

Upaya Meningkatkan Sikap Cinta Tanah Air Melalui Permainan Tradisional Egrang

Rasyaf Mustofa Azis*, Rizal Ahmad Fauzi, Anin Rukmana

Physical Education of Elementary Teacher Program, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

* Correspondence: rizalfauzi13@upi.edu

Abstract

The problem is how learning outcomes, student activities, implementation, and planning increase the love for traditional egrang games. The purpose of the study was to examine how learning outcomes, student activities, implementation, and planning plans increase a sense of love for traditional egrang games. The method used in this research is class action research. The number of subjects was 25 people with 14 boys and 11 girls. This study uses a selfreport instrument in the form of a questionnaire, IPKG, and egrang learning test format. pre-cycle observation results get a total score of 1540 (12%). In cycle I action, the total score was 1670 (40%). When compared to the results of the pre-cycle observation assessment, cycle I action has increased by 28%. In the second cycle action, the total score was 1940 (88%). In the third cycle action, the total score was 2170 (100%). When compared to cycle II action, cycle III action has increased by 12%. Thus, the results of the research action data are considered to have reached the target. It can be concluded that the process of classroom action research (PTK) on efforts to increase love through traditional egrang games can be categorized that this research is successful. This is evidenced by the design of planning and implementation of actions that pay close attention to the components related to the research.

Keywords: Love of country; traditional egrang game; improving attitude

Abstrak

Permasalahannya bagaimana hasil belajar, aktivitas siswa, pelaksanaan, dan perencanaan meningkatkan rasa cinta terhadap permainan tradisional egrang. Tujuan penelitian untuk mengkaji bagaimana hasil belajar, aktivitas siswa, pelaksanaan, dan perencanaan perencanaan meningkatkan rasa cinta terhadap permainan tradisional egrang. Metode yang digunakan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Jumlah subjek 25 orang dengan jumlah 14 laki-laki dan 11 perempuan. Penelitian ini menggunakan instrument selfreport berupa angket, IPKG, dan format test pembelajaran egrang. hasil observasi pra-siklus mendapatkan jumlah skor sebesar 1540 (12%). Pada tindakan siklus I mendapatkan jumlah skor sebesar 1670 (40%). Jika dibandingkan dengan hasil penilaian observasi pra-siklus, tindakan siklus I mengalami peningkatan sebesar 28%. Pada tindakan siklus II mendapatkan jumlah skor 1940 (88%). Pada tindakan siklus III mendapatkan jumlah skor 2170 (100%). Jika dibandingkan dengan tindakan siklus II, tindakan siklus III mengalami peningkatan sebesar 12%. Demikian dengan hasil data tindakan penelitian tersebut dianggap sudah mencapai target. apat disimpulkan bahwa proses penelitian tindakan kelas (PTK) pada upaya meningkatkan rasa cinta melalui permainan tradisional egrang dapat dikategorikan bahwa penelitian ini berhasil. Hal ini dibuktikan dengan perancangan perencanaan dan pelaksanaan tindakan yang sangat memperhatikan komponen-komponen yang berkaitan.

Kata Kunci: Cinta tanah air; permainan tradisional egrang; meningkatkan sikap

Received: 1, 16 Mey 2024 | Revised: 8 Juni 2024

Accepted: 8 Oktober 2024 | Published: 30 Desember 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan permainan-permainan yang diciptakan dengan memanfaatkan peralatan seadanya dan kemudian dimainkan secara luas pada wilayah-wilayah tertentu (Sella et al., 2022). Permainan tradisional bisa berupa suatu permainan yang diciptakan dari apa yang menjadi suatu warisan budaya setempat, dan lain sebagainya (Mukhtar & Rubiono, 2022). Menurut (Paradisa & Asriwandari, 2017) permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada kultur atau budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional (Sucipta et al., 2020).

Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional ini (Sutini, 2013). Menurut (Apriyono et al., 2019) permainan tradisional memiliki beberapa jenis permainan, salah satunya yaitu permainan tradisional egrang. Permainan tradisional egrang merupakan salah satu dari banyaknya permainan tradisional di Indonesia yang perlu dilestarikan (Rumiati et al., 2021). Permainan tradisional egrang merupakan permainan yang berasal dari Jawa Barat dan biasa ditemui di daerah pedesaan.

Permainan tradisional Egrang mengandung nilai keuletan, sportivitas dan kerja keras dalam memainkannya (Kaoci et al., 2021). Permainan tradisional egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang pada masa kini mulai jarang dijumpai. Menurut (Bakhtiar, 2018) permainan tradisional egrang termasuk permainan yang hampir hilang dan tidak dikenal lagi karena berbagai faktor yang muncul seiring berkembangnya jaman. Menurut (Kurniawaty et al., 2022) menjelaskan bahwa Rasa cinta tanah air harus ditanamkan sejak dini kepada generasi muda, sehingga dapat memiliki rasa bangga terhadap Bangsa dan negara Indonesia.

Cinta tanah air bisa diartikan sebagai sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya, sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri (Salsabila et al., 2021). Sementara menurut (Abdatisyah et al. 2021) mengatakan cinta tanah air adalah cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, kultur, ekonomi dan politik bangsanya. Permainan tradisional merupakan warisan leluhur dan kekayaan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan (Susanto, 2017).

Perlu adanya peran dari berbagai pihak untuk melakukan upaya agar budaya-budaya daerah yang Indonesia miliki tidak dilupakan bahkan hilang. Salah satu upaya tersebut dengan upaya meningkatkan sikap cinta tanah air terhadap permainan tradisional egrang, berupaya agar permainan tradisional tetap eksis dan tidak punah (Mantri, 2019). Permainan tradisional merupakan salah satu budaya daerah atau budaya lokal yang dimiliki masyarakat Indonesia (Samsurrijal, 2022). Pelestarian budaya lokal yaitu mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang (Anggita, 2019).

Sejalan dengan pendapat Mantri (2019) mengatakan bahwa salah satu tujuan pelestarian budaya yaitu untuk melakukan revitalisasi budaya, tiga langkah revitalisasi budaya yaitu pertama, pemahaman untuk menimbulkan kesadaran kedua, perencanaan secara kolektif dan ketiga, pembangkitan kreatifitas kebudayaan. Suatu proses atau tindakan pelestarian diperlukan strategi ataupun teknik yang berbeda-beda berdasarkan kebutuhan dan kondisinya masing-masing. Upaya pelestarian dilakukan karena terjadinya faktor-faktor kepunahan dalam hal ini kepunahan permainan tradisional Sunda kaulinan barudak.

Metode

Penelitian tindakan kelas atau PTK pada dasarnya merupakan *small scale research* yang digunakan untuk mendiagnosis problem-problem yang bersifat spesifik (*a specific context*) dan berusaha untuk memecahkan suatu masalah dalam kontek tertentu, seperti dalam kegiatan pembelajaran (Purnomo, 2011). Pengambilan sampel yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan teknik pengambilan sampel total sampling, yaitu jumlah sampel sesuai dengan jumlah populasi (Kristanti & Pangastuti, 2019). Jumlah sampel yang akan diambil peneliti ini yaitu berjumlah 25 orang siswa Kelas SDN 1 Wangkelang. Penelitian ini menggunakan instrument *selfreport* berupa angket. Angket yang diberikan kepada para peserta didik untuk mengungkap tentang pandangan atau aspek kepribadian, yang jawabannya dapat diberikan secara tertulis serta sampel dapat menjawab sesuai perasaan dan pengalaman mereka.

Keuntungan menggunakan metode angket, yaitu bisa digunakan untuk kelas yang besar, dan membutuhkan waktu yang relatif singkat (Andayani et al., 2022). Pengumpulan data yang diperoleh dari lembar observasi hasil belajar di antaranya lembar penilaian meningkatkan sikap cinta tanah air melalui permainan tradisional egrang, Untuk menganalisis hasil penelitian, teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan. Hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif, dan hasil pembelajaran akan dianalisis secara kuantitatif. Untuk melakukan ini, skor rata-rata, presentase, nilai minimum, dan nilai maksimum yang diperoleh setiap siklus digunakan untuk menganalisis statistika deskriptif.

Penelitian ini melakukan analisis dengan mengelompokkan data yang dikumpulkan melalui observasi. Kemudian, data dipersentasekan untuk menghitung ketuntasan belajar dengan menggunakan statistik sederhana. Peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart, yang sebagian besar terdiri dari perangkat atau untaian. Setiap perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, kegiatan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen tersebut, disajikan sebagai untaian, dianggap sebagai satu siklus terpadu. Implementasi sebenarnya memerlukan sejumlah siklus yang bervariasi, yang ditentukan oleh masalah spesifik yang perlu diselesaikan. Pelaksanaannya dibagi menjadi beberapa tahapan atau siklus, yang setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tabel 1. Rencana tindakan

Pra-Siklus	Perencanaan	1. Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) 2. Mempersiapkan fasilitas, sarana dan instrument yang akan digunakan dalam proses pelaksanaan tindakan.
	Tindakan	1. Menerapkan tindakan mengacu pada scenario

Siklus I	Observasi	1. Melakukan pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam pengumpulan data terkait pelaksanaan tindakan.
	Refleksi	1. Melakukan evaluasi Tindakan yang telah dilakukan. 2. Melakukan diskusi dengan orang – orang yang terlibat dalam penelitian tersebut mengenai hasil dari Tindakan Pra-Siklus
	Perencanaan Tindakan	Pengembangan program tindakan dari Pra-Siklus
	Observasi	Pelaksanaan program tindakan siklus I
Siklus-siklus berikutnya jika belum berhasil	Observasi	Pengumpulan data Tindakan siklus I
	Refleksi	Evaluasi dan diskusi mengenai hasil tindakan siklus I

Hasil

Dari hasil observasi pada data perencanaan tindakan menunjukkan adanya peningkatanesuaian dengan pembelajaran yang diberikan. Untuk lebih jelasnya data hasil perencanaan setiap tindakan akan disajikan pada table.

Tabel 2. Data hasil penilaian perencanaan setiap tindakan

No	Kategori	Siklus I	Siklus II	Siklus II
1	Jumlah Skor	452,5	470	500
2	Persentase (%)	90,5 %	94 %	100 %

Pada tabel diatas hasil data perencanaan pada tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada hasil penilaian oleh observer tindakan siklus I, mendapatkan jumlah skor sebesar 452,5 (90,5%). Pada tindakan siklus II mendapatkan jumlah skor 470 (94%). Jika dibandingkan dengan tindakan siklus I, tindakan siklus II mengalami peningkatan sebesar 3,5%. Dan pada tindakan siklus III mendapatkan jumlah skor 500 (100%). Jika dibandingkan dengan tindakan siklus II, tindakan siklus III mengalami peningkatan sebesar 6%. Demikian dengan hasil data tindakan penelitian tersebut dianggap sudah mencapai target, sehingga dapat disimpulkan penelitian permainan tradisional egrang untuk meningkatkan rasa cinta diselesaikan.



Diagram 1. Hasil data perencanaan setiap tindakan

Dari hasil observasi pada data pelaksanaan tindakan menunjukkan adanya peningkatan sesuai dengan pembelajaran yang diberikan. Untuk lebih jelasnya data hasil pelaksanaan setiap tindakan akan disajikan pada table

Tabel 3. Data hasil penilaian pelaksanaan setiap tindakan

No	Kategori	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Skor	540	577,5	600
2.	Persentase	90 %	96,25	100 %

Pada tabel diatas hasil data pelaksanaan pada tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada hasil penilaian oleh observer tindakan siklus I, mendapatkan jumlah skor sebesar 540 (90%). Pada tindakan siklus II mendapatkan jumlah skor 577,5 (96,25%). Jika dibandingkan dengan tindakan siklus I, tindakan siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,5%. Dan pada tindakan siklus III mendapatkan jumlah skor 600 (100%). Jika dibandingkan dengan tindakan siklus II, tindakan siklus III mengalami peningkatan sebesar 3,75%. Demikian dengan hasil data tindakan penelitian tersebut dianggap sudah mencapai target, sehingga dapat disimpulkan penelitian permainan tradisional egrang untuk meningkatkan rasa cinta diselesaikan

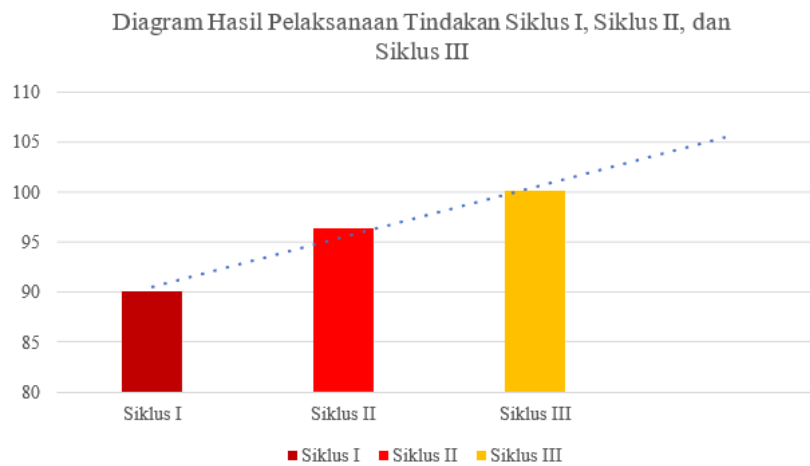


Diagram 2. Hasil data pelaksanaan setiap tindakan

Dari hasil observasi pada data aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan setiap tindakan yang telah sesuai dengan pembelajaran yang diberikan. Untuk lebih jelasnya data hasil pelaksanaan setiap tindakan akan disajikan pada table

Tabel 4. Hasil data aktivitas siswa setiap tindakan

No	Kategori	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Skor	1540	1670	1940	2170
2.	Perentase (%)	12%	40%	88%	100%

Pada tabel diatas hasil data pelaksanaan pada tindakan pra-siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada hasil observasi pra-siklus mendapatkan jumlah skor sebesar 1540 (12%). Pada

tindakan siklus I mendapatkan jumlah skor sebesar 1670 (40%). Jika dibandingkan dengan hasil penilaian observasi pra-siklus, tindakan siklus I mengalami peningkatan sebesar 28%. Pada tindakan siklus II mendapatkan jumlah skor 1940 (88%). Pada tindakan siklus III mendapatkan jumlah skor 2170 (100%). Jika dibandingkan dengan tindakan siklus II, tindakan siklus III mengalami peningkatan sebesar 12%. Demikian dengan hasil data tindakan penelitian tersebut dianggap sudah mencapai target. Sehingga dapat disimpulkan penelitian permainan tradisional egrang untuk meningkatkan rasa cinta diselesaikan



Diagram 3. Hasil data aktivitas siswa setiap tindakan

Dari hasil observasi pada data aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan setiap tindakan yang telah sesuai dengan pembelajaran yang diberikan. Untuk lebih jelasnya data hasil pelaksanaan setiap tindakan akan disajikan pada tabel.

Tabel 5. Data hasil belajar setiap tindakan

No	Kategori	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Berhasil Menggunakan Egrang Sejauh 5 meter	3	22	25
2.	Persentase (%)	12%	88%	100%

Pada tabel diatas hasil data pelaksanaan pada tindakan pra-siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada hasil tindakan siklus I siswa yang berhasil menggunakan egrang sejauh 5 meter sebanyak 3 orang (12%). Pada tindakan siklus II siswa yang berhasil menggunakan egrang sejauh 5 meter sebanyak 22 orang (88%). Jika dibandingkan dengan hasil tindakan siklus I, tindakan siklus II mengalami peningkatan sebesar 76%. Pada tindakan siklus III siswa yang berhasil menggunakan egrang sejauh 5 meter sebanyak 25 orang (100%). Jika dibandingkan dengan tindakan siklus II, tindakan siklus III mengalami peningkatan sebesar 12%. Demikian dengan hasil data tindakan penelitian tersebut dianggap sudah mencapai target. Sehingga dapat disimpulkan penelitian permainan tradisional egrang untuk meningkatkan rasa cinta diselesaikan.

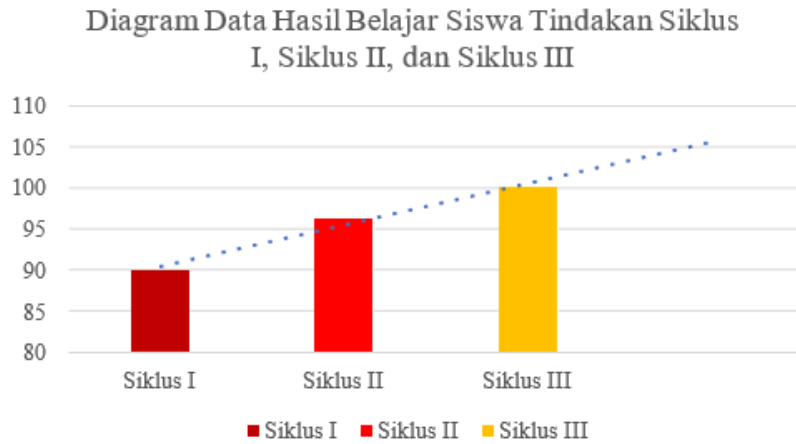


Diagram 4. Data hasil belajar siswa setiap tindakan

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa hasil dalam meningkatkan sikap cinta tanah air melalui permainan tradisional egrang. Selanjutnya ditentukan rata-rata persentase hasil belajar siswa pada prasiklus secara klasikal dengan hasil ini, maka dapat disimpulkan bahwa dari 25 siswa, 10 siswa atau (40%) termasuk dalam kategori tuntas dan 15 siswa atau (60%) termasuk dalam kategori tidak tuntas. Dari hasil prasiklus tersebut masih banyak kekurangan dalam pengetahuan cinta tanah air, maka peneliti mengambil tindakan untuk memberikan perlakuan berupa permainan tradisional egrang.

Tabel 6. Data hasil penelitian prasiklus (data awal)

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata - Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
25	75	85	45	66,8	10	15

Berdasarkan tabel 7, dapat dilihat bahwa hasil dalam meningkatkan sikap cinta tanah air melalui permainan tradisional egrang, dapat ditentukan rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus I secara klasikal dengan hasil ini, maka disimpulkan bahwa dari 25 siswa, 22 siswa atau (88%) termasuk dalam kategori tuntas dan 3 siswa atau (12%) termasuk dalam kategori tidak tuntas. Dari hasil siklus I tersebut masih ada kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran, maka dari itu peneliti akan memberikan tindakan sebelumnya pada siklus II.

Tabel 7. Data hasil penelitian siklus I

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
25	75	90	55	77,6	22	3

Berdasarkan tabel 8, dapat dilihat bahwa hasil belajar keterampilan passing pada permainan sepak bola setelah di berikan tindakan pendektan tutor teman sebaya, dapat ditentukan rata - rata persentase hasil belajar siswa pada siklus II secara klasikal dengan hasil ini, maka disimpulkan bahwa dari 25 siswa, seluruh siswa 100% termasuk dalam kategori

tuntas. Hasilnya menunjukkan bahwa prosedur pembelajaran memenuhi persyaratan penilaian dan bahwa penelitian tindakan kelas telah mencapai tujuan peneliti. Oleh karena itu, penelitian ini di hentikan dan cukup sampai siklus II.

Tabel 8. Data hasil penelitian siklus II

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata - Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
25	75	100	75	87,2	25	0

Pembahasan

Meningkatkan karakter anak, merupakan upaya dalam membentuk perilaku anak agar lebih baik dari sebelumnya. Dalam hal ini melalui permainan egrang perilaku anak untuk mengenal permainan-permainan tradisional bangsa Indonesia bertambah, dengan melakukan dan mengenal (Hariyadi et al., 2024). Selanjutnya anak ketika sudah kenal dan tahu maka dia akan mencintainya dan sering melakukan permainan egrang tanpa dibantu guru. Jika hal tersebut dapat diterapkan dalam berkehidupan tiap harinya baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga dan masyarakatnya, berarti guru berhasil meningkatkan karakter anak dalam mencintai tanah airnya (Rahma et al., 2023).

Menurut (Tedi, 2015) menyatakan bahwa pada umumnya, permainan yang dilakukan anak-anak mencakup permainan tradisional dan permainan modern. Salah satu metode yang sesuai digunakan dalam implementasi pendidikan membangun karakter adalah melalui aktivitas permainan. Permainan yang selaras dengan nilai-nilai luhur karakter yang dimiliki Indonesia adalah permainan tradisional. Model permainan tradisional selain sebagai warisan leluhur yang tidak ternilai harganya, permainan tradisional juga sangat membantu masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal (Dedeh & Mayasarokh, 2022).

Permainan tradisional merupakan salah satu dari berbagai kebudayaan yang tersisihkan, Penyebab tersisihnya permainan tradisional ini ialah kemajuan teknologi di era global yang cukup pesat sehingga membawa konsekuensi pada kemajuan berbagai hal termasuk permainan bagi anak, oleh karena itu masyarakat harus mendukung kebudayaan dan juga menjaga serta melestarikan dan mengembangkan kebudayaan tradisional tersebut (Handayani et al., 2021). Permainan tradisional merupakan salah satu budaya bangsa dan juga aset bangsa yang perlu dilestarikan dan dikembangkan tentunya hal ini tidak lepas dari usaha untuk meningkatkan rasa cinta tanah air (Handayani et al., 2021).

Rasa cinta tanah air merupakan karakter dari seorang warga negara itu sendiri. Menurut (Indriawati, 2023) mengemukakan bahwa untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air perlu dikembangkan dalam jiwa setiap individu sejak usia dini yang menjadi warga dari sebuah negara atau bangsa agar tujuan hidup bersama dapat tercapai. Dengan demikian rasa cinta tanah air sangat perlu dimiliki oleh setiap warga negara karena sejalan dengan pencapaian tujuan negara. Rasa cinta tanah air dapat didefinisikan sebagai rasa bangga akan bahasa, budaya, adat istiadat yang terdapat di dalam negerinya sehingga tumbuh rasa untuk menjaga dan memeliharanya (Indriawati, 2023).

Simpulan

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) pada penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Rasa Cinta Terhadap Permainan Tradisional Egrang yang dilaksanakan di SDN 1 Wangkelang, dapat ditarik kesimpulan perencanaan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) pada penerapan permainan tradisional egrang untuk meningkatkan sikap cinta tanah air, yang meliputi pembuatan RPP, serta pemanfaatan strategi pembelajaran yang ideal untuk siswa memiliki sikap cinta tanah air yang baik. Hal ini terlihat dan dibuktikan adanya peningkatan penilaian perencanaan pada setiap tindakan siklusnya, guru selalu mendapatkan proses peningkatan yang baik.

Pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) pada penerapan permainan tradisional egrang untuk meningkatkan rasa cinta, dapat membantu dan meningkatkan kinerja guru dan siswa dalam permasalahan rasa cinta. Hal ini dibuktikan pada setiap pelaksanaan tindakan siklusnya, kegiatan guru dan siswa menjadi lebih efektif dan lebih aktif dalam pembelajaran yang menyelesaikan masalah rasa cinta yang buruk. Aktivitas Siswa yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) pada penerapan permainan tradisional egrang dengan tujuan untuk meningkatkan rasa cinta dilingkungan sekolah sangat tepat sasaran.

Terlihat di setiap proses tindakan siklusnya, siswa mengalami perubahan dan pengembangan dalam sikap baik itu dari teman sebaya maupun dengan guru, dan juga siswa mudah beradaptasi dengan pengetahuan yang diperoleh pada saat pembelajaran. Hasil Belajar siswa yang dilakukan dalam penelitian tindakan (PTK) pada penerapan permainan tradisional egrang untuk meningkatkan rasa cinta, mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada setiap tindakan siklusnya. terlihat pada proses tindakan berlangsung, setiap siklusnya siswa dapat memahami dan cepat tanggap dalam pembelajaran yang diberikan guru sehingga pada saat penilaian hasil belajar siswa dapat memberikan hasil yang baik.

Hal ini membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional egrang untuk meningkatkan rasa cinta juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa proses penelitian tindakan kelas (PTK) pada upaya meningkatkan rasa cinta melalui permainan tradisional egrang dapat dikategorikan bahwa penelitian ini berhasil. Hal ini dibuktikan dengan perancangan perencanaan dan pelaksanaan tindakan yang sangat memperhatikan komponen-komponen yang berkaitan. Dengan itu penelitian ini tidak hanya mendapatkan solusi dari permasalahan sosial siswa saja, tetapi penelitian ini juga berhasil membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pernyataan Penulis

Pernyataan ini menegaskan bahwa artikel berjudul “Upaya Meningkatkan Sikap Cinta Tanah Air Melalui Permainan Tradisional Egrang” belum pernah dimuat pada jurnal atau media sejenis manapun, dan merupakan karya asli penulis. Apabila dikemudian hari ditentukan bahwa artikel tersebut tidak diubah dan telah diterbitkan, saya sebagai penulis bersedia menghadapi sanksi yang dijatuhkan oleh pengelola Jurnal Porkes.

Daftar Pustaka

- Abdatisyah, K., Chairunissa, C., Naqiyyah, R., Anggraeni, D. D., & Furnamaisa, Y. F. (2021). Pengembangan Sikap Cinta Tanah Air untuk Anak Sekolah Dasar dalam Memajukan Kualitas Bangsa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 131–136. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.198>
- Andayani, E., Mustikowati, R. I., Setiyowati, S. W., & Firdaus, R. M. (2022). Case Method: Mengoptimalkan Critical Thinking, Creativity Communication Skills dan Collaboratively Mahasiswa Sesuai MBKM di Era Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 16(1), 52–60. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/6973>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Apriyono, F., Rosyidah, E. A., Purnomo, T., Sulityo, J., Munir, M. M., & Safitri, V. W. (2019). Eksplorasi Etnomatematik Pada Permainan Tradisional Egrang di Tanoker Ledokombo Jember. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Matematika*, 4(2), 1–10. http://36.88.105.228/index.php/jurnal_sigma/article/view/593
- Bakhtiar, A. M. (2018). Permainan Tradisional Egrang untuk Melatih Keterampilan Kinestetik dan Sosial Anak. *Jurnal JTIEE*, 2(2), 76–84. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jtiee/article/view/744>
- Dedeh, E., & Mayasarokh, M. (2022). Penanaman Nilai Karakter Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 207–212. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2193>
- Handayani, V., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana untuk Meningkatkan Jiwa Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 811–816. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.2096>
- Hariyadi, A., Rasyid, A., Rondli, W. S., Ismaya, E. A., Santoso, A., Najikhah, F., & Syaffuddin, M. (2024). Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung di SD Kudus. *Jurnal Scientia*, 3(2), 410–415. <https://amcapress.amca2012.org/index.php/sssh/article/view/335>
- Indriawati, A. (2023). Menumbuhkan Cinta Tanah Air Melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Journal Cerdas Mahasiswa*, 5(1), 23–29. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/cerdas/article/view/5163>
- Kaoci, W., Taib, B., & Ummah, D. M. (2021). Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional “Jalan Tempurung.” *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 11–22. <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/2129>
- Kristanti, D., & Pangastuti, R. L. (2019). Effect of Work Stress, Work Motivation, and Work Environment To Employee Performance Production Part. *Business and Finance Journal*, 4(2), 105–114. <https://doi.org/10.33086/bfj.v4i2.1359>
- Kurniawaty, I., Purwati, P., & Faiz, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 496–498. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ed/article/view/3905>
- Mantri, Y. (2019). Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sunda Kaulinan Barudak Guna

- Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah. *Jurnal TEXTURA*, 6(2), 69–83. <https://journal.piksi.ac.id/index.php/TEXTURA/article/view/90>
- Mukhtar, A., & Rubiono, G. (2022). Analisis Keseimbangan Statis Permainan Egrang Bambu. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(3), 265–270. <https://doi.org/10.46838/spr.v3i3.308>
- Paradisa, T., & Asriwandari, H. (2017). Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage di SD Negeri 94 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 4(2), 1–15. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/15158>
- Purnomo, B. H. (2011). Metode dan teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). *Jurnal Hasil Riset*, 8(1), 251–256. <https://www.e-jurnal.com/2014/12/metode-dan-teknik-pengumpulan-data.html>
- Rahma, M., Susanti, R., & Melilinda, M. (2023). Meningkatkan Mutu Peserta Didik Melalui Pengimplementasian Nilai-Nilai Pancasila dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Adijaya Multidisplin*, 1(1), 64–75. <https://e-journal.naurendigiton.com/index.php/jam/article/view/102>
- Rumiati, R., Handayani, R. D., & Mahardika, I. K. (2021). Analisis Konsep Fisika Energi Mekanik pada Permainan Tradisional Egrang Sebagai Bahan Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 131–146. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3570>
- Salsabila, S. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peranan Perilaku Cinta Tanah Air Melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7791–7800. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2244>
- Samsurrijal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Nusantara Education*, 1(1), 81–93. <https://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/article/view/21>
- Sella, R. A. S., Muslihin, H. Y., & Sianturi, R. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1349–1358. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5817>
- Sucipta, I. D. G. A. D., Wijaya, A., & Astina, K. A. D. (2020). Perancangan Buku Nostalgia Permainan Tradisional Bali “Candu Masa Kecil.” *Jurnal Selaras Rupa*, 1(2), 9–18. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa/article/view/149>
- Susanto, B. H. (2017). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117. <https://doi.org/10.21067/jmk.v2i2.2248>
- Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Tedi, W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *Jurnal Sosiologi*, 3(4), 1–17. <https://jurmafis.untan.ac.id/index.php/sociologique/article/view/858>