

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Permohonan Ijin Penelitian



Yayasan Bina Patria Nusantara
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI MALANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Telaga Warna Tlogomas Malang, 65144, Indonesia Telp. 0341-565500; Fax 0341-565522
 Program Studi : PENDIDIKAN BIOLOGI, PENDIDIKAN MATEMATIKA, PENDIDIKAN GURU
 SEKOLAH DASAR

Nomor : 1514/TB- FIP /DL-520 /11/2025
 Lampiran :
 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian dan Permintaan / Pengambilan Data

Kepada Yth : Pimpinan / Kepala
 SDN MERJOSARI I KOTA MALANG

Di Jl. Joyo Utomo No. 2, Kelurahan Merjosari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang,
 Jawa Timur.

Dengan Hormat

Dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir bagi mahasiswa Universitas Tribhuwana
 Tungga Dewi Program Strata 1 (satu), diwajibkan melaksanakan Penelitian guna
 penyusunan Skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon untuk
 memperkenankan mahasiswa kami :

Nama : NADIA VEGA
 NPM : 2022720057
 Fakultas : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Judul Skripsi : NILAI BUDAYA DAN KEBERSAMAAN DALAM PERMAINAN RANGKU
 ALU SEBAGAI SUMBER BELAJAR KONTEKSTUAL BAGI SISWA KELAS
 IV SD

Untuk dapat melaksanakan penelitian dan pengumpulan data yang diperlukan dari :
 SDN MERJOSARI I KOTA MALANG

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan
 terima kasih.

Tembusan Kepada Yth :
 1. Ketua Program Studi
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2.
** Di Foto Copy sejumlah tembusan yang diperlukan*

Malang, 20/11/2025
 Dekan,



Dr. Muhammad Rifai, S.E., MM
 NUPK : 0701017401

Lampiran 2 Surat Jalan Penelitian Untuk Tugas Akhir



Yayasan Bina Patria Nusantara
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI MALANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Telaga Warna Tlogomas Malang, 65144, Indonesia Telp. 0341-565500; Fax 0341-565522
 Program Studi : PENDIDIKAN BIOLOGI, PENDIDIKAN MATEMATIKA, PENDIDIKAN GURU
 SEKOLAH DASAR

SURAT JALAN PENELITIAN UNTUK TUGAS AKHIR/ SKRIPSI

Nomor : 11/TB- FIP /DL-420 /11/2025

1. Pejabat yang berwenang memberi tugas :	Dr. Muhamad Rifai, S.E., MM Jabatan Dekan Fakultas : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
2. Mahasiswa yang ditugaskan	NADIA VEGA NIM : 2022720057 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
3. Judul Penelitian / Skripsi	NILAI BUDAYA DAN KEBERSAMAAN DALAM PERMAINAN RANGKU ALU SEBAGAI SUMBER BELAJAR KONTEKSTUAL BAGI SISWA KELAS IV SD
4. Tujuan	SDN MERJOSARI I KOTA MALANG Jl. Joyo Utomo No. 2, Kelurahan Merjosari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.
5. Lamanya Tugas : Tanggal Berangkat Tanggal Kembali	 26/Nov/2025 01/Jan/2026

Telah Datang,
 Pimpinan Instansi,

..... Sutikno, S.Pd., SD.....

Mengetahui,
 Pembimbing Utama,

..... Firsta Bagus S, M.Pd

Telah diberikan dengan keterangan bahwa perjalanan tersebut diatas benar dilakukan atas tugasnya dan semata-mata untuk kepentingan studi dalam waktu yang telah di tentukan.

Malang, 20/11/2025

Dekan



Dr. Muhamad Rifai, S.E., MM
 NIDN : 0701017401



Dr. Muhamad Rifai, S.E., MM
 NIDN : 0701017401

Lampiran 3 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor 421.2/169/35.73.401.01.177/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sutiani, S.Pd.SD
 NIP : 19851223 201101 2 003
 Pangkat/Golongan Ruang : Pengatur Muda Tingkat I / IIIb
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit kerja : SDN Merjosari 1 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Nadia Vega
 NIM : 2022720057
 Jurusan/Fakultas : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR/ILMU

PENDIDIKAN

Bahwa Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian di SDN Merjosari 1 Kota Malang Pada Tanggal 11 November 2025-11 Desember 2025 dengan judul penelitian "NILAI BUDAYA DAN KEBERSAMAAN DALAM PERMAINAN RANGKU ALU SEBAGAI SUMBER BELAJAR KONTEKSTUAL BAGI SISWA KELAS IV SDN MERJOSARI 1 KOTA MALANG"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana

Malang, 18 Desember 2025
 Kepala SDN Merjosari 1

 Sutiani, S.Pd.SD
 NIP. 19851223 201101 2 003

Lampiran 4 Angket Wawancara

Nilai Budaya dan Kebersamaan dalam Permainan Rangku Alu sebagai Sumber Belajar Kontekstual bagi Siswa Kelas IV SDN Merjosari 1 kota Malang

No	Data	Sumber Data	Pertanyaan
1	Nilai Budaya dan Kebersamaan dalam Permainan Rangku Alu sebagai Sumber Belajar Kontekstual bagi Siswa Kelas IV SDN Merjosari 1 kota Malang	Kepala Sekolah SDN Merjosari 1 Kota Malang	1. Bagaimana kebijakan sekolah dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis budaya lokal seperti permainan Rangku Alu? 2. Mengapa sekolah menyetujui penggunaan Rangku Alu sebagai bagian dari model pembelajaran kontekstual di sekolah? 3. Bentuk dukungan apa yang diberikan sekolah kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis kearifan lokal ini? 4. Apakah sekolah bekerja sama dengan pihak luar (penggiat seni, pemerhati budaya, atau dinas pendidikan) dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah? 5. Bagaimana sekolah mengevaluasi efektivitas program pembelajaran berbasis budaya lokal yang diterapkan di sekolah?
2	Nilai Budaya dan Kebersamaan dalam Permainan Rangku Alu sebagai Sumber Belajar Kontekstual bagi Siswa Kelas IV SDN Merjosari 1 kota Malang	Guru Wali Kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang	1. Bagaimana bapak memahami konsep pembelajaran kontekstual melalui permainan tradisional seperti Rangku Alu? 2. Apa tujuan utama yang ingin dicapai melalui penerapan permainan Rangku Alu dalam kegiatan pembelajaran di kelas? 3. Langkah-langkah pembelajaran apa yang Bapak lakukan saat menerapkan permainan Rangku Alu dalam kelas? 4. Bagaimana respon siswa saat mengikuti pembelajaran

			menggunakan permainan Rangku Alu? 5. Nilai budaya apa saja yang ingin ditanamkan kepada siswa melalui kegiatan permainan Rangku Alu? 6. Kendala apa yang Bapak hadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan Rangku Alu? 7. Bagaimana cara Bapak mengevaluasi hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan permainan Rangku Alu? 8. Apakah permainan Rangku Alu berpengaruh terhadap motivasi, karakter, serta kesadaran budaya siswa di kelas? 9. Bagaimana dampak permainan Rangku Alu terhadap sikap belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas?
3	Melestarikan Kearifan Lokal Lewat Batik Malangan: Praktik Pembelajaran Kontekstual Di SDN Merjosari 1 Kota Malang	Peserta didik kelas Iv	1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan Rangku Alu? 2. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan permainan Rangku Alu di sekolah? 3. Apa hal yang paling kamu sukai dari permainan Rangku Alu saat belajar? 4. Menurutmu, nilai atau pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari permainan Rangku Alu? (misalnya kerja sama, tanggung jawab, toleransi, atau saling menghargai) 5. Apakah menurutmu belajar dengan permainan Rangku Alu jadi lebih seru dan menyenangkan? 6. Apa manfaat atau hal baik yang kamu rasakan setelah ikut belajar lewat permainan Rangku Alu?

Lampiran 5 Hasil Wawancara

Narasumber : Sutiani, S.Pd., SD
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Tempat : Ruang Kepala Sekolah
 Tanggal : Kamis , 18/12/2025
 Waktu : 13.00-Selesai

Narasi

Bagaimana kebijakan sekolah dalam mendukung Pelaksanaan pembelajaran berbasis Budaya Lokal seperti permainan rangku Alu?

Narasumber

Tentunya sangat mendukung sekali apalagi anak-anak diperkenalkan dengan permainan tradisional karena anak-anak sekarang kan banyak yang tidak tau, Permainan rangku Alu ini juga sudah pernah diterapkan disekolah juga.

Narasi

Menngapa sekolah menyetujui penggunaan rangku alu sebagai bagian dari model pembelajaran kontekstual di sekolah?

Narasumber

Mengapa kita menggunakan permainan rangku alu ya supaya salah satu nya ya berarti anak-anak mengenal permainan tradisional tadi tapi karena permainan rangku alu sedikit bahaya kalau tidak dilatih terlebih dahulu kan butuh latihan berulang-ulang dan bekerjasama antara yang memegang sama yang main ka harus benar- benar fokus dan kerjasama yang bagus nanti kalau beda cara pegang juga

bisa mengenai tangan juga yang main takut gak sesuai hitungannya jadi harus bekerjasama dengan baik.

Narasi

Bentuk dukunga apa yag diberika sekolah kepada guru dalam melaksanakan pembelaran berbasis kearifan lokal ini?

Narasumber

Dukungan dari sekolah terutama menginzinkan Penggunaan permainan tradisional disekolah karenakan rangku alu kan kalau disekolah bisa mengguaka tongkat pramuka kalau dulu kan pakai bambu kalau sekarang kan sudah modern, ada togkat pramuka di ekstrakurikuler juga kan anak-anak juga bisa bermain.

Narasi

Apakah sekolah bekerjasama dengan pihak luar (penggiat seni, pemerhati budaya, atau dinas pendidika) dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah ?

Narasumber

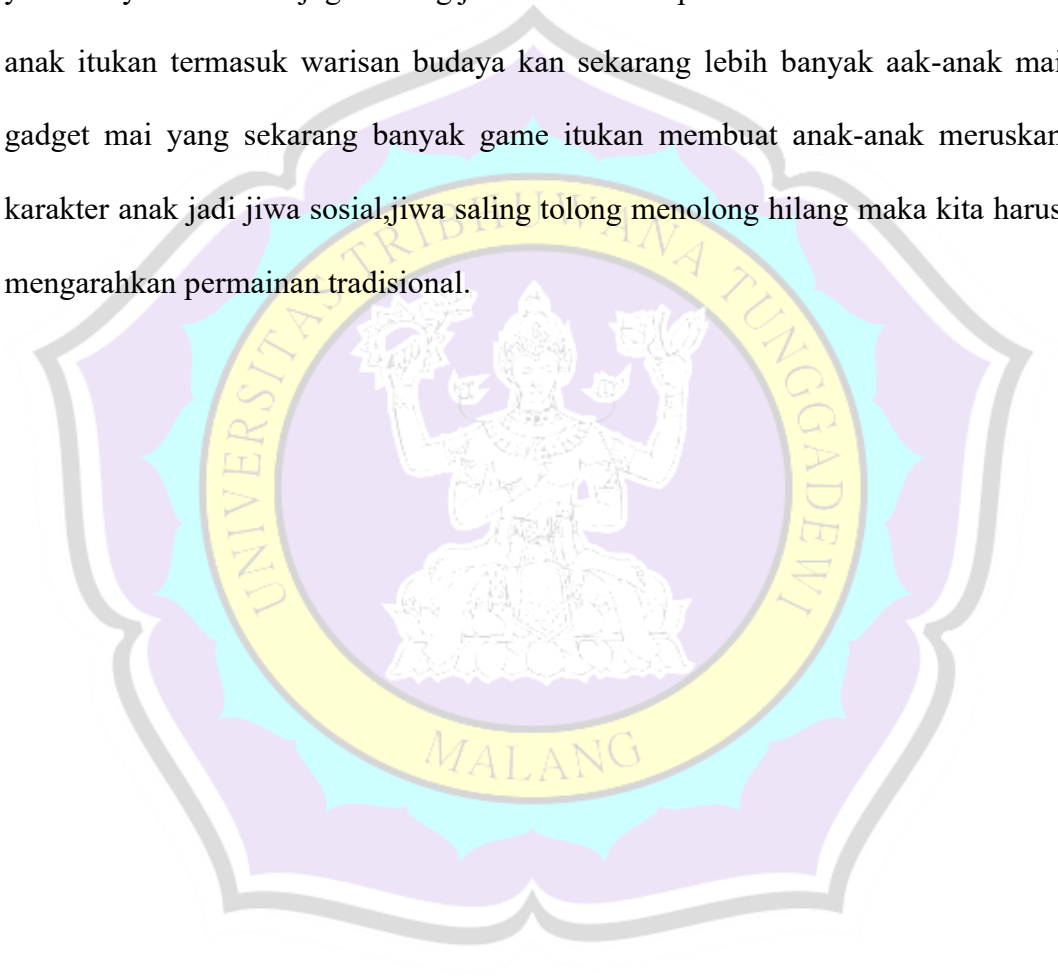
Untuk kerjasama itu pasti, karena termasuk sah dari dinas pendidikan tentunya juga harus ada izin, utuk kerjasama diluar sekolah juga tentunya berkerjasama dengan orang-orang sekitar termasuk masyarakat sekitar.

Narasi

Bagaimana sekolah mengevaluasi efektivitas program pembelajaran berbasis budaya lokal yang diterapkan di sekolah?

Narasumber

Evaluasi nya tentunya setiap kegiatan yang sudah kita laksanakan pasti harus kita evaluasi harus kita refleksi mana yang baik ya tentunya kita lanjutkan kalau tidak baik ya kita tinggalkan, untuk berbasis permainan tradisional atau rangku alu kan jarang sekali sekarang zaman saya waktu Sd dulu juga sudah ada, ya tentunya anak-anak juga senang jadi itu kita memperkenalkan kembali ke anak-anak itu kan termasuk warisan budaya kan sekarang lebih banyak anak-anak main gadget main yang sekarang banyak game itu kan membuat anak-anak merusak karakter anak jadi jiwa sosial, jiwa saling tolong menolong hilang maka kita harus mengarahkan permainan tradisional.



Narasumber : Bobby Aldin Pamungkas S.Pd
 Jabatan : Guru Wali Kelas IV
 Tempat : Ruang Kelas
 Tanggal : Jumat , 28/11/2025
 Waktu : 11.00 -Selesai

Narasi

Bagaimana bapak memahami kosep pemelelajaran Kontekstual Melalui Permainan Tradisional seperti Rangku Alu?

Narasumber

Untuk pembelajaran konstekstual dalam penerapan tradisional jadi karena sebuah pemeblajaran itu tidak hanya dari materi jadi dari permaia tradisional juga mengajari kita ntah itu dari ilai-nilai kebersamaan, kerjasama jadi mereka akan belajar bagaimana cara mereka bekerjasama supaya mereka itu bisa lancar dalam menjalankan permainan itu.

Narasi

Apa tujuan utama yang ingindicapai melalui penerapan permainan rangku alu dalam kegiatan pembelajaran di kelas?

Narasumber

Utuk tujuan utamaa yang mugkin dalam permainan rangku alu ini jadi aak-anak supaya bisa melaksanakan kerjasama rangku alu kan butuh di pegang bersama ya kadang- kadang anak-anak mungkin belum terbiasa jadi butuh latihan dulu mungkin anak-anak ini harus bagaimana untuk mendiskusikan suapaya permaian

rangku alu itu bisa berjalan jadi anak-aak perlu juga berkolaborasi unutup menentukan kerjasama yang baik supaya rangku alau nya bisa berjalan.

Narasi

Langkah-langkah pembelajaran apa yang bapak lakukan saat menerapka permainan rangku Alu dalam kelas?

Narasumber

Untuk pembelajara atau langkah-langkah dalam yang akan saya lakukan mungkin untuk materinya dulu itu di pancasila jadi mereka akan menerapkan sikap-sikap yang sesuai mungkin dari penerapan sila pancasila misal tadi anak-anak dicontohka di suruh menrapkan dari contoh sila keberapa jadi mereka tau,jadi saya contohkan dengan permainan rangku alu agar merka tau langkah-langkah yang dikerjakan dalam permaiana rangku alu itu sudah termasuk ke dalam sila dan pancasila keberapa tentang keduduka sikap berdoa dulu atau mungkin perlu kerasama anatr teman jadi sikap- sikap yang dilakukan dalam permaia tersebut udah termasuk sila keberapa jadi anak-anak belajar juga materi nya dari pancasila itu.

Narasi

Bagaimana respon siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan permainan rangku Alu?

Narasumber

Untuk respon siswa mungkin karena anak-anak juga jarang bermaian diluar apalagi bermaia menggunakan metode permaian tradisionaljadi anak-anak lebih

antusias mungkin bosan dengan materi-materi hanya di ajarkan di dalam kelas ya Cuma paling hanya lihat video jadi anak-anak udah bosan hanya itu-itu saja karena anak-anak masih sd jadi aktif dalam bergerak jadi mereka lebih antusias dalam pembelajaran.

Narasi

Nilai budaya apa saja yang ingin ditamkan kepada siswa melalui kegiatan permainan Rangku Alu?

Narasumber

Nilai budaya yang akan diterapkan dalam pembelajaran ini yang pertama mungkin sikap kerjasama itu yang pertama jadi karena permainan tradisional itu tidak hanya di main kan satu orang jadi lebih butuh kerjasama juga terus anak-anak juga mungkin karena permainan pasti ada yang menang ada yang kalah jadi anak-anak juga akan belajar toleransi jadi mereka menghargai teman nya yang kalah dalam permainan terus kalau misal ada kelompok nya sendiri yang kalah dia tau masalahnya itu nggak di dia sendiri.

Narasi

Kendala apa yang bapak hadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan Rangku Alu?

Narasumber

Untuk kendala nya mungkin di sini anak-anak jarang bermain rangku alu jadi dalam penerapan pembelajaran ini anak-anak membutuhkan latihan dari guru jadi kita mengenalkan dulu permainan rangku alu itu bagaimana mulai dari awal terus

cara bermain nya terus langkah-langkah yang harus di lakukan bagaimana jadi penerapannya yang agak susah yaitu dalam mengenalka anak-anak dalam pembelajaran permainan rangku alu ini.

Narasi

Bagaimana cara bapak mengevaluasi hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan permaia ragku Alu?

Narasumber

Mungkin untuk evaluasi yang akan saya lakukan setelah permainan ini jadi anak- anak kan sudah menerapkan pembelajaran dari permaian rangku alu mungkin saya berikan sebuah permasalahan yang hampir sama tapi mungkin anak-anak membutuhkan daya ingat juga atau perasaan juga dan berfikir secara kritis jadi anak-anak tau dari permasalahan ternyata hampir sama dengan permainan yang juga dikerjakan tentang itu ternyata kekalaha nya itu disebabkan ini jadi apa yag harus mereka lakukan jadi mereka saya berikan permasalahan yang hampir serupa dengan permainan ataupun langkah-lagkah sudah dikerjakan.

Narasi

Apakah Permainan rangku alu berpengaruh terhadap motivasi, karakter, serta kesadaran budaya siswa di kelas?

Narasumber

Karena permainan tradisional jarang diterapkan dalam pembelajaran antusias anak-anak lebih semangat jadi mereka bersungguh-sungguh dalam menjalankan kelas pembelajaran terus karakter tadi sudah tau mereka harus

bekerjasama harus saling menghargai juga, karena itu tadi budaya di Indonesia kan berbeda-beda sedangkan permainan rangku alu itu bukan berasal dari daerah Malang jadi anak-anak udah tau ternyata permainan tradisional di Indonesia itu banyak tidak hanya yang permainan petak umpet jadi mereka mengenalkan budaya permainan yang lain di Indonesia.

Narasi

Bagaimana dampak permainan rangku alu terhadap sikap belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas?

Narasumber

Jadi dari pembelajaran permainan rangku alu mereka tau ternyata dalam setiap anak itu memiliki peran masing-masing yang harus dilaksanakan jadi dari permainan tersebut mereka tau oh ternyata tidak hanya anak-anak itu aja yang harus motivasi nya harus bagus jadi kita harus sama jadi peran nya itu ada perannya anak-anak masing-masing yang harus mereka selesaikan jadi di dalam permainan itu tugas dan peran nya sebagai siswa apa yang harus dilakukan setiap anak dalam sebuah permasalahan yang akan dihadapi.

Narasumber : Fadhil Yaqdan Nazrullah

Jabatan : Peserta didik kelas IV

Tempat : Ruang UKS

Tanggal : Jumat , 28/11/2025

Waktu : 07.00 -Selesai

Narasi

Apa yang kamu ketahui tentang permainan rangku Alu?

Narasumber

Permainan lompat-lompat pake bambu yang digerakin sama temen-temen.

Narasi

Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan permainan rangku alu di sekolah?

Narasumber

Deg-degan soalnya takut kejepit bambu, tapi tetep happy.

Narasi

Menurutmu, nilai atau pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari permainan rangku alu? (misalnya kerja sama, tanggung jawab, toleransi, atau saling menghargai)?

Narasumber

Harus sabar nunggu giliran dan nggak boleh egois

Narasi

Menurutmu apakah belajar dengan permainan rangku alu jadi lebih seru dan menyenangkan?

Narasumber

Belajar kompak sama temen biar berhasil

Narasi

Manfaat permainan Rangku Alu yang kamu rasakan dalam kegiatan belajar di sekolah?

Narasumber

Aku jadi lebih berani buat tampil di depan temen-temen.

Narasumber : Aqila Nur Aisyah
 Jabatan : Peserta didik kelas IV
 Tempat : Ruang UKS
 Tanggal : Jumat , 28/11/2025
 Waktu : 07.00 -Selesai

Narasi

Apa yang kamu ketahui tentang permainan rangku Alu?

Narasumber

Aku tau itu permainan zaman dulu yang sering dipake buat acara budaya

Narasi

Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan permainan rangku alu disekolah?

Narasumber

Seneng banget, soalnya rame dan banyak ketawa bareng temen

Narasi

Apa hal yang paling kamu sukai dari permainan rangku alu saat belajar?

Narasumber

Lompatnya seru, apalagi kalau music-nya cepet.

Narasi

Menurutmu, nilai atau pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari permainan rangku alu? (Misalnya kerja sama, tanggung jawab, toleransi, atau saling menghargai)

Narasumber

Aku belajar fokus biar nggak salah langkah.

Narasi

Apakah menurutmu belajar dengan permainan rangku alu jadi lebih seru dan menyenangkan?

Narasumber

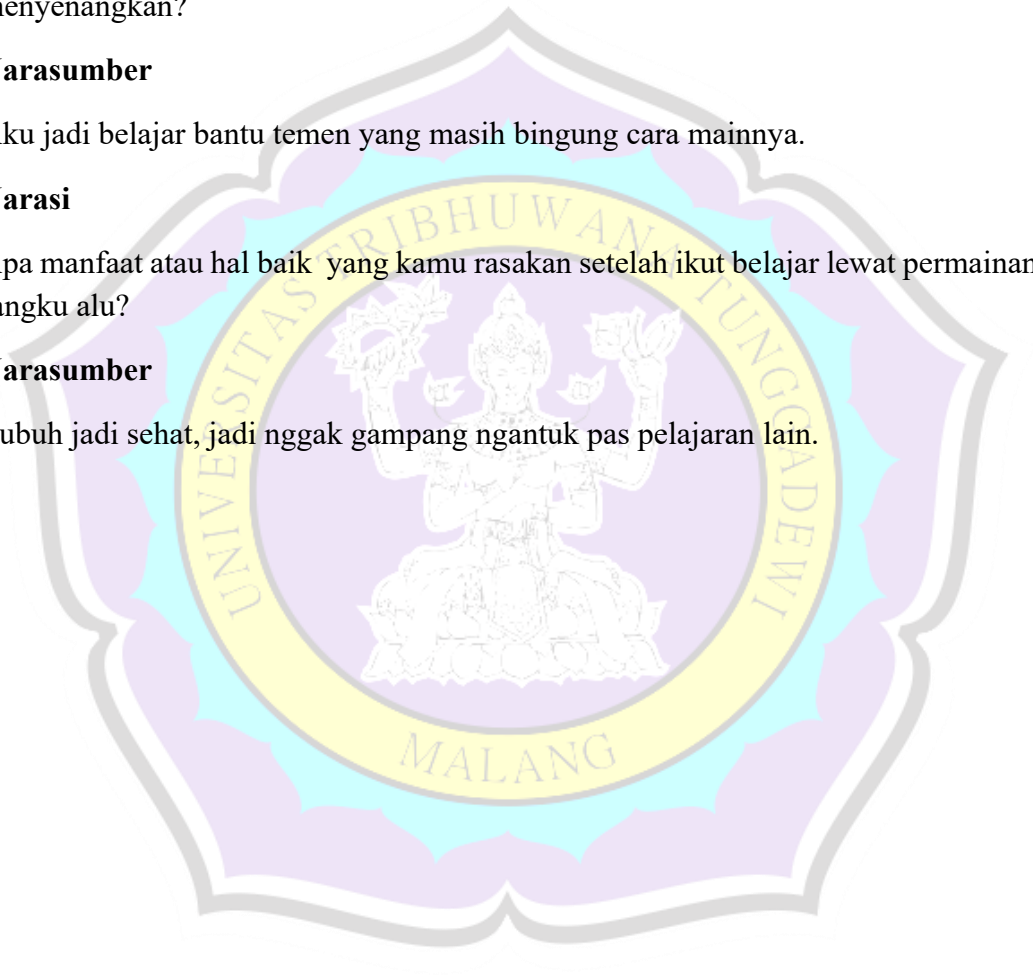
Aku jadi belajar bantu temen yang masih bingung cara mainnya.

Narasi

Apa manfaat atau hal baik yang kamu rasakan setelah ikut belajar lewat permainan rangku alu?

Narasumber

Tubuh jadi sehat, jadi nggak gampang ngantuk pas pelajaran lain.



Narasumber : Risqia Tri Handayani
Jabatan : Peserta didik kelas IV
Tempat : Ruang Kelas
Tanggal : Jumat , 28/11/2025
Waktu : 07.00 -Selesai

Narasi

Apa yang kamu ketahui tentang permainan rangku Alu?

Narasumber

Rangku Alu itu permainan tradisional dari daerah NTT, lompat biar nggak kena bambu

Narasi

Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan permainan rangku alu disekolah?

Narasumber

Capek tapi seru, jadi pengen main lagi.

Narasi

Apa hal yang paling kamu sukai dari permainan rangku alu saat belajar?

Narasumber

Kerja sama sama temen, jadi makin akrab.

Narasi

Menurutmu, nilai atau pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari permainan rangku alu? (Misalnya kerja sama, tanggung jawab, toleransi, atau saling menghargai)

Narasumber

Aku belajar fokus biar nggak salah langkah.

Narasi

Apakah menurutmu belajar dengan permainan rangku alu jadi lebih seru dan menyenangkan?

Narasumber

Seru karena ada musik dan ketawa bersama.

Narasi

Apa manfaat atau hal baik yang kamu rasakan setelah ikut belajar lewat permainan rangku alu?

Narasumber

Jadi punya banyak temen baru karena harus kerja sama.

Narasumber : Azka Hfiz Adbasy

Jabatan : Peserta didik kelas IV

Tempat : Ruang UKS

Tanggal : Jumat , 28/11/2025

Waktu : 07.00 -Selesai

Narasi

Apa yang kamu ketahui tentang permainan rangku Alu?

Narasumber

Mainnya sambil ikutin irama, jadi harus kompak banget.

Narasi

Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan permainan rangku alu disekolah?

Narasumber

Aku jadi semangat belajar karena abis main badan jadi segar

Narasi

Apa hal yang paling kamu sukai dari permainan rangku alu saat belajar?

Narasumber

Paling suka bagian pas ganti peran, jadi aku bisa coba semuanya

Narasi

Menurutmu, nilai atau pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari permainan rangku alu? (Misalnya kerja sama, tanggung jawab, toleransi, atau saling menghargai)

Narasumber

Aku belajar fokus biar nggak salah langkah.

Narasi

Apakah menurutmu belajar dengan permainan rangku alu jadi lebih seru dan menyenangkan?

Narasumber

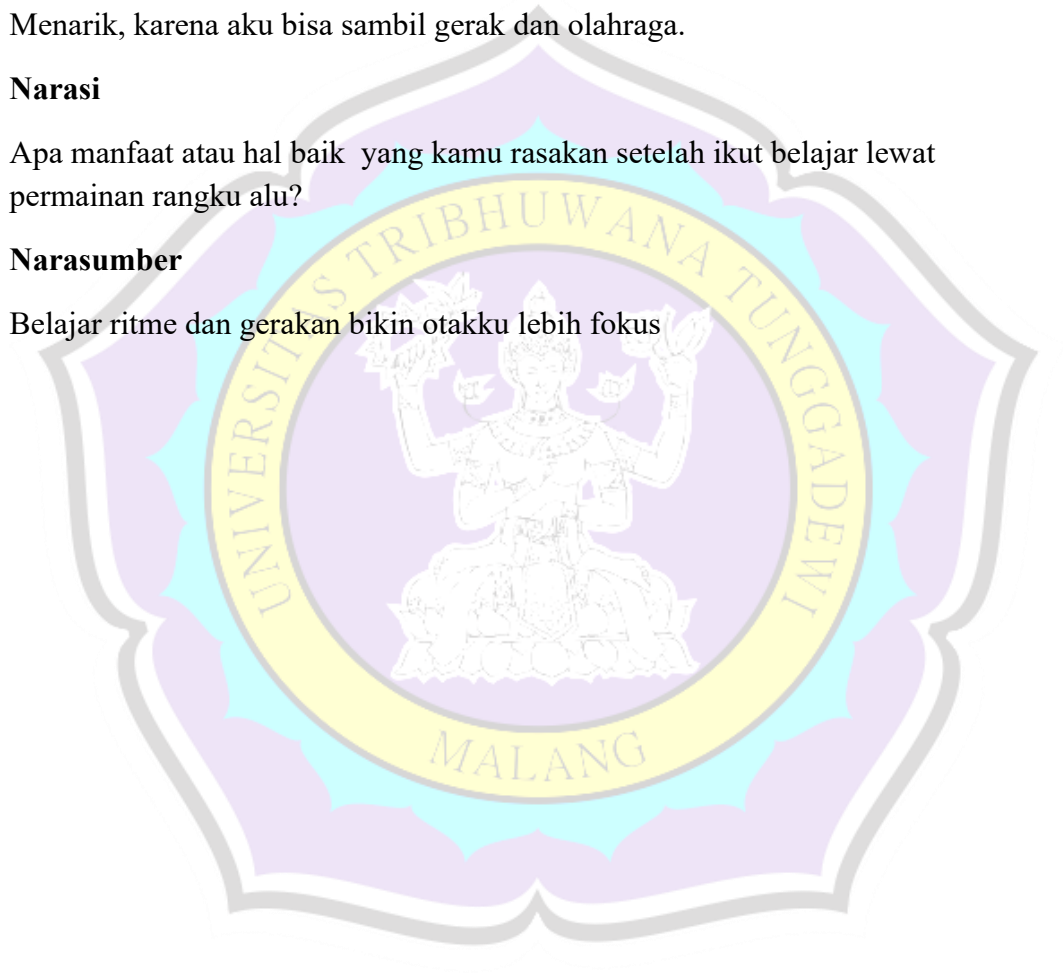
Menarik, karena aku bisa sambil gerak dan olahraga.

Narasi

Apa manfaat atau hal baik yang kamu rasakan setelah ikut belajar lewat permainan rangku alu?

Narasumber

Belajar ritme dan gerakan bikin otakku lebih fokus



Lampiran 6 Indikator Penilaian

1. Aspek Sikap (Nilai Budaya dan Kebersamaan)

Kriteria	Deskripsi
Sangat Baik	Konsisten menunjukkan sikap menghargai budaya lokal, aktif bekerja sama, toleran terhadap teman, serta menjunjung tinggi sportivitas tanpa diingatkan.
Baik	Menunjukkan sikap menghargai budaya dan kerja sama dengan baik, sesekali masih perlu diingatkan untuk menjaga sportivitas dan toleransi.
Cukup	Mulai menunjukkan sikap kerja sama dan menghargai budaya, namun masih sering diingatkan dan belum konsisten dalam perilaku.
Perlu Bimbingan	Kurang menunjukkan sikap kerja sama, tidak menghargai aturan permainan, dan belum memahami nilai kebersamaan.

2. Aspek Pengetahuan (Pemahaman Nilai Budaya)

Kriteria	Deskripsi
Sangat Baik	Mampu menjelaskan asal-usul, aturan permainan, serta nilai budaya dan kebersamaan secara lengkap dan jelas, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.
Baik	Mampu menjelaskan sebagian besar konsep dengan benar, namun belum sepenuhnya mendalam dalam mengaitkan dengan kehidupan nyata.
Cukup	Memahami dasar permainan dan nilai budaya, tetapi penjelasan masih terbatas dan kurang runtut.
Perlu Bimbingan	Belum mampu menjelaskan aturan permainan maupun nilai budaya yang terkandung.

3. Aspek Keterampilan (Praktik dan Partisipasi)

Kriteria	Deskripsi
Sangat Baik	Mempraktikkan permainan dengan sangat baik, gerakan tepat, aktif berpartisipasi, dan mampu bekerja sama secara optimal dalam kelompok.
Baik	Mempraktikkan permainan dengan cukup baik, aktif berpartisipasi, namun koordinasi dan kerja sama masih perlu ditingkatkan.
Cukup	Mampu mengikuti permainan, tetapi kurang aktif dan masih kesulitan dalam koordinasi gerakan atau kerja sama.
Perlu Bimbingan	Tidak mampu mengikuti permainan dengan baik dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

4. Aspek Nilai Karakter (Profil Pelajar Pancasila)

Kriteria	Deskripsi
Sangat Baik	Menunjukkan nilai gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab secara konsisten dalam seluruh kegiatan.
Baik	Menunjukkan nilai karakter dengan baik, namun belum konsisten dalam semua situasi.
Cukup	Mulai menunjukkan nilai karakter, tetapi masih perlu arahan guru.
Perlu Bimbingan	Belum menunjukkan nilai karakter yang diharapkan dalam kegiatan.



Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian

**HASIL DOKUMENTASI NILAI BUDAYA DAN KEBERSAMAAN
DALAM PERMAINAN RANGKU ALU SEBAGAI SUMBER BELAJAR
KONTEKSTUAL BAGI SISWA KELAS IV SDN
MERJOSARI 1 KOTA MALANG**

Narasumber : Sutiani, S.Pd., SD
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat : Ruang Kepala Sekolah
Tanggal : Kamis , 18/12/2025
Waktu : 13.00-Selesai



Wawancara Guru Wali kelas IV

Narasumber : Bobby Aldin Pamungkas S.Pd

Jabatan : Guru Wali Kelas IV

Tempat : Ruang Kelas

Tanggal : Jumat , 28/11/2025

Waktu : 11.00 -Selesai



Wawancara Peserta didik

Narasumber 1. Fadhil Yaqdan Nazrullah

2. Aqila Nur Aisyah

3. : Risqia Tri Handayani

4. Azka Hfiz Adbasy

Jabatan : Peserta didik kelas IV

Tempat : Ruang UKS

Tanggal : Jumat , 28/11/2025

Waktu : 10.00 -Selesai



Narasumber 1. Fadhil Yaqdan Nazrullah

2. Aqila Nur Aisyah

3. : Risqia Tri Handayani

4. Azka Hfiz Adbasy

Jabatan : Peserta didik kelas IV

Tempat : Ruang Kelas

Tanggal : Jumat, 12/12/2025

Waktu : 07.00 -Selesai



Lampiran 8 Dokumentasi Bermain Rangku Alu



Lik Video Bermain Rangkai Alu :

<https://drive.google.com/file/d/1MPDYdvlCcHL89z-hUXyq0Umey0dAcluV/view?usp=sharing>

Lampiran 9 Visi, Misi dan Tujuan SDN Merjosari 1



Lampiran 10 LoA Jurnal



SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 3598 / DR / Pendas / IV / 2026

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **Nilai Budaya Dan Kebersamaan Dalam Permainan Rangku Alu Sebagai Sumber Belajar Kontekstual Bagi Siswa Sekolah Dasar** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : Nadia Vega, Siti Ni'matul Fitriyah, Muhammad Fauzy Emqi
 Asal Institusi : Universitas Tribhuwana Tunggaladewi
 Penerbitan : Volume 11 No. 2, Juni 2026

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat **Awal Juni Tahun 2026**.
 Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 16 April 2026

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.
 NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
<http://u.lipi.go.id/1446425139>
 ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
<http://u.lipi.go.id/1457947422>



SERTIFIKAT AUTHOR

Nomor Sertifikat : 3598 / DR /Pendas / AU / IV / 2026

Sertifikat Ini Diberikan Kepada:

**Nadia Vega, Siti Ni'matul Fitriyah,
Muhammad Fauzy Emqi**

Atas Dedikasinya Mengirimkan Artikel dengan Judul:

**Nilai Budaya Dan Kebersamaan Dalam Permainan Rongku Alu Sebagai Sumber Belajar Kontekstual
Bagi Siswa Sekolah Dasar** yang terbit di Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada Volume 11 No. 2, Juni
2026

Bandung, 16 April 2026

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING

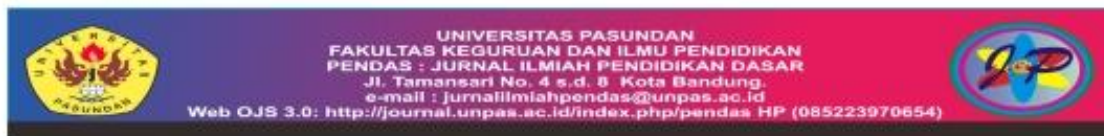


ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>



SURAT KETERANGAN TELAH MENGIRIMKAN ARTIKEL

Nomor Surat : 3598 / DR / SKA / Pendas / IV / 2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Acep Roni Hamdani, M.Pd.
Jabatan : Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Dosen Universitas Pasundan

Dengan ini menerangkan bahwa.

Nama : Nadia Vega, Siti Ni'matul Fitriyah, Muhammad Fauzy Emqi
Asal Institusi : Universitas Tribhuwana Tunggaladewi

Telah Mengirimkan Artikel dengan Judul: **Nilai Budaya Dan Kebersamaan Dalam Permainan Rangku Alu Sebagai Sumber Belajar Kontekstual Bagi Siswa Sekolah Dasar** yang terbit di Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada **Volume 11 No. 2, Juni 2026**

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 16 April 2026

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>

Lampiran 11 Jurnal Akan terbit

**Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume XX Nomor XX, Bulan Tahun**

Nilai Budaya Dan Kebersamaan Dalam Permainan Rangku Alu Sebagai Sumber Belajar Kontekstual Bagi Siswa Sekolah Dasar

1 Nadia vega , Siti Ni^{matul} Fitriyah 2, Muhammad Fauzy Emqi 3

¹ PGSD FIP Universitas Tribhuwana Tungadewi

² PGSD FIP Universitas Tribhuwana Tungadewi

Alamat e-mail : nadiavega56347@gmail.com, snimatulfitriyah@unitri.ac.id
fauzi.emqi@unitri.ac.id

Nomor HP :0895421138484

ABSTRACT

This study is based on contextual learning theory, which emphasizes the connection between learning materials and students' real-life experiences, as well as cultural values theory that plays an important role in shaping students' character and behavior. The problem in this study is the low understanding of cultural values and the lack of active student participation in the learning process. Therefore, it is necessary to implement meaningful and contextual learning innovations through the use of traditional games. This study aims to identify the cultural values and togetherness contained in the traditional game Rangku Alu and its utilization as a contextual learning resource for fourth-grade students at SDN Merjosari 1 Malang City. This research used a qualitative method with a case study approach. The subjects of this study were the school principal, the fourth-grade teacher, and fourth-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed descriptively.

The results show that the Rangku Alu game contains cultural values such as cooperation, discipline, responsibility, and mutual respect. In addition, the use of Rangku Alu in learning can increase students' activeness, participation, and motivation because the learning process is related to real-life experiences and local culture. The integration of traditional games also creates a more enjoyable and meaningful learning environment. In conclusion, the use of the Rangku Alu traditional game as a contextual learning resource has a positive impact on instilling cultural values and togetherness, as well as improving the quality of learning in elementary schools.

Keywords: *cultural values, togetherness, traditional games, Rangku Alu, contextual learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilandasi oleh teori pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, serta teori nilai budaya yang berperan dalam membentuk karakter dan perilaku peserta didik. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai budaya serta kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang bermakna melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangu Alu serta pemanfaatannya sebagai sumber belajar bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Rangu Alu mengandung nilai budaya dan kebersamaan seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan saling menghargai. Selain itu, pemanfaatan permainan ini dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi belajar siswa karena dikaitkan dengan pengalaman nyata dan budaya lokal. Integrasi permainan tradisional juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan Rangu Alu sebagai sumber belajar kontekstual memberikan dampak positif dalam menanamkan nilai budaya dan kebersamaan serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: nilai budaya, kebersamaan, permainan tradisional, Rangu Alu, pembelajaran kontekstual.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (Mustadi, 2020). Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa melalui nilai-nilai yang ditanamkan selama proses belajar. Pembelajaran yang bermakna menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi

pengetahuan melalui pengalaman nyata dengan bimbingan guru. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, pemilihan sumber belajar yang tepat juga mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran kontekstual menjadi relevan untuk menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa agar

pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa serta menurunnya minat terhadap budaya lokal akibat pengaruh globalisasi dan dominasi teknologi (Kamaria et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan siswa kurang mengenal nilai-nilai budaya yang ada di lingkungannya. Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik pada permainan digital dibandingkan permainan tradisional yang sarat akan nilai edukatif. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta melemahnya karakter sosial mereka. Kurangnya dukungan lingkungan dan inovasi pembelajaran juga menjadi faktor yang memperparah kondisi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan budaya lokal agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Pembelajaran kontekstual dapat diimplementasikan melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa (Sa'diyah, 2023). Permainan tradisional tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai (Winarno et al., 2019). Selain itu, permainan tradisional mampu meningkatkan interaksi sosial antar siswa melalui aktivitas kelompok yang melibatkan komunikasi dan kolaborasi. Pemanfaatan permainan tradisional juga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan menyenangkan. Salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan adalah Rangu Alu

yang berasal dari Manggarai, Flores, Nusa Tenggara Timur. Permainan ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan, konsentrasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan pengetahuan budaya dan nilai karakter siswa dalam proses pembelajaran (Winarsih et al., 2023). Selain itu, permainan tradisional juga berperan dalam meningkatkan interaksi sosial, kerja sama tim, serta keterampilan komunikasi siswa. Beberapa penelitian juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Penggunaan permainan tradisional juga dinilai mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada pengenalan budaya dan belum secara mendalam mengkaji integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran kontekstual di kelas.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yaitu belum adanya kajian komprehensif mengenai aktivitas pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan permainan Rangu Alu. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan tersebut sebagai sumber belajar di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya juga belum memberikan gambaran rinci mengenai langkah-langkah pembelajaran yang efektif ketika permainan tradisional digunakan dalam pembelajaran. Hal ini

menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih sistematis dan terarah. Keterbatasan penelitian terdahulu menjadi dasar penting untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui kajian yang lebih terstruktur.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual yang dianalisis dari aspek nilai budaya dan kebersamaan. Penelitian ini tidak hanya menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengkaji aktivitas pembelajaran yang terintegrasi secara sistematis di dalam kelas. Selain itu, penelitian ini memberikan deskripsi nyata mengenai penerapan pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional di sekolah dasar. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Penelitian ini juga menekankan pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran modern. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal yang lebih inovatif dan relevan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan permainan Rangku Alu. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi nilai budaya dan kebersamaan yang terkandung dalam permainan tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis aktivitas pembelajaran yang seharusnya dilakukan agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Tujuan ini

diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan pembelajaran berbasis budaya lokal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan pengembangan pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan proses pewarisan kearifan lokal, khususnya nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangku Alu, sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang. Pendekatan ini dipilih untuk memahami bagaimana tradisi lokal seperti permainan Rangku Alu diteruskan dari generasi ke generasi, serta untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap peserta didik dalam kerangka pendidikan budaya.. Creswell & W (2016).

Pendekatan studi kasus ini memberikan peneliti kesempatan untuk mengungkapkan gambaran lengkap tentang proses pewarisan kearifan lokal, yaitu permainan rangku Alu, dan bagaimana hal tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran di SDN Merjosari 1. Data yang diperoleh dari observasi langsung, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta analisis dokumen sekolah akan memberikan gambaran yang mendalam mengenai penerapan dan tantangan dalam pewarisan budaya ini di lingkungan pendidikan. Tujuan utama dari penggunaan metode ini

adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam terkait bagaimana Rongku Alu dapat berfungsi sebagai sarana pewarisan budaya lokal, serta bagaimana peserta didik merespons dan terlibat dalam proses ini.

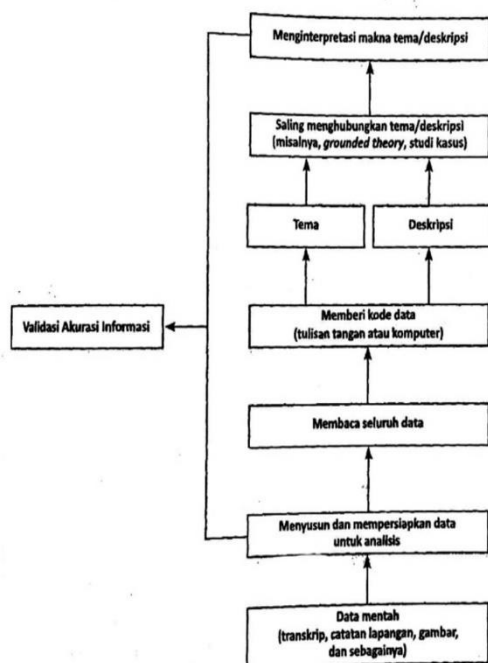
Penelitian ini difokuskan pada nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rongku Alu sebagai sumber belajar kontekstual sekaligus sebagai aktivitas pembelajaran kontekstual bagi siswa kelas IV SDN 1 Merjosari, Kota Malang. Penetapan fokus penelitian ini memberikan sejumlah manfaat, antara lain: menyediakan panduan yang jelas, mencegah pembahasan menjadi terlalu luas, menghemat waktu serta penggunaan sumber daya, serta meningkatkan relevansi dan kualitas hasil penelitian. Dengan fokus yang terdefinisi dengan baik, peneliti dapat membatasi topik secara spesifik, mengarahkan pengumpulan data pada hal-hal yang relevan, dan mempermudah perumusan tujuan serta pemilihan metode penelitian

Penelitian ini menggunakan data kualitatif, karena jenis data yang dikumpulkan bersifat deskriptif dan tidak dapat diukur secara numerik. Data ini digunakan untuk menjelaskan karakteristik, kualitas, atau sifat dari fenomena yang diteliti. Sumber data penelitian berasal dari berbagai pihak atau informan yang menjadi subjek penelitian. Secara rinci, sumber data dalam penelitian ini terdiri dari (1) Data primer adalah data yang diperoleh melalui kegiatan wawancara yang artinya sumber data ini langsung memberikan data kepada peneliti. (2) Data sekunder merupakan data yang tidak dikumpulkan atau dihasilkan langsung oleh peneliti, melainkan diperoleh dalam bentuk yang telah diolah sebelumnya.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat dipahami dengan mudah dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Data yang dikumpulkan dari lapangan akan dianalisis dan disajikan dalam skripsi. Kemudian, data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi disusun berkelompok sesuai dengan rumusan masalah, setelah itu dianalisis dengan pendekatan kualitatif studi kasus.

Tabel 1. Jenis Data Primer & Data Sekunder

Jenis Data	Sumber	Teknik	Tujuan
		Pengumpulan	Pengumpulan
Data Primer	Langsung dari objek penelitian	Wawancara dilakukan dengan narasumber terdiri atas kepala sekolah, seorang guru, serta empat orang siswa kelas IV SDN 1 Merjosari, Kota Malang.	Memperoleh data original dan informasi yang relevan secara langsung untuk analisis dan menjawab rumusan masalah dalam penelitian
Data Sekunder	Pihak lain atau Publikasi yang sudah ada (artikel, berita dan literatur yang relevan)	Observasi (teks, foto, video) dan pengunduhan dari sumber yang lain	Melengkapi data primer dan digunakan untuk mendukung analisis, dan memahami fenomena dari waktu ke waktu dengan analisis informasi atau data yang telah dikumpulkan oleh pihak lainnya.



Gambar 1. Analisis Data Penelitian Kualitatif

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini memuat konsep utama yang meliputi nilai budaya, kebersamaan, permainan tradisional Rangu Alu, serta pembelajaran kontekstual sebagai dasar teoritis. Nilai budaya dipahami sebagai pedoman hidup yang mengarahkan perilaku individu dalam masyarakat, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kebersamaan menjadi bagian penting yang mencerminkan sikap kerja sama, saling menghargai, dan interaksi sosial antar siswa dalam kegiatan belajar. Permainan tradisional Rangu Alu diposisikan sebagai warisan budaya lokal yang mengandung nilai-

nilai edukatif seperti disiplin, tanggung jawab, dan solidaritas. Dalam konteks pendidikan, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran kontekstual digunakan sebagai pendekatan yang mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa melalui budaya lokal. Dengan demikian, keempat konsep tersebut saling berkaitan dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta mampu menanamkan nilai budaya dan kebersamaan pada siswa sekolah dasar

Aktivitas pembelajaran kontekstual yang diintegrasikan dengan permainan Rangu Alu dilaksanakan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dimiliki oleh peserta didik. Permainan Rangu Alu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai budaya serta sikap kebersamaan melalui kegiatan bermain secara langsung. Proses pembelajaran diawali dengan pemberian penjelasan singkat mengenai latar belakang dan tata cara permainan, kemudian peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk melaksanakan permainan secara bergiliran. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik berperan aktif baik sebagai pemain maupun sebagai pengamat, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga menekankan pada pengalaman langsung serta interaksi sosial dalam kelompok.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual yang memanfaatkan permainan Rangku Alu mampu meningkatkan tingkat keaktifan serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh adanya dukungan pihak sekolah terhadap implementasi pembelajaran yang berbasis pada budaya lokal, serta sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual yang menegaskan bahwa keterlibatan langsung peserta didik dalam pengalaman belajar dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan motivasi (Johnson, 2017) Berdasarkan analisis peneliti, integrasi permainan Rangku Alu tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana dalam menanamkan nilai-nilai budaya, sikap kerja sama, dan kebersamaan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual tampak melalui pengenalan kearifan lokal masyarakat Manggarai, Nusa Tenggara Timur, yang dikenalkan kepada siswa sebagai bagian dari identitas budaya nasional. Melalui permainan ini, siswa belajar mengenal dan menghargai warisan budaya daerah yang mulai jarang dikenal oleh generasi muda. Aktivitas Rangku Alu menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab karena siswa dituntut untuk mematuhi aturan permainan,

menyesuaikan gerakan dengan irama bambu, serta menjalankan peran masing-masing agar permainan berlangsung tertib dan aman. Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai budaya tidak hanya disampaikan secara teoritis, tetapi dialami langsung oleh siswa melalui aktivitas bermain yang bermakna.

Penerapan nilai budaya tersebut diperkuat melalui pengintegrasian permainan Rangku Alu dalam pembelajaran yang dirancang secara sistematis oleh guru. Guru terlebih dahulu menjelaskan latar belakang permainan dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya sebelum kegiatan dimulai. Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa nilai kerja sama, toleransi, dan saling menghargai menjadi nilai utama yang ingin ditanamkan melalui permainan Rangku Alu. Temuan ini sejalan dengan teori pendidikan berbasis budaya yang menyatakan bahwa nilai budaya dapat ditanamkan secara efektif melalui aktivitas sosial yang melibatkan interaksi langsung antarindividu (Tilaar, 2018) Fenomena saat ini menunjukkan bahwa dominasi permainan digital cenderung mengurangi interaksi sosial dan kepedulian terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, menurut peneliti, integrasi permainan Rangku Alu dalam pembelajaran menjadi strategi yang relevan untuk menanamkan nilai budaya, memperkuat karakter siswa, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya sejak usia sekolah dasar.

Bentuk kebersamaan yang muncul selama pelaksanaan permainan Rangku Alu tercermin dari kerja sama, solidaritas, dan interaksi sosial antar siswa dalam menjalankan peran masing-masing. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa siswa saling membantu menjaga ritme permainan, memberikan dukungan kepada teman yang sedang bermain, serta bekerja sama agar permainan dapat berlangsung dengan lancar. Interaksi sosial berlangsung secara aktif melalui komunikasi sederhana, seperti memberi arahan, mengingatkan aturan, dan berdiskusi untuk mengatur strategi permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong keterlibatan sosial dan mempererat hubungan antar siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan teori interaksi sosial yang menyatakan bahwa kebersamaan dalam kelompok terbentuk melalui kerja sama, komunikasi, dan saling ketergantungan antar anggota (Soekanto, 2017a). Selain itu, pembelajaran berbasis aktivitas kelompok juga berperan penting dalam menumbuhkan sikap toleransi dan gotong royong pada siswa (Prasetyo 2021). Menurut peneliti, integrasi permainan Rangku Alu dalam pembelajaran memberikan ruang bagi siswa untuk belajar menerima perbedaan kemampuan, bersikap sabar, dan saling mendukung tanpa membedakan. Nilai kebersamaan yang

berkembang secara alami melalui permainan ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap sosial yang positif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan karakter di sekolah dasar saat ini.

Berdasarkan kajian teori tersebut, penelitian ini menempatkan permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual yang mampu mengintegrasikan nilai budaya dan kebersamaan dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar. Kerangka konseptual penelitian ini menekankan hubungan antara aktivitas permainan tradisional dengan pembentukan karakter dan peningkatan kualitas pembelajaran. gambar terkait, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 2. Permainan Rangkuk Alu



Gambar 3. Permainan Rangkumayu

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangkumayu sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang, dapat disimpulkan bahwa: (1)Aktivitas pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan permainan Rangkumayu dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Melalui kegiatan bermain, siswa tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga

memperoleh pengalaman langsung yang melibatkan aktivitas fisik, kerja sama, dan interaksi sosial. Pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual; (2)Permainan Rangkumayu mengandung nilai budaya dan kebersamaan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar kontekstual. Nilai-nilai tersebut antara lain kerja sama, kekompakan, disiplin, konsentrasi, serta saling menghargai antar pemain. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mengenal warisan budaya lokal, tetapi juga belajar membangun sikap sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari.(3)Aktivitas pembelajaran kontekstual yang seharusnya dilakukan dengan integrasi permainan Rangkumayu perlu dirancang secara terarah oleh guru agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan permainan ini sebagai media pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa. Dengan perencanaan yang baik, permainan tradisional dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai budaya sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeng, A., Anwar, M. F. N., & Chotimah, C. (2023). Pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis *Project Based Learning* pada materi hubungan antar makhluk hidup. *Jurnal Pendidikan IPA*.

- Arisman, A., dkk. (2024). Pengaruh permainan digital terhadap aktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Cahyani, N., dkk. (2023). Peran permainan tradisional dalam menanamkan nilai karakter pada siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadyansah, H., dkk. (2021). Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Johnson, E. B. (2017). *Contextual teaching and learning: Menjadikan kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan bermakna*. Bandung: MLC.
- Kamaria, K., dkk. (2023). Dampak globalisasi terhadap pelestarian budaya lokal pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustadi, A. (2020). Landasan pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rusli, R., dkk. (2022). Efektivitas permainan tradisional dalam pembelajaran aktif siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Suyanto, S. (2018). *Strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Wijayanto, W., dkk. (2019). Strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Winarsih, S., dkk. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*.

Lampiran 12 Riwayat Hidup



Nadia Vega merupakan nama dari peneliti skripsi ini, yang berasal dari provinsi kalimantan barat, kabupaten sanggau, kecamatan beduai, Desa sungai ilai. Peneliti lahir di selabe 15 oktober 2004. Peneliti anak pertama dari dua bersaudara yang merupakan anak dari pasangan bapak januarius jamil dan ibu elisabet evi. Peneliti menempuh pendidikan dari SDN 10 Ilai Pejugan pada (Lulus tahun 2015). Lalu melanjutkan pendidikan ke tingkat SMP Negeri 2 Beduai (lulus tahun 2019)) kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Sekayam (lulus tahun 2022). dan terakhir pada tahun 2022 peneliti melanjutkan pendidikan di Perguruan tinggi swasta yaitu Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang (UNITRI) di Fakultas Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

NILAI BUDAYA DAN KEBERSAMAAN DALAM PERMAINAN RANGKUALU SEBAGAI SUMBER BELAJAR KONTEKSTUAL BAGI SISWA KELAS IV SDN MERJOSARI 1 KOTA MALANG.