembangan suatu kasus.⁴²

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus jenis prospektif karena peneliti ingin mengetahui lebih dalam terkait perkembangan penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial di SDN 270 Gresik.

B. Kehadiran Peneliti

Yang menjadi instrumen utama dan alat dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Dimana peneliti terlibat langsung dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran untuk mengamati subjek yang

⁴² Mudjia Rahardjo, 2017, "Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif Konsep dan Prosedurnya" Program Pascasarjana UIN Malang, Hlm.3-6

digunakan sebagai sumber data penelitian. peneliti juga melakukan pengamatan partisipan guna untuk mengetahui lebih dalam terkait implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di SDN 270 Gresik, yang berada di Jl. Anggur, No.66, RT.01/RW.01, Desa Sukorejo, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik. Peneliti menjadikan sekolah ini sebagai objek penelitian karena SDN 270 Gresik menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran. Sehingga dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian.

D. Data dan Sumber Data

Peneliti mengumpulkan data menggunakan sumber data primer yang didapatkan dari hasil penelitian lapangan mulai dari data sekolah, wawancara, dan hasil kegiatan lapangan. Selain sumber data primer, peneliti juga menggunakan sumber data sekunder yang bersumber dari buku, jurnal atau penelitian-penelitian terdahulu lainnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Danim mengemukakan terdapat tiga jenis teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data tersebut adalah hubungan kerja lapangan, observasi partisipatif, dan wawancara. Dalam pelaksanaan penelitian hendaknya menggunakan instrumen

agar penelitian lebih terarah dan fokus.⁴³ Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, wawancara dan dokumentasi.

Tabel 5. Instrumen Teknik Pengumpulan Data Implementasi Keterampilan sosial

Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Pengumpulan
Profil Lembaga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanggal dan tahun berdiri 2. Visi dan misi lembaga 3. Status lembaga 4. Jumlah siswa, guru, dan karyawan lembaga 	Kepala Sekolah dan Guru	Observasi dan Dokumentasi
Sarana Prasarana Lembaga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah kelas 2. Halaman 3. Kamar mandi 4. Perpustakaan 5. Kantor 6. UKS 	Kepala Sekolah, Guru, dan Karyawan	Observasi, Dokumentasi dan Wawancara

⁴³ Ibid. Hlm. 54.

	7. Musholah 8. Kantin		
Implementasi Keterampilan Sosial	1. Perencanaan 2. Pengkondisian 3. Pemberian arahan 4. Pelaksanaan	Guru dan Siswa	Observasi, Dokumentasi dan Wawancara

Tabel 6. Pedoman Wawancara

Narasumber	Pertanyaan
Kepala Sekolah	1. Sarana prasarana yang dimiliki lembaga 2. Manfaat permainan tradisional 3. Kesesuaian implementasi permainan tradisional dengan kurikulum 2013
Guru	1. Kronologi pemilihan permainan tradisional 2. Jadwal kegiatan implementasi permainan tradisional 3. Permainan tradisional yang sudah pernah diterapkan

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Sarana prasarana yang digunakan 5. Cara implementasi permainan tradisional 6. Evaluasi 7. Manfaat 8. Faktor pendukung dan faktor penghambat
--	--

F. Analisis Data

Miles dan Hurbemen menyatakan bahwa terdapat tahap proses analisis data dalam penelitian kualitatif :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data oleh peneliti yang dihasilkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Data tersebut dapat berupa catatan lapangan yang akan dijadikan tafsiran oleh peneliti untuk proses penelitian yang selanjutnya.

2. Reduksi data

Pada tahap reduksi data peneliti memilah, mengabstraksi dan mengkategorikan data yang telah terkumpul dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih, merangkum dan

memfokuskan data-data yang relevan atau sesuai dengan tujuan penelitian.

3. Penyajian data

Penyajian data didapatkan oleh peneliti dengan cara menggabungkan informasi yang didapatkan setelah data direduksi dan dirangkum. Tujuan penggabungan data tersebut digunakan peneliti untuk mendeskripsikan fakta-fakta yang terdapat di lapangan. Penyajian data yang digunakan oleh peneliti dapat berbentuk gambar/foto implementasi permainan tradisional dan paparan data deskriptif tentang implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional.

4. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan oleh peneliti berdasarkan data-data yang telah direduksi dan disajikan. Peneliti menarik sebuah kesimpulan dengan disertai dengan data dukung yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan data.⁴⁴

G. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan oleh peneliti dengan cara ikut serta secara langsung dalam proses pembelajaran yang berlangsung pukul 07.30-11.00 WIB selama 3 minggu. Keikutsertaan peneliti dalam proses pembelajaran dibutuhkan guna membangun rasa kepercayaan

⁴⁴ Ibid. Hlm. 58 – 61.

pada subjek penelitian dan membantu peneliti untuk memahami, dan menghimpun data hingga tercapainya tujuan peneliti. Prosedur yang dilakukan peneliti meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pengolahan data dan penyajian data.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

1. Profil Sekolah SDN 270 Gresik

Nama Sekolah	: SDN 270 Gresik
Alamat	: Jl. Anggur No.66, Desa Sukorejo, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, Jawa Timur
Telepon	: 081331444433
Kode Pos	: 61153
Email	: sdn.sukorejo506@gmail.com
NPSN	: 20500566
Tahun Operasional	: 1976
Status Tanah	: Milik Sendiri
Tegangan/Daya Listrik	: 220 Volt, 900 Watt
Luas Tanah	: 1.860 m ²

2. Visi, Misi, Tujuan SDN 270 Gresik

a. Visi SDN 270 Gresik

Visi dari SDN 270 Gresik adalah “ Menjadi sekolah yang berkualitas dalam prestasi akademik dan meningkatkan dalam bidang agama “

b. Misi SDN 270 Gresik

- a) Mewujudkan pendidikan sekolah dasar beriman dan bertaqwa
 - b) Unggul dalam prestasi dan berperilaku yang baik
 - c) Memeberikan pelayanan yang baik kepada masyarakat, wali murid dan siswa yang sekaligus bertanggung jawab berhasilnya tujuan pendidikan
 - d) Menciptakan kondisi lingkungan sekolah yang asri, sehat dan aman agar proses pelajaran dapat berlangsung dengan baik
 - e) Memperdayakan peran serta masyarakat dan orang tua dalam mengambil kebijakan sekolah
- c. Sasaran SDN 270 Gresik
- a) Sekolah mengembangkan Silabus, Pemetaan SK, KD dan Indikator, rancangan penilaian dan RPP untuk semua mata pelajaran (± 80 %)
 - b) Sekolah melaksanakan 70 % pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan yang didukung keadaan lingkungan sekolah yang kondusif
 - c) Sekolah mencapai standar kompetensi kelulusan sesuai SNP
 - d) Sekolah memiliki budaya yang sesuai ajaran agama Islam
 - e) Sekolah melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler prestasi
 - f) Sekolah memiliki 70 % pendidik dan tenaga pendidikan yang kompeten dan profesional
 - g) Sekolah memiliki 30 % sarana prasarana yang memenuhi SPM

- h) Sekolah menerapkan manajemen dan pengelolaan sekolah secara profesional
 - i) Sekolah menerapkan sistem penilaian yang akurat
 - j) Sekolah mampu membiayai operasional pendidikan
- d. Motto dan Nilai-Nilai Strategis SDN 270 Gresik

SDN 270 Gresik memiliki Motto “Sekolah Harapan Masa Depan” dengan nilai-nilai strategis Unggul dalam Prestasi, Kepribadian yang Agamis, Inovasi, berkreasi, dan trampil, Berwawasan keilmuan.

3. Jumlah Peserta Didik, Guru, Dan Karyawan

- 1) Data Peserta didik

Tabel 7. Data Jumlah Siswa Dalam 4 Tahun Terakhir

Kelas	Jumlah Siswa			
	2018/2019	2019/2020	2020/2021	2021/2022
I	17	21	16	15
II	21	13	22	16
III	15	23	13	20
IV	17	14	23	14
V	18	17	14	21
VI	12	19	17	14
Jumlah	100	107	105	100

Sumber : Data Profil Sekolah SDN 70 Gresik Tahun 2021

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti SDN 270 Gresik memiliki total 100 siswa pada tahun 2021. Peneliti mengambil kelas III yang berjumlah 20 anak dengan jumlah 6 perempuan dan 14 laki-laki.

No.	NIS	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	2525	Ahmad Misbachul Irsyam	L
2.	2526	Arifin Ilham	L
3.	2527	Bilqis Wahyu Aqila Wiyono	P
4.	2528	Devina Wahyu Kusuma Wiyono	P
5.	2530	Gilang Riefky Romadhon	L
6.	2531	Jasmine Wahyu Puspita Wiyono	P
7.	2532	Mohammad Rafael Ramadhani	L
8.	2533	Muhammad Fairuz Izzun Nahdi	L

9.	2534	Muhammad Fazril Putra Nugraha	L
10.	2535	Muhammad Novan Afdiel Al Fathir	L
11.	2536	Muhammad Wildan Khoilullah	L
12.	2537	Muhammad Zimam Hafizuddin	L
13.	2538	Narayan Sultan Hadi Wijaya	L
14.	2539	Novan Arief Pratama	L
15.	2541	Nicole Alicia Putri	P
16.	2542	Riffat Fadil Labib	L
17.	2543	Rivanda Zahra Khairunnisa	P
18.	2544	Shofiyur Rohman Assidawi	L
19.	2545	Zinedin Erga Ramadhan	L
20.		Dwi Ayunda	P

Tabel 8. Data Peserta Didik Kelas III SDN 270 Gresik

Sumber : Data Profil Sekolah SDN 70 Gresik Tahun 2021

2) Data Guru dan Karyawan

No. Urut	Nama Tempat dan Tgl. Lahir NIP Pangkat Golongan	L/P	Ijazah Tertinggi	Jabatan di Sekolah ini	Status Kepegawaian
1	2	3	4	5	6
1	SISWANDI,S.Pd Gresik , 14 Juli 1967 19670714 1994031 008 Pembina IV A	P	S1 / 2004	Kepala Sekolah	PNS
2	ABDUL KHALIM, S.Pd. Gresik, 15-10-1964 196410151988031011. Pembina Tk I / IV B	L	S-1 /2005	Guru Kls IV	PNS

3	<p>INDAH FIDYAWATI,S.Pd. Gresik, 12-09-1976 19760912 1999121 001 Pembina IV A</p>	P	S-1 /2003	<p>Guru Kelas VI</p>	PNS
4	<p>FARIDA AINI, S.Pd. Gresik, 25-04-1994 19940425 201903 2 008 III A</p>	L	S-1 /2016	<p>Guru Kls V</p>	PNS
5	<p>PAMELA AYU LARASATI,S.Pd. Gresik, 21-05-1995 19950521 202012 2 023 III A</p>	P	S-1 /2017	Guru Kelas I	PNS
6	<p>LAILATUL BADRIYAH, S.Pd Gresik, 18-08-1982 NIG . 16131060043</p>	P	S-1 /2007	<p>Guru Kls III</p>	Sukwan/GTT
7	<p>FAIZATUL ABIDAH, S.Pd.I. Gresik, 14-05-181 NIG. 16131040132</p>	P	S-1/2003	<p>Guru MAPEL</p>	Sukwan/GTT

8	INDAH NUR AUDIYAH,S.Pd Gresik, 18-02-1989 NIG. 16131060045	P	S1/2011	Guru Kelas II	Sukwan/GTT
9	AHMAD FAHROZI MISBAH Gresik, 14 – 12 - 1999	L	SMK	PTT	TU
10	MUNAWAROH Gresik, 16 -09 -1980	P	SD	PTT	Penjaga Sekolah

Tabel 9. Data Guru dan Karyawan

Sumber : Data Profil Sekolah SDN 70 Gresik Tahun 2021

B. Paparan data

1. Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional *Sliduran* pada kelas III SDN 270 Gresik

SDN 270 Gresik merupakan sekolah dasar negeri yang terletak disalah satu Desa Sukorejo di Kabupaten Gresik. Pada kelas III SDN 270 Gresik telah menerapkan permainan tradisional *Sliduran* dalam pembelajaran sebelumnya. Permainan tradisional bersifat sangat fleksibel karena dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Permainan tradisional diimplementasikan guna menambah variasi dalam pembelajaran siswa sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan dan menambah antusiasme peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

. Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III antara lain sebagai berikut :

“Dalam melakukan implementasi permainan tradisional, biasanya dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Tematik, dalam pembelajaran Tematik membutuhkan pengembangan-pengembangan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton, sehingga dilakukanlah implementasi permainan tradisional agar menambah variasi dalam pembelajaran agar lebih menyenangkan”.

Dalam pelaksanaan implementasi permainan tradisional guru melakukan perencanaan seperti pembelajaran pada umumnya. Yaitu, guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya terdapat pendahuluan, inti dan penutup. Dalam menerapkan Implementasi Permainan tradisional, guru melakukan modifikasi terhadap permainan tradisional sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan KI dan KD yang berlaku. Sehingga pembelajaran tepat sasaran dan terencana dengan baik sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru bersama dengan peneliti yakni sebagai berikut :

“Dalam pelaksanaan implementasi permainan tradisional diperlukan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sehingga pembelajaran terlaksana dengan terstruktur dan dapat diketahui kompetensi apa saja yang harus dicapai oleh siswa. biasanya permainan akan diinputkan dalam pembelajaran tersebut”.

Fasilitas dan media yang digunakan dalam implementasi permainan tradisional sangatlah mudah ditemukan dan menggunakan peralatan yang ada dilingkungan sekitar, hal tersebut menjadi keunggulan dalam penerapan permainan tradisional yang mudah dan

mudah dalam penerapannya. Selain itu penerapan permainan tradisional siswa juga dapat menambah antusiasme siswa. Hal tersebut sesuai dengan hal yang disampaikan guru saat melakukan wawancara yakni sebagai berikut :

“Alat-alat yang digunakan sangat praktis, tidak susah untuk dicari, karena peralatan ada di lingkungan sekolah, ada beberapa peralatan permainan tradisional yang dibawa oleh siswa dari rumah seperti halnya kelereng. Penugasan membawa peralatan dilakukan pada saat pembelajaran sebelumnya sehingga siswa dapat menyiapkannya dari rumah”.

Sarana prasarana menjadi daya dukung sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal, dalam implementasi permainan tradisional guru memanfaatkan sarana prasarana yang praktis karena sarana prasarana diambil dari lingkungan sekitar.

Guru menerapkan bermacam-macam permainan tradisional salah satunya *Sliduran*. karena permainan tersebut merupakan permainan khas daerah dan para siswa telah mengenalnya sebelumnya. Selain itu permainan tradisional *Sliduran* dalam penerapannya tidak membutuhkan media dan sarana yang mahal. Karena permainan tradisional *Sliduran* hanya membutuhkan lapangan yang luas agar permainan dapat berjalan. Sedangkan SDN 270 Gresik telah memiliki sarana tersebut. Hal tersebut sesuai hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas III. Yaitu

“Permainan tradisional *Sliduran* tepat diterapkan pada pembelajaran karena, permainan ini sudah dimainkan anak-anak didaerah sini seperti secara turun menurun, jadi anak-anak telah mengenal dan masih memainkannya saat bermain di rumah. Dapat

diterapkan dalam pembelajaran sehingga siswa akan semangat bermain sambil belajar, pelajaran akan mudah diserap oleh siswa apabila pembelajaran diselingkan dengan permainan tradisional *Sliduran*. Permainan tradisional *Sliduran* hanya membutuhkan lapangan didepan kelas untuk menerapkan, pelaksanaannya dilakukan secara berkelompok menjadi satu, tidak ada kelompok-kelompok tertentu dan memungkinkan siswa untuk melakukan kontak secara langsung sehingga penilaian keterampilan sosial akan mudah dinilai”

Gambar 4.1 Wawancara Peneliti bersama Ibu Pamela

Ayu Larasati



Gambar 4.2 Halaman Sekolah



2. Implementasi Permainan tradisional “*Sliduran*”

a. Permainan Tradisional *Sliduran*

Permainan *Sliduran* merupakan permainan yang dimainkan dengan cara berkelompok. Untuk memainkan permainan *Sliduran* dibutuhkan paling sedikit 10 anak dalam memainkannya. Permainan tradisional *Sliduran* sama dengan permainan anak naga, hanya saja Permainan tradisional *Sliduran* memiliki lagu yang berbeda dengan lagu anak naga.

Peneliti menerapkan permainan tradisional *Sliduran* karena permainan *Sliduran* merupakan permainan yang telah banyak dikenal oleh anak-anak di kelas 3, namun permainan tersebut belum pernah diterapkan dalam pembelajaran. Saat peneliti memberikan informasi dan *pretest* untuk menguji pengetahuan siswa terkait dengan permainan tradisional *Sliduran*, terlihat antusiasme siswa

dan didapati hampir seluruh siswa menjawab mengetahui permainan tradisional *Sliduran* atau *Sleboran*. Beberapa siswa dapat menuliskan lagu yang dimainkan dalam permainan *Sliduran*.

Lagu yang digunakan dalam *Sliduran* adalah “*Slebor-slebor ono mantri mangan bubur, slebor-slebor kepanasan mundar mundur, slelelelebor*”.

b. Aturan dan cara bermain *Sliduran* :

- Pilih 2 anak yang akan berperan sebagai penjaga atau menjadi terowongan.
- Sisa Anak yang lainnya membentuk barisan memanjang seperti ular dan bergandengan.
- Tugas 2 anak penjaga adalah menangkap satu persatu pemain sampai lagu terakhir. Anak yang tertangkap berhak memilih untuk menjadi anak buah antara penjaga 1 atau penjaga 2. Anak yang tertangkap akan dijadikan anak buah dan berlindung di belakang penjaga yang telah dipilih.
- Setelah semua anak tertangkap, para penjaga 1 dan 2 akan saling merebut anak buah masing-masing. Penjaga dengan anak buah terbanyak akan menjadi pemenang.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan modifikasi terhadap permainan tradisional *Sliduran* yang di Implementasikan pada Kelas III SDN 270 Gresik. Aturan Tersebut Yaitu :

- Pilih 2 anak yang akan berperan sebagai penjaga atau menjadi terowongan.
 - Sisa 2 anak lainnya membuat barisan memanjang dan masing-masing anak memegang pundak temannya.
 - Anak-anak berjalan memutar terowongan dengan menyanyikan lagu *Sliduran*.
 - Anak yang tertangkap dapat memilih amplop warna yang diberikan guru. Dalam amplop warna tersebut, terdapat pertanyaan tentang mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk menjawab secara tepat dan lisan.
 - Siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan berkesempatan untuk memilih menjadi anak buah penjaga 1 atau penjaga 2.
 - Untuk siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan, akan mundur dari permainan dan menunggu giliran untuk bermain kembali.
 - Siswa yang mundur dari permainan, dapat bermain kembali ketika teman yang tertangkap selanjutnya dapat menjawab pertanyaan dan menyebutkan kata kunci “Tolong”.
- c. Pelaksanaan Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional *Sliduran* di Kelas III SDN 270 Gresik
- 1) Persiapan Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional *Sliduran*

Dalam persiapan didapatkan perencanaan tahap-tahap yang akan dilakukan pada implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran*.

Tahap pertama, peneliti melakukan pretest untuk mengetahui pemahaman siswa tentang permainan tradisional, termasuk permainan tradisional *Sliduran*. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan dengan cara menerapkan permainan tradisional *Sliduran* kepada subyek penelitian. Pada penerapan ini peneliti guru kelas menyiapkan desain pembelajaran dan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) termasuk penyusunan indikator, penyusunan pendahuluan, inti dan penutup, pemilihan media pembelajaran, dan evaluasi.

Tahap Kedua, Yaitu tahap Implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran*, pada tahap kedua merupakan penerapan secara langsung di lapangan yang telah dipersiapkan pada tahap pertama.

Tahap ketiga adalah tahap evaluasi, dimana tahap evaluasi merupakan tahap penilaian dari implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti juga memberikan *posttest* untuk mengukur perbandingan hasil pengetahuan siswa

tentang keterampilan tradisional *Sliduran*. Penilaian dan pengamatan perkembangan dilakukan oleh guru kelas dan peneliti sendiri.

2) Pelaksanaan Permainan Tradisional *Sliduran*

Dalam pelaksanaan permainan tradisional di lakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh guru dan peneliti, berikut alur dari pelaksanaan implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional adalah :

a) Kegiatan Pendahuluan

Dalam pendahuluan berisi tentang pembukaan kegiatan pembelajaran seperti berdoa, mengecek kehadiran, pemberian motivasi dan penyampaian kepada siswa tentang hal yang akan dipelajari, yaitu tentang permainan tradisional.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti berisi tentang alur pembelajaran yang akan dilaksanakan, dimana skenario pembelajaran ditulis dengan runtut sehingga mempermudah dalam implementasi pembelajaran. Dalam inti pembelajaran merupakan penerapan pendekatan saintifik sehingga terjadi proses yang meliputi unsur mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Dalam kegiatan inti

juga terdapat gambar, dan petunjuk cara memainkan permainan tradisional *Sliduran*.

Cara Implementasi Keterampilan sosial dalam permainan tradisional *Sliduran* seperti pengkodisian peserta didik, penjelasan tata cara, alur dan lagu dalam permainan *Sliduran*, penentuan siswa yang bersedia menjadi penjaga terowongan, dan pengumuman pemenang kelompok.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berisi alur akhir dari pembelajaran, dalam kegiatan penutup menjelaskan cara refleksi dan evaluasi kegiatan dalam pembelajaran, sekaligus melakukan doa sebelum siswa meninggalkan kelas.

Berikut alur kegiatan implementasi permainan tradisional *Sliduran* adalah sebagai berikut :

- Guru membuka pembelajaran seperti yang tertulis dalam RPP, seperti menanyakan kabar siswa, membaca doa, mengecek kehadiran siswa, memberikan motivasi dengan berdinamika tepuk semangat.

- Guru menanyakan kepada siswa, tentang sejauh mana pengetahuan siswa tentang permainan tradisional.
- Guru menjelaskan tentang permainan tradisional *Sliduran*, penjelasan memuat aturan dan cara bermain permainan tradisional *Sliduran*.
- Guru mencontohkan lagu permainan tradisional *Sliduran* setelah itu siswa menyanyikan lagu permainan tradisional *Sliduran* secara bersama-sama.
- Mengkondisikan peserta didik untuk secara bergantian agar keluar kelas dan memberntuk barisan sesuai dengan tertib.
- Menanyakan kesiapan siswa untuk bermain permainan tradisiona *Sliduran*.
- Peserta didik mulai bermain permaina tradisional *Sliduran*
- Guru mengawasi dan menertibkan peserta didik saat berjalannya permainan dan memberikan pertanyaan seputar mata pelajaran yang telah di persiapkan.

3. Evaluasi Permainan Tradisional *Sliduran*

Evaluasi merupakan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, pada tahap evaluasi guru kelas mengevaluasi kegiatan yang telah diimplementasikan, apabila dalam implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* didapati hasil yang dominan tidak muncul, maka guru kelas akan melakukan penyusunan ulang kegiatan hingga aspek-aspek keterampilan sosial terlihat pada siswa. Evaluasi dilakukan menggunakan tabel instrumen yang didalamnya memuat beberapa aspek Keterampilan Sosial menurut Cartledge, Milburn dan Beaty. selain menggunakan tabel peneliti menambahkan soal evaluasi guna mengetahui perkembangan pengetahuan siswa tentang permainan tradisional *Sliduran*.

4. Implikasi Permainan Tradisional *Sliduran*

Permainan tradisional *Sliduran* merupakan permainan yang dapat mengembangkan aspek keterampilan sosial yang diungkapkan oleh Beaty, Cartledge dan Milburn. Diantara aspek-aspek tersebut adalah melakukan kontak berinteraksi bermain bersama orang lain, menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi, menghindari konflik dengan orang lain, dan menunggu giliran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas 3 sebagai subjek penelitian dengan berjumlah 20 anak.

Gambae 4.3 Permainan Tradisional *Sliduran*



1) Sejarah Permainan Tradisional *Sliduran*

Permainan tradisional *Sliduran* merupakan permainan tradisional warisan jaman dahulu, permainan tradisional *Sliduran* merupakan permainan versi lain dari anak naga, permainan tradisional *Sliduran* berasal dari daerah Jawa khususnya Jawa Tengah.

2) Alat dan Bahan

Dalam permainan tradisional *Sliduran* tidak membutuhkan alat dan bahan secara khusus.

3) Jumlah Pemain

Dalam kelas 3 terdapat 20 siswa yang terdiri dari 5 perempuan dan 15 laki-laki. Namun pada saat implementasi didapatkan 2 siswa yang izin karena sakit.

4) Langkah dan Cara bermain

Secara umum tahap dan cara bermain permainan tradisional *Sliduran* dibagi menjadi berikut :

a) pengkondisian peserta didik, pengkondisian dimulai pada saat peserta didik melakukan kegiatan pembukaan didalam kelas dan setelah peserta didik keluar kelas, agar konsentrasi peserta didik lebih baik maka guru melakukan *Ice Breaking* untuk memfokuskan konsentrasi siswa sehingga memudahkan dalam pengkondisian siswa.

b) Tahap pemberian arahan

Pemberian arah dilakukan pada saat kegiatan inti di dalam kelas, dan diperjelas kembali di lapangan pada saat siswa akan memainkan permainan. pada tahap ini guru memilih peserta didik yang bersedia untuk menjadi penjaga terowongan dalam permainan tradisional *Sliduran*. Dua orang siswa yang menjadi penjaga terowongan adalah RF dan AF.

c) Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan merupakan tahap jalannya permainan tradisional *Sliduran*.

5) Jalannya Permainan

a) Guru menanyakan kesiapan penjaga terowongan untuk mengambil posisi yang telah ditentukan sehingga

memudahkan peserta didik lainnya untuk melewati terowongan tersebut. Penjaga terowongan akan membentuk terowongan dengan cara berhadapan dan menempelkan kedua tangan masing-masing dan diangkat sampai di atas kepala sehingga dapat membentuk seperti terowongan. Peserta didik lainnya membentuk barisan memanjang dan masing-masing anak memegang bahu temannya.

- b) Peserta didik yang berbaris memanjang akan berjalan melewati terowongan secara bertahap sambil menyanyikan lagu permainan tradisional *Sliduran*. Lagu permainan tradisional *Sliduran* yaitu :

Slebor-slebor

ono mantri mangan bubur

kepanasan mundar-mundur

Slelelelelelebor

- c) Saat lagu terakhir, penjaga terowongan bertugas untuk menangkap anak yang telah tertangkap didalam terowongan oleh penjaga.
- d) Anak yang tertangkap akan memilih satu amplop warna-warni yang diberikan oleh guru. Dalam amplop tersebut terdapat pertanyaan dengan topik mata pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa sebelumnya. Siswa yang tidak

dapat menjawab pertanyaan akan kalah dan menunggu temannya bermain. Untuk siswa yang dapat menjawab pertanyaan dapat memilih untuk menjadi anak buah RF atau AF sekaligus dapat membantu temannya dengan menyebutkan kata kunci “Tolong”.

- e) Permainan dilakukan secara berulang hingga barisan telah habis.
- f) Setelah barisan habis dan masing-masing penjaga telah memiliki anak buah, penjaga akan berebut anak buah. Pemain yang memiliki anak buah terbanyak adalah tim yang menjadi pemenang.

6) Indikator Perkembangan

- a) Melakukan kontak dan interaksi bermain bersama orang lain
Perkembangan keterampilan sosial melakukan kontak dan interaksi bersama orang lain terlihat pada 16 anak dari 18 siswa
- b) Menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi
Perkembangan keterampilan sosial menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi terlihat pada 16 anak dari 18 siswa
- c) Menghindari konflik dengan orang lain

Perkembangan keterampilan sosial menghindari konflik dengan orang lain terlihat pada 14 anak dari 18 siswa

d) Menunggu giliran

Perkembangan keterampilan sosial menunggu giliran terlihat pada 16 anak dari 18 siswa

Pada saat implikasi permainan tradisional *Sliduran* guru berperan sebagai fasilitator siswa dan sekaligus pemimpin dalam permainan, guru memberikan pertanyaan dan menentukan tepat atau tidak tepatnya jawaban siswa. keterampilan sosial yang dikembangkan dalam permainan tradisional *Sliduran* adalah melakukan kontak dan berinteraksi bermain bersama orang lain, menghindari konflik dengan orang lain, menyelesaikan konflik yang dihadapi, dan menunggu giliran.

C. Hasil Penelitian

Hasil implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* pada kelas III SDN 270 Gresik dapat mengembangkan keterampilan sosial Melakukan kontak dan berinteraksi bermain bersama orang lain, menghindari konflik dengan orang lain, menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi, dan menunggu giliran. Hal tersebut dapat dibuktikan pada saat evaluasi pembelajaran melalui tabel instrumen penilaian yang telah dibuat. Keterampilan sosial terlihat dominan berperan pada saat siswa bermain permainan tradisional *Sliduran*.

a. Melakukan kontak dan berinteraksi bermain bersama orang lain

Dalam permainan tradisional *Sliduran* hampir seluruh gerak tubuh sangat mendukung untuk melakukan interaksi saat bermain, karena dalam memainkannya membutuhkan interaksi bersama orang lain. pada aturan bermain permainan tradisional *Sliduran*, terdapat aturan yang mengharuskan siswa untuk memegang pundak teman yang ada didepannya. Sehingga secara langsung siswa melakukan interaksi bersama teman yang ada didepannya. Selain itu siswa juga mendapatkan pengaruh untuk melakukan komunikasi. Komunikasi yang didapatkan pada implikasi permainan tradisional *Sliduran* adalah adanya saling menguatkan dan saling mendukung antara pemain, seperti yang dilakukan siswa ZH yang meminta AL untuk memegang pundak ZH agar tidak terlepas dan tetap dibelakangnya. Hal tersebut dapat menumbuhkan rasa kedekatan dan kepedulian yang ada dalam diri siswa sehingga membentuk keterampilan sosial yang baik yang dapat membekali siswa dalam hidup bermasyarakat. Hal tersebut juga sesuai dengan indikator keberhasilan dalam keterampilan sosial menurut Schneider bahwa seseorang dianggap berhasil apabila seseorang dapat menangkap sebuah informasi dalam lingkungan pergaulan sehingga terciptanya sebuah interaksi dan bergaul secara harmonis. sesuai Aspek bergaul dan berinteraksi secara harmonis juga dikemukakan oleh Beaty, dalam lingkungan atau interaksi harmonis

akan menyebabkan hubungan yang baik sehingga memungkinkan untuk memunculkan aspek membuang hasrat dalam berkelahi.

Selain itu aspek yang memungkinkan untuk dikembangkan lainnya adalah berinteraksi dengan teman sebaya dan saling memberi, adanya interaksi yang dilakukan secara terus menerus, selain menumbuhkan interaksi yang harmonis sehingga dapat mengembangkan juga aspek-aspek lainnya seperti menghargai dan berbagi sesama.

b. Menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi

Untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi, guru menambahkan alur pada permainan tradisional *Sliduran*, yaitu dengan cara mengadakan suatu konflik dalam permainan tradisional *Sliduran*. guru melakukan penambahan alur pada permainan tradisional dengan memberikan pertanyaan pada saat siswa tertangkap oleh penjaga. Pertanyaan tersebut menjadi konflik yang dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam bersikap menghadapi konflik.

Sikap menghadapi konflik tersebut dapat mengembangkan keterampilan sosial dalam membentuk perilaku yang dapat memberikan kesadaran bagi siswa tentang resiko yang terjadi. Soal yang diberikan pada saat permainan tradisional *Sliduran* adalah materi yang pernah diajarkan oleh guru sebelumnya. Hal tersebut dapat memberikan kesadaran tentang bagaimana resiko apabila siswa tidak

mendengarkan guru dengan baik. sesuai dengan ciri keterampilan sosial menurut Elksin pada perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik siswa dikatakan berhasil apabila siswa dapat mendengarkan guru dengan baik dan mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik.

c. Menghindari konflik bersama orang lain

Permainan tradisional *Sliduran* dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam menghindari konflik, Pada akhir permainan tradisional *Sliduran* terdapat dua penjaga yang memiliki anak buah yang diperoleh pada saat penjaga menangkap salah satu anak dalam barisan. Pada saat siswa yang tertangkap dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan benar siswa berhak memilih antara penjaga RF dan AF. Pada saat memainkan permainan, AF mendapatkan anak buah paling banyak yaitu 14 anak sedangkan RF mendapatkan 4 anak. RF telah berusaha merebut anak buah AF, namun tim AF tetap memenangkan pertandingan. Pada saat RF akan merebut anak buah AF didapati konflik antara AF dan RF dan beberapa anak lainnya terpengaruh untuk mengikutinya. Namun keterampilan sosial dalam menghindari konflik lebih banyak terlihat pada 14 anak dari 18 anak yang memainkannya. keterampilan sosial dalam menghindari konflik pada permainan tradisional *Sliduran* lebih dominan terlihat pada 14 anak. sedangkan terdapat 1 anak yang menciptakan konflik dan 3 yang lain mengikutinya. 4 anak yang

dinilai belum terlihat pada keterampilan sosial *Sliduran* dibutuhkan pembiasaan khusus, yaitu dengan membiasakan bermain permainan tradisional maka akan terbentuknya sikap sportif dan menanamkan pada diri siswa bahwa dalam permainan didapatkan kekalahan dan kemenangan. Setelah siswa terbiasa dalam permainan dan tertanam prinsip tersebut, keterampilan sosial siswa dalam menghindari konflik akan lebih terlatih dengan baik.

Sikap yang tampak pada keterampilan sosial dalam permainan tradisional *Sliduran* ini sesuai dengan ciri keterampilan menurut Elksin pada pengembangan perilaku interpersonal dan pada diri sendiri yaitu keterampilan dalam menjalin persahabatan dan keterampilan dalam memperkirakan sesuatu yang akan terjadi dan dampaknya pada situasi tertentu.

d. Menunggu Giliran

Keterampilan sosial dalam menunggu giliran dapat terlihat dalam implikasi permainan tradisional *Sliduran* pada saat salah satu anak tertangkap oleh penjaga, siswa yang lainnya sedang menunggu giliran untuk ditangkap selanjutnya. Dalam menunggu giliran didapati 10 anak yang tetap menunggu dalam barisan dengan tertib, terdapat 6 anak yang keluar dari barisan namun pada saat kembali menyanyikan lagu anak-anak kembali lagi, terdapat 2 anak yang keluar dari barisan sambil mengganggu teman yang lain sehingga membutuhkan

pengkondisian dan pengarahan secara khusus agar dapat berbaris kembali.

Pada implikasi keterampilan sosial menunggu giliran ini dapat juga mengembangkan aspek keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Beaty yaitu menghargai hak sesama, melihat sudut pandang orang lain dan bergaul serta berinteraksi secara harmonis. Pada keterampilan sosial menunggu giliran terdapat cara berpikir siswa perihal menghargai hak temannya pada saat berbaris dalam permainan. pada saat siswa dapat melihat sudut pandang orang lain maka siswa tetap mengikuti aturan permainan dengan tertib. Perihal siswa yang membutuhkan pengkondisian secara khusus dapat diberikan perlakuan berupa pembiasaan sehingga keterampilan siswa dalam menunggu giliran dapat terlatih dengan baik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Temuan Hasil Penelitian

1. Hasil implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* pada kelas III SDN 270 Gresik

Dari hasil penelitian implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* pada kelas III di UPT SDN 270 Gresik, ditemukan adanya aspek keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Beaty, Cartledge dan Milburn. Aspek tersebut dimuat dalam evaluasi keterampilan sosial pada pembelajaran siswa, penyusunan evaluasi tersebut mengambil aspek-aspek yang berkemungkinan untuk terlihat dan dapat mewakili aspek lainnya. Aspek keterampilan siswa lebih dominan terlihat pada saatn implikasi permainan tradisional *Sliduran* seperti tabel penilaian di bawah ini :

Tabel 10. Hasil penilaian keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* UPT SDN 270 Gresik

No	NAMA	Aspek Keterampilan Sosial							
		Melakukan kontak, berinteraksi bermain bersama orang lain		Menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi		Menghindari konflik dengan orang lain		Menunggu giliran	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1.	IRSYAM	√		√		√		√	
2.	RIFI	√		√			√	√	
3.	BILQIS								
4.	DEVINA		√		√	√		√	

5.	GILANG		√	√		√		√	
6.	JASMINE								
7.	RAFAEL	√		√		√		√	
8.	FAIRUZ	√		√		√		√	
9.	FAZRIL	√		√		√		√	
10.	AFDIL	√		√			√	√	
11.	WILI	√		√			√		√
12.	HAFIZ	√		√		√		√	
13.	NARA	√		√			√		√
14.	NOVAN	√		√		√		√	
15.	ALICIA	√		√		√		√	
16.	RIFFAT	√		√		√		√	
17.	ZAHRA	√		√		√		√	
18.	FIYUR	√			√	√		√	
19.	ERGA	√		√		√		√	
20.	AYUNDA	√		√		√		√	

Keterangan :

Beri tanda centang (√) untuk yang memenuhi kriteria

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

 : Tidak Masuk

No.	Aspek yang diimplementasikan	Jumlah Terlihat	Jumlah Tidak Terlihat	Siswa tidak masuk
1.	Melakukan kontak, berinteraksi bermain bersama orang lain	16	2	2
2.	Menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi	16	2	2
3.	Mengindari konflik dengan orang lain	14	4	2
4.	Menunggu giliran	16	2	2

a. Melakukan kontak dan berinteraksi bermain bersama orang lain

Aspek keterampilan sosial melakukan kontak dan berinteraksi serta bermain bersama diperlihatkan pada 16 siswa. Permainan tradisional *slidruan* memungkinkan adanya interaksi secara langsung sehingga aspek melakukan kontak dan berinteraksi bermain bersama orang lain dapat terlihat pada siswa. Adanya interaksi dalam permainan tradisional *Sliduran* memungkinkan mengembangkan aspek keterampilan sosial lain yang dikemukakan oleh Beaty, Cartledge dan Milburn.

Dalam permainan tradisional *Sliduran* hampir seluruh gerak tubuh sangat mendukung untuk melakukan interaksi saat bermain, karena dalam memainkannya membutuhkan interaksi bersama orang lain. pada aturan bermain permainan tradisional *Sliduran*, terdapat aturan yang mengharuskan siswa untuk memegang pundak teman yang ada didepannya. Sehingga secara langsung siswa melakukan interaksi bersama teman yang ada didepannya. Selain itu siswa juga mendapatkan pengaruh untuk melakukan komunikasi. Komunikasi yang didapatkan pada implikasi permainan tradisional *Sliduran* adalah adanya saling menguatkan dan saling mendukung antara pemain, seperti yang dilakukan siswa ZH yang meminta AL untuk memegang pundak ZH agar tidak terlepas dan tetap dibelakangnya. Hal tersebut dapat menumbuhkan rasa kedekatan dan kepedulian yang ada dalam diri siswa sehingga membentuk keterampilan sosial yang baik yang dapat membekali siswa dalam hidup bermasyarakat. Hal tersebut juga sesuai dengan indikator keberhasilan dalam keterampilan sosial menurut Schneider bahwa seseorang dianggap berhasil apabila seseorang dapat menangkap sebuah informasi dalam lingkungan pergaulan sehingga terciptanya sebuah interaksi dan bergaul secara harmonis. sesuai Aspek bergaul dan berinteraksi secara harmonis juga dikemukakan oleh Beaty, dalam lingkungan atau interaksi harmonis akan menyebabkan hubungan yang baik sehingga memungkinkan untuk memunculkan aspek membuang hasrat dalam berkelahi.

Selain itu aspek yang memungkinkan untuk dikembangkan lainnya adalah berinteraksi dengan teman sebaya dan saling memberi, adanya interaksi yang dilakukan secara terus menerus, selain menumbuhkan interaksi yang harmonis sehingga dapat mengembangkan juga aspek-aspek lainnya seperti menghargai dan berbagi sesama.

b. Menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi

Aspek keterampilan sosial menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi diperlihatkan pada 16 siswa. Guru menambahkan alur pada permainan tradisional *Sliduran* dengan cara memberikan pertanyaan saat siswa tertangkap. Untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi, guru menambahkan alur pada permainan tradisional *Sliduran*, yaitu dengan cara mengadakan suatu konflik dalam permainan tradisional *Sliduran*. guru melakukan penambahan alur pada permainan tradisional dengan memberikan pertanyaan pada saat siswa tertangkap oleh penjaga. Pertanyaan tersebut menjadi konflik yang dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam bersikap menghadapi konflik.

Sikap menghadapi konflik tersebut dapat mengembangkan keterampilan sosial dalam membentuk perilaku yang dapat memberikan kesadaran bagi siswa tentang resiko yang terjadi. Soal yang diberikan pada saat permainan tradisional *Sliduran* adalah materi

yang pernah diajarkan oleh guru sebelumnya. Hal tersebut dapat memberikan kesadaran tentang bagaimana resiko apabila siswa tidak mendengarkan guru dengan baik. sesuai dengan ciri keterampilan sosial menurut Elksin pada perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik siswa dikatakan berhasil apabila siswa dapat mendengarkan guru dengan baik dan mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik.

c. Menghindari konflik bersama orang lain

Pada keterampilan sosial menghindari konflik bersama orang lain dominan terlihat yaitu pada 14 siswa pada saat melakukan implikasi permainan tradisional *Sliduran*. Permainan tradisional *Sliduran* dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam menghindari konflik, Pada akhir permainan tradisional *Sliduran* terdapat dua penjaga yang memiliki anak buah yang diperoleh pada saat penjaga menangkap salah satu anak dalam barisan. Pada saat siswa yang tertangkap dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan benar siswa berhak memilih antara penjaga RF dan AF. Pada saat memainkan permainan, AF mendapatkan anak buah paling banyak yaitu 14 anak sedangkan RF mendapatkan 4 anak. RF telah berusaha merebut anak buah AF, namun tim AF tetap memenangkan pertandingan. Pada saat RF akan merebut anak buah AF didapati konflik antara AF dan RF dan beberapa anak lainnya terpengaruh untuk mengikutinya. Namun keterampilan sosial dalam menghindari

konflik lebih banyak terlihat pada 14 anak dari 18 anak yang memainkannya. keterampilan sosial dalam menghindari konflik pada permainan tradisional *Sliduran* lebih dominan terlihat pada 14 anak. sedangkan terdapat 1 anak yang menciptakan konflik dan 3 yang lain mengikutinya. 4 anak yang dinilai belum terlihat pada keterampilan sosial *Sliduran* dibutuhkan pembiasaan khusus, yaitu dengan membiasakan bermain permainan tradisional maka akan terbentuknya sikap sportif dan menanamkan pada diri siswa bahwa dalam permainan didapatkan kekalahan dan kemenangan. Setelah siswa terbiasa dalam permainan dan tertanam prinsip tersebut, keterampilan sosial siswa dalam menghindari konflik akan lebih terlatih dengan baik.

Sikap yang tampak pada keterampilan sosial dalam permainan tradisional *Sliduran* ini sesuai dengan ciri keterampilan menurut Elksin pada pengembangan perilaku interpersonal dan pada diri sendiri yaitu keterampilan dalam menjalin persahabatan dan keterampilan dalam memperkirakan sesuatu yang akan terjadi dan dampaknya pada situasi tertentu..

d. Menunggu Giliran

Keterampilan sosial dalam menunggu giliran dapat terlihat dalam implikasi permainan tradisional *Sliduran* yaitu pada 16 siswa saat salah satu anak tertangkap oleh penjaga, siswa yang lainnya sedang menunggu giliran untuk ditangkap selanjutnya. Keterampilan

sosial dalam menunggu giliran dapat terlihat dalam implikasi permainan tradisional *Sliduran* pada saat salah satu anak tertangkap oleh penjaga, siswa yang lainnya sedang menunggu giliran untuk ditangkap selanjutnya. Dalam menunggu giliran didapati 10 anak yang tetap menunggu dalam barisan dengan tertib, terdapat 6 anak yang keluar dari barisan namun pada saat kembali menyanyikan lagu anak-anak kembali lagi, terdapat 2 anak yang keluar dari barisan sambil mengganggu teman yang lain sehingga membutuhkan pengkondisian dan pengarahan secara khusus agar dapat berbaris kembali.

Pada implikasi keterampilan sosial menunggu giliran ini dapat juga mengembangkan aspek keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Beaty yaitu menghargai hak sesama, melihat sudut pandang orang lain dan bergaul serta berinteraksi secara harmonis. Pada keterampilan sosial menunggu giliran terdapat cara berpikir siswa perihal menghargai hak temannya pada saat berbaris dalam permainan. pada saat siswa dapat melihat sudut pandang orang lain maka siswa tetap mengikuti aturan permainan dengan tertib. Perihal siswa yang membutuhkan pengkondisian secara khusus dapat diberikan perlakuan berupa pembiasaan sehingga keterampilan siswa dalam menunggu giliran dapat terlatih dengan baik.

Pelatihan keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran sehingga keterampilan sosial

siswa dalam pembelajaran dapat diketahui perkembangannya. Selain itu penambahan atau penyesuaian alur dalam permainan tradisional sangat dibutuhkan guna menyesuaikan pada kurikulum pembelajaran. Sehingga walaupun diterapkan permainan tradisional *Sliduran*, guru dan siswa tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu implementasi permainan tradisional lainnya juga sangat penting bagi siswa guna menyiapkan siswa agar terampil dalam menjalin kehidupan dalam masyarakat, mengingat keterampilan sosial sering menjadi pengukur dalam keberhasilan siswa di masa depan.

Dari hasil penelitian diatas dapat ditemukan bahwa implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* dapat memunculkan aspek keterampilan sosial. Diantara keterampilan sosial tersebut dikemukakan oleh Beaty, Cartledge dan Milburn. aspek keterampilan tersebut adalah berinteraksi dan bermain bersama bersama orang lain, menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi, menghindari konflik dengan orang lain dan menunggu giliran. Dari aspek-aspek yang terlihat pada siswa, aspek tersebut juga dapat memungkinkan untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial lainnya seperti aspek saling menghargai, berbagi, keterampilan dalam melihat sudut pandang orang lain, keterampilan dalam menjalin hubungan secara harmonis, dan lain-lain. Namun pada pengembangan aspek ini membutuhkan penelitian lebih lanjut untuk dapat mengetahui hasil yang lebih jelas.

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Implementasi Keterampilan Sosial Permainan Tradisional *Sliduran* di SDN 270 Gresik

Dalam pelaksanaan implementasi keterampilan sosial dalam permainan tradisional *Sliduran*, peneliti menemukan adanya faktor pendukung dan faktor penghambat, faktor pendukung merupakan faktor yang mendukung jalannya penelitian agar rencana penelitian dapat diimplikasikan dengan mudah. Sedangkan faktor penghambat merupakan faktor yang menghambat peneliti dalam melakukan penelitian. faktor penghambat merupakan sebuah masalah yang harus dipecahkan oleh peneliti dan guru kelas sehingga terciptanya sebuah alternatif agar implementasi permainan tradisional *Sliduran* tetap berjalan dengan baik. faktor pendukung dan faktor penghambat dapat berasal dari siswa, guru, lingkungan dan lain-lain.

a. Faktor pendukung

Faktor-faktor pendukung dalam implementasi keterampilan sosial dalam permainan tradisional *Sliduran* di SDN 270 Gresik diantaranya adalah :

1) Terdapat Kurikulum yang Mendukung

Faktor pendukung yang utama yaitu tersedianya kurikulum yang telah tersusun dalam mata pembelajaran siswa kelas III di SDN 270 Gresik, sehingga memungkinkan pendidik untuk menginputkan permainan tradisional *Sliduran* pada pembelajaran. Permainan diinputkan pada mata pembelajaran Tematik kelas III Tema Benda di Sekitarku, Subtema Perubahan Wujud Benda,

Pembelajaran ke-4. Pada fokus mata pembelajaran PJOK dimana pada kompetensi dasar mendukung permainan tradisional untuk diimplementasikan.

2) Semangat dan Antusias Peserta didik

Adanya antusiasme dan semangat peserta didik untuk belajar dan bermain sangat tinggi sehingga permainan tradisional *Sliduran* sangat lancar diimplementasikan. Peserta didik bahkan menginginkan permainan tradisional *Sliduran* untuk dimainkan kembali pada pembelajaran selanjutnya

3) Pengetahuan pendidik tentang permainan tradisional *Sliduran*

Pengetahuan Pendidik dalam permainan tradisional *Sliduran* sangat dibutuhkan guna mendukung jalannya permainan. guru kelas SDN 270 Gresik, telah mengetahui secara mendalam tentang permainan Tradisional "*Sliduran*". karena permainan tradisional *Sliduran* merupakan permainan khas daerah yang sampai sekarang masih dilestarikan.

4) Mudah nya akses sarana dan media dalam implementasi permainan tradisional *Sliduran*

Media dalam permainan tradisional *Sliduran* tidak membutuhkan peralatan yang mahal, dan mudah ditemukan. Akses sarana yang diperlukan yaitu lahan yang luas seperti lapangan di depan kelas yang dimanfaatkan oleh guru kelas III SDN 270 Gresik untuk mengimplikasikan permainan tradisional *Sliduran*. Media dalam

implementasi ini menggunakan bahan yang ada disekitar, yang digunakan agar siswa dapat dengan mudah memahami konsep materi yang akan disampaikan. Selain itu kreatifitas guru SDN 270 Gresik juga dibutuhkan untuk memanfaatkan bahan dalam pembuatan media sederhana.

b. Faktor Penghambat

Diantara faktor-faktor penghambat dalam implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* adalah :

1) Waktu Implementasi Terbatas

Waktu pelaksanaan Implementasi Permainan Tradisional *Sliduran* menjadi kurang efektif dikarenakan pengkondisian peserta didik membutuhkan waktu yang cukup lama sedangkan waktu implementasi dalam pembelajaran terbatas. Fokus siswa mudah terpecah karena permainan dilakukan di luar ruangan sehingga, banyak siswa dari kelas lain pada saat jam kosong memanggil-manggil dan mengajak berbicara.

2) Penilaian aspek keterampilan sosial terbatas

Dari banyak aspek keterampilan sosial yang seharusnya dapat diinputkan dalam penilaian menjadi terbatas dikarenakan permainan tradisional *Sliduran* diinputkan pada mata pelajaran tematik, sedangkan dalam mata pelajaran tematik terdapat banyak tujuan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada keterampilan sosial saja. sehingga tidak memungkinkan untuk mengamati

seluruh aspek keterampilan sosial yang ada. Aspek keterampilan sosial yang menjadi instrumen penilaian diambil berdasarkan kemungkinan aspek yang muncul saat dijalankannya permainan.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* yang dilakukan oleh guru kelas III di SDN 270 Gresik, yaitu melalui 3 tahapan yaitu, Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, dan Tahap Evaluasi. 1) Tahap Perencanaan, merupakan tahap persiapan dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada tahap ini guru menyusun indikator, tujuan pembelajaran, kegiatan inti, pendahuluan dan penutup serta pemikiran media yang akan digunakan. Pada tahap ini guru juga menyiapkan evaluasi pembelajaran untuk peserta didik. 2) Tahap Pelaksanaan, pada tahap pelaksanaan merupakan tahap implikasi permainan tradisional *Sliduran* yang akan disiapkan pada tahap pertama. 3) Tahap Evaluasi, tahap evaluasi merupakan tahap tindak lanjut dan tahap pengukuran berhasil tidaknya pembelajaran pada siswa terutama penilaian instrumen keterampilan sosial menurut Beaty, Cartledge dan Milburn. pada tahap ini didapati berapa siswa yang memunculkan aspek-aspek keterampilan sosial yang diharapkan.

Terdapat faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini. Faktor pendukung tersebut adalah : 1) Terdapat kurikulum

yang mendukung, 2) Semangat dan Antusias Peserta didik, 3) Pengetahuan pendidik tentang permainan tradisional *Sliduran*, 4) Mudahnya akses sarana dan media dalam implementasi permainan tradisional *Sliduran*. Sedangkan yang menjadi faktor penghambat dalam Implementasi Keterampilan sosial melalui permainan tradisional *Sliduran* adalah : 1) Waktu Implementasi Terbatas, 2) Penilaian aspek keterampilan sosial terbatas.

B. SARAN

Peneliti memberikan saran agar subjek dan objek yang menjadi sasaran penelitian dapat menjadikan saran sebagai masukan dan pengembangan pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melatih keterampilan sosial siswa dibutuhkan implementasi permainan tradisional yang bervariasi yang bersifat konsisten, mengingat antusias siswa yang sangat besar dalam melakukan pembelajaran yang diimbangi dengan permainan. Perlunya perencanaan waktu dan tempat secara maksimal agar implementasi permainan tradisional dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriandi, Irwan. 2017. "Implementasi Qanun Nomor 11 Tahun 2002 Tentang Syariat Islam Di Kota Langsa." *Repository Universitas Medan Area*.
- Bisri, M Kholil. 2019. "Implementasi Strategi Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 6 Kab Tangerang SMA Negeri 15 Kab Tangerang Dan SMA Negeri 18 Kab Tangerang." *Repository UIN MH Banten*.
- Chandra, Hardiyana Rizky. 2019. *Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Tembang Dolanan*. Skripsi, Semarang: UNNES Repository.
- Febrianti, Ritu Getta. 2018. *Pengaruh Metode Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi, Jombang: Repository STIKESICME.
- Firman, Ade. 2011. "Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru." *Repository UIN Suska*.
- Fitriani, Wahjoedi, Siti Malikhah Towaf. 2017. "Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SD Melalui Penerapan Model Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar." *Jurnal Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang*.
- Gustiana Mega Anggita, Dkk. 2018. "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa." *Journal Of Sport Science And Education (JOSSAE)*.

- Handani, Furkanawati. 2019. *Analisis Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. Malang: Etheses Uin Malang.
- Hermin Tri Wahyuni, Dkk. . 2017. “Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD.” *Jurnal Universitas Negeri Malang*.
- Kusumawati, Oktaria. 2017. “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Volume 4 Nomor 2*.
- Latifah, Nurul. 2018. “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Tematik.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
2020. *Pengertian Implementasi Menurut Para Ahli*. 07 November. Diakses Februari 11, 2021.
<https://www.dosenpendidikan.Co.Id/Implementasi-Adalah/>.
- Prasasti, Nyuhani. 2018. *Efektivitas Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak Di TK Dharmawanita 02 Blitar*. Malang: Etheses UIN Malang.
- Rahardjo, Mudjia. 2017. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif Konsep Dan Prosedurnya*. Malang: Program Pascasarjana UIN Malang.
- Sholikhah, Isnati. 2014. *Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Untuk Usia 4-5 Tahun Di Play Group Dan Tpa Alam Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukiman. 2017. *Seri Pendidikan Orang Tua : Mendampingi Anak Dalam Permainan Interaktif Elektronik (Games)*. Jakarta:

Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Direktorat
Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan
Masyarakat Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Supriyono, Andreas. 2018. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dahulu*. Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Syamsudin. 2019. “Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Mi/Sddalam Pembelajaran Ipa Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad.” *Jurnal Tarbawi Stai Al Fithrah*.

Tyas Martika Anggriana, Asroful Kadafi, Risca Pramudia Trisnani. 2017. “Peran Konselor Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Difabel.” *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat UNIPMA*.

Ulum, Chafidhatul. 2018. “Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V Mi Muhammadiyah Selo Kulon Progo.” *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.

Bisri, M Kholil. 2019. “Implementasi strategi pembelajaran contextual teaching and learning dalam mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 6 Kab Tangerang SMA Negeri 15 Kab Tangerang dan SMA Negeri 18 Kab Tangerang.” *Repository UIN MH Banten*.

- Apriandi, Irwan. 2017. "Implementasi Qanun Nomor 11 Tahun 2002 Tentang Syariat Islam Di Kota Langsa." *Repository Universitas Medan Area*.
- Bisri, M Kholil. 2019. "Implementasi Strategi Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 6 Kab Tangerang SMA Negeri 15 Kab Tangerang Dan SMA Negeri 18 Kab Tangerang." *Repository UIN MH Banten*.
- Chandra, Hardiyani Rizky. 2019. *Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Tembang Dolanan*. Skripsi, Semarang: UNNES Repository.
- Febrianti, Ritu Getta. 2018. *Pengaruh Metode Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi, Jombang: Repository STIKESICME.
- Firman, Ade. 2011. "Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru." *Repository UIN Suska*.
- Fitriani, Wahjoedi, Siti Malikhah Towaf. 2017. "Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SD Melalui Penerapan Model Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar." *Jurnal Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang*.
- Gustiana Mega Anggita, Dkk. 2018. "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa." *Journal Of Sport Science And Education (JOSSAE)*.

- Handani, Furkanawati. 2019. *Analisis Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. Malang: Etheses Uin Malang.
- Hermin Tri Wahyuni, Dkk. . 2017. “Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD.” *Jurnal Universitas Negeri Malang*.
- Kusumawati, Oktaria. 2017. “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Volume 4 Nomor 2*.
- Latifah, Nurul. 2018. “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Tematik.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
2020. *Pengertian Implementasi Menurut Para Ahli*. 07 November. Diakses Februari 11, 2021.
<https://www.dosenpendidikan.Co.Id/Implementasi-Adalah/>.
- Prasasti, Nyuhani. 2018. *Efektivitas Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak Di TK Dharmawanita 02 Blitar*. Malang: Etheses UIN Malang.
- Rahardjo, Mudjia. 2017. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif Konsep Dan Prosedurnya*. Malang: Program Pascasarjana UIN Malang.
- Sholikhah, Isnati. 2014. *Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Untuk Usia 4-5 Tahun Di Play Group Dan Tpa Alam Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukiman. 2017. *Seri Pendidikan Orang Tua : Mendampingi Anak Dalam Permainan Interaktif Elektronik (Games)*. Jakarta:

Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Direktorat
Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan
Masyarakat Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Supriyono, Andreas. 2018. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dahulu*. Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Syamsudin. 2019. “Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Mi/Sddalam Pembelajaran Ipa Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad.” *Jurnal Tarbawi Stai Al Fithrah*.

Tyas Martika Anggriana, Asroful Kadafi, Risca Pramudia Trisnani. 2017. “Peran Konselor Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Difabel.” *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat UNIPMA*.

Ulum, Chafidhatul. 2018. “Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V Mi Muhammadiyah Selo Kulon Progo.” *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.

Bisri, M Kholil. 2019. “Implementasi strategi pembelajaran contextual teaching and learning dalam mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 6 Kab Tangerang SMA Negeri 15 Kab Tangerang dan SMA Negeri 18 Kab Tangerang.” *Repository UIN MH Banten*.

LAMPIRAN

LAMPIRAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA
Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional
pada SDN 270 Gresik

Nama : Pamela Ayu Larasati

Alamat : Kebomas, Gresik

Pekerjaan : Guru kelas III

Usia : 26

Hari/Tanggal : Rabu, 27 / Oktober / 2021

Tempat : Ruang kelas 3

1. Apakah sebelumnya pernah diterapkan permainan tradisional dalam pembelajaran ?

P : Pernah

2. Permainan apa saja yang pernah diterapkan sebelumnya ?

P : Kelereng, gobak sodor, Lompat tali, Sleboran (*Sliduran*)

3. Berdasarkan apakah pemilihan implrmentasi permainan tradisional diterapkan ?

P : Dalam melakukan praktik permainan tradisional, biasanya dilakukan

sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti di pembelajaran

Tematik membutuhkan pengembangan-pengembangan pembelajaran

sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton, sehingga

dilakukanlah permainan tradisional agar menambah variasi dalam pembelajaran agar lebih menyenangkan.

4. Bagaimana cara permainan tradisional diterapkan ?

P : Dalam pelaksanaan implementasi permainan tradisional diperlukan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sehingga pembelajaran terlaksana dengan terstruktur dan dapat diketahui kompetensi apa saja yang harus dicapai oleh siswa. biasanya permainan akan diinputkan dalam pembelajaran tersebut.

5. Bagaimana Evaluasi Permainan Tradisional ?

P : Evaluasi dilakukan seperti pada umumnya, biasanya mengikuti pada buku guru, yang kemudian disusun pada RPP namun jika diperlukan penilaian tambahan maka ditambahkan.

6. Bagaimana Penggunaan media pada permainan tradisional ?

P : Alat-alat yang digunakan sangat praktis, tidak susah untuk dicari, karena peralatan ada di lingkungan sekolah, ada beberapa peralatan permainan tradisional yang dibawa oleh siswa dari rumah seperti halnya kelereng. Penugasan membawa peralatan dilakukan pada saat pembelajaran sebelumnya sehingga siswa dapat menyiapkannya dari rumah.

7. Apa saja kesulitan-kesulitan saat diterapkannya permainan tradisional ?

P : Tidak ada media yang benar-benar mendukung pada saat diterapkan permainan tradisional agar pembelajaran dapat diajarkan dengan

maksimal, terkadang anak-anak lebih fokus bermain sehingga pembelajaran tidak dapat terserap dengan baik.

8. Apakah permainan tradisional *Sliduran* tepat diterapkan dikelas 3 ?

P : Saya rasa sangat cocok karena anak-anak menyukai permainan dan sangat semangat apabila bermain sambil belajar.

9. Mengapa memilih menerapkan permainan tradisinal *sliduran* dalam pembelajaran ?

P : “Permainan tradisional *Sliduran* tepat diterapkan pada pembelajaran karena, permainan ini sudah dimainkan anak-anak didaerah sini seperti secara turun menurun, jadi anak-anak telah mengenal dan masih memainkannya saat bermain di rumah. Dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga siswa akan semangat bermain sambil belajar, pelajaran akan mudah diserap oleh siswa apabila pembelajaran diselipkan dengan permainan tradisional *Sliduran*. Permainan tradisional *Sliduran* hanya membutuhkan lapangan didepan kelas untuk menerapkan, pelaksanaannya dilakukan secara berkelompok menjadi satu, tidak ada kelompok-kelompok tertentu dan memungkinkan siswa untuk melakukan kontak secara langsung sehingga penilaian keterampilan sosial akan mudah dinilai”

Kesimpulan :

Permainan tradisional pernah dan tepat diterapkan pada kelas III SDN 270 Gresik. Permainan tradisional yang pernah di terapkan adalah kelereng, gobak sodor, lompat tali dan sleboran (*Sliduran*). permainan tradisional dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti di pembelajaran tematik membutuhkan pengembangan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton, media yang dilakukan adalah media yang seadanya yang terdapat dilingkungan sekolah. evaluasi yang dilakukan menggunakan pedoman buku guru dan kadang dilakukan penambahan. Penilaian tersebut disusun dalam RPP. Dalam praktik permainan tradisional siswa sangat antusias dan semangat, namun belum ada media yang dapat mendukung agar pembelajaran dapat terserap secara maksimal. Permainan Tradisional *Sliduran* diterapkan pada siswa kelas III karena tidak membutuhkan media dan sarana yang sulit ditemukan dan juga mahal. Selain itu permainan tradisional *Sliduran* dimainkan secara berkelompok dan memungkinkan adanya interaksi dan memunculkan keterampilan sosial siswa.

LAMPIRAN DATA HASIL IMPLEMENTASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : **UPT SDN 270 GRESIK**

Kelas / Semester : III /1

Tema 3 : Benda di Sekitarku

Sub Tema 3 : Perubahan Wujud Benda

Muatan Terpadu : Tematik

Pembelajaran ke : 4

Alokasi waktu : 60 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan

benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menyebutkan wujud benda melalui permainan tradisional <i>Sliduran</i> .
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Mengelompokkan benda-benda disekitar berdasarkan wujud benda

PJOK

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.3.1 Menjelaskan aturan main permainan <i>Sliduran</i> sebagai salah satu permainan tradisional.
2	4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	4.3.1 Mempraktikkan Permainan tradisional <i>Sliduran</i> sebagai salah satu bentuk permainan tradisional.

C. TUJUAN PEMBELEJARAN

1. Dengan bermain permainan tradisional *Sliduran*, siswa dapat menyebutkan wujud benda melalui permainan tradisional *Sliduran*.
2. Dengan bermain permainan tradisional *Sliduran*, siswa dapat mengelompokkan benda-benda disekitar berdasarkan wujud benda.

3. Dengan bermain permainan tradisional *Sliduran*, siswa dapat menjelaskan aturan main permainan *Sliduran* sebagai salah satu permainan tradisional.
4. Dengan bermain permainan tradisional, siswa dapat mempraktikkan permainan tradisional *Sliduran*.

❖ **Karakter Yang Diharapkan** : Religius, Nasionalis, Gotong Royong, Integritas.

D. METODE PEMBELAJARAN :

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/ Simulasi, Tanya jawab

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. <i>Religius</i> 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama-sama menyebutkan sila-sila Pancasila. <i>Nasionalis</i> ▪ Siswa dipimpin oleh guru untuk melakukan dinamika tepuk semangat dan menanyakan kesiapan siswa untuk belajar hari ini. ▪ Guru menyampaikan kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari hari ini. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menanyakan kepada siswa tentang permainan tradisional. <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah yang anak-anak ketahui tentang permainan tradisional ? 2. Permainan apa sajakah yang pernah dimainkan ? ▪ Guru menanyakan pada siswa tentang permainan tradisional <i>Sliduran</i>. ▪ Guru menjelaskan teknis permainan tradisional. 	40 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	 <p data-bbox="683 891 1350 992">PETUNJUK DAN TEKNIS PERMAINAN TRADISIONAL</p> <ol data-bbox="683 1037 1350 1951" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="683 1037 1350 1216">1. Guru menunjuk atau menanyakan kepada siswa siapa yang bersedia untuk menjadi penjaga atau terowongan. <li data-bbox="683 1261 1350 1361">2. Saat siswa bermain siswa menyanyikan lagu sampai ada 1 anak yang tertangkap. <li data-bbox="683 1406 1350 1585">3. Anak yang tertangkap oleh penjaga akan mengambil amplop pertanyaan. (Topik Seputar Mata Pelajaran) <li data-bbox="683 1630 1350 1809">4. Anak yang tidak dapat menjawab pertanyaan akan dianggap kalah dan akan menjadi penonton saat temannya bermain. <li data-bbox="683 1854 1350 1951">5. Anak yang berhasil menjawab pertanyaan, dapat memilih untuk menjadi anak buah penjaga A 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>atau Penjaga B. Sekaligus dapat memanggil 1 teman yang telah kalah untuk ikut bermain kembali dengan menyebutkan kata kunci “Tolong “.</p> <p>6. Tim dengan anggota terbanyak dianggap telah memenangkan permainan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menuliskan lagu yang dinyanyikan dalam permainan tradisional <i>Sliduran</i>. ▪ Bersama-sama siswa menyanyikan lagu permainan tradisional <i>Sliduran</i>. <p>Lagu :</p> <p><i>“slebor-slebor ono mantri mangan bubur, kepanasan mundar mundur, slelelelelelebor”.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menanyakan kepada siswa tentang kesiapannya dalam bermain permainan tradisional <i>Sliduran</i>. ▪ Setelah itu siswa dikondisikan untuk keluar kelas. ▪ Siswa bermain permainan tradisional <i>Sliduran</i>. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saat siswa bermain permainan tradisional <i>Sliduran</i>, saat siswa tertangkap oleh penjaga guru meminta siswa untuk memilih amplop warna yang berisi pertanyaan tentang materi wujud benda. ▪ Guru memberikan pertanyaan saat permainan berlangsung <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukan sebuah bola dan meminta siswa menunjukan termasuk wujud benda apakah bola tersebut ? 2. Guru menanyakan wujud benda apakah isi angin yang ada didalam bola tersebut ? 3. Peristiwa apakah yang terjadi pada luar gelas yang diisi air es ? 4. Siswa menyebutkan sifat benda cair saat guru memasukan air ke dalam gelas ▪ Apabila permainan telah selesai guru mengkondisikan siswa untuk kembali masuk ke dalam kelas ▪ Siswa mengerjakan soal evaluasi pembelajaran tentang permainan tradisional yang telah dimainkan hari ini. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengumuman kelompok pemenang dalam permainan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan refleksi kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi dapat dilakukan dengan tanya jawab berikut ini. <ul style="list-style-type: none"> ○ Apa yang telah kamu pelajari hari ini? ○ Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan hari ini? ▪ Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. <i>Religius</i> 	10 menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : Tema 3 *Benda di Sekitarku*, Subtema 3 (Perubahan Wujud Benda), Pembelajaran Ke 4, Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : Tema 3 *Benda di Sekitarku*, Subtema 3 (Perubahan Wujud Benda), Pembelajaran Ke 4, Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

- Air didalam botol dan Es Batu
- Gelas plastik
- Bola
- Amplop Warna-Warni

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas III

Siswandi, S.Pd

NIP. 196707141994031008

Pamela Ayu Larasati, S.Pd

NIP. 1995055212020122023

Lampiran 1

DAFTAR QUIZ PERTANYAAN AMPLOP

1. sebutkan 3 wujud benda !

Jawab : benda cair, padat dan gas.

2. sebutkan contoh benda padat !

Jawab : batu, kursi.

3. sebutkan contoh benda cair !

Jawab : sirup, kecap, air

4. sebutkan contoh benda gas !

Jawab : asap, angin, udara

5. sebutkan sifat benda padat !

Jawab : bentuknya tetap walaupun wadahnya berubah, dapat digenggam.

6. sebutkan sifat benda gas !

Jawab : bentuknya berubah sesuai wadah, tidak dapat digenggam.

7. sebutkan sifat benda cair !

Jawab : bentuknya berubah sesuai wadah, tidak dapat digenggam.

8. Apakah itu gotong royong ?

Jawab : kerjasama, saling bantu membantu.

9. Apakah manfaat gotong royong ?

Jawab : pekerjaan menjadi cepat selesai.

10. Alat apakah yang digunakan untuk mengukur berat ?

Jawab : timbangan

11. Asap termasuk benda ?

Jawab : gas

12. Sebutkan contoh dari gotong-royong !

Jawab : kerja bakti,

13. Perubahan es batu menjadi air disebut dengan proses perubahan benda ?

Jawab : mencair

14. Saat menjemur pakaian, air dalam pakaian akan mengering. Peristiwa perubahan wujud benda tersebut dinamakan proses perubahan wujud benda ?

Jawab : menguap

15. Terjadinya butir air pada penutup gelas pada saat teh panas merupakan peristiwa ?

Jawab : mengembun

16. Dayu menaruh jus ke dalam freezer, setelah beberapa jam jus tersebut menjadi padat, proses jus dari cair menjadi padat disebut ?

Jawab : membeku

17. Proses benda dari padat menjadi gas disebut dengan peristiwa ?

Jawab : menyublim

18. Proses benda dari gas menjadi padat disebut dengan peristiwa ?

Jawab : mengkristal

19. Ibu siti memasak air di dapur, setelah beberapa jam ibu siti lupa mematikan air, dan saat membuka tutup panci, air yang dimasak oleh ibu

siti telah habis. Proses perubahan wujud benda tersebut disebut dengan peristiwa ?

Jawab : Menguap

20. Mengapa kayu termasuk benda padat ?

Jawab : karena bentuknya tidak berubah

21. Benda yang mudah mengalir adalah ?

Jawab : benda cair / air

22. Benda gas yang digunakan manusia untuk bernafas adalah ?

Jawab : Oksigen

23. Benda padat yang dapat larut dalam air adalah ?

Jawab : gula

24. Sebutkan benda padat yang mudah dibentuk !

Jawab : plastisin/malam, tanah liat

25. Sebutkan benda yang tidak dapat digenggam !

Jawab : udara, air

26. Es krim termasuk benda ?

Jawab : padat

27. Benda yang mudah mengalir adalah ?

Jawab : air, madu, kecap, sirup, minyak

28. Air yang dibekukan akan berubah menjadi ?

Jawab : Es / Padat

29. Ketika dipanaskan air dalam panci lama-kelamaan akan habis, hal tersebut karena air dalam panci mengalami proses ?

Jawab : menguap

30. Berikan contoh proses benda membeku !

Jawab : air berubah menjadi es batu

Lampiran 2

Soal Evaluasi Permainan Tradisional

Nama : _____

Kelas : _____

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar !

Soal Bahasa Indonesia

1. Dayu membeli es krim, setelah beberapa menit es krim dayu meleleh.
Es krim dayu mengalami perubahan wujud dari padat menjadi ...
2. Dapatkah kamu memberi 3 contoh benda yang akan meleleh jika dipanaskan ?
3. Ibu memasak air, setelah beberapa jam air yang ada di panci tiba-tiba berkurang. dapatkah kamu memberikan penjelasan, mengapa air di dalam panci tersebut habis ?
4. Beni sedang membuat jus semangka, setelah jadi jus tersebut dimasukan ke dalam freezer. Keesokan harinya jus semangka yang di buat beni menjadi keras. Jus semangka beni mengalami perubahan wujud yang dinamakan ?
5. Pernahkah kamu mendengar kata menguap ? dapatkah kamu menjelaskan apakah itu perubahan wujud benda menguap ?

Soal PJOK

1. Apakah permainan tradisional itu ?

2. Permainan tradisional apakah yang kamu ketahui ?
3. Apakah yang kamu ketahui tentang permainan tradisional *Sliduran* ?
4. Ada berapakah penjaga dalam permainan *Sliduran* ?
5. Dapatkah kamu menuliskan lagu yang dinyanyikan dalam permainan tradisional ?

KUNCI JAWABAN BAHASA INDONESIA

1. Cair
2. Lilin, Mentega, Coklat, Besi
3. Air yang ada di dalam panci menguap
4. Membeku
5. Perubahan wujud benda dari cair ke gas

KUNCI JAWABAN PJOK

1. Permainan jaman dahulu
2. Engklek, ular naga, congklak, gangsing, gobak sodor, dll.
3. Permainan yang dimainkan secara berkelompok, permainan ular naga, permainan anak
4. 2 orang
5. Slebor-slebor ono mantri mangan bubur, kepanasan mundar mundur slelelelebor

Lampiran 3

PENILAIAN

- Penilaian Sikap

NO	NAMA	PERUBAHAN TINGKAH LAKU											
		SANTUN				PEDULI				TANGGUNG JAWAB			
		<i>K</i>	<i>CB</i>	<i>B</i>	<i>SB</i>	<i>K</i>	<i>CB</i>	<i>B</i>	<i>SB</i>	<i>K</i>	<i>CB</i>	<i>B</i>	<i>SB</i>
1	IRSYAM												
2	RIFI												
3	BILQIS												
4	DEVINA												
5	GILANG												
6	JASMINE												
7	RAFAEL												
8	FAIRUZ												
9	FAZRIL												
10	AFDIL												
11	WILI												
12	HAFIZ												
13	NARA												
14	NOVAN												
15	ALICIA												

16	RIFFAT												
17	ZAHRA												
18	FIYUR												
19	ERGA												
20	AYUNDA												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

- **Penilaian pengetahuan**

No.	Nama	Nilai	
		Bahasa Indonesia	PJOK
1	IRSYAM		
2	RIFI		
3	BILQIS		
4	DEVINA		
5	GILANG		
6	JASMINE		
7	RAFAEL		
8	FAIRUZ		
9	FAZRIL		
10	AFDIL		
11	WILI		
12	HAFIZ		
13	NARA		
14	NOVAN		
15	ALICIA		
16	RIFFAT		
17	ZAHRA		
18	FIYUR		

19	ERGA		
20	AYUNDA		

- **Penilaian keterampilan 1**

Penilaian keterampilan dalam menjawab pertanyaan materi perubahan wujud benda saat bermain permainan tradisional *Sliduran*, dinilai menggunakan rubrik

No.	Aspek	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu dampingan (1)
1.	Keterampilan dalam menjawab soal pertanyaan materi perubahan wujud benda	Mampu menjawab pertanyaan dengan lengkap dan tepat	Mampu menjawab pertanyaan dengan tepat	Mampu menjawab pertanyaan dengan kurang tepat	Belum mampu dalam menjawab pertanyaan

Tabel Rubrik Penilaian

No.	NAMA	SKOR			
		1	2	3	4

1.	IRSYAM				
2.	RIFI				
3.	BILQIS				
4.	DEVINA				
5.	GILANG				
6.	JASMINE				
7.	RAFAEL				
8.	FAIRUZ				
9.	FAZRIL				
10.	AFDIL				
11.	WILI				
12.	HAFIZ				
13.	NARA				
14.	NOVAN				
15.	ALICIA				
16.	RIFFAT				
17.	ZAHRA				
18.	FIYUR				
19.	ERGA				
20.	AYUNDA				

- **Penilaian Keterampilan 2**

Penilaian Keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional dinilai menggunakan daftar periksa.

No	NAMA	Aspek Keterampilan Sosial							
		Melakukan kontak, berinteraksi bermain bersama orang lain		Menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi		Menghindari konflik dengan orang lain		Menunggu giliran	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1.	IRSYAM								
2.	RIFI								
3.	BILQIS								
4.	DEVINA								
5.	GILANG								
6.	JASMINE								
7.	RAFAEL								
8.	FAIRUZ								
9.	FAZRIL								

10.	AFDIL								
11.	WILI								
12.	HAFIZ								
13.	NARA								
14.	NOVAN								
15.	ALICIA								
16.	RIFFAT								
17.	ZAHRA								
18.	FIYUR								
19.	ERGA								
20.	AYUNDA								

Keterangan :

Beri tanda centang (√) untuk yang memenuhi kriteria

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

HASIL PENGAMATAN

No	NAMA	Aspek Keterampilan Sosial							
		Melakukan kontak, berinteraksi bermain bersama orang lain		Menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi		Menghindari konflik dengan orang lain		Menunggu giliran	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1.	IRSYAM	√		√		√		√	
2.	RIFI	√		√			√	√	
3.	BILQIS								
4.	DEVINA		√		√	√		√	
5.	GILANG		√	√		√		√	
6.	JASMINE								
7.	RAFAEL	√		√		√		√	
8.	FAIRUZ	√		√		√		√	
9.	FAZRIL	√		√		√		√	
10.	AFDIL	√		√			√	√	
11.	WILI	√		√			√		√

12.	HAFIZ	√		√		√		√	
13.	NARA	√		√			√		√
14.	NOVAN	√		√		√		√	
15.	ALICIA	√		√		√		√	
16.	RIFFAT	√		√		√		√	
17.	ZAHRA	√		√		√		√	
18.	FIYUR	√			√	√		√	
19.	ERGA	√		√		√		√	
20.	AYUNDA	√		√		√		√	

Keterangan :

Beri tanda centang (√) untuk yang memenuhi kriteria

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

 : Tidak Masuk

No.	Aspek yang diimplementasikan	Jumlah Terlihat	Jumlah Tidak Terlihat	Siswa tidak masuk
1.	Melakukan kontak, berinteraksi bermain bersama orang lain	16	2	2

2.	Menyelesaikan dan mengatasi konflik yang dihadapi	16	2	2
3.	Mengindari konflik dengan orang lain	14	4	2
4.	Menunggu giliran	16	2	2

Nama : _____

Kelas : _____

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar !

Soal Bahasa Indonesia

1. Dayu membeli es krim, setelah beberapa menit es krim dayu meleleh.
Es krim Dayu mengalami perubahan wujud dari padat menjadi ...
2. Dapatkah kamu memberi 3 contoh benda yang akan meleleh jika dipanaskan ?
3. Ibu memasak air, setelah beberapa jam air yang ada di panci tiba-tiba berkurang. dapatkah kamu memberikan penjelasan, mengapa air di dalam panci tersebut habis ?
4. Beni sedang membuat jus semangka, setelah jadi jus tersebut dimasukan ke dalam *Freezer*. Keesokan harinya jus semangka yang di buat beni menjadi keras. Jus semangka Beni mengalami perubahan wujud yang dinamakan ?
5. Pernahkah kamu mendengar kata menguap ? dapatkah kamu menjelaskan apakah itu perubahan wujud benda menguap ?

Soal PJOK

1. Apakah permainan tradisional itu ?
2. Permainan tradisional apakah yang kamu ketahui ?

3. Apakah yang kamu ketahui tentang permainan tradisional *Sliduran* ?
4. Ada berapakah penjaga dalam permainan *Sliduran* ?
5. Dapatkah kamu menuliskan lagu yang dinyanyikan dalam permainan tradisional ?

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
Website: www.fitik.uin-malang.ac.id E-mail: fitik@uin-malang.ac.id

Nomor : 511/Un.03.1/TL.00.1/10/2021 12 Oktober 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Penelitian Penyusunan Tugas Akhir Skripsi
di
Jl. Anggur, No. 66, RT.1/RW.4, Desa Sukorejo Kecamatan Sidayu
Kabupaten Gresik

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Voni Damayanti Ramadhan putri
NIM : 17140069
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : Ganjil Tahun Akademik 2020/2021
Judul Skripsi : Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional
Lama Penelitian : 11 Oktober 2021 sampai dengan 31 Desember 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi



Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
2. Arsip.

LAMPIRAN DOKUMENTASI

Ruang kelas III SDN 270 Gresik



Halaman Sekolah SDN 270 Gresik



Kegiatan Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional

Slidruan



Kegiatan Evaluasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional

Sliduran



BIODATA MAHASISWA



Nama : Voni Damayanti Ramadhan Putri
NIM : 17140069
Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 06 Januari 1999
Fak./Jur./Prog. Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Jl. Buah Merah, No. 10, RT.01/RW.04,
Desa Sukorejo, Kecamatan Sidayu,
Kabupaten Gresik.
No. Tlp. Rumah/Hp : 082234056719
Alamat Email : damayanti.voni0@gmail.com

