



PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT BAMBU DALAM MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Ajizul Samsudin Usman¹, Zuhkhriyan Zakaria², Bagus Cahyanto³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 121901013035@unisma.ac.id, zakaria@unisma.ac.id,

baguscahyanto@unisma.ac.id

Abstract

Bamboo jumping is a game that utilizes traditional tools in the form of bamboo pieces. This game is played by two groups. Each group has a minimum of four people. The purpose of this study was to determine the level of student learning discipline before and after the application of traditional bamboo jumping games. This research was conducted at MI Syihabuddin using the type of Classroom Action Research, the main purpose of which is to take action to improve, improve and change for the better. This study uses an action research model with a chart that describes four steps and repetitions starting from planning, action, observation, reflection, and proceeding to planning again. The results obtained from the pre-cycle data were 4 students were able to apply the four indicators of success in discipline. In the implementation of the first cycle there was an increase, namely out of 14 students there were 9 students who managed to apply disciplinary attitudes well, while in the implementation of the second cycle an increase in success in the application of discipline was obtained, namely 12 students.

Keyword: *Bambo jumping game, learning discipline.*

A. Pendahuluan

Disiplin dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2014) adalah tata tertib, ketaatan (kepatuhan) pada peraturan bidang studi yang memiliki objek dan sistem tertentu. Disiplin merupakan dorongan utama yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Kedisiplinan siswa perlu dikedepankan saat berlangsungnya proses belajar mengajar. MI Syihabuddin merupakan sekolah yang mengedepankan disiplin siswa dalam proses pembelajaran. Namun pada kondisi di lapangan, banyak siswa MI Syihabuddin yang belum memenuhi kriteria disiplin selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti tanggal 16 November 2023 di MI Syihabuddin, masalah ketakdisiplinan yaitu saat di kelas siswa kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi, siswa tidak melaksanakan ketika guru memberikan perintah atau tugas kepada siswa, siswa sulit untuk diatur dalam barisan saat pelaksanaan apel bendera, dan siswa tidak izin terlebih dahulu kepada guru jika akan meninggalkan pembelajaran. Beberapa problem yang telah dipaparkan di atas sangat berdampak terhadap tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Penyebab masih banyaknya siswa MI Syihabuddin yang kurang disiplin saat kegiatan belajar mengajar berlangsung adalah; pertama, kurangnya penerapan metode pembelajaran yang menarik dari guru, yang memudahkan siswa untuk memahami dan melakukan perintah sesuai perintah guru. Kedua, akibat dari metode ajar yang monoton dan kurang bervariasi tersebut, banyak siswa yang kurang memahami peraturan-peraturan yang ada sehingga berdampak pada kurangnya antusiasme siswa dalam menerapkan sikap disiplin selama kegiatan belajar berlangsung. Ketiga, kurangnya edukasi guru kepada siswa tentang sikap disiplin melalui media pembelajaran berbasis permainan.

Pada hakikatnya kedisiplinan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat diukur melalui kepatuhan siswa dalam menaati peraturan yang dibuat oleh guru seperti; fokus saat guru memberikan penjelasan, masuk kelas tepat waktu, mengerjakan tugas (ulangan atau pekerjaan rumah) yang diberikan guru, tidak bolos sekolah, melaksanakan piket harian dalam membersihkan ruang kelas, dan lain-lain.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum pembelajaran MI Syihabuddin. Pada pelajaran Penjasorkes terdapat beberapa materi permainan tradisional, salah satunya ialah lompat bambu. Dalam permainan lompat bambu, siswa akan dilatih proses kolaborasi dan kerjasama dengan teman kelompoknya untuk mentaati peraturan dalam permainan. Hal ini diharapkan mampu melatih sikap disiplin siswa dalam proses pembelajaran, baik pembelajaran teori di dalam kelas, maupun praktik ketika berada di luar kelas. Dengan keterangan yang ada di atas, guru dapat menjadikan permainan tradisional lompat bambu sebagai salah satu instrumen untuk meningkatkan disiplin belajar siswa. Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan topik “Penerapan Permainan Tradisional Lompat Bambu dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Di MI Syihabuddin”.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang tujuan utamanya adalah melakukan tindakan perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik. Arikunto (2017), PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran. Jadi penelitian tindakan kelas yaitu suatu pengamatan yang menerapkan tindakan di kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dengan bagan yang menggambarkan empat langkah, dan pengulangan yang dimulai dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan dilanjutkan lagi dengan ke perencanaan kembali (Arikunto, 2008).

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif, yaitu merangkum hasil pengamatan dengan menggunakan kode-kode, gambar, diagram, angka dan tabel. Analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui perhitungan presentase hasil penelitian yang dilakukan sedangkan analisis kualitatif dilakukan berupa hasil observasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Permainan Tradisional Lompat Bambu Dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa

Penerapan permainan lompat bambu dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin dengan menggunakan 4 batang bambu berukuran panjang 1 sampai 2 meter. Cara bermainnya yaitu, membagi siswa menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari empat orang. Kelompok tersebut akan bermain secara bergantian. Jika kelompok pertama bermain terlebih dahulu maka kelompok kedua bertugas menggerakkan bambu secara beriringan sesuai dengan irama lagu yang dinyanyikan, sedangkan kelompok pertama yang bermain tadi melompat di setiap kotak bambu yang dibuat. Selanjutnya pola permainan yang sama akan dilakukan secara bergantian dengan kelompok lainnya, sampai semua kelompok siswa mendapatkan jatah bermain.

Penerapan permainan tradisional lompat bambu dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin tersebut sangat relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Fatmawati (2019) dengan hasil yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. Hal dapat didasarkan juga pada fungsi dan tujuan permainan lompat bambu yaitu selain sebagai sarana hiburan, melatih konsentrasi, kelincahan dan kekuatan karena pemain harus mampu melompati setiap bambu yang digerakkan (semakin lama semakin cepat) sesuai dengan irama lagu yang dinyanyikan. Permainan lompat bambu juga berfungsi untuk melatih sikap dan perilaku siswa dalam berdisiplin dengan baik (Tu'u, 2017), karena mengharuskan siswa yang bermain permainan ini untuk menaati peraturan bermain selama permainan berlangsung. Kedepannya diharapkan mampu menjadi referensi bagi para peneliti selanjutnya saat meneliti tentang topik yang serupa.

2. Peningkatan Disiplin Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Lompat Bambu

Adapun pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilakukan selama dua kali pertemuan dan mencakup empat tahapan pada setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun indikator yang ingin dicapai yaitu ada empat; pertama, sadar dalam berusaha mengatur tingkah laku dan menjalankan kewajiban serta mengerti larangan. Kedua, taat

melaksanakan keputusan dan aturan yang ada. Ketiga, tertib menjaga suasana belajar dan mampu mengatur diri sendiri. Keempat, tanggung jawab dalam menerima konsekuensi atas kesalahan yang diperbuat. Meskipun demikian, ada beberapa hal yang harus diperbaiki karena beberapa siswa melakukan permainan lompat bambu yang kurang sesuai dengan penjelasan.

Pada pelaksanaan siklus pertama didapat hasil yang belum maksimal. Karena dari jumlah siswa sebanyak 14 orang, hanya ada 8 orang yang memperoleh skor baik. Sedangkan 3 orang memperoleh skor cukup, dan 3 orang lainnya memperoleh skor kurang. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus Pertama

No	Indikator	Hasil Pengamatan			Persentase siswa yang berhasil
		1	2	3	
1	Sadar dalam berusaha mengatur tingkah laku dan menjalankan kewajiban serta mengerti larangan	3	3	8	57 %
2	Taat melaksanakan keputusan dan aturan yang ada	2	3	9	64 %
3	Tertib menjaga suasana belajar dan mampu mengatur diri sendiri	4	1	9	64 %
4	Tanggungjawab dalam menerima konsekuensi atas kesalahan yang diperbuat	2	4	8	57 %

Berdasarkan hasil data siklus I di atas, maka dapat diketahui bahwa dari 14 siswa kelas 3 MI Syihabuddin pada hasil pengamatan indikator yang pertama, yaitu terdapat 8 siswa atau 57%, siswa sudah sadar dalam berusaha mengatur tingkah laku dan menjalankan kewajiban serta mengerti larangan, sehingga predikat keberhasilannya cukup tinggi. Sedangkan pada pengamatan indikator kedua, yaitu taat melaksanakan keputusan dan aturan yang ada sudah terdapat 9 siswa atau 64%, yang berarti predikat keberhasilannya cukup tinggi. Pada pengamatan indikator ketiga, yaitu tertib menjaga suasana belajar dan mampu mengatur diri sendiri, sudah terdapat 9 siswa atau 64%, yang berarti predikat keberhasilannya cukup tinggi. Pada pengamatan indikator keempat, yaitu tanggungjawab dalam menerima konsekuensi atas kesalahan yang diperbuat terdapat 8 siswa atau 57%, yang berarti predikat keberhasilannya juga cukup tinggi.

Melihat hasil di atas, maka peneliti melakukan tindakan siklus ke II dengan hasil yang didapatkan adalah dari 14 siswa, 2 siswa masih mempunyai tingkat kedisiplinan yang cukup, sedangkan 12 siswa lainnya mempunyai tingkat kedisiplinan yang tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa sudah mampu menerapkan keempat indikator

disiplin dalam permainan lompat bambu tersebut. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus Kedua

No	Indikator	Hasil Pengamatan			Persentase siswa yang berhasil
		1	2	3	
1	Sadar dalam berusaha mengatur tingkah laku dan menjalankan kewajiban serta mengerti larangan	-	2	12	86 %
2	Taat melaksanakan keputusan dan aturan yang ada	-	2	12	86 %
3	Tertib menjaga suasana belajar dan mampu mengatur diri sendiri	-	2	12	86 %
4	Tanggungjawab dalam menerima konsekuensi atas kesalahan yang diperbuat	-	2	12	86 %

Berdasarkan hasil data siklus II di atas, dapat diketahui bahwa dari 14 siswa kelas 3 MI Syihabuddin pada hasil pengamatan untuk empat indikator yaitu pertama, sadar dalam berusaha mengatur tingkah laku dan menjalankan kewajiban serta mengerti larangan, kedua yaitu taat melaksanakan keputusan dan aturan yang ada, ketiga yaitu tertib menjaga suasana belajar dan mampu mengatur diri sendiri dan keempat yaitu tanggungjawab dalam menerima konsekuensi atas kesalahan yang diperbuat ternyata sudah terdapat 12 siswa atau sebesar 86% siswa sudah berhasil menerapkan keempat indikator tersebut dengan memperoleh skor 3 sedangkan 2 siswa lainnya cukup baik dalam menerapkan keempat indikator tersebut dengan memperoleh skor 2 (cukup).

Hasil penelitian ini ternyata senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati (2019) dengan hasil yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kedisiplinan belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus pertama ke siklus kedua, yakni penerapan pada siklus pertama diperoleh data sebesar 52,94%, hasil tindakan ini belum sepenuhnya berhasil sehingga dilakukan tindakan siklus kedua yang diperoleh data mengenai peningkatan kedisiplinan sebesar 88,24%. Dari data tersebut diketahui terdapat peningkatan angka kedisiplinan dari siklus pertama ke siklus kedua sebesar 35,3%.

D. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan setelah melakukan analisis data, sesuai hasil penelitian yang telah dipaparkan, di mana prosedur penelusuran siklus kegiatan terhadap peningkatan disiplin melalui permainan tradisional lompat bambu pada siswa kelas III Madinah MI Syihabuddin, telah didapatkan peningkatan

disiplin belajar siswa kelas III Madinah MI Syihabuddin setelah mengikuti permainan lompat bambu.

Adapun hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, diperoleh data pra siklus yaitu dari 14 siswa terdapat 4 siswa yang sudah tuntas dengan persentase predikat keberhasilan 20%, sedangkan 10 siswa masih belum tuntas. Pada pelaksanaan siklus I mulai adanya peningkatan dalam disiplin dengan data yang diperoleh yaitu dari 14 siswa terdapat 9 siswa yang sudah tuntas dengan persentase predikat keberhasilan cukup tinggi yakni 64% dan tersisa 5 siswa yang belum tuntas. Sedangkan pada pelaksanaan siklus ke II diperoleh data bahwa dari 14 siswa sebanyak 12 siswa, atau dengan persentase predikat keberhasilan yakni 86% dan sisanya 2 siswa yang belum tuntas. Dengan melihat paparan data permainan tradisional lompat bambu yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II di atas, maka terjadi peningkatan tingkat disiplin siswa. Untuk itu, pada penelitian ini, diketahui penerapan permainan tradisional lompat bambu dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yakni dengan persentase sebesar 22%.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Z. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Cahyanto, B., Muktar, A. S., Ba'da Mawlyda Ilyun, Z., & Faliyandra, F. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar: Studi Implementasi di SD Brawijaya Smart School. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, Volume 10(No 2).
- Chaplin, J.P. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Fatmawati, D. K. 2019. *Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Melalui Permainan Cublek-Cublek Suweng Pada Anak Kelompok A2 Tk. Aisyiyah Di Kota Mojokerto*, (Fakultas ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya).
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mulyani, dkk. (2007). *Permainan Anak Tradisional dan Kandungan Nilai-Nilai Edukasi*. Yogyakarta.

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA

Tu'u, Tulus. (2018). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT Grasindo.

Wahyono, B. 2012. Pengertian Kedisiplinan Belajar. *Artikel*. <http://www.pendidikanekonomi.com/Search/label/pendidikan>.

Zakaria, Z., Prantika, T. Y., Sulistiono, M. (2022). Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Di Dusun Klerek Desa Torongrejo Kecamatan Junrejo Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 4. No. 3.