



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



Inovasi Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Maulana Lazuardi¹(✉), Meilan Arsanti²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung,
Indonesia

lolipopsekai@gmail.com

Abstrak – Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk model pembelajaran berbasis permainan Engklek. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model pembelajaran berbasis permainan engklek guna mengembangkan karakter nasionalis dan gotong royong peserta didik yang valid dan praktis. Produk yang dikembangkan meliputi sintaks model pembelajaran berbasis permainan engklek, dilengkapi dengan jaring-jaring konsep tema dan penilaian autentik. Pembelajaran berbasis permainan Engklek merupakan salah satu pembelajaran yang mengintegrasikan permainan engklek di dalamnya. Model pembelajaran berbasis permainan engklek ini dapat mengembangkan karakter peserta didik.

Kata kunci – Metode Pembelajaran, Pendidikan Karakter, Permainan Engklek.

Abstract – This research is a product development study of the Engklek game-based learning model. This study aims to produce a product that is based on crank-play learning models to develop valid and practical nationalist and mutual cooperation characteristics of students. Products developed include the syntax of crank-based learning models, equipped with nets of conceptual themes, lesson plans, media, wor sheets, and authentic judgments. Engklek game-based learning is one of the lessons that integrates crank play in it. This crank game-based learning model can develop the character of students.

Keywords – Learning Method, Character Education, Engklek Game.

PENDAHULUAN

Arus globalisasi saat ini berkembang secara pesat dan cepat. Perkembangan arus globalisasi juga memberikan dampak terhadap pendidikan di Indonesia. Terutama masuknya system nilai budaya budaya dari negara maju ke negara yang berkembang. Berdasarkan uraian tersebut maka sendi- sendi pendidikan nasional Indonesia perlu ditata kembali atau ditransformasikan sedemikian rupa sehingga pendidikan nasional Indonesia semakin sanggup memberi kontribusi bagi kemajuan Indonesia pada abad 21. Penataan kembali atau transformasi pendidikan nasional Indonesia itu dihajatkan untuk memberikan tanggapan atas berbagai tantangan, tuntutan, dan

kebutuhan baru sebagai konsekuensi berbagai keadaan kekinian. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi pendidikan nasional Indonesia merupakan tugas sejarah (imperatif) yang harus dikerjakan secara sungguh-sungguh.

Karakter perlu dibentuk sejak anak usia dini. Melalui pembentukan karakter sejak masa kecil maka generasi masyarakat Indonesia akan menjadi insan yang berkarakter. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan, yakni melahirkan insan cerdas dan berkarakter kuat. Pengembangan karakter bagi anak menurut Ferdiawan dan Putra (2013) dapat dilakukan melalui penanaman nilai dari budaya local yang berbasis pendidikan.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa dapat belajar. Mengingat pentingnya suatu pembelajaran maka idealnya perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran dipandang mempunyai peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar, karena penerapan model pembelajaran melihat kondisi kebutuhan peserta didik

METODE PENELITIAN

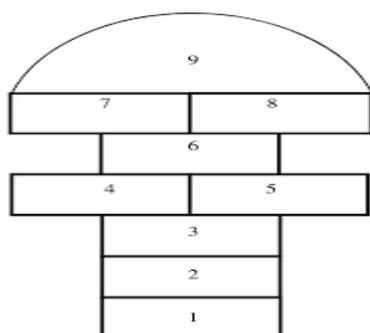
Berdasarkan tujuan penelitian, metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif survei. Dengan metode tersebut dapat disimpulkan secara mudah dengan survey terhadap sebuah subjek yaitu peserta didik yang sedang menempuh wajib belajar. Pengamatan secara langsung pada penelitian kali ini sangat dibutuhkan karena dalam mengambuk kesimpulan akan lebih mudah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran berbasis permainan engklek merupakan pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan engklek di dalamnya. Ada beberapa tahap di dalam model pembelajaran berbasis permainan engklek. Interaksi sosial antara peserta didik yang satu dengan lainnya, dan antara peserta didik dengan guru. Pengetahuan yang dibangun peserta didik berasal dari pengalaman baik secara individu dan kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam penemuan konsep. Dalam proses pembelajaran guru juga meverifikasi hasil temuan peserta didik baik temuan individu maupun kelompok. Di kegiatan akhir permainan guru memberikan penguatan, refleksi, dan pemberian pesan/kesan moral kepada peserta didik sesuai dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pembelajaran dengan permainan engklek membutuhkan beberapa pendukung di dalamnya, antara lain: halaman, sumber belajar berupa buku, lembar kegiatan, lingkungan sekitar, dan media pembelajaran.

Dampak pembelajaran yang muncul dalam pembelajaran permainan engklek yaitu tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dampak pengiring dalam pembelajaran ini adalah model pembelajaran dapat menggali karakter yang berkembang pada peserta didik.

Mengkontruksi pengetahuan dan kemampuan peserta didik



Gambar 1. Engklek

1. Peserta didik menggambar bidang engklek di lantai.
2. Seluruh pemain dalam kelompok bermain secara bergantian.
3. Di setiap bidang terdapat pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh guru.
4. Setiap peserta didik bermain engklek dengan cara dimulai dari pemain melempar pecahan genting (gacuk) ke dalam kotak no 1. Selanjutnya melompat dengan satu kaki (engkleng) pada kotak 2, 3 dan jatuh bersamaan pada kotak 4 dan 5 (kaki kiri 4, kaki kanan 5), engkleng di kotak 6, dan jatuh bersama lagi pada kotak 7 dan 8. Setelah itu, berbalik sambil jatuh pada kotak 8, dan 7. Dilanjutkan jongkok mengambil pecahan genting sambil tetap menghadap ke belakang. Setelah dapat kembali engkleng di kotak 6 dan jatuh di kotak 5 dan 4. Lalu, kembali ke start dan engkleng lagi di kotak 3, 2, 1.
5. Ketika peserta didik akan melanjutkan permainan maka peserta didik harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.
6. Permainan dilakukan berkali-kali hingga dapat ditentukan kelompok yang mendapatkan poin terbanyak.

Interaksi sosial antara peserta didik yang satu dengan lainnya, dan antara peserta didik dengan guru. Pengetahuan yang dibangun peserta didik berasal dari pengalaman baik secara individu dan kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam penemuan konsep. Dalam proses pembelajaran guru juga meverifikasi hasil temuan peserta didik baik temuan individu maupun kelompok.

Di kegiatan akhir permainan guru memberikan penguatan, refleksi, dan pemberian pesan/kesan moral kepada peserta didik sesuai dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pembelajaran dengan permainan engklek membutuhkan beberapa pendukung didalamnya, antara lain: halaman, sumber belajar berupa buku, lembar kegiatan, lingkungan sekitar, dan media pembelajaran. Dampak pembelajaran yang muncul dalam pembelajaran permainan engklek yaitu tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dampak pengiring dalam pembelajaran ini adalah model pembelajaran dapat menggali karakter yang berkembang pada peserta didik.

SIMPULAN

Model pembelajaran berbasis permainan engklek ini memiliki empat tahap dalam pembelajaran yaitu tahap persiapan, tahap pra permainan, tahap permainan, dan

tahap penutup. Melalui pembelajaran berbasis permainan engklek dapat mengembangkan karakter anak sekolah dasar

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji bagi Allah atas segala nikmat dan rahmat yang telah diberikan sehingga dengan izin Nya penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar tanpa hambatan apapun. Tak lupa saya ucapkan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan ilmu yang bermanfaat bagii saya.

REFERENSI

Riyadi Agung I. (2020) Inovasi Pembelajaran Berbasis Permainan.

<https://blog.kejarcita.id/5-contoh-game-based-learning-yang-bisa-dicoba-oleh-guru/>.

<https://redaksi.pens.ac.id/2020/10/06/inovasi-pendidikan-berbasis-permainan/>.