

**EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL JENJANG MI/SD
(STUDI KASUS RESPON DAN MINAT ANAK-ANAK DI SD MUH
KARANGBENDO, SDN BALIREJO, DAN SDN NOGOPURO MENGENAI
PERMAINAN TRADISIONAL)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Disusun Oleh:

Firra Ayu Novitasari

NIM: 18104080076

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firra Ayu Novitasari

NIM : 18104080076

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 7 November 2022

Yang menyatakan,



Firra Ayu Novitasari

NIM. 18104080076

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firra Ayu Novitasari
NIM : 18104080076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya) seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan kesadaran ridho Allah SWT.

Yogyakarta, 7 November 2022

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Firra Ayu Novitasari
NIM. 18104080076

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Peretujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp :-

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan arahan dan petunjuk, serta memberikan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing skripsi atas nama:

Nama : Firra Ayu Novitasari

NIM : 18104080076

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Eksistensi Permainan Tradisional di Kampung Pedak (Studi Kasus Respon dan Minat Anak-Anak di SD Muh Karangbendo, SDN Balirejo, dan SDN Nogopuro mengenai Permainan Tradisional)

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut dapat segera diajukan/dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 November 2022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Andhika Putra Yahya, S.Pd, M.Or
NIP. 19711119 201903 1 011

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3484/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL JENJANG MI/SD (STUDI KASUS RESPON DAN MINAT ANAK-ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SD MUH KARANGBENDO, SDN BALIREJO, DAN SDN NOGOPURO MENGENAI PERMAINAN TRADISIONAL)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FIRRA AYU NOVITASARI
Nomor Induk Mahasiswa : 18104080076
Telah diujikan pada : Rabu, 14 Desember 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 63a28a17780e9



Penguji I
Fko Suhendro, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a91438da93



Penguji II
Alfian Fko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a1e88e961e9

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 14 Desember 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a4209ea8bc8

MOTTO

“Setiap orang memiliki jalan hidup masing-masing dalam mencapai tujuannya,
nikmati prosesmu sendiri dengan ikhtiar serta tawakal kepada Allah SWT”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Firra Ayu Novitasari, “Eksistensi Permainan Tradisional di Jenjang MI/SD (Studi Kasus Respon dan Minat Peserta Didik SD Muh Karangbendo, SDN Balirejo, SDN Nogopuro mengenai Permainan Tradisional)”. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2022.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana guru memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik MI/SD, (2) Bagaimana guru memanfaatkan permainan tradisional, (3) Bagaimana respon dan minat peserta didik MI/SD terhadap permainan tradisional.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana pengambilan data penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi ke tiga sekolah yang berbeda. Subjek penelitian ini merupakan beberapa guru yang masih mengenalkan dan mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik dan peserta didik di SD Muh Karangbendo, SDN Balirejo, dan SDN Nogopuro yang masih melakukan permainan tradisional ketika berada di lingkungan sekolah. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi: observasi yang dilakukan di sekolah dasar yang bersangkutan, partisipasi siswa peserta didik yang diambil melalui wawancara, kemudian juga partisipasi dari beberapa guru yang berkaitan yang diambil dari kegiatan wawancara.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa permainan tradisional masih eksis di SD Muh Karangbendo, SDN Balirejo, dan SDN Nogopuro. Beberapa guru di tiga sekolah tersebut masih mengenalkan dan mengajarkan beberapa permainan tradisional kepada peserta didik ketika pembelajaran berlangsung maupun membebaskan peserta didik dalam bermain permainan tradisional dengan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Peserta didik yang menempuh pendidikan di tiga sekolah dasar tersebut juga memiliki ketertarikan terhadap permainan tradisional. Respon dan minat peserta didik di tiga sekolah dasar tersebut mengenai permainan tradisional sangatlah baik.

Kata kunci: Eksistensi, permainan tradisional, respon dan minat peserta didik

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ.

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa tucurahkan kepada junjungan nabi agung Muhammad SAW beserta keluarga dan semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya terdapat kesulitan dan hambatan yang dihadapi penulis. Dalam mengatasi kesulitan dan hambatan tersebut, tentunya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama proses penelitian hingga proses penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phill. Al-Makin, MA., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang selalu memberikan kebijakan-kebijakannya.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Dr. Hj. Maemonah, M.Ag dan Ibu Fitri Yuliyawati, M.Pd, Si., selaku ketua dan sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak Andhika Yahya Putra, M.Or., selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah meluangkan waktu, senantiasa membimbing, memberi nasehat, serta masukan kepada saya dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Sunardi, S.Pd.SD., selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah Karangbendo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di SD Muhammadiyah Karangbendo.
6. Ibu Wahyu Hastini, M.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri Balirejo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Balirejo.

7. Ibu Sumiyati, S.Pd.I., selaku kepala sekolah SD Negeri Nogopuro yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Nogopuro.
8. Bapak Fredi Wanto, S.Pd., selaku guru SD Muhammadiyah Karangbendo yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Bapak Agung Prasetyo, S.Pd., Ibu Triasih, S.Pd.SD., dan Ibu Deni Eka Candrawati, S.Pd., selaku guru di SD Negeri Balirejo yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
10. Ibu Iput Triwahyuni, S.Pd., dan Ibu Titin Sumarni, S.Pd., selaku guru SD Negeri Nogopuro yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
11. Adik-adik peserta didik di SD Negeri Balirejo dan SD Negeri Nogopuro yang dengan senang hati membantu peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
12. Support system saya, ibu saya tercinta ibu Rubiyah, kakak saya tercinta Feri Bayu Destian dan Mustikawati yang telah memberikan support, do'a, serta nasehat, dan kasih sayang penuh kepada saya, serta keluarga tercinta saya yang sudah memberikan saya dukungan terbaik mereka.
13. Wanita-wanita tangguh tercintaku Fitriyati Sukma Novitasari dan Alfina Hawawi yang selalu mendukung saya dan memberikan motivasi dalam menuntut ilmu serta menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
14. Teman-teman terbaik dan seperjuanganku PGMI'18 dan teman-teman yang berada di dekat tempat tinggal saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Yogyakarta, 16 September 2022

Penulis



Firra Ayu Novitasari

NIM. 18104080076

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Pengertian Eksistensi.....	8
2. Pengertian Permainan Tradisional.....	9
3. Jenis-jenis Permainan Tradisional	10
4. Manfaat Mengenal Permainan Tradisional.....	11
5. Peran Guru dalam Mengenalkan Permainan Tradisional	12
6. Metode Guru dalam Memperkenalkan Permainan Tradisional..	13
7. Pengertian Minat dan Respon.....	14
B. Kajian yang Relevan	15
BAB III: METODE PENELITIAN	19
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	19
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
C. Data dan Sumber Data	19

D. Subjek Penelitian	20
E. Teknik Pengumpulan Data.....	21
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	25
G. Teknik Analisis Data.....	26
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
A. Gambaran Singkat Mengenai SD Muh Karangbendo, SD Negeri Balirejo dan SD Negeri Nogopuro.....	28
B. Hasil dan Pembahasan Secara Umum.....	30
C. Metode Guru dalam Mengenalkan dan Mengajarkan Permainan Tradisional	31
D. Hasil dan Pembahasan Wawancara Guru dan Peserta Didik (SD Muh Karangbendo, SDN Balirejo, dan SDN Nogopuro.....	32
BAB V: PENUTUP	48
A. Kesimpulan	48
B. Keterbatasan Penelitian.....	48
C. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Tabel Validasi Observasi.....	22
Tabel III.2 Tabel Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik.....	23
Tabel III.3 Tabel Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1 Permainan Bakiak SD Muhammadiyah Karangbendo.....	38
Gambar IV.2 Permainan Gobak Sodor SD Muhammadiyah Karangbendo.....	41
Gambar IV.3 Permainan Dakon Kelas 2 SD Negeri Balirejo	41
Gambar IV.4 Permainan Kucing-Kucingan Kelas 2 SD Negeri Balirejo	43
Gambar IV.5 Permainan Tembak-Tembakan Kelas 3 SD Negeri Balirejo.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Penunjukan Pendamping Skripsi	55
Lampiran II Bukti Seminar Proposal (Berita Acara).....	56
Lampiran III Bukti Hadir Seminar Proposal	58
Lampiran IV Kartu Bimbingan Skripsi	67
Lampiran V Permohonan Izin Penelitian	68
Lampiran VI Pedoman Observasi.....	71
Lampiran VII Pedoman Wawancara Guru	78
Lampiran VIII Pedoman Wawancara Peserta Didik	85
Lampiran IX Transkrip Wawancara 1	92
Lampiran X Transkrip Wawancara 2	94
Lampiran XI Transkrip Wawancara 3	96
Lampiran XII Transkrip Wawancara 4.....	98
Lampiran XIII Transkrip Wawancara 5	100
Lampiran XIV Transkrip Wawancara 6	102
Lampiran XV Transkrip Wawancara 7.....	104
Lampiran XVI Transkrip Wawancara 8	105
Lampiran XVII Transkrip Wawancara 9.....	106
Lampiran XVIII Transkrip Wawancara 10.....	107
Lampiran XIX Transkrip Wawancara 11	108
Lampiran XX Transkrip Wawancara 12.....	109
Lampiran XXI Transkrip Wawancara 13	110
Lampiran XXII Transkrip Wawancara 14.....	111
Lampiran XXIII Transkrip Wawancara 15.....	112
Lampiran XXIV Transkrip Wawancara 16	113
Lampiran XXV Transkrip Wawancara 17.....	114
Lampiran XXVI Transkrip Wawancara 18	115
Lampiran XXVII Transkrip Wawancara 19.....	116
Lampiran XXVIII Transkrip Wawancara 20.....	117

Lampiran XXIX Transkrip Wawancara 21	118
Lampiran XXX Transkrip Wawancara 22.....	119
Lampiran XXXI Transkrip Wawancara 23	120
Lampiran XXXII Transkrip Wawancara 24.....	121
Lampiran XXXIII Dokumentasi SD Muhammadiyah Karangbendo.....	122
Lampiran XXXIV Dokumentasi SD Negeri Nogopuro	123
Lampiran XXXV Dokumentasi SD Negeri Balirejo	127
Lampiran XXXVI Sertifikat PBAK	134
Lampiran XXXVII Sertifikat PKL.....	135
Lampiran XXXVIII Sertifikat PLP-KKN	136
Lampiran XXXIX Sertifikat TIK	137
Lampiran XL Sertifikat TOEC.....	138
Lampiran XLI Sertifikat IKLA.....	139
Lampiran XLII Daftar Riwayat Hidup	140



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap dan tata laku atau pembelajaran pengetahuan serta keterampilan seseorang atau kelompok yang sering terjadi dibawah bimbingan orang lain atau mungkin juga dapat terjadi secara otodidak. Sekolah dasar merupakan satuan pendidikan yang merupakan bagian dari pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan selama enam tahun. Anak-anak usia sekolah dasar yang berusia 7-12 tahun memiliki sifat individual serta aktif dan tidak selalu bergantung pada orang tuanya. Pada tahap sekolah dasar ini akan menjadi pengalaman inti anak. Dengan memasuki dunia sekolah dan masyarakat, anak-anak dapat memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan dalam penyesuaian diri di kehidupan yang akan datang serta memperoleh keterampilan.¹

Dalam dunia anak usia sekolah dasar, pendidikan dapat dilaksanakan dengan metode bermain. Pendidikan dapat dilaksanakan secara menyenangkan dengan menyisipkan kegiatan bermain pada pendidikan. Dengan mendapatkan pendidikan dari kegiatan bermain, anak-anak usia sekolah dasar dapat mendapatkan materi pembelajaran serta akan merasa lebih senang dan terkesan menikmati kegiatan yang dilakukan. Selain itu, dengan kegiatan bermain anak-anak usia sekolah dasar juga dapat mengukur psikomotoriknya dalam kegiatan yang dilakukan.

Bermain merupakan tuntutan serta kebutuhan biologis anak yang sangat penting. Melalui bermain, tuntutan mengenai kebutuhan perkembangan dimensi perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa emosi, interaksi sosial, nilai dan sikap hidup dapat terpenuhi. Bermain merupakan suatu cara bagi anak-anak dalam belajar mengenai benda-benda dan berhubungan dengan orang lain.² Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan serta

¹ Noviya Ervina Widara Santy, "Perbandingan Permainan Tradisional dengan Permainan Modern terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 1 Rakam Tahun Ajaran 2017/2018", (Skripsi, Nusa Tenggara Barat, Universitas Hamzanwadi, 2018), hlm.1.

² Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006).

perkembangan anak. Kegiatan bermain sendiri harus atas dasar inisiatif anak dan atas keputusan anak sendiri.³

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak memiliki peranan penting dalam pertumbuhan serta perkembangan anak pada hampir dalam semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.⁴ Bermain merupakan peluang bagi anak-anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi seperti itulah yang dapat membuat anak belajar.⁵ Bermain merupakan berbagai macam bentuk kegiatan yang dilakukan anak atas inisiatif anak sendiri yang memberikan kepuasan pada diri anak sendiri dalam mengamati, mengeksplorasi, berhayal, bahagia, berinteraksi dalam mengungkapkan segala pikiran serta perasaan yang ada dalam diri anak.⁶

Perkembangan fisik maupun psikis anak tidak hanya bisa didapat melalui pembelajaran formal saja, namun kegiatan bermain pun juga berperan penting dalam perkembangan tersebut. Ketika anak memiliki minat tinggi untuk bermain dan mengeksplor hal-hal baru yang menarik perhatiannya, maka hendaknya anak didukung untuk bermain selama kegiatan yang dilakukan anak tidak membahayakan. Selain dukungan, perlunya pengawasan dan panduan dari orang tua agar kegiatan bermain anak dapat memberikan manfaat kepada sang anak serta tidak terjerumus kedalam kegiatan yang tidak baik.

Kegiatan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain, anak-adak dapat memperoleh kesenangannya. Bermain sebuah permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu dalam proses tumbuh kembang anak. Namun, seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bermain sudah tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang mendukung proses tumbuh kembang anak. Jenis

³ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010).

⁴ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm. 119-121.

⁵ Linda C, *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multi Intelegences* (Jakarta: Intuisi Pres, 2006).

⁶ Salmon Amiran, "Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di PAUD Nazareth Oespa," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 712.

permainan yang dimainkan antara lain seperti *game online* atau permainan yang dapat ditemukan serta dimainkan melalui media gaded.⁷

Istilah permainan yaitu dari kata dasar main. Menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata main yaitu melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak menggunakan alat sama sekali. Kata main merupakan kata kerja, sedangkan permainan merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan menjadikan hati si pelaku terasa senang.

Keberadaan permainan telah diakui memiliki kontribusi besar yang positif bagi dunia pendidikan anak. Permainan bahkan telah berkembang dari permainan tradisional hingga permainan modern yang banyak kita ketahui berbasis teknologi informasi. Permainan modern berbasis teknologi informasi biasa dikenal dengan istilah gim modern berbasis website maupun digital. Meskipun demikian, banyak perkembangan permainan berbasis digital, permainan tradisional masih dianggap sebagai salah satu media terbaik bagi sarana pendidikan untuk anak. Penggunaan permainan tradisional dapat menanamkan nilai-nilai karakter kerjasama, kebersamaan, kreatifitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen, kejujuran, serta nilai-nilai karakter lainnya.⁸

Istilah tradisional turun dari kata tradisi. Menurut buku kamus besar bahasa Indonesia, arti kata tradisi ialah adat kebiasaan yang turun-temurun dan masih dijalankan atau dilakukan di masyarakat. Tradisi juga memiliki makna penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara paling baik. Adat merupakan aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala. Adat juga memiliki artian lain yaitu ujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma, hukuman dan aturan-aturan yang satu dengan lainnya yang berkaitan menjadi satu sistem. Sementara

⁷ Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah, dan Mohammad Arif Ali, "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa," *Journal Of Sport Science And Education* 3, no. 2 (2018): 55.

⁸ Sudrajat, Wulandari, T, dan Wijayanti, A.T, "Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul," *JIPSINDO* 2, 2015, 44.

tradisional memiliki makna sikap dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Kata tradisional juga memiliki artia pula menurut tradisi. Maka, permainan tradisional memiliki makna atau artian sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang pada si pelaku.⁹

Keadaan geografis, alam, lingkungan, flora dan fauna negara Indonesia yang sangat berbeda dari pulau-pulau besar hingga pulau-pulau kecil, pegunungan, lembah sungai, dataran rendah, sampai laut-laut pemisah menyebabkan banyaknya ragam adat, tradisi, hingga menyebabkan banyaknya permainan tradisional di berbagai daerah mulai sabang hingga merauke.¹⁰

Indonesia sendiri memiliki berbagai jenis permainan tradisional yang terkenal dari berbagai daerah. Setiap permainan tradisional memiliki daya tarik dan keunikannya masing-masing. Tak hanya untuk bermain bersenang-senang saja, permainan tradisional juga memiliki makna atau tujuan lain bagi orang-orang yang memainkannya. Permainan tradisional Indonesia dapat meningkatkan rasa solidaritas dan kerja sama antar para pemain karena mengingat banyak permainan tradisional yang membutuhkan lebih dari dua orang dalam memainkannya seperti dthingklik oglak-aglik, dan lain sebagainya.

Permainan tradisional Indonesia dilakukan setiap saat, namun bersifat tetap dalam pelaksanaannya seperti pagi, siang, sore, atau malam hari sesuai kebiasaan. Sifat permainan tradisional tersebut sebagai pengisi waktu luang setelah melakukan kegiatan atau aktivitas pokok. Selain sebagai pengisi waktu luang, permainan tradisional juga bersifat memberikan kesenangan, kepuasan, atau hiburan. Penggunaan waktu dalam pelaksanaan permainan tradisional biasanya menyesuaikan sifat permainan itu sendiri. Sifat permainan yaitu antara lain permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan penerangan cukup merupakan permainan yang cocok dilakukan di pagi atau sore hari. Sedangkan permainan yang tidak memerlukan kekuatan fisik dapat dimainkan setiap saat bahkan dapat dimainkan di malam hari. Bahkan ada juga permainan yang bersifat

⁹ Hamzuri dan Tiarma Rita Siregar, *Permainan Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Permuseuman dan Museum Negeri Provinsi, 1998), hlm. 1.

¹⁰ Direktorat Permuseuman, *Permainan Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Permuseuman dan Museum Negeri Provinsi, 1998), hlm. VII.

musiman karena berhubungan dengan suatu hal yang berkaitan dengan kepercayaan warga setempat dan lain sebagainya.¹¹

Permainan-permainan yang dapat dimainkan oleh masyarakat tidak hanya untuk kesenangan saja, namun juga dapat dijadikan sebagai media pendidikan atau pembelajaran mengingat bahwa banyaknya makna yang terkandung dalam permainan-permainan yang ada di Indonesia. Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan pemerolehan pengetahuan semata, namun juga menumbuhkembangkan berbagai sikap, nilai, pesan, dan cita-cita luhur bagi para peserta didik. Pendidikan tidak lagi berorientasi pada kesuksesan anak memahami sebuah materi pembelajaran namun juga bagaimana karakter anak dapat terbentuk di dalam sebuah proses pembelajaran.¹²

Peserta didik di sekolah tidak hanya cukup dikembangkan aspek akademiknya saja, tetapi juga aspek moral serta aspek spiritualnya. Pendidikan karakter sendiri memiliki sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang terdiri dari komponen pengetahuan, kecerdasan, atau kemauan, dan tindakan untuk menyelesaikan nilai-nilai tersebut.¹³

Penelitian dengan tema kebudayaan yang berfokus pada permainan tradisional ini dipilih oleh peneliti dikarenakan adanya fenomena sosial yang berkaitan dengan anak-anak terutama pada jenjang MI/SD mengenai berkurangnya keeksisan, pengetahuan, serta minat mereka pada permainan tradisional yang ada di Indonesia ini. Pada fenomena masyarakat kali ini, anak-anak usia sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktu dalam mengisi waktu luangnya dengan bermain hp atau gadget dan cenderung sudah melupakan permainan tradisional yang merupakan budaya khas dari Indonesia.

Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui mengenai keeksisan serta minat respon anak-anak usia sekolah dasar mengenai permainan tradisional di lembaga sekolah jenjang MI/SD. Sebagai rumah pendidikan bagi anak-anak, sekolah merupakan salah satu tempat yang diharapkan masih melestarikan budaya, terlebih pada permainan tradisional melalui pendidik atau guru yang berada di lembaga

¹¹ Ibid., hlm. Viii.

¹² Nani Solihati, "Aspek Pendidikan Karakter dalam Puisi Hamka" 16, no. 1 (t.t.): 51–63.

¹³ J. I. S. Poerwanti, *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar* (Surakarta: UNS Press, t.t.). 286.

sekolah tersebut. Guru yang merupakan fasilitator dan teman belajar bagi anak-anak memiliki peran penting dalam mempertahankan kelestarian budaya pada peserta didiknya.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka beberapa rumusan masalah yang diambil antara lain:

1. Bagaimana guru memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik MI/SD
2. Bagaimana guru memposisikan permainan tradisional untuk mempertahankan keeksistensiannya
3. Bagaimana respon dan minat peserta didik MI/SD terhadap permainan tradisional

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui metode yang digunakan guru dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik jenjang MI/SD
2. Untuk mengetahui posisi permainan tradisional untuk mempertahankan keeksistensiannya
3. Untuk mengetahui respon dan minat peserta didik jenjang MI/SD terhadap permainan tradisional

D. MANFAAT PENELITIAN

Selain tujuan diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

- a. Secara teoritis

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan mengenai eksistensi permainan tradisional di kalangan anak usia sekolah dasar yaitu menginformasikan kepada masyarakat bagaimana pengetahuan anak-anak usia sekolah dasar pada zaman sekarang terhadap permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia serta untuk menginformasikan bagaimana guru di jenjang MI/SD dalam mengenalkan peserta didik terhadap permainan tradisional. Kemudian penelitian ini juga menginformasikan

mengenai pentingnya menjaga setiap tradisi atau kebudayaan asli di berbagai wilayah Indonesia supaya tetap eksis serta dikenal oleh masyarakat, terutama masyarakat Indonesia sendiri.

b. Secara praktis

1.) Bagi Guru

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan bagi guru-guru terutama guru pada jenjang MI/SD akan pentingnya mengenalkan dan mengajarkan kepada peserta didik mengenai jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia sehingga budaya Indonesia tidak luntur dan hilang seiring berjalannya waktu. Selain itu penelitian ini diharapkan memberikan pandangan bagi guru usia sekolah dasar mengenai pentingnya melestarikan budaya Indonesia sedari dini melalui pengajaran yang diajarkan kepada peserta didik usia sekolah dasar.

2.) Bagi Anak-Anak

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada anak-anak terutama pada anak-anak usia sekolah dasar mengenai jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia melalui pendidikan formal di sekolah sehingga anak-anak dapat mengenal, mengerti, serta ikut melestarikan permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan ajakan kepada peserta didik supaya mencintai budaya Indonesia terutama pada permainan tradisional.

3.) Bagi Penelitian Lain

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada peneliti lain mengenai macam-macam jenis permainan tradisional di Indonesia yang masih ada, dikenalkan dan diajarkan, serta masih lestari di kalangan anak-anak usia sekolah dasar pada saat ini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pandangan kepada peneliti lain bagaimana ketertarikan anak-anak usia sekolah dasar mengenai permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari data yang sudah didapatkan melalui wawancara dengan beberapa guru dan peserta didik di SD Muhammadiyah Karangbendo, SD Negeri Nogopuro, dan SD Negeri Balirejo didapatkan bahwa permainan tradisional di tiga sekolah yang berada di sekitar kampung Pedak tersebut masih eksis dan dikenalkan oleh guru-guru di tiga sekolah dasar tersebut. Pengetahuan peserta didik di SD Muhammadiyah Karangbendo, SD Negeri Nogopuro dan SD Negeri Balirejo dinilai baik, mereka memiliki pengetahuan yang sangat baik mengenai permainan tradisional dan juga jenis-jenisnya.

Guru pada tiga sekolah terkait mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik dengan cara menggunakan untuk *ice breaking*, pemanasan dalam olahraga, alat untuk membantu memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran matematika, maupun dikenalkan ketika jam pelajaran yang kosong, Respon yang diberikan oleh peserta didik di tiga sekolah tersebut juga sangat baik, mereka menerima tanpa keluh kesah ketika guru mengenalkan dan mengajarkan permainan tradisional kepada mereka. Peserta didik di tiga sekolah tersebut memiliki antusias yang baik untuk menerima ilmu-ilmu yang diberikan oleh guru mengenai permainan tradisional.

Permainan tradisional masih diakui keeksistensiannya di SD Muhammadiyah Karangbendo, SD Negeri Nogopuro, dan SD Negeri Balirejo karena adanya keterlibatan permainan tradisional dalam kegiatan yang ada di sekolah. Selain itu, dengan keaktifan guru dalam mengenalkan dan mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik, maka peserta didik mengenal dan permainan tradisional terjaga kelestariannya. Peserta didik di tiga sekolah yang terkait mengaku senang dan menyukai permainan tradisional dengan alasan yang beragam seperti seru, dapat dimainkan bersama teman-teman, dan lain sebagainya.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menggunakan studi observasi, wawancara, dan dokumen untuk mengetahui bagaimana eksistensi, pengetahuan dan respon peserta didik mengenai permainan tradisional

di SD Muhammadiyah Karangbendo, SD Negeri Nogopuro, dan SD Negeri Balirejo. Sama halnya dengan penelitian-penelitian yang lain, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian ini tidak dilakukan secara menyeluruh hanya dilakukan dengan beberapa guru dan peserta didik saja dan hanya dilakukan pada jangka waktu yang pendek. Ada juga beberapa kendala yang menjadikan keterbatasan dari penelitian ini yaitu yang seharusnya dilakukan wawancara kepada peserta didik untuk membuktikan kebenaran dari hasil wawancara dengan guru, namun karena peserta didik yang terkait sudah lulus dan tidak lagi menjadi bagian dari sekolah dasar tersebut sehingga data pendukung dialihkan melalui dokumentasi yang diperoleh dari guru yang bersangkutan.

C. Saran

Bagi para bapak dan ibu guru yang menjalankan tugas menjadi sumber serta fasilitator bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan formal melalui suatu lembaga yang disebut sekolah diharapkan untuk lebih bisa mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik, terutama pada jenjang MI/SD. Selain dengan tujuan melestarikan budaya Indonesia agar tidak hilang dan tetap eksis seiring berjalannya waktu, juga untuk memberikan kesenangan bagi peserta didik ketika sudah terlihat cukup lelah selama pembelajaran berlangsung.

Karena banyak hal positif yang dapat diambil ketika kita mengenal budaya di negeri kita sendiri terutama pada permainan tradisional seperti mengajarkan kita lebih baik dalam berinteraksi dengan orang lain, mengajarkan bagaimana memiliki skill, teknik, serta kerjasama tim yang baik, bahkan kemampuan leadership juga bisa didapatkan ketika kita bermain permainan tradisional. Sehingga alangkah baiknya guru-guru lebih diperbanyak dalam mengenalkan dan juga mengajak para peserta didik berinteraksi satu sama lain melalui kegiatan positif salah satunya bermain permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiran, Salmon. 2016. *Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di PAUD Nazareth Oesapa*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 5, Edisi 1.
- Amirin, Tatang M. 1995. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Anggita, Gustiana Mega, Siti Baitul Mukarromah, dan Mohammad Arif Ali. 2018. *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. *Journal Of Sport Science and Education (JOSSAE)*, Vol. 3, No. 2.
- Ariani Christiyati, Siti Munawaroh, Hartoyo, Tugas Tri Wahyono, Maharkesti, BA. 1998. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azizah, I. 2016. *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIM Ngronggot Nganjuk*, Jurnal Pendidikan, Vol. 16, No. 2.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung. Pustaka Setia.
- Direktorat Permuseuman. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman dan Museum Negeri Provinsi.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Hakiki Muhammad, Menrisai, Popi Radyuli. *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Artikel. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Putra Indonesia (YPTK) Padang.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hamruzi dan Tiarna Rita Siregar. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman dan Museum Negeri Provinsi.
- Husain, Fitri Aprilyani. 2013. *Survei Pemahaman Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar Ke-kecamatan*

- Brangsong Kabupaten Kendal*, Skripsi S1. Laporan Penelitian. FIK UNES: Semarang.
- Junairah, Rini R, Kurniawati, A.B. 2015. *Hubungan Permainan Tradisional dengan Pengembangan Kecerdasan Jamak Logika Matematika Anka Usia 4-5*, Jurnal PG-PAUD, Vol 1.
- Linda, C. 2006. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multi Intelegences*. Jakarta: Intuisi Pres.
- Melinda. 2017. *Eksistensi Permainan Tradisional di Sekolah Dasar*, Skripsi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nasution, S. 2008. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurhayati, Iis. 2012. *Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya)*. Jurnal Empowerment, Vol. 1, No. 2.
- Nurlailah dan Mutmainna. 2018. *Penggunaan Permainan Tradisional Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Athfal, Vol. 1, No. 1.
- Poerwanti, J.I.S. 2016. *Penanaman nilai-nilai karakter melalui implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar*. Dalam M. Salimi, Wahyudi, Suhartono, I. Suyanto, M. Chamdani, dan Rokhmaniyah (Eds.), *Prosiding seminar nasional inovasi pendidikan: Inovasi pembelajaran berbasis karakter dalam menghadapi masyarakat ASEAN*. Surakarta: UNS Press.
- Puspitaningrum, Galuh. 2021. *Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Dhingklik Oglak Aglik Pada Siswa Kelas Bawah Sekolah Dasar*. Makalah Skripsi, Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.
- Rahardjo, Mudjia. 2010. *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

- Ripat, J dan Woodgate, R. 2011. *The Intersection of Culture, Disability and Assistive Technology, Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 6(2).
- Rohman Muhammad. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan System Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Rustan, Edhy dan Ahmad Munawir. 2020. *Eksistensi Permainan Tradisional Pada Generasi Digital Natives di Luwu Raya dan Pengintegrasian ke Dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 5, No. 2.
- Santy Noviya Ervina Widara. 2018. *Perbandingan Permainan Tradisional dengan Permainan Modern terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 1 Rakam Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi Universitas Hamzanwadi.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sjarifah dan Prasanti. 2016.
- Solihati, Nani, Ade Hikmat, Abdul Rahman Jupri, dan Syarif Hidayatullah. 2019. *Nilai Pendidikan dalam Permainan Rakyat di Lereng Gunung Merapi*. Jurnal Kependidikan, Vol. 3, No. 1.
- Sopian, Ahmad. 2016. *Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan*. Jurnal Tarbiyah Islamiyah Vol. 1, No. 1.
- Stephan, U., dan Uhlaner, L.M. 2010. *Performance-Based vs Socially Supportive Culture: A Cross-National Study of Descriptive Norms and Entrepreneurship*, Journal of International Business Studies, 41(8).
- Sudrajat, Wulandarim, T., Wijayanti, A.T. 2015. *Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul*, JIPSINDO 2.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukamdinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Susanto. 1988. *Komunikasi dalam Teori dan Praktek*. Bandung: Bina Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suwartono. 2014. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Solihati, Nani 2017. *Aspek Pendidikan Karakter dalam Puisi Hamka*. LITERA, 16(1).
- Yanti, Sary Eva. *Eksistensi Radio Republik Indonesia (RRI) Palembang pada Era Media Online*. Skripsi Jurusan Jurnalistik. Palembang: Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang.

