

**PERMAINAN TRADISIONAL MEMBANGUN PUNDEN  
BERUNDAK-UNDAK PADA TEMA “INDAHNYA KERAGAMAN DI  
NEGERIKU” KELAS IV SEKOLAH DASAR.**

**Muhammad Syaifuddin<sup>1</sup>, Mei Fita Asri Untari<sup>2</sup>, Ahmad Nashir Tsalatsa<sup>3</sup>**  
**Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**  
**e-mail : [Muhsyaifuddin8@gmail.com](mailto:Muhsyaifuddin8@gmail.com)**

**Abstrak.** Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah (1) mengembangkan permainan tradisional membangun punden berundak-undak pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” kelas IV sekolah dasar dan (2) untuk mengetahui keberterimaan permainan tradisional membangun punden berundak-undak. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *research and development* (R&D) dari *borg anda gall* namun hanya sampai langkah 4 yaitu pada tahap uji coba yang dilakukan di SD Negeri 1 Mindahan. Hasil validasi materi dan media tahap 1 adalah 91,6% dan 92% , pada tahap 2 mendapatkan hasil 93% dan 92% dalam kategori sangat baik atau layak digunakan. Permainan membangun punden berundak-undak dapat diterima oleh guru sebesar 96,5% dan peserta didik 93% atau dalam kategori sangat baik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional membangun punden berundak-undak layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diterima dengan baik oleh guru dan peserta didik. Hendaknya permainan tradisional membangun punden berundak-undak dapat dijadikan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

**Kata kunci : Pengembangan, Permainan tradisional, Membangun Punden Berundak-undak, Kelas IV, Sekolah Dasar.**

**Abstract.** The purpose that achieved in this research are (1) developed the traditional games of membangun punden berundak - undak on the theme “Indahnya Keragaman di Negeriku” fourth grade students of Elementary School and (2) to find out the acceptance of traditional games membangun punden berundak – undak. The research methodology that used in this research is R&D (Reseach and Development) from Borg anda gall but only up to 4 steps that is on the trial step that done at SD N 1 Mindahan. The result of material and media validation on the stage 1 is 91,6% and 92%, on the stage 2 obtained the number 93% and 92% in the category of ‘very good’ and possible to use. This traditional game acceptable to teachers by 96,5% and students by 93% or in the category of ‘very good’. The conclusion of this research is traditional games Membangun Punden berundak undak worthy being use as learning media and can be well received by teachers and students. Traditional games Membangun Punden berundak undak can be learning media to create fun learning atmosphere.

**Keywords: development, traditional games, Membangun Punden Berundak-undak, Fourth grade, Elementary School.**

**Pendahuluan**

Pendidikan memiliki kedudukan penting bagi kehidupan manusia sehari-hari, melalui sebuah pendidikan manusia dapat meningkatkan kecerdasan, memiliki karakter yang baik serta memiliki tingkat spiritual yang tinggi, hal ini sesuai dengan Undang – Undang RI no 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menjadikan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keragaman, pengalaman diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan menjadi salah satu masalah bagi negara Indonesia, langkah demi langkah dilakukan oleh pemerintah untuk mensukseskan pendidikan di negeri ini guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu cara yang dilakukan pemerintah adalah melalui pendidikan formal yang saat ini menggunakan kurikulum 2013 menurut Mulyasa (66:2013) Kurikulum 2013 merupakan tindak lanjut dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang pernah diujicobakan pada 2004. KBK atau (competency Based Curiculum) dijadikan sebagai acuan dan pedoman

bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, khususnya pada jalur sekolah.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan pada 3 aspek yakni pengetahuan, sikap dan ketrampilan dengan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dari berbagai pengetahuan yang dipelajarinya namun dalam keadaan yang nyata di sekolah masih banyak menggunakan pembelajaran yang konvensional atau ceramah, hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dengan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu maka perlu adanya sebuah variasi atau cara untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat tercapainya 3 ranah aspek tersebut, salah satu cara agar dapat menjadikan kelas menyenangkan dengan menggunakan belajar sambil bermain, Ismail (2006) dalam Agus (2011:15) mendefinisikan: *Educative game* didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Game edukasi sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan. Dalam definisi yang berbeda, game edukasi diartikan sebagai aktivitas yang sangat bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian si anak, mendekatkan hubungan anatara pengasuh dan pendidik, serta menyalurkan kegiatan si anak dengan yang lainnya.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Mindahan Jepara, Maftuhul Arif, S.Pd, dalam pembelajaran kurikulum 2013 memang kurang adanya sebuah media dalam pembelajaran terlebih pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” merupakan materi yang cakupannya luas namun belum terdapat media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut sehingga terdapat 14 siswa yang masih mendapat nilai dibawah 70 pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tingkat konsentrasi siswa hanya mencapai sekitar 30 menit, setelah 30 menit siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran, hal ini dapat terlihat dengan banyaknya siswa yang berbicara atau bermain dengan temanya sendiri. Maftuhul Arif, S.Pd menuturkan pernah

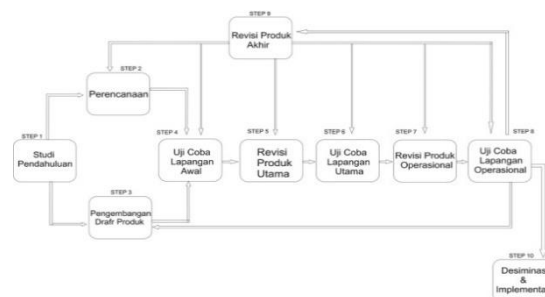
melakukan variasi dalam pembelajaran yakni menggunakan pembelajaran di luar kelas, dengan variasi pembelajaran ini mendapatkan respon yang baik dari siswa karena lebih menyenangkan.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan sudah ada sejak lama di Indonesia. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya permainannya adalah membangun punden berundak-undak. Permainan membangun punden Berundak-undak ini berasal dari kebudayaan nusantara yakni punden berundak-undak, permainan membangun punden berundak-undak dilakukan secara berkelompok, cara melakukan permainan ini adalah dengan menyusun pecahan genteng secara vertikal. Kelompok yang paling cepat dalam menyusun pecahan genteng maka kelompok tersebut yang akan menjadi pemenangnya, dalam pembelajaran pecahan genteng tersebut dapat digantikan menggunakan *puzzle*.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan tradisional membangun punden berundak-undak dan mengetahui keberterimaan permainan tradisional membangun punden berundak-undak pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” Kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dari Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah



Bagan 1. Prosedur Borg and Gall

Namun karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dalam penelitian hanya sampai pada langkah ke empat, yaitu uji coba lapangan awal.

Tahap Analisis kebutuhan dilakukan pada 3 sekolah yang berbeda yaitu SD Negeri 1 Mindahan, MIN 2 Jepara dan SD Negeri 2 Panggang dengan memberikan angket analisi kebutuhan guru dan siswa yang menggunakan skala *guttman*. Langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan untuk mengembangkan produk dengan mengkaji tentang tema yang akan dikembangkan menjadi permainan tradisional yaitu tema VII “Indahnya Keragaman di Negeriku” serta tinjauan tentang *puzzle*. Perencanaan sudah tepat selanjutnya adalah melakukan pengembangan draft produk yaitu dengan membuat *puzzle* yang menggunakan potongan berbentuk bangun datar, serta melakukan validasi kepada validator untuk menentukan tingkat kelayakan dari permainan tradisional membangun punden berundak-undak, validator dalam pengembangan ini adalah

Dosen dari Universitas PGRI dan Semarang dan praktisis pendidikan di Kabupaten Jepara. Permainan tradisional membangun punden berundak-undak dapat di uji coba di lapangan ketika sudah dinyatakan layak oleh validator, uji coba dilakukan pada 1 sekolah dengan menggunakan sample jenuh yang berjumlah 20 partisipan, dalam uji coba ini untuk menerapkan permainan tradisional membangun punden berundak-undak pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” dan mengetahui tingkat keberterimaan permainan tersebut.

Tabel 1. Daftar rincian partisipan

Kegiatan	Partisipan	Uraian
Tahap Analisis Kebutuhan	Guru dan siswa SD Negeri 1 Mindahan, MIN 2 Jepara dan SD Negeri 2 Panggang	
Tahap Validasi	Validator	Validasi media dan materi
Uji coba	Guru dan siswa SD Negeri 1 Mindahan	Keberterimaan permainan tradisional

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada studi pendahuluan yang dilakukan pada 3 sekolah dengan menyebar angket kebutuhan peserta didik dan guru didapatkan hasil bahwa peserta didik bahwa peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan alat peraga/media, peserta didik menyukai pembelajaran dengan bermain salah satu bentuknya adalah permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, salah satu bentuk permainan tradisional adalah membangun punden berundak-undak, namun hanya 10% yang mengetahui permainan tradisional membangun punden berundak-undak, hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mulai hilang oleh zaman. Berdasarkan angket kebutuhan guru didapatkan hasil bahwa peserta tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan media atau alat peraga, pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” materinya terlalu luas dan perlu adanya media baru dalam tema tersebut dan media baru yang dapat digunakan pada tema tersebut adalah permainan tradisional membangun punden berundak-undak dengan menggunakan *puzzle*. Hal ini sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik kelas IV berada pada tahap operasional konkret dengan ciri-ciri gemar membentuk kelompok sebaya melalui permainan kelompok yang di dalamnya terdapat kesepakatan tentang peraturan dan kerjasama.

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan tinjauan mengenai materi pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar, selain tinjauan pada materi peneliti juga melakukan tinjauan pada pembuatan *puzzle*, bahan yang cocok untuk digunakan dan bentuk-bentuk potongan yang akan digunakan.

Untuk mengembangkan permainan tradisional membangun punden berundak-undak diperlukan adanya penilaian dari validator, ketiga validator tersebut yang akan melakukan penilaian atau validasi terhadap permainan tradisional membangun punden berundak-undak, dalam validasi materi pertama mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91,6% dan validasi media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92%, validasi materi maupun media berada pada kategori sangat baik.

Tabel 2. Penghitungan Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Validator		
		1	2	3
1.	Kesesuaian	12	12	12
2.	Kelayakan	10	11	11
3.	Kontribusi	10	11	12
4.	Keunggulan Produk	18	17	20
5.	Kesempurnaan	10	11	11
6.	Desain dan Prinsip Visual	11	11	12
Jumlah		71	73	78
Skor Maksimal		80	80	80
Presentase		88%	91%	97,5%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 3. Penghitungan Hasil Validasi Media

No	Indikator	Validator		
		1	2	3
1.	Kesesuaian	12	12	12
2.	Kelayakan	10	11	11
3.	Kontribusi	10	11	12
4.	Keunggulan Produk	18	17	20
5.	Kesempurnaan	10	11	11
6.	Desain dan Prinsip Visual	11	11	12
Jumlah		71	73	78
Skor Maksimal		80	80	80
Presentase		88%	91%	97,5%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

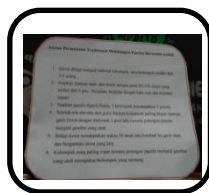
namun untuk menyempurnakan permainan tradisional membangun punden berundak-undak validator memberikan masukan atau komentar yakni berkaitan potongan bentuk puzzle agar yang berupa gambar bangun datar sehingga dapat digunakan sebagai media matematika, selain bentuk potongan bentuk kemasan dan lembar aturan permainan agar dibuat lebih menarik, dari komentar atau masukan validator kemudian dilakukan sebuah revisi pada pengemasan yang mulanya menggunakan 2 bagian diperbaiki dengan menambah tas yang dapat memuat 2 bagian tersebut, hal ini diharapkan dapat mempermudah membawa *puzzle* yang merupakan salah satu bagian dari permainan tradisional membangun punden berundak-undak. Selain melakukan revisi terhadap pengemasan juga dilakukan terhadap lembar aturan permainan tradisional ini yang pada awalnya hanya tulisan dan latar belakang putih polos disempurnakan dengan memberikan latar belakang dengan warna yang cerah dan dapat menarik perhatian didik.



Gambar 1.  
Kemasan Puzzle



Gambar 2  
Puzzle



Gambar 3  
Aturan Permainan  
Sebelum revisi



Gambar 4  
Aturan Permainan  
Setelah revisi

Setelah dilakukan perbaikan guna menyempurnakan permainan tradisional membangun punden berundak-undak dilakukan kembali validasi terhadap validator yang memberikan komentar atau masukan yaitu Asep Ardianto, M.Pd. validasi tersebut sama dengan yang dilakukan pada validasi yang pertama yaitu validator melakukan validasi materi dan media. Validasi pada tahap 2 ini mendapatkan nilai 93% dan 92% atau masuk dalam kategori sangat baik dan tidak ada komentar atau masukan dari validator artinya permainan tradisional membangun punden berundak-undak dinyatakan valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik untuk tema "Indahnya Keragaman di Negeriku" kelas IV sekolah dasar.

Tabel 3 Penghitungan Hasil Perbaikan Validasi Materi

No	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian	12
2.	Kelayakan	11
3.	Penyajian	12
4.	Kebahasaan	10
5.	Kompetensi	11
Jumlah		54
Skor Maksimal		60
Presentase		93%
Kategori		Sangat Baik

Tabel 4 Penghitungan Hasil Perbaikan Validasi Media

No	Indikator	Validator
1.	Kesesuaian	12
2.	Kelayakan	11
3.	Kontribusi	11
4.	Keunggulan Produk	18
5.	Kesempurnaan	11
6.	Desain dan Prinsip Visual	11
Jumlah		74
Skor Maksimal		80
Presentase		92%
Kategori		Sangat Baik

Setelah permainan tradisional membangun punden berundak-undak dinyatakan valid oleh validator maka dilakukan uji coba di lapangan, uji coba dilakukan di SD Negeri 1 Mindahan dengan jumlah 20 peserta didik, untuk mengetahui keberterimaan permainan tradisional ini maka peneliti menyebar angket keberterimaan setelah uji coba dilaksanakan. Angket keberterimaan ini ditujukan kepada 20 peserta didik dan guru kelas IV SD Negeri 1 Mindahan. Hasil dari angket keberterimaan peserta didik terhadap permainan tradisional membangun punden berundak-undak diperoleh persentase 96,5% atau dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional membangun punden berundak-undak dapat diterima sangat baik oleh peserta didik. Angket keberterimaan guru terhadap permainan tradisional membangun punden berundak-undak diperoleh presentase sebesar 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini sama dengan peserta didik bahwa permainan tradisional membangun punden berundak-undak dapat diterima oleh guru sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional membangun punden berundak-undak yang

merupakan media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain dapat diterima oleh guru dan peserta didik.

Pengembangan permainan tradisional membangun punden berundak-undak memiliki dampak pengiring diantaranya ialah terdapat sikap atau nilai karakter diantaranya ialah toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, tanggung jawab, menghargai prestasi dan cinta damai. Hal ini sesuai atau relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Aisyah pada tahun 2015 yang menyatakan bahwa terdapat nilai karakter pada permainan tradisional untuk peserta didik.

Pengembangan permainan tradisional membangun punden berundak-undak memiliki keunggulan dan kelemahan saat digunakan dalam pembelajaran, keunggulan yang dimiliki ialah menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan karena menggunakan konsep belajar sambil bermain, selain dapat digunakan untuk mata pelajaran IPS, PPKN dan SBdP media ini juga dapat digunakan untuk mata pelajaran matematika mengenai bangun datar dikarenakan bentuk potongan dari *puzzle* adalah bentuk bangun datar semisal persegi, segitiga dan jajargenjang. Selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kekurangan, kekurangan atau kelemahannya adalah beban dari *puzzle* ini dalam kategori berat.

## SIMPULAN DAN SARAN

### SIMPULAN

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan permainan tradisional membangun punden berundak-undak menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk permainan tradisional membangun punden berundak-undak yang menggunakan *puzzle* dalam permainannya
2. Pengembangan Permainan tradisional membangun punden berundak-undak dinyatakan layak oleh 3 validator yang berasal dari Universitas PGRI Semarang dan SD Negeri 1 Mindahan melalui angket validasi media dan materi yang melewati 2 tahap. Tahap 1 validasi materi mendapatkan presentase 91,6% sedangkan validasi media mendapatkan 92%. Validasi tahap 2 dilakukan setelah adanya revisi mengenai pengemasan dan lembar aturan permainan tradisional membangun punden berundak-undak, hasil dari validasi tahap ke 2 mendapatkan presentase 93% dan 92% dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan yang kemudian di uji coba di lapangan
3. Pengembangan permainan tradisional membangun punden berundak-undak dapat diterima oleh peserta didik dan guru kelas IV SD Negeri 1 Mindahan dengan presentse keberterimaan sebesar 96,5% dan 93% masuk dalam kategori sangat baik atau dapat diterima oleh peserta didik dan guru.

### SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti memberikan saran bahwa alangkah lebih baik jika pembelajaran disampaikan dengan diimbangi penggunaan media pembelajaran yang berbentuk dengan permainan dengan harapan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



**DaftarPustaka**

- Achroni, Keen.2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*.Yogyakarta:Javalitera
- Cahyo, Agus N.2011. *Games Khusus penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta:Flashbooks
- Fadillah.2014.*Implementasi Kurikulum 2013*.Yogyakarta:Ar-ruzz Media.
- Dahar, Wilis Ratna. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Erlangga
- Mulyasa.2014.*Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development Penelitian dan pengembangan: suatu. pengantar*. Jakarta: Rajawalipress
- Sudharto, dkk.2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI SEMARANG Press
- Soengeng. 2016. *Dasar-dasar Penelitian (Bidang Sosial, Psikologi, dan Pendidikan)*. Yogyakarta: Magnum
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Sukmadinata, Nana Syaodih.2015. *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad.2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta :Prenadamedia Group
- Nur Aisyah.2015. *Analisis Nilai Karakter Permainan Tradisional pada Buku Siswa Kelas IV SD Kurikulum 2013*. Skripsi. Semarang: Universitas PGRI Semarang
- Nyoman, Ni Seriati dan Nur Hayati.2012. *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel%20Permainan%20Tradisional.pdf>. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Prasetyo, bagyo.2008. *Persebaran dan Bentuk-Bentuk Megalitik Indonesia : Sebuah Pendekatn Kawasan*  
<https://jurnalrkeologi.kemdikbud.go.id/index.php/kalpataru/article/view/126>.  
Jurnal

Ratih Anjarwani.2017. *Pengembangan Permainan Tradisional Pasaran dalam Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi.  
Semarang:Universitas PGRI Semarang

Undang – Undang Republik Indonesia, No.20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional

Yulianty, Rani.2013. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*.Jakarta:  
Laskar Aksara