



Terompah Panjang CENDEKIA (Cerdas Identifikasi Teks Berita) Modifikasi Permainan Tradisional Menjadi Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Nadya Helisa Pinasti ✉, Universitas PGRI Madiun
Berliana Kharisma Dani Setiagam

✉ nadyahel555@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk membuat dan memilih media yang menarik dan beragam agar mampu menyampaikan materi atau bahan ajar dengan baik, membuat media yang sesuai dengan bahan ajar sehingga siswa mampu memahami materi melalui media yang disiapkan pendidik. Contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah terompah panjang. Penggunaan media pembelajaran terompah panjang CENDEKIA (Cerdas Identifikasi Teks Berita) yang merupakan modifikasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Teks berita penting karena dapat membantu siswa dalam melatih bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan penulisan berita menggunakan bahasa yang baku, baik, dan tepat. Modifikasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran sekaligus memperkenalkan kepada siswa tentang permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Nilai-nilai pada permainan tradisional terompah panjang antara lain yaitu nilai kebersamaan, nilai solidaritas, nilai kepemimpinan, nilai toleransi, dan nilai kejujuran. Dengan media pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Indonesia, Modifikasi permainan tradisional, Media Pembelajaran, Terompah panjang Cendekia.



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang menarik tentunya akan menciptakan makna tersendiri bagi siswa. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, membangun materi pembelajaran sangatlah penting. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Pemberian materi disertai dengan tugas-tugas yang hanya melibatkan buku-buku dengan suasana yang formal, seringkali membuat siswa merasa bosan selama di kelas. Pada titik ini, guru perlu berfikir kreatif tentang dimana pembelajaran yang menarik harus disajikan. Inovasi tersebut dilakukan agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak konsisten itu-itu saja atau perangkat pembelajaran yang itu-itu saja. Guru menyadari bahwa kurangnya suatu inovasi dalam pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Pada saat ini siswa lebih menyukai pembelajaran dikaitkan langsung dengan sebuah alat bantu pembelajaran yang lain dari pada yang lain seperti media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang baik tidak terlepas dari peran media dalam proses pembelajaran.

Bermain merupakan kegiatan yang membantu siswa berkembang secara holistik, fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Metode permainan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena metode permainan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena metode permainan itu sendiri merupakan sarana dalam proses belajar siswa. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang baik adalah dalam suasana yang tidak ada tekanan atau paksaan. Permainan tradisional semakin tergantikan oleh permainan modern sebagai permainan serbaguna, yang tidak bisa lepas dari pandangan pendidik. Dalam hal ini pendidik dapat melakukan inovasi yang dikenal dengan mengembangkan media pembelajaran untuk mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik dan juga sebagai upaya mengembangkan bahan ajar yang menarik dan berkesan bagi peserta didik. Contohnya adalah terompet panjang CENDEKIA (Cerdas Identifikasi Teks Berita), yang merupakan modifikasi dari permainan tradisional menjadi media pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia.

Pengertian media pembelajaran dan klasifikasi media

Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa secara terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menarik perhatian siswa.

E. De Corte dalam WS. Winkel menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan intruksional. Arif S. Sadiman (1993) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari beberapa pendapat ahli di atas mengenai pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dibuat atau digunakan dan diintegrasikan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu dan memudahkan

guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima isi materi pembelajaran. Dengan demikian akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah ditentukan.

Setyosari dan Sihkabuden (2005) mengemukakan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk dan ciri fisik sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dua dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan proyeksi, memiliki panjang dan lebar, dan media pembelajaran dua dimensi hanya bisa diamati dari satu arah pandangan saja. Contohnya : peta, gambar bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi atau tebal serta dapat diamati arah pandang mana saja. Contohnya: meja, kursi, mobil, rumah, gedung, dan lain-lain.
- 3) Media pandang diam, yaitu media yang menggunakan media proyeksi dan hanya menampilkan gambar diam di layar (tidak bergerak atau statis). Contohnya: foto, tulisan, atau gambar binatang yang dapat diproyeksikan.

Adapun menurut **Sulaiman** pengklasifikasian media pembelajaran berdasarkan persepsi indra yaitu sebagai berikut :

- 1) Media audio visual. Merupakan media yang menghasilkan bunyi, misalnya Audio Cassette, tape recorder, dan radio.
- 2) Media visual. Media dua dimensi, dan media visual tiga dimensi
- 3) Media audio-visual. Media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media. Misalnya film bersuara dan televisi.
- 4) Media audio motion visual. Penggunaan segala kemampuan audio dan visual kedalam kelas, seperti televisi, video tape/cassette recorder dan sound-film.
- 5) Media audio still visual. Media lengkap kecuali penampilan motion atau gerakannya tidak ada, seperti sound-filmstrip, sound-slides, dan rekaman still pada televisi.
- 6) Media audio semi-motion. Media berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa menstrasmit secara utuh sesuai motion yang nyata. Misalnya, telewriting dan recorder telewriting.

Modifikasi permainan tradisional dan media terompet Panjang CENDEKIA

Modifikasi merupakan cara mengubah sesuatu yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya. Permainan tradisional yang sekarang semakin tergeser dengan permainan modern seperti permainan yang ada pada gadget tidak bisa lepas dari pandangan para pendidik.

Media terompet panjang CENDEKIA (Cerdas Identifikasi Teks Berita) adalah media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berupa kumpulan kuis atau pertanyaan tentang teks berita yang akan diberikan kepada siswa. Tes akan disajikan sebagai gulungan kertas yang memuat pertanyaan materi teks berita. Dalam permainan ini siswa menggunakan terompet panjang secara berkelompok. Perwakilan siswa akan mengambil gulungan soal secara acak untuk dijawab oleh kelompok. Semakin cepat

jawaban dan jawaban yang benar, kelompok atau tim melanjutkan permainan hingga garis finish.



GAMBAR 1. Contoh bentuk Terompah Panjang



GAMBAR 2. Contoh bentuk gulungan pertanyaan teks berita

METODE

Metode merupakan cara yang ditempuh untuk memecahkan masalah suatu objek yang diteliti. Metode atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada *quality* atau hal terpenting dari suatu barang atau benda. Hal terpenting dari suatu barang atau jasa berupa kejadian atau fenomena atau gejala sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi suatu pengembangan konsep teori. Jangan sampai suatu barang atau benda. Hal terpenting dari suatu barang atau jasa berupa kejadian atau fenomena atau gejala sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi suatu pengembangan konsep teori. Jangan sampai sesuatu yang berharga tersebut berlalu bersama waktu tanpa meninggalkan manfaat. Penelitian kualitatif dapat didesain untuk memberikan sumbangan terhadap teori, praktis, kebijakan, masalah-masalah sosial dan tindakan (Djam'an Satori dan Aan Komariah, 2012:22).

Suatu penelitian kualitatif dieksplorasi dan diperdalam dari suatu fenomena sosial atau suatu lingkungan sosial yang terdiri atas pelaku, kejadian, tempat, waktu. Penelitian kualitatif dilakukan karena ingin mengeksplor fenomena-fenomea yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu konsep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu atrifak dan lain sebagainya (Djam'an Satori dan Aan Komariah, 2012 : 3). Pendekatan penelitian kualitatif yang penulis gunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data kualitatif yang diperoleh dari hasil perhitungan skor angket penilaian dari validator media, validator materi, validator pembelajaran dan responden yang kemudian dikoversikan kedalam bentuk presentase.

HASIL PENELITIAN

Hasil yang diperoleh dilapangan melalui pengaplikasian media terompah panjang
SENASSDRA

CENDEKIA untuk mengidentifikasi materi teks berita. Guru melakukan beberapa langkah-langkah apresiasi seperti sebagai berikut : 1) tahap apresiasi 2) sesi penjelasan materi 3) sesi permainan kelompok 4) sesi diskusi 5) sesi simpulan. Pengaplikasian permainan tradisional menjadi media pembelajaran sangat efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran terompah panjang efektif digunakan dari Sekolah dasar maupun Sekolah Menengah Pertama (SMP), apabila penerapan menggunakan materi teks berita maka dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah pertama (SMP) atau sederajat.

Dalam pelaksanaan pengaplikasian media terompah panjang menjadi media pembelajaran ini terdapat beberapa tahapan atau sesi yaitu sebagai berikut :

1. Sesi Apresiasi

Pada sesi awal dimulai dengan memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kabar serta kondisi tubuh apakah dalam keadaan sehat atau sakit. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi siswa apakah siap untuk mengikuti proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan.

2. Sesi Penjelasan Materi

Penyampaian materi tentang materi yang akan dipelajari yaitu teks berita. Guru dapat memberikan cerita rasional yang berhubungan dengan topik yang akan dipelajari. Seperti pengetahuan tentang permainan terompah serta nilai-nilai yang terkandung pada permainan tersebut dan juga cerita rasional terkait dengan teks berita. Adapun guru memberi pernyataan yang memotivasi tentang pentingnya mempelajari teks berita.

3. Sesi permainan kelompok

Permainan kelompok ini bertujuan untuk menerapkan apa yang telah dijelaskan pada sesi kedua. Permainan kelompok ini diberi nama “Terompah panjang CENDEKIA (Cerdas Identifikasi Teks Berita).

- 1) Kelas dibagi menjadi 2 kelompok (tim A dan tim B)



GAMBAR 3. Kelas dibagi menjadi dua kelompok

- 2) Masing-masing kelompok akan berlomba tercepat untuk sampai ke garis finish
- 3) Untuk mencapai garis finis, setiap kelompok harus bergantian dengan anggotanya dalam memakai terompah panjang, yaitu menyesuaikan jumlah pasang kaki pada terompah (2-3 pasang kaki). Kelompok yang semua anggotanya berhasil mencapai garis finish terlebih dahulu adalah pemenangnya.
- 4) Dalam perjalanan menuju garis finish, setiap kelompok harus berhenti pada pos persoalan.
- 5) Pada pos persoalan guru akan menyediakan wadah yang berisi gulungan pertanyaan terkait dengan materi teks berita. Anggota tim yang menggunakan terompah menuju garis finish harus mengambil satu gulungan pertanyaan kemudian menjawabnya dengan benar. Anggota kelompok yang menggunakan

terompah hanya boleh berdiskusi dengan pasangan yang memakai terompah, jadi tidak boleh bertanya kepada anggota pada garis start ataupun yang sudah mencapai garis finish.



Gambar 4. Masing-masing kelompok menjawab pertanyaan di pos persoalan

- 6) Kelompok yang menjawab terlebih dahulu maka dapat melanjutkan
- 7) perjalanan menuju garis finish. Sedangkan yang gagal akan kembali ke garis start dan bergantian dengan pasangan anggota kelompoknya.

4. Sesi Diskusi

Pada sesi diskusi bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas menggunakan media pembelajaran. Tujuan lainnya adalah untuk mengukur keefektifan pembelajaran yang telah dilakukan.

5. Sesi simpulan

Simpulan dari akhir pembelajaran ditujukan untuk mengetahui bahwa siswa dapat memahami materi teks berita.

Berikut ini tabel penilaian pengaplikasian media pembelajaran menggunakan terompah panjang cendekia untuk mengidentifikasi teks berita.

TABEL 1. Penilaian Hasil Belajar

Aspek	Indikator	F	%	Rerata
Aspek 1	Kerjasama terhadap kelompok	100	30.67	
Aspek 2	Penguasaan materi teks berita	200	30.67	76.80
Aspek 3	Penugasan	300	30.67	

PEMBAHASAN

Salah satu kompetensi guru adalah kompetensi profesional. Guru yang profesional adalah mereka yang secara spesifik memiliki pekerjaan yang didasari oleh keahlian keguruan dengan pemahaman yang mendalam terhadap landasan pendidikan. Kompetensi profesional guru berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dikelas. Pembelajaran yang menarik tentunya akan membuat materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media yang beragam dan menarik akan menjadi sarana penyampaian materi atau bahan ajar dengan baik sehingga siswa dapat memahami materi melalui media yang disediakan oleh pendidik. Contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah terompah panjang CENDEKIA (Cerdas Identifikasi Teks Berita) yang merupakan modifikasi dari permainan tradisional menjadi media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Pembelajaran dimulai dengan apresiasi, diikuti dengan penjelasan materi teks berita. Setelah materi disampaikan, siswa diajak bermain dengan alat bantu belajar yaitu Terompa panjang CENDEKIA. Tujuan dari modifikasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah untuk memperkenalkan permainan tradisional dan menumbuhkan nilai-nilai yang terkandung pada permainan kepada siswa. Permainan Terompa Panjang CENDEKIA ini dimainkan secara berkelompok. Setelah siswa melaksanakan permainan, siswa melakukan diskusi untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas dengan menggunakan media pembelajaran serta mengukur efektifitas pembelajaran yang telah dilakukan.

Dalam pengembangan media pembelajaran permainan tradisional Terompa Panjang CENDEKIA ini yang selama ini dirasakan, kendalanya yaitu perkembangan teknologi dimana anak-anak muda sekarang lebih tertarik game online dari pada bermain olahraga tradisional. Perkembangan IT yang setiap hari semakin meningkat membuat para siswa terpaksa mengikuti kemajuan teknologi. Selanjutnya mindset permainan tradisional itu kurang inovatif itu juga masih menjadi kendala. Selain menjadi ancaman bagi keberadaan permainan tradisional yang ada kesan kuno, kesan jadul, dan sebagainya, ini menjadi hambatan bagi perkembangan permainan tradisional. Tapi kalau kita mau cerdas untuk menyiasatinya justru media sosial perkembangan teknologi ini menjadi salah satu media untuk mempromosikan secara intensif, bahwasanya kita masih punya potensi dengan dikemas oleh anak-anak muda dengan kekinian teknologi.

Dari hasil eksperimen media pembelajaran Terompa Panjang CENDEKIA kepada siswa diterima, hasil eksperimen ini membuktikan bahwa ada perbedaan tingkat kondisi fisik daya tahan, kecepatan, dan keseimbangan pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dari hasil tersebut diambil kesimpulan bahwa menerapkan media pembelajaran permainan Terompa Panjang CENDEKIA meningkatkan kondisi fisik seperti daya tahan, kecepatan dan keseimbangan pada siswa yang mengikuti pembelajaran. Penelitian oleh (Hanief & Sugito, 2015) membuktikan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak serta mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial serta karakter anak. Selain itu penelitian oleh (Laely & Yudi, 2017) membuktikan bahwa permainan tradisional khususnya permainan bakiak terbukti mampu meningkatkan kecerdasan motorik anak pada usia dini.

SIMPULAN

Dari proses belajar dengan menggunakan media terompa panjang CENDEKIA tersebut didapat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta memberikan makna tersendiri bagi siswa. Permainan sebagai wahana dalam proses pembelajaran siswa akan menghadirkan suasana yang menyenangkan. Sehingga menciptakan pembelajaran yang baik yakni suasana tanpa tekanan dan paksaan. Pengaplikasian dapat dilihat pada saat berlangsungnya permainan dimana terdapat pos persoalan yang memuat pertanyaan-pertanyaan teks berita dan diselesaikan secara berkelompok, serta diskusi dan penarikan kesimpulan secara bersama. Saat berlangsungnya permainan, siswa sangat antusias mengikuti permainan. Dimana setiap kelompok saling berlomba-lomba menuju pos persoalan terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan. Siswa aktif menjawab pertanyaan dan bersemangat untuk menuju garis finish. Permainan yang memerlukan kerjasama kelompok juga menambah tantangan tersendiri bagi siswa karena keseimbangan, kekompakan, dan kecepatan. Pada saat diskusi bersama siswa juga antusias mengemukakan pendapat dan bertanya terkait dengan materi teks berita. Pengambilan simulasi pada akhir pembelajaran siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran yang telah berlangsung. Dengan demikian, ide media terompa panjang CENDEKIA (Cerdas Identifikasi Teks Berita) dapat menjadi alternatif media dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk menjadi menyenangkan, menarik, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Jannah, Rodhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Nugrahastuti, Eka, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, dan Moh. Salimi. (2016). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. *Jurnal FKIP UNS*, 271-272.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Ilmu-Quran*, 177-180.
- Risa, Maulida dan Dias, wahyuni. (2018) Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif. *Journal eprintis UMSIDA*, 8-9.
- Subagyo, D. P., Soegiyanto, S., & Irawan, F. A. (2022). Revitalisasi game asli Kabupaten Semarang Serok Mancung. *Sriwijaya Journal of Sport*, 1(3).
- Ashari, M. A. (2019). Perbandingan Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Hadang, Terompah Panjang, Egrang terhadap Peningkatan Daya Tahan, Kecepatan, dan Keseimbangan pada Siswa Ekstrakurikuler SD Impres 1 Tenga Kabupaten Bima NTB. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(2), 231-239.
- Triansyah, A., Haetami, M., Hidasari, F. P., & Bafadal, M. F. (2021). Permainan Tradisional: Upaya Menjaga Kebugaran Jasmani Peserta Didik Di Kota Pontianak. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 10-17.