



Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Muhammad Dewa Zulkhi¹, Miftahul jannah²
^{1,2} Universitas Jambi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Des 23, 2020
Revised Mar 16, 2021
Accepted Apr 28, 2021

Keywords:

Permainan Modern
Permainan Tradisional
Pembelajaran IPS

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan permainan modern dan permainan tradisional terhadap muatan pembelajaran ips

Metode Penelitian: Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan sampel 44 siswa kelas VA dan VB di SDN 76/I Sungai buluh. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

Temuan Utama: Permainan modern dan permainan tradisional siswa dapat dilihat pada pembelajaran muatan ips. Dari kedua variabel tersebut, permainan tradisional dalam pembelajaran muatan ips dominan dalam kategori sangat baik, sedangkan permainan modern dalam pembelajaran muatan ips dominan sudah baik.

Keterbaruan Penelitian: Keterbaruan dalam penelitian ini berupa pemaparan tentang permainan modern dan permainan tradisional siswa pada pembelajaran muatan ips

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license



Corresponding Author:

Miftahul Jannah
Universitas Jambi, Indonesia
Jl. Jambi - Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jaluko, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi
Email: mifathuljanah@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia [1]. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Di era globalisasi yang semakin langkanya tak terbendung, semua serba modern dan serba otomatis. Kebutuhan kita terhadap seseorang mulai tergantikan dengan alat. Interaksi sesama manusia, kepekaan terhadap lingkungan sekitar, sifat kepedulian adalah beberapa dari banyak karakter yang tidak lagi kita temui saat ini [2]. Anak-anak kecil dibesarkan didalam “kotak” yang menjadikannya sosok yang egois, tidak mau bergerak dan tak lagi peka dengan lingkungannya. Tidak dapat dipungkiri, kehadiran berbagai gadget yang bisa melakukan apa saja termasuk permainan, dari mulai permainan online ataupun offline membuat permainan-permainan yang dulu pernah kita lakukan seakan menghilang tidak pernah terlihat lagi di lingkungan masyarakat. Banyak anak-anak yang lebih memilih bermain angry birds, coc, Get Rich di tablet atau ponsel dibandingkan bermain petak umpet, bermain gobak sodor dilapangan. Sehingga tidaklah heran jika karakter yang dulu didengung-dengungkan mulai surut berjalan waktu.

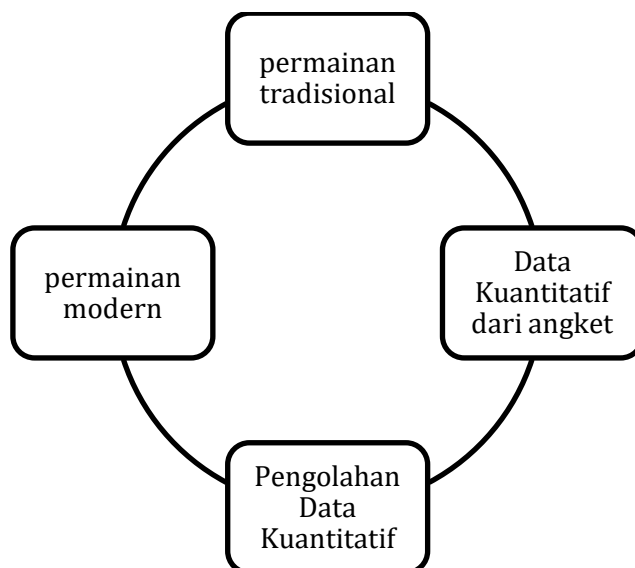
Permainan modern ini lebih menjadikan anak cenderung individualistik, karena ia bermain seorang diri [3]. Hal ini tentunya berbeda jika anak bermain permainan tradisional, mereka bisa bertemu dengan teman sebaya, bekerja sama, mengembangkan kreativitas atau terampil, dan sebagainya. Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional akan membangun kesadaran sosial, dan mengembangkan kreativitas. Permainan tradisional dengan permainan modern ini merupakan sarana untuk mengetahui perbandingan yang ada pada permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar. Khususnya dalam penelitian ini yaitu keterampilan sosial anak usia sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui [4]. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang analisisnya lebih fokus pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial [5]. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mendeskripsikan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan atau generalisasi yang luas [6]. Penelitian ini menggunakan nilai maksimum, minimum dan mean. Sedangkan statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan atau disimpulkan untuk populasi dari asal sampel itu diambil [7]. Dengan menggunakan uji asumsi yaitu uji normalitas dan homogenitas, dengan mengambil hasil keputusan nilai sig pada data yang diolah. Serta menggunakan uji hipotesis yaitu uji T dengan ketentuan jika nilai sig < probabilitas 0,005 maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima. Jika nilai sig > probabilitas 0,005 maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak.

Instrumen penelitian menggunakan angket. Angket merupakan alat pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan menyebarkan serangkaian pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada narasumber dari anggota sampel penelitian [8]. Angket yang digunakan berupa angket respon peserta didik dan Karakter cinta damai. Dengan jumlah soal valid 16 butir soal. Sedangkan untuk reliabilitas dihitung menggunakan rumus cronbach alpha. Setelah instrument diuji coba dan dianalisis reliabilitasnya, diperoleh koefisien reliabilitas angket respon sebesar 0,680 dan untuk karakter cinta damai sebesar 0,610 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument reliabel. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu pada setiap pertanyaan atau pernyataan telah disediakan sejumlah jawaban pilihan untuk dipilih responden dengan menggunakan kategori likert skala penilaian lima [9],[10]. Skala Likert dengan jenis skalanya sangat setuju (SS), setuju (S), tidak yakin (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pada setiap soal yang bernilai positif dalam instrumen yang memiliki nilai: SS = 5, S = 4, N = 3, TS = 2, dan STS = 1. Skor dibalik untuk nilai pada item soal negatif.

Populasi pada penelitian ini yaitu jumlah seluruh siswa kelas V SD Negeri 76/I sungai buluh. Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri atas Kelas A dan B yang berjumlah 44 orang. Pada penentuan sampel digunakan teknik sampling yaitu total sampling yang teknik penentuan sampelnya diambil dari banyaknya populasi [6]. Alasan peneliti menggunakan total sampling adalah jumlah populasi yang kurang dari 100 [11]. Penilaian karakter cinta damai peserta didik dalam penelitian ini mengacu kepada pedoman pemberian skor. Dimana kriteria yang diterapkan oleh peneliti adalah pertimbangan keadaan sekolah serta peserta didik, sekolah yang diteliti oleh peneliti menggunakan permainan modern dan permainan tradisional.



Gambar 1. Bagan Alur Pengumpulan Data

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan modern dengan permainan tradisional pada pembelajaran ips. Kedua bahan ajar tersebut diterapkan pada dua kelas yang berbeda dengan data yang diolah sebagai dipaparkan dibawah ini. Berikut tabel statistik deskriptif

Tabel 1. Hasil permainan modern dengan pada pembelajaran ips

Kategori								
Interval	Sikap	Gender	Total	Mean	Min	Max	Median	%
56 – 58	Sangat Tidak Baik	1F	-	1				4,34
59 – 62	Tidak Baik	2F	1M	3				13,04
63 – 65	Cukup	3F	1M	4	65,8	56	71	64,7
66 – 68	Baik	4F	4M	8				34,78
69 – 71	Sangat Baik	4F	3M	7				30,43
Total		14	9	23				100

Hasilnya terdapat 30,43% (7 dari 23 siswa) yang termasuk dalam kategori sangat baik, pada kategori baik diperoleh hasil 34,78% (8 dari 23 siswa), pada kategori cukup diperoleh hasil 17,39% (4 dari 23 siswa) pada kategori tidak baik diperoleh hasil 13,04% (3 dari 23 siswa) dan pada kategori sangat tidak baik diperoleh hasil 4,34% (1 orang dari 23 siswa), maka dari itu dapat dilihat bahwasanya pada Hasil permainan modern dengan pada pembelajaran ips termasuk dalam kategori baik. Dimana hal ini terlihat dari data jumlah siswa yang telah mengisi angket yang berisi beberapa pertanyaan yang telah diolah peneliti dan menghasilkan data tersebut.

Tabel 2. Hasil permainan tradisional dengan pada pembelajaran ips

Kategori								
Interval	Sikap	Gender	Total	Mean	Min	Max	Median	%
62 – 67	Sangat Tidak Baik	1F	1M	2				9,52
68 – 73	Tidak Baik	1F	1M	2				9,52
74 – 79	Cukup	1F	1M	2	86,5	62	91	83,32
80 – 85	Baik	3F	3M	6				28,57
86 – 91	Sangat Baik	4F	5M	9				42,85
TOTAL		10	11	21				100

Diperoleh hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat 42,85% (9 dari 21 siswa) yang termasuk dalam kategori sangat baik, pada kategori baik diperoleh hasil 28,57% (6 dari 21 siswa), pada

kategori cukup diperoleh hasil 9,52% (2 dari 21 siswa), pada kategori tidak baik diperoleh hasil 9,52 % (2 dari 21 siswa) dan pada kategori sangat tidak baik diperoleh hasil 9,52% (2 orang dari 21 siswa), maka dari itu dapat dilihat bahwasanya pada Hasil permainan modern dengan pada pembelajaran ips termasuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari data jumlah siswa yang telah mengisi angket yang berisi beberapa pertanyaan yang telah diolah peneliti dan menghasilkan data yang diinginkan.

Uji-t Sampel Independen

Uji-t sampel independen bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji-t sampel independent t-test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel yang diteliti [12]. Uji-t independen dikatakan signifikan jika $p < 0,05$. Berikut ini adalah tabel uji-t.

Tabel 3. Uji t-test

T	Sig (2-tailed)	Mean Difference
9,273	0,002	-19.61912
8,273	0,002	-19.81912

Dari tabel 8 terlihat setelah dilakukan uji t-test terlihat terdapat perbandingan penerapan permainan modern dengan permainan tradisional pada pembelajaran ips. Hal ini menunjukkan bahwa pada permainan modern dengan permainan tradisional pada pembelajaran ips memiliki perbandingan yang signifikan.

Uji hipotesisnya dilihat dari tabel uji-t dilakukan untuk melihat hipotesis yang diajukan sudah dapat diterima atau tidak. Pada analisis uji-t yang telah dilakukan hipotesis yang diajukan sudah dapat diterima dengan baik dapat dilihat pada tabel yang ada bahwasannya nilai sig sudah kurang dari 0,05.

Sesuai dengan penelitian sebelumnya [13], permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan menilai karakter. Keterbaruan pada penelitian ini adalah perbandingan permainan modern dengan permainan tradisional pada pelajaran ips. Sedangkan pada penelitian sebelumnya banyak meneliti keterhubungan dengan karakter cinta damai tidak pada indikator karakternya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan, ditemukan bahwa dari permainan moder dan permainan tradisional yang diterapkan pada pembelejaraan muatan ips. Pada penelitian hasil dominan sangat baik pada permainan tradisional pada pemebelajaran muatan ips, sedangkan untuk permainan modern pada kategori baik, dari hal tersebut terlihat terdapat perbedaan diantara kedua permainan yang diterapkan untuk melihat hasil pada pembelajaran muatan ips, hal ini diperkuat dengan hasil uji t yang telah dilakukan, dimana sig yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan diantara keduanya.

Saran dari peneliti yaitu agar para guru dan sekolah yang meningkatkan dalam menanamkan karakter pada peserta didik karakter cinta damai, peserta didik dapat membantu siswa memiliki karakter yang kuat membuat hasil belajar serta diri dan sikap siswa lebih maksimal dan bermakna. Terlebih pada penerapan modul cetak dan modul elektronik berbasis kearifan lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih atas seluruh responden karena telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini, serta seluruh stakeholder yang berkaitan saya ucapakan terima kasih.

REFERENSI

- [1] Y. Mulyana, dan A. S. Lengkana, *Permainan tradisional*. Yogyakarta: Salam Insan Mulia. 2019.
- [2] H. Gunawan, *Pendidikan Karakter*. Bandung: Afabeta, 2012.
- [3] S. Y. Saputra, "Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 85-94, 2017.
- [4] L. M. Jannah, *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019.
- [5] R. Fitriani, Astalini, dan D. A. Kurniawan, "Studi Ekploratif: Pengembangan E-Modul Fisika Matematika 1 pada Materi Diferensial Parsial Berbasis Flip Pdf Profesional", *Al Ulum Jurnal Sains Dan Teknologi*, vol. 7, no. 1, pp. 1-9, 2022.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta. 2019.
- [7] E. Y. Sutopo, dan A. Slamet, *Statistik Inferensial*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2017.

-
- [8] J. Riany, M. Fajar, dan M. P. Lukman, "Penerapan deep sentiment analysis pada angket penilaian terbuka menggunakan K-Nearest Neighbor", *SISFO*, vol. 6, no. 1, 2016.
- [9] R. Fitriani, W. A. Putri, E. F. S. Rini, N. H. Sehab, and M. R. Pratiwi, "Pengaruh Kerja Keras Terhadap Hasil Belajar Siswa," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 5, no. 3, pp. 213–220, 2021.
- [10] R. Fitriani et al., "Analisis Karakter Kerja Keras Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Kota Jambi," *PENDIPA J. Sci. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 188–194, 2021.
- [11] R. Fitriani et al., "Mendeskripsikan Keterampilan Proses Sains Siswa melalui Kegiatan Praktikum Viskositas di SMAN 1 Muaro Jambi," *PENDIPA J. Sci. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 173–179, 2021.
- [12] H. Syarif, dan A. Putra, "Pengaruh Progressive Muscle Relaxation Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Pasien Kanker Yang Menjalani Kemoterapi; A Randomized Clinical Trial", *Idea Nursing Journal*, vol. 5, no. 3, 1-8, 2014.
- [13] S. Y. Saputra, "Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar". *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 1, 2017.