

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TEJEK-TEJEKAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERNALAR KRITIS DI SEKOLAH DASAR

Nurul Delima Kiska^{1*}, Muhammad Dewa Zulkhi², Reni Elista Lestari³

^{1,2,3} Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Jambi

*[*nurulkiska103@gmail.com](mailto:nurulkiska103@gmail.com)*

ABSTRAK

Indonesia kaya akan kebudayaan yang beragam dari tiap daerahnya salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional sangat bermanfaat bagi bidang pendidikan apa bila di integrasikan di dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional tejek-tejekan merupakan salah satu permainan yang memerlukan penalaran yang tinggi. Abad 21 yang sedang berjalan pada saat ini memberikan pengaruh pada proses berpikir seseorang. Bernalar kritis sangat dibutuhkan bagi setiap individu dalam menjalankan kehidupan. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh pengintegrasian permainan tradisional jambi tejek-tejekan. Jenis penelitian ini adalah mix method. Penelitian ini melibatkan beberapa variabel sebagai kategori penelitian yaitu respon dan hasil dengan jumlah sampel 25 peserta didik pada kelas VI. Analisis data menggunakan statistik deskriptif Pengintegrasian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri. dilihat pada respon, dan Hasil evaluasi pembelajaran setiap variabel dari respon dalam pengeintegrasian permainan tradisional jambi tejek-etejekan mendapatkan hasil yang sangat baik sedangkan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil analisis data dapat diperoleh bahwasnya dalam pengintegrasian permainan tradisional tajek-tajekan memberikan pengaruh terhadap kemampuan bernalar kritis peserta didik, hal tersebut diperoleh dari ketercapaian peserta didik untuk dapat memenuhi indicator yang ada dari bernalar kritis. Dimana pada proses pembelajaran seorang guru harus mampu memberikan variasi dalam pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didiknya, salah satunya pada kemampuan bernalar kritis peserta didik.
Kata kunci : permainan tradisional tejek-tejek, bernalar kritis, pembelajaran

ABSTRACT

*Indonesia is rich in diverse cultures from each region, one of which is traditional games. Traditional games are very beneficial for the field of education if they are integrated into the learning process. The traditional game of tejek-tejekan is a game that requires high levels of reasoning. The 21st century that is currently underway has an influence on a person's thought process. Critical reasoning is very necessary for every individual in living life. The aim of this research is to see the effect of integrating the traditional Jambi game tejek-tejekan. This type of research is a mix method. This research involves several variables as research categories, namely responses and results with a sample size of 25 students in class VI. Data analysis uses descriptive statistics. Integration is carried out in state elementary schools. seen from the responses, and the results of the learning evaluation for each variable from the responses in the integration of the traditional Jambi game tejek-etejekan obtained very good results while the results of the student learning evaluation were included in the good category. Based on the results of data analysis, it can be seen that the integration of the traditional game tajek-tajekan has an influence on students' critical reasoning abilities, this is obtained from the students' achievement in being able to fulfill the existing indicators of critical reasoning. Where in the learning process a teacher must be able to provide variations in learning that can help develop students' abilities, one of which is students' critical reasoning abilities.
*Keywords: traditional game tejek-tejek, critical reasoning, learning.**

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan wadah siswa dalam mengekspresikan diri serta menjadi tempat mereka mencari ilmu pengetahuan baru. Lembaga pendidikan sekolah dasar merupakan tempat pertama yang bisa dijadikan tempat mencari pengetahuan, mendapatkan teman baru serta bermain dengan teman-teman mereka (Dewi, Zukhri & Dunia, 2014; Hawi, 2015; Rahman, 2018). Pada dasarnya anak-anak usia sekolah dasar gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok (Agustin, 2015; Maelani & Mustara, 2020; Sukatin, Alivia & Bella, 2020). Ketika bermain mereka belajar memahami orang lain dengan cara menepakati berbagai aturan dan menilai pekerjaan secara bersama-sama, mematangkan perkembangan intelektual, sosial ekonomi dan fisik (Deardorff, 2011; Clark, 2012; Kurniawati, 2013; Ismoko, 2019). Anak-anak dapat bermain dengan permainan tradisional yang banyak di lingkungan masyarakat sebagai budaya turun temurun dari daerah masing-masing.

Indonesia merupakan negara dengan jumlah suku terbanyak di dunia, hal ini berdampak pada penyebaran permainan tradisional yang merupakan budaya turun temurun di suatu daerah. Permainan tradisional nusantara memiliki banyak manfaat, kegunaan dan makna unsur etnis budaya indonesia (Kusumawati, 2017; Rahmawati, 2018; Pradatama & Haryanto, 2020). Permainan tradisional nusantara bukanlah permainan yang tidak ada makna, melainkan permainan yang sangat sederhana serta mendorong rasa ingin peserta didik untuk melakukannya (Kurniati, 2016; Gumilang, 2016; Mu'mala & Nadlifah, 2019). Permainan tradisional yang dikenalkan pada peserta didik haruslah beragam, hal tersebut dilakukan untuk mengantisipasi hilangnya atau punahnya permainan tradisional yang ada di Indonesia (Artobatama, 2018; Anggita, 2019; Pratiwi & Pujiastuti, 2020). Permainan tradisional umumnya memiliki nilai yang baik jika diintegrasikan pada pembelajaran di kelas.

Beragamnya permainan tradisional yang ada di Indonesia memudahkan guru mengintegrasikan pada pembelajaran di kelas. Salah satu permainan tradisional dengan banyak sebutan dimasing-masing daerah yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran salah satunya dari daerah jambi tejek-tejekan. Tejek-tejekan adalah permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat yang ada di daerah pedesaan, dengan banyak kalangan yang dapat memainkan permainan ini (Hariastuti, 2016; Acha & Mistar, 2018; Widaty, dkk, 2021). Melihat nilai-nilai yang ada pada permainan tradisional tejek-tejekan ini memungkinkan permainan ini mudah untuk diintegrasikan pada pembelajaran di sekolah

(Parjanto & Ferdiana, 2015; Ekawati, Nurwanti & Sulistyawati, 2015; Christananda, Aprinastuti & Mayasari, 2020).

Pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan pada pembelajaran dapat dilakukan diberbagai lembaga pendidikan sekolah dasar, baik berbasis negeri maupun madrasah. Pengintegrasian pada sekolah negeri dilakukan sebagai upaya guru memberikan nilai yang ada pada permainan tradisional pada diri peserta didik (Perdani, 2013; Pratiwi & Kristanto, 2014; itasari & Wiyani, 2020). Bentuk pengimplementasian permainan tradisional dengan pembelajaran tema yang sesuai dengan permainan (Nurjaman, Hamdu & Elan, 2018; Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019; Rachmayanti, dkk, 2021).

Dengan menggunakan media permainan tradisional dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik. Pentingnya penanaman kemampuan bernalar kritis kepada peserta didik melalui proses pembelajaran (Kiska, 2022). Kemendikbud (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya sebuah interaksi antar peserta didik dengan peserta didik lainnya serta kepada pendidik dan sumber belajar pada satuan ruang lingkup belajar tersebut. Dan sebagai guru bukan lagi sebaga pusatnya melainkan peserta didik yang menjadi pusat pada proses pembelajaran tersebut. Hal ini didukung dengan (Kurniawan, dkk 2018) mengemukakan bahwa pendekatan yang berpusat pada peserta didik, guru harus mampu melakukan perannya dengan baik, guru harus membantu peserta didik dalam memecahkan masalah pada saat peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut Syahrial, dkk (2021) Pembelajaran dapat berjalan efektif apabila peserta didik apabila adanya kemauan dalam diri anak untuk belajar dan persiapan pendidik dari segi mutu materi yang disampaikan. Hal ini tidak lepas dari penggunaan teknologi pada proses pembelajaran.

Keinginan pergantian serta inovasi itu bakal memberikan keterlibatan luas. Dalam proses pembelajaran, dimana perihal itu, memperbaiki susunan dalam kurikulum, sistem membiasakan serta pembelajaran, pergantian paradigma penataran, macam aplikasi. Program tekonologi pembelajaran serta pasti saja terdapatnya permohonan pengintegrasian permainan tradisional dalam gerakan pembelajaran (Asrialet al; 2021). Tuntutan pengintegrasianyang seperti itu yang menetapkan pada dunia pendidikan menjalankan kreatifitas serta inovasi dalam proses pembelajarannya. Dalam keadaan seperti ini banyak sekali orang yang menyarankan berbagai pembaruan dan aplikasi akan tetapi cuma sedikit yang berdialog tentang macam apa pemecahan dari pemecahan masalah dari pembaruan dan aplikasi itu. Dengan adanya

pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan pada pembelajaran tentunya akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

Hasil belajar yang baik mengindikasikan keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas tersebut. Hasil belajar merupakan sejumlah prestasi belajar dari peserta didik yang diperoleh dari peserta didik secara keseluruhan dan hal tersebut terjadi karena adanya perubahan perilaku setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut (Asrial et al, 2022) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan tersebut. Kurangnya hasil belajar peserta didik yang baik ada dua faktor yakni faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor internal seperti minat, bakat, motivasi dan konsentrasi. Kemudian faktor eksternal seperti keluarga, teman, dan lingkungan sekolah. Hasil belajar yang dimaksud tidak hanya sekedar angka saja, akan tetapi perubahan pola pikir, perilaku yang berkembang juga mampu menggambarkan keberhasilan dari proses pembelajaran.

Pada saat ini pemerintah Indonesia khususnya pada bidang pendidikan menerapkan Kurikulum Merdeka, yang memiliki karakteristik yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan juga adanya nilai karakter pada pelajar Pancasila yang terdiri dari, yaitu : 1) Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME; 2) Berkebhinekaan Global; 3) Gotong Royong; 4) Mandiri; 5) Bernalar Kritis; dan 6) Kreatif (Kiska, dkk 2023; Nugroho & Narawaty, 2022; Supangat, 2021). Menurut Daniel (2017) dengan adanya pengintegrasian kearifan local berupa permainan tradisional dimana melatih peserta didik untuk bernalar kritis. Berdasarkan hal demikian kearifan local dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bernalar kritis.

Bernalar kritis merupakan salah satu proses dan kemampuan yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai konsep, penerapan, dan mengevaluasi suatu informasi yang diperoleh. Hal tersebut juga diperkuat dengan pendapat Mawardy & Sari (2020) yang mana mengatakan bernalar kritis adalah sebuah kemampuan dalam bernalar yang menggunakan proses analisis dan evaluasi dalam sebuah permasalahan, dengan demikian memperoleh hasil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwasanya bernalar kritis adalah suatu tindakan dalam pengambilan keputusan yang berdasarkan dengan bukti dan alasan yang logis.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik meneliti mengenai Pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik di Sekolah dasar. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat

memberikan pengetahuan baru bagi pendidik dengan adanya kerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Dalam memberikan sebuah pembelajaran pada peserta didik berbasis permainan tradisional dengan sebuah tantangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*Mixed Method*) adalah apabila peneliti memiliki pertanyaan yang perlu diuji dari segi jenis penelitian dan prosesnya, serta menyangkut kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (Hermawan, 2019;). Dengan menggunakan desain penelitian *Explanatory Sequential Design* yaitu desain yang menyiratkan pengumpulan dan analisis kuantitatif sebagai data pokok dan kemudian kualitatif data dalam dua fase berturut-turut dalam satu studi (Wipulanusat, dkk, 2020).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Informasi statistik deskriptif adalah informasi statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan, tanpa bermaksud menarik kesimpulan yang dapat diterapkan umum atau generalisasi (Sugiono, 2019)

Instrumen penelitian menggunakan angket dan wawancara. Angket merupakan alat pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan menyebarkan serangkaian pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada narasumber dari anggota sampel penelitian (Gunawan, dkk, 2019). Angket yang digunakan berupa angket Respon dan Hasil dalam evaluasi. Dengan jumlah soal valid masing-masing 15 butir soal. angket menggunakan kategori skala Likert dengan jenis skalanya sangat setuju (SS), setuju (S), tidak yakin (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pada setiap soal yang bernilai positif dalam instrumen yang memiliki nilai: SS = 5, S = 4, N = 3, TS = 2, dan STS = 1. Skor dibalik untuk nilai pada item soal negatif. Angket yang diberikan kepada responden digunakan untuk mengukur data kuantitatif. Berikut adalah kisi-kisi angket penelitian:

Untuk mengukur variabel hasil peserta didik menggunakan hasil dari evaluasi dalam penggunaan permainan tradisional tejek-tejekan ketika dalam pembelajaran.

Dibawah ini merupakan tabel kisi-kisi angket respon peserta didik dalam penggunaan permainan tradisional tejek-tejekan pada pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik. Kisi-kisi angket respon digunakan sebagai pedoman penyusunan soal yang ada pada angket penelitian.

Tabel 1. Kisi-kisi angket respon pengintegrasian tejek-tejekan

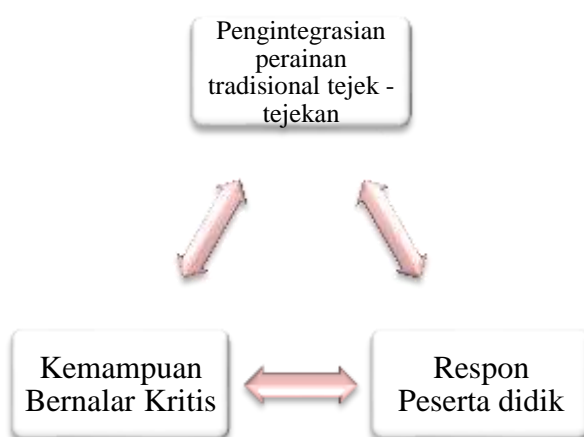
No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Jumlah Butir
1	Implementasi permainan tradisional	Bermain tejek-tejekan	5
2	Perasaan memainkan permainan tradisional	Senang dan antusias ketika bermain	5
3	Hasil setelah memainkan permainan tradisional	Apa saja pelajaran yang didapat	5
Jumlah			15

Wawancara adalah sebuah teknik mengumpulkan data-data berupa informasi dari seorang narasumber, dengan cara mengajukan pertanyaan serta pernyataan (Siregar, 2016). Wawancara yang digunakan adalah pertanyaan pertanyaan singkat, dengan jumlah soal masing 9. Adapun kisi-kisi wawancara sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Wawancara peserta didik

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Jumlah
1	Tentang permainan tradisional	Pengintegrasian permainan tejeke-tejekan	3
2	Respon peserta didik	Semangat dalam evaluasi pembelajaran	3
3	evaluasi peserta didik	Refleksi belajar setiap hari	3
Jumlah			9

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan data kuantitatif sebagai data utama dan diperkuat dengan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang melibatkan angka atau bilangan di dalamnya (Berlian, 2018). Data kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung. Data kuantitatif yang ada diperkuat dengan data kualitatif yang dihasilkan dari hasil wawancara. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan diagram bagan alur yang dituliskan sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan Alur Pengumpulan Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

. Angket yang digunakan dalam hal ini adalah respon dari pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan. Angket tersebut menghasilkan respon peserta didik terhadap permainan tradisional tejek-tejekan yang telah disebarluaskan dan diproses di SD Negeridapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 . Hasil Respon peserta didik terhadap pengintegrasian permainan tradisonal tejek-tejekan

Interval	Sikap	Gender		Total	%
		f	m		
86 – 90	Sangat Tidak Baik	-	-	-	-
91 – 95	Tidak Baik	1	1	2	8%
96 – 100	Cukup	2	1	3	12%
101 – 105	Baik	4	3	7	28%
106 – 110	Sangat Baik	7	6	13	52%
TOTAL		14	11	25	100%

Hasil angket respon dari pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dengan hasil 52% (15 dari 25 peserta didik) yang termasuk dalam kategori sangat baik, pada kategori baik diperoleh hasil 28% (7 dari 25 peserta didik), pada kategori cukup diperoleh hasil 12% (3 dari 25 peserta didik) pada kategori tidak baik diperoleh hasil 8% (2 dari 25 peserta didik) dan pada kategori sangat tidak baik diperoleh hasil 0% maka dari itu dapat dilihat bahwasanya pada dari permainan tradisional tejek-tejekan di SD Negeri 34/I Muara Bulian. termasuk dalam kategori sangat baik. Dimana hal ini terlihat dari data jumlah peserta didik yang telah mengisi angket yang berisi beberapa pertanyaan yang telah diolah peneliti dan menghasilkan data tersebut. Dengan hasil didapat pada kategori sangat baik, hasil diperoleh 52% dengan 15 dari 25 peserta didik kelas VI yang ada pada Sekolah Dasar Negeri 34/I Muara Bulian, hal ini dikarenakan pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik menjadi hal baru dan unik yang diterapkan sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik.

Tabel 4. Hasil Evaluasi pembelajaran Peeserta didik

No	Kategori	Peserta didik
	Nilai	

1	81-100	Sangat baik	4
2	61-80	baik	15
3	41-60	cukup	2
4	21-40	kurang	2
5	1-20	Sangat kurang	1
Total			25

Hasil evaluasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional tejek-tejekan dengan hasil 4 peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat baik, pada kategori baik diperoleh 15 peserta didik dari 25 peserta didik, pada kategori cukup diperoleh 2 dari 25 peserta didik pada kategori kurang diperoleh 2 dari 25 peserta didik dan pada kategori sangat kurang diperoleh 1 peserta didik dari 25 peserta didik, maka dari itu dapat dilihat bahwasanya pada dari pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan di Sekolah Dasar Negeri 34/I Muara termasuk dalam kategori baik. Dimana hal ini terlihat dari data jumlah peserta didik yang telah melakukan evaluasi pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik menggunakan permainan tradisional tejek-tejekan.

Pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 34/I Muara Bulian dimana hasil evaluasi peserta didik dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik mendapatkan hasil 60% dengan 15 dari 25 peserta didik dalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan hasil evaluasi dengan penggunaan permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik sudah baik.

Selain data kuantitatif yang diperoleh data pendukung pada penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik. Hasil wawancara dilakukan terhadap peserta didik untuk mengetahui respon dan hasil evaluasi pembelajaran pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan. Pertanyaan pada wawancara untuk mengukur data kualitatif pada penelitian. Pada saat pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan pada pembelajaran peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam belajar, sebab belajar sambil bermain. Peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar. Hasil wawancara pada peserta didik dapat diketahui masih jarang guru memberikan pembelajaran dengan pengintegrasian permainan tradisional dengan memanfaatkan lingkungan sekitar.

Penerapan pembelajaran dengan pengintegrasian permainan tradisional memberikan nuansa baru pada peserta didik yang mana dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik. Hasil tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan pada proses mengajar dan juga diperkuat dengan hasil data kuantitatif oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputro & Rahayu (2020) yang mana menunjukkan dengan adanya permainan tradisional yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran, hal tersebut tidak hanya saja mengembangkan proses pembelajaran saja, akan tetapi juga membantu dalam melestarikan budaya yang sudah ada pada generasi baru. Pada penelitian lainnya juga mengatakan bahwasanya dengan penerapan permainan tradisional pada proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap cara bernalar kritis peserta didik (Syahrial, dkk 2022). Selain itu menurut Hartini (2017) dengan adanya pengintegrasian permainan tradisional pada peserta didik mampu juga meningkatkan bagaimana peserta didik tersebut menyelesaikan masalah yang dihadapinya baik secara individu dan juga berkelompok.

Berdasarkan hal tersebut penerapan pembelajaran dengan pengintegrasian permainan tradisional dapat memberikan pengalaman pada peserta didik yaitu dimana peserta didik menjadi tertantang untuk menyelesaikan masalah nyata, pelajar semakin aktif dalam pembelajaran, kinerja pelajar selama pelaksanaan proyek lebih teratur, pelajar memiliki keleluasaan dalam menyelesaikan proyek dan pelajar bersemangat dalam berkompetisi menghasilkan proyek terbaik.

Kedudukan peneliti ini adalah menjadi patokan Pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik di Disekolah dasar dengan penelitian sebelumnya yaitu meneliti pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan pada pembelajaran. Respon peserta didik pada saat pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan tradisional tejek-tejekan didapatkan hasil respon yang baik, mereka lebih senang melakukan pembelajaran dengan bermain. Keterbaruan pada penelitian ini adalah mengetahui Pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik di SD Negeri 34/I Muara Bulian pada variabel yang diteliti yaitu variabel yang diteliti terdapat 2 variabel yaitu respon dan hasil evaluasi proses pembelajaran. Penelitian ini untuk Pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik di Di sekolah dasar Sedangkan banyak penelitian sebelumnya banyak meneliti tentang penggunaan permainan tradisional

tejek-tejekan. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan dalam pengintegrasian permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan, ditemukan bahwa dari pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik terdapat pengaruh antara respon dan hasil evaluasi. Pada penelitian ini hasil yang didapatkan dari respon peserta didik dalam pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik mendapatkan hasil sangat baik sedangkan hasil evaluasi pembelajaran dari data yang didapatkan pada pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik mendapatkan kategori baik. Maka dari itu pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik di Sekolah dasar akan membuat peserta didik antusias, menyenangkan dan sesuai dengan usia anak sekolah dasar. Selain memudahkan guru dalam belajar dan evaluasi, peserta didik lebih aktif juga dalam belajar. Hal ini didapat dari hasil wawancara peserta didik yang banyak memberikan informasi yang baik pada pengintegrasian permainan tradisional tejek-tejekan dalam pembelajaran di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik disekolah dasar

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 34/I Muara Bulian serta rekan tim yang terlibat dan banyak memberikan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamu, AA, Mohamad, BB, & Rahman, AA (2018). Menuju mengukur komunikasi krisis internal: Sebuah studi kualitatif. *Jurnal Komunikasi Asia Pasifik* , 28 (1), 107-128. <https://doi.org/10.1075/japc.00006.ada>
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2021). Traditional Games on Character Building: Integrating Hide and Seek on Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2651-2666. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.813>
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2022). Response, Peace-Loving Characters and Homeland Love Characters: Integrating Traditional Game of Petak

Umpet. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 275-294.
<https://doi.org/10.25217/ji.v7i1.2064>

- Berlian, Z. (2018). Competency Analysis of Job Satisfaction and Organizational Commitment to Lecturers Who Teach at Private Universities in the Area of Southern Sumatra. *American Research Journal of Business and Management*, 4(1), 1-6.
- Bradburn, N., Sundman, S., & Wansink, B. (2004). *Mengajukan pertanyaan: Panduan definitif untuk desain kuesioner*. San Fransisco : Jossey -Bass.
- Daniel, F. (2017). Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Pada Implementasi Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan Saintifik. *Jpmi (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 7-13
- Daniel, F. (2017). Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Pada Implementasi Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan Saintifik. *Jpmi (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 7-13
- Elihami, E., Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Di peroleh hasil peningkatan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik dalam membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Fryer, Wesley A.; (2001), "Strategy for effective Elementary Technology Integration", <http://www.wtvi.com/teks/integrate/tcea2001/powerpointoutline.pdf>
- Gunawan, G., Harjono, A., Hermansyah, H., & Herayanti, L. (2019). GUIDED INQUIRY MODEL THROUGH VIRTUAL LABORATORY TO ENHANCE STUDENTS'SCIENCE PROCESS SKILLS ON HEAT CONCEPT. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 259-268.
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Kemendikbud. (2016). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemendikbud. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 103 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kiska, N. D. (2022). *Pengembangan Materi Ajar Elektronik Berbasis Permainan Tradisional Pyuh Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional untuk Kelas IV Tema 4* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Kiska, N. D., Putri, C. R., Joydiana, M., Oktarizka, D. A., Maharani, S., & Destrinelli, D. (2023). Peran profil pelajar pancasila untuk membentuk karakter peserta didik sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 4179-4188.
- Kiska, N. D., Putri, C. R., Joydiana, M., Oktarizka, D. A., Maharani, S., & Destrinelli, D. (2023). Peran profil pelajar pancasila untuk membentuk karakter peserta didik sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 4179-4188.

- Kurniawan, M. Arif; Agus Miftahillah; Nilna Milhatan Nasihah. "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning di Perguruan Tinggi: Suatu Tinjauan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta". *Lentera Pendidikan*, Vol. 21, No. 1 Juni 2018: 1-11 (online)
http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/1-11/4587
- Mawardi, M., & Sari, P. A. P. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Elementary Education (Ijoe)*, 1(1).
- Nugroho, T., & Narawaty, D. (2022). Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat (2020-2021), Dan Kurikulum Prototipe Atau Kurikulum Merdeka (2022) Mata Pelajaran Bahasa Inggris: Suatu Kajian Bandingan. *Kajian Bandingan*, 5-7.
- Purwanto, E. A., & Sulistyasturi, D. R. (2017). Metode penelitian kuantitatif.
- Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dan Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185-193.
- Siregar, A., Latifah, S., & Sari, M. (2016). Efektivitas model pembelajaran cups: dampak terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik Madrasah Aliyah Mathla'Ul Anwar Gisting Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 233-244.
- Supangat, (2021). Kurikulum 2022: Mengenal Kur. Prototipe Bagi Sekolah & Guru. Penerbit. School Principal Academy.
- Syahrial, S., Asria, A., Sabil, H., Kurniawan, D. A., Perdana, R., & Kiska, N. D. (2022). Development of E-Module Based on the Traditional Puyuh Game on the Cooperation Character and the Tolerance of Elementary School Students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 478-486.
- Syahrial, S., Asrial, A., Kurniawan, D. A., & Kiska, N. D. (2021). Improving Environmental Care Characters Through E-Modules Based on Local Wisdom Mangrove Ecotourism. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 378-386.
- UNESCO Institute for Information Technologies in Education (2002), "Toward Policies for Integrating ICTs into Education" Hig-Level Seminar for Decision Makers and Policy-Makers, Moscow 2002.
- Wartomo. "Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. Prosiding temu ilmiah nasional guru (ting) VIII, Universitas Terbuka Convention Center, 26 November 2016, <http://repository.ut.ac.id/6500/1/TING2016ST1-26.pdf>
- Wipulanusat, W., Panuwatwanich, K., Stewart, R. A., Arnold, S. L., & Wang, J. (2020). Bayesian network revealing pathways to workplace innovation and career satisfaction in the public service. *Journal of Management Analytics*, 7(2), 253-280.
- Yathasya, D., Romadonia, M., Ningsih, I., & Zulkhi, M. D. (2022). Perbandingan Karakter Cinta Tanah Air dan Cinta Damai dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Basic Education Research*, 3(3), 86-90. <https://doi.org/10.37251/jber.v3i3.270>