ANALISIS INTERNALISASI CINTA PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS 5 DAN 6 DARI HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 DI SD NEGERI WIRONANGGAN 01

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh :

VINTA APRILLIA

A510160104

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSTAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

ANALISIS INTERNALISASI CINTA PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS 5 DAN 6 DARI HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 DI SD NEGERI WIRONANGGAN 01

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

VINTA APRILLIA

A510160104

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing

Nur Amalia, S.S., M.Teach

NIDN. 0627078502

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS PENERAPAN PROGRAM SARAPAN PAGI PADA SISWA KELAS 3 DAN KELAS 4 DI SDN 03 KARANGBANGUN

OLEH:

VIKA MARIS DEVISA
A510160099

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari senin, 31 Agustus 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. **Nur Amalia, S.S., M.Teach** (.....)
   (Ketua Dewan Penguji)
2. **Muhammad Abduh, M.Pd** (.....)
   (Ketua I Dewan Penguji)
3. **Dr. Murfiah Dewi W., M.Psi** (.....)
   (Ketua II Dewan Penguji)

Surakarta, 31 Agustus 2020
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Prof.Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum
NIDN. 0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

VINTA APRILLIA
NIM. A510160104

ANALISIS INTERNALISASI CINTA PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS 5 DAN 6 DARI HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 DI SD NEGERI WIRONANGGAN 01

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional pada kelas 4 serta mengetahui internalisasi kecintaan pada permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek wali kelas 4,5 dan 6 serta siswa kelas 4,5 dan 6 yang pernah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Wironanggan 01 pada tahun ajaran 2019/2020. Pengumpulan data diambil menggunakan teknik wawancara. Hasil penelitian mengenai pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional pada kelas 4 menunjukkan bahwa diintegrasikannya permainan tradisional kedalam buku tematik sudah sesuai dengan tema pembelajaran yang mampu membuat proses pembelajaran mengenai permainan tradisional lebih maksimal, sehingga siswa dapat mengenal serta memainkan permainan tradisional yang terdapat dalam buku tematik. Internalisasi kecintaan pada permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6 masih kuat. Hal ini dibuktikan pada jam istirahat dan pulang sekolah siswa memainkan permainan tradisional yang sudah pernah diajarkan di kelas 4.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Buku Tematik, Pembelajaran Tematik.

Abstract

This study aims to analyze learning related to traditional games in grade 4 and to know the internalization of love in traditional games in students in grades 5 and 6. This research is a qualitative descriptive study with the subject of homeroom grades 4,5 and 6 and grade 4,5 students and 6 who have received traditional game learning in SD Negeri Wironanggan 01 in the 2019/2020 school year. Data collection was taken using interview techniques. The results of research regarding learning related to traditional games into thematic books are in accordance with the learning theme which is able to make the learning process about traditonal games more leverage, so that students can recognize and play traditional games contained in thematic books. Internalization of love for traditional games in grade 5 and 6 student is still strong. This is evidenced at recess and after school students play traditional games that have been taught in grade 4.

Keywords: Traditional Games, Thematic Books, Thematic Learning.

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang dilestarikan secara turun temurun dari satu generasi sebelumnya ke generasi berikutnya (Sujarno, dkk., 2013:2). Menurut Kurniati (2016:2) permainan tradisional merupakan permainan

berkembang di suatu daerah yang mempunyai nilai tata budaya di kehidupan masyarakat. Sudardiyono (2017: 397) permainan tradisional adalah aktivitas jasmani yang dilakukan menggunakan motorik halus maupun motorik kasar. Permainan tradisional merupakan permainan dari suatu daerah secara tradisi yang dimainkan oleh anak-anak (Husain, 2013:22). Menurut Kurniati,dkk. (2017) Permainan tradisional merupakan permainan aktif, yang berarti bahwa pemain secara aktif terlibat baik secara fisik maupun mental. Mereka bergerak, membayangkan, menjadi kreatif sambil mengasah kecerdasan sosial mereka. Ini menunjukkan peran permainan tradisional dalam semua aspek perkembangan anak. Menurut Latiana (2017) Permainan tradisional dapat memberikan pengalaman atau pendidikan untuk anak-anak secara cuma-cuma, karena permainan tradisional tidak memakan biaya banyak. Suhono,dkk (2017) Permainan tradisional merupakan bagian dari identitas budaya dari Indonesia, kehadiran permainan tradisional tidak boleh diabaikan di era modern ini karena permainan tradisional memberikan nilai budaya yang penting sebagai identitas suatu bangsa.

Peserta didik membutuhkan referensi untuk menggali ilmu agar pemahamannya lebih luas dalam mencermati materi yang diterapkan oleh guru, sehingga kemampuannya menjadi lebih baik Salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu buku teks tematik (Sitepu, 2012). Buku Teks Tematik merupakan bahan ajar yang sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran karena berisi mengenai materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa (Quest,2006).

Guru diharuskan mampu berkreatif mengembangkan tema pembelajaran dalam proses pembelajaran tematik di kelas. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu menggunakan tema yang mengaitkan dari beberapa mata pelajaran (Trianto, 2011: 147). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran menggunakan tema yang dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Retno, 2012 : 109). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema (Utaminingsih dan Zuliana, 2018).

Upaya pelestarian permainan tradisional perlu dilakukan dan diinovasi agar tetap lestari dan bertahan. Salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu dengan cara mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran tematik di

Sekolah Dasar (SD) dengan dituangkan langsung ke dalam buku. Buku ini dirancang khusus untuk mendukung metode pembelajaran tematik di sekolah. Diintegrasikannya permainan tradisional pada buku tematik bertujuan untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran dan juga peserta didik di era modern ini masih bisa mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia salah satunya permainan tradisional.

Pada jaman sekarang banyak anak-anak yang lebih memilih untuk bermain gadget daripada memainkan permainan tradisional. Namun berbeda dengan kondisi di SD Negeri Wironanggan 01, saat peneliti melakukan kunjungan sebelum pandemi covid-19 masih ada sebagian anak yang memainkan permainan tradisional pada jam istirahat. Maka dari itu peneliti ingin menganalisis internalisasi cinta permainan tradisional pada siswa kelas 5 dan 6 dari hasil pembelajaran tematik kelas 4 di SD Negeri Wironanggan 01. Internalisasi sendiri merupakan nilai-nilai pengetahuan dan keterampilan(berfikir dan berbuat) harus ditempatkan didalam diri dan menjadi milik sendiri (Mustari, 2014:5). Internalisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penghayatan terhadap suatu ajaran atau nilai yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku. Namun yang dimaksud internalisasi disini adalah proses atau sikap yang ditunjukkan siswa kelas 5 dan 6 setelah menerima materi permainan tradisional di kelas 4. Penelitian ini berupaya untuk memperoleh data mengenai permainan tradisional yang dilaksanakan di SD Negeri Wironanggan 01.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional pada kelas 4 serta untuk mengetahui internalisasi kecintaan pada permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan subjek walikelas 4, 5, 6 serta siswa kelas 4, 5, 6 yang pernah menerima pembelajaran mengenai permainan tradisional di SD Negeri Wironanggan 01 pada tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian dipilih melalui diskusi antara peneliti dengan guru wali kelas 4,5 dan 6 untuk memilih siswa yang akan dijadikan subjek penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara. Keabsahan data diperoleh melalui Triangulasi sumber yang dilakukan dalam penelitian ini dimana keabsahan data diuji melalui wawancara yang sama pada subjek yang berbeda. Triangulasi sumber berperan untuk membandingkan hasil penelitian subjek dalam melakukan wawancara. Selain triangulasi sumber, pada penelitian ini keabsahan data juga diuji

menggunakan triangulasi waktu, dimana siswa kelas 5 dan 6 merupakan siswa yang pernah duduk dibangku kelas 4 yang sudah mengalami masa 1 tahun dan 2 tahun setelah menerima pembelajaran mengenai permainan tradisional. Proses analisis data pada penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara dengan guru dan siswa kemudian dianalisis melalui proses reduksi data. Data dipilih sesuai dengan temuan-temuan yang terkait dengan tujuan dari penelitian yaitu menganalisis pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional pada kelas 4 serta untuk mengetahui internalisasi kecintaan pada permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6. Data-data yang tidak digunakan dibuang. Data yang telah dipilih kemudian disajikan dan ditarik kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan walikelas 4 dan siswa kelas 4 untuk mengetahui pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional. Hasil wawancara dengan wali kelas 5, 6 dan siswa kelas 5, 6 bertujuan untuk mengetahui internalisasi cinta permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6.

3.1 Pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional pada kelas 4.

Dari hasil wawancara dengan Wali kelas 4 (WK1) dapat diketahui bahwa pengintegrasian permainan tradisional kedalam buku tematik sudah sesuai dengan tema pembelajaran. Dengan tujuan pembelajaran agar siswa mampu menjelaskan aturan main dan mengetahui manfaat permainan tradisional serta mampu mempraktikkannya. Dimasukkannya permainan tradisional kedalam buku tematik mampu membuat proses pembelajaran lebih maksimal, sehingga siswa dapat mengenal serta memainkan permainan traisional yang terdapat dalam buku tematik. Apabila ditinjau dari penelitian Amalia (2019) yang berpendapat bahwa permainan yang dimodifikasi dapat dikelola dan dimungkinkan untuk menjadi model pengajaran berbasis permainan. Selama simulasi, model memfasilitasi 'siswa' untuk belajar berbagai pelajaran dalam satu sesi pembelajaran. Mereka belajar tentang subjek tertentu, seperti matematika, melalui permainan puzzle. Mereka belajar keterampilan komunikasi yang lebih baik dengan rekan-rekan mereka dan belajar cara bekerja dalam tim. 'Siswa' juga belajar mematuhi peraturan dan menetapkan tujuan untuk diri mereka sendiri dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian Kurniawan (2018) bahwa semua mata pelajaran mengenai

materi permainan tradisional yang diajarkan di sekolah dasar memiliki keterkaitan dengan pelajaran IPA, IPS, Matematika, Pkn, dan Bahasa indonesia

Hal ini didukung dengan wawancara siswa kelas 4 (S1) dan (S2) yang mengungkapkan bahwa subjek merasa senang apabila permainan tradisional di integrasikan ke dalam buku tematik kelas 4 karena masing-masing subjek dapat mengenal macam-macam permainan tradisional seperti gobak sodor, lompat tali, dan permainan tradisional lainnya. Selain dapat mengenal macam-macam permainan tradisional, siswa juga senang jika bermain permainan tradisional dengan teman-temannya di sekolah maupun di rumah. Memainkan permainan tradisional dapat menumbuhkan sikap sosialisasi dan dapat melatih kerjasama dengan temannya. Hal ini senada dengan penelitian Dewi (2019), yang mengungkapkan bahwa siswa bersemangat ketika diajak belajar sambil bermain. Hal ini membuat guru termotivasi untuk mengaplikasikan permainan tradisional kedalam pembelajaran, sehingga siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Metode pembelajaran yang digunakan walikelas dalam menyampaikan materi mengenai permainan tradisional yang terdapat pada buku tematik yaitu pertama wali kelas memberikan teori kemudian praktek langsung di halaman sekolah. Alokasi waktu yang digunakan dalam menerapkan pembelajaran permainan tradisional yaitu 70 menit/ 2 jam pelajaran. Walikelas memberikan teori kemudian praktek langsung bertujuan agar siswa mampu memahami teori yang diberikan mengenai pembelajaran permainan tradisional seperti pengertian, manfaat dan cara memainkan permainan tradisional dengan benar. Setelah siswa memahami teori yang diberikan kemudian walikelas mengajak siswa untuk mempraktekkannya langsung. Hal ini didukung dengan wawancara siswa yang mengungkapkan bahwa mereka menyukai pembelajaran mengenai permainan tradisional dengan praktek langsung di lapangan daripada teori saja, karena menurut siswa tersebut pembelajaran dengan praktek langsung lebih menyenangkan dan bisa bermain dengan temannya. Apabila ditinjau dari penelitian Minsih, Ratnasari dan Honest (2015) Guru dalam mendidik mengharapkan akan membentuk seorang anak menjadi sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, disini guru bukan hanya sekedar memberikan ceramah tetapi juga harus bisa mengajarkan dan memberi contoh yang baik bagi anak. Hal ini juga senada dengan penelitian Dirgantara (2012) Permainan tradisional bisa dikemas lebih elegan dalam bentuk permainan outbond. Bentuk permainan ini dibuat semenarik mungkin menggunakan area bermain yang ditata sedemikian rupa. Cara tersebut dapat

dilakukan guru agar mampu membentuk kebiasaan siswa dalam bermain permainan tradisional sehingga mengajar tidak hanya secara teori tetapi dapat dipraktekkan secara langsung. Sehingga anak-anak tetap mengenal budaya tradisional.

Sayangnya sarana dan prasarana di SD Negeri Wironanggan 01 kurang memadai untuk mempraktekkan permainan tradisional, hal ini menjadi kendala dalam proses pembelajaran tematik. Sehingga pembelajaran mengenai permainan tradisional yang membutuhkan sarana hanya dilakukan dengan teori saja. Hal ini didukung dengan wawancara siswa kelas 4 (S1) juga mengungkapkan bahwa alat (sarana) untuk bermain permainan tradisional tidak ada dan apabila permainan tradisional yang membutuhkan alat (sarana) hanya dengan teori tidak ada praktek. Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kurangnya sarana dan prasarana apabila terdapat materi permainan yang harus menggunakan sarana hanya diberikan teori saja tanpa praktek. Sehingga sekolah harus bisa memberikan media sarana dan prasarana untuk digunakan dalam pembelajaran permainan tradisional agar pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Apabila ditinjau dari penelitian Putro (2015) mengungkapkan salah satu unsur penunjang keberhasilan pembelajaran yaitu sarana prasarana. karena disetiap pembelajaran memerlukan sarana dan prasarana yang dapat memperlancar proses belajar mengajar dengan baik.

3.2 Internalisasi kecintaan pada permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui bahwa subjek Wali kelas 5 (WK2) dan subjek Wali kelas 6 (WK3) mengetahui apa yang dimaksud dengan permainan tradisional. Menurut Wali kelas 5 permainan tradisional merupakan permainan daerah, sedangkan menurut walikelas 6 permainan tradisional merupakan permainan sederhana. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional merupakan permainan daerah yang sederhana dan tidak memerlukan biaya. Masing-masing subjek juga mengetahui macam-macam permainan tradisional seperti gobak sodor, beteng-betengan, lompat tali, petak umpet dan engklek.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas 5 serta siswa kelas 6 terlihat mereka menyukai permainan tradisional dan mengetahui macam-macam permainan tradisional seperti permainan gobak sodor, petak umpet, lompat tali dan engklek. Masing-masing subjek sering memainkan permainan tradisional karena menurut mereka permainan tradisional adalah permainan yang seru. Apabila ditinjau dari penelitian Wasi dan Siregar (2013) mengungkapkan bahwa setiap daerah mempunyai berbagai macam permainan tradisional yang membuat seorang anak akan merasa

senang. Adapun ditinjau dari penelitian Azhara (2018) yang berpendapat bahwa anak-anak suka permainan tradisional karena permainan tradisional hanya menggunakan alat yang sangat sederhana. Adapun ditinjau dari penelitian Prasetya (2018), siswa antusias dalam memainkan permainan tradisional karena menyenangkan.

Mereka memainkan pernainan tradisional saat jam istirahat di sekolah maupun pulang sekolah bersama teman-temannya. Masing-masing subjek mengenal permainan tradisional dari sekolah, guru, buku dan teman. Hal ini bermanfaat agar siswa lebih mengenal dan meningkatkan kecintaan terhadap budaya daerah, melatih kerjasama antar pemain dalam satu kelompok serta melatih anak untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Apabila ditinjau dari penelitian Anggita,dkk (2018) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional sebagian besar lebih sering dimainkan ketika jam pelajaran dan tidak jarang juga dimainkan ketika jam istirahat di sekolah. Adapun ditinjau dari penelitian Kovacecic dan Opic (2014) berpendapat bahwa siswa memainkan permainan tradisional lebih sedikit selama istirahat sekolah, dan lebih banyak setelah kelas. Lebih dari satu alasan dapat dinyatakan untuk menjelaskan hasil yang diberikan. pada program awal beberapa kesulitan terkait dengan kurangnya spase dan waktu untuk bermain di sekolah terjadi, karena jumlah siswa yang lebih besar di kelas dan ruang untuk bermain. sejak siswa mempelajari permainan di sekolah, butuh waktu untuk mendapatkan aturan permainan tertentu lebih sulit untuk mengamankan kondisi yang disebutkan untuk bermain di sekolah, sehingga dapat dimengerti bahwa siswa lebih sering memainkan permainan tradisional di luar sekolah.

Dapat diketahui bahwa subjek masih ingat materi permainan tradisional saat kelas 4. Subjek juga senang apabila permainan tradisional di masukkan ke dalam materi pelajaran, karena mereka dapat mengenal permainan tradisional. Hal ini didukung dengan wawacara dengan Wali kelas 6 (WK3) dapat diketahui pada jam istirahat siswa memainkan permainan tradisional gobak sodor, petak umpet, lompat tali dan permainan tradisional lainnya yang diajarkan pada pembelajaran tematik. Sehingga pembelajaran mengenai permainan tradisional dapat dikatakan berhasil sesuai dengan tujuan pembelajaran. Apabila ditinjau dari penelitian Laksmitaningrum (2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran terlaksana dengan tertib dan gembira. Hal ini sesuai dengan penelitian Ardiansyah dan Hartati

(2014) yang mengungkapkan bahwa dengan memasukkan unsur budaya dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menarik antusias siswa.

4. PENUTUP

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan mengenai internalisasi cinta permainan tradisional pada siswa kelas 5 dan 6 dari hasil pembelajaran tematik kelas 4 di SD Negeri Wironanggan 01.

4.1 Pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional pada kelas 4

a. Pengintegrasian permainan tradisional kedalam buku tematik sudah sesuai dengan tema pembelajaran yang terdapat pada buku tematik. Siswa merasa senang apabila permainan tradisional di integrasikan ke dalam buku tematik kelas 4 karena siswa bisa mengenal macam-macam permainan tradisional.

b. Metode pembelajaran yang digunakan walikelas dalam menyampaikan materi mengenai permainan tradisional yang terdapat pada buku tematik yaitu memberikan teori kemudian praktek langsung di halaman sekolah.

c. Sarana dan prasarana untuk bermain permainan tradisional di SD Negeri Wironanggan 01 belum memadai. Sehingga pembelajaran permainan tradisional yang harus menggunakan sarana prasarana hanya dilakukan teori saja.

4.2 Internalisasi kecintaan pada permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6.

a. Internalisasi kecintaan pada permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6 masih kuat. Hal ini dibuktikan dengan siswa kelas 5 dan 6 pada jam istirahat dan pulang sekolah siswa memainkan permainan tradisional yang sudah diajarkan dikelas 4.

b. Siswa kelas 5 dan 6 masih mengingat materi permainan tradisional yang diterima pada saat kelas 4. Mereka senang apabila permainan tradisional di masukkan ke dalam materi pelajaran, sehingga mereka dapat mengenal permainan tradisional.

c. Siswa kelas 5 dan 6 juga sering memainkan permainan tradisional seperti permainan gobak sodor, lompat tali, dakon, petak umpet dan permainan lainnya pada saat jam istirahat sekolah maupun pulang sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, Nur. 2019. *Integrating Learning Through Children Game: "Galah Asin", One Play, Several Disciplines.* Humanities & Social Sciences. Vol.7 No.3 2019 : pp 412-418.

Anggita, Gustiana Mega.2018. *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa.* Journal of sport science and education.Vol.3 No. 2. Oktober 2018: hal 58.

Ardiansyah, Faisal dan Hartati, Sasminta Cristina Yuli.2014.*Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Efektivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.*Jurnal Pendidikan. Vol.02.No.03.Tahun 2014:hal 671-674.

Azhara, Meutia. 2018. *Traditional Games vs Modern in Increasing Children's Motor Abiity in the 21st Century.* Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Vol. 296 : pp 391-395.

Dewi, Yustin Paramitha.2019. *Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Matematika Tema 5 Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar.* Skripsi.Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Dirgantara, Yuana Agus. 2012. *Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia*

Husain, Fitri Aprilyani (2013). *Survei Pemahaman Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*.Sksipsi. FIK UNES: Semarang

Kurniati. Euis. (2016). Permainan *Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group.

Kurniati, Euis, dkk.2017. *Playing and Traditional Games in Learning Model Based on Culture of National Character and Play. Journal of Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (ASSEHR). Vol.58. Hal 187-191

Kurniawan, Muhammad Ragil.2018.*Analisis permainan Tradisional Dalam Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*.Jurnal pendidikan.Vol.13.No.2.Januari 2018:hal 101-105.

Kovacevic, Tatjanan and Opic, Sinisa. 2014. *Contribution of Traditional Games to the Quality of Student Realitions and Frequency of Student Socialization in Primary Educaion.* Vol. 16. No.1 2014 : Pages 95-112.

Laksmitaningrum, Ade Ayu. 2017.*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.* Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Latiana Lita, dkk. 2017. *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. *Advances in Social Science Education and Humanities Research (ASSEHR).* Vol 169. Hal 160-163.

Minsih, Ratnasari Diah dan Honest. 2015.*Pelaksanaan Pendidikan Karakter Melalui Nilai-Nilai Keteladanan Guru, Siswa dan Orang Tua Dalam Upaya Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal JPSD. Vol.1. No.2.Hal 1-14.

Mustari, Mohammad. 2014. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Prasetya, Agus Dimas. 2018. *Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018.* Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Putro, Danang Endarto. 2015. *Kemampuan Dasar Bermain Kasti Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Kembangsongo Tahun Ajaran 2014/2015.*

Quest, Hall., Lawrence, Alfred.2006.*The textbook: how to uses it and jugde it.* New York: The Mc Millan Company.

Retno, Widyaningrum. 2012. *Model Pembelajaran Tematik di MI/SD.* Jurnal Pendidikan. Vol.1 No. 1. Juni 2012 : Hal 109.

Siswaya. 2015. *Survei Pemahaman Siswa Terhadap Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Kelas Iv Dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sitepu.2012. Penulisan buku teks pelajaran, Bandung: Rema Rosdakarya Offset

Sudardiyono. (2017). *Potensi Perguruan Tinggi Dalam Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional Untuk Memacu Pertumbuhan Dan Perkembangan Motorik Dasar Anak Usia Sekolah*.Yogyakarta

Suhono,dkk. 2017. *Retrofing Javanese Traditional Games as Indonesia Culture Identy: Providing English Vocabulary*. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan. Vol. 2. No 1. 1 Juni 2017: Hal 2013-226.

Sujarno,dkk.(2013).*Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak.* Yogyakarta:Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.

Utaminingsih, Sri dan Zuliana, Eka..2018. *Design Of Thematic Integrative Learning Based On Local Advantage In Elementry School*. Jurnal Ilmiah Kependidikan.Vol.1 Nomor.9. Desember 2018: Hal 76-81.

Wasi, Zulfahmi & Siregar, Nofi Marlina. 2013. *Pengaruh Permainan Hadang dan Permainan Tap Jongkok Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Imadun Najah Jakarta Utara.*Jurnal Olahraga Rekreasi. Jilid.02 Nomor 1. Juni 2013: hlm 101-106.