



Permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI) : Modifikasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Linda Yusli Exsa Ardiana ✉, Universitas PGRI Madiun
Regina Dyahayu Puriswandira, Universitas PGRI Madiun

✉ lindayusli@gmail.com

Abstrak: Permainan tradisional pada jaman sekarang jarang dikenal oleh kalangan anak-anak maupun remaja. Era digital membuat mereka lebih sering bermain di media sosial atau permainan daring yang dapat diakses melalui telepon genggam. Untuk melestarikan kembali permainan-permainan tradisional salah satunya dengan cara memperkenalkan permainan tradisional di sekolah. Cara yang tepat untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional ialah menjadikannya sebagai media pembelajaran.

Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia salah satu mata pelajaran yang dapat memperkenalkan permainan tradisional dengan cara menjadikannya sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional Bandaran yang hampir tidak kenal di kalangan milenial dapat dimodifikasi. Permainan yang hanya membutuhkan karet gelang tersebut dapat dimodifikasi menjadi Permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI), yaitu sebuah permainan yang mengandung pembelajaran tentang puisi, baik puisi lama maupun puisi baru. Melalui permainan diharapkan dapat menambah semangat belajar peserta didik, menciptakan suasana keaktifan dan kekompakan, serta melestarikan permainan tradisional dan lagu daerah.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Media Pembelajaran, Permainan Bandar Tanya Puisi.



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para peserta didik di sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal tersebut dilakukan baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2012:3). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar (Afifah, 2012:2). Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting, namun banyak peserta didik yang sangat tidak menyukai pelajaran bahasa Indonesia karena dianggap membosankan. Maka perlu adanya peningkatan pendidik dalam melakukan penyampaian materi yang diberikan.

Kebanyakan pendidik hanya memberikan ceramah di depan kelas. Dimana cara tersebut membuat peserta didik cepat bosan, jenuh dan cenderung membuat peserta didik menjadi pasif. Karena beranggapan tidak ada yang perlu ditanyakan ke pendidik karena pendidik sudah menjelaskan semuanya. Dalam hal tersebut pendidik harus berfikir untuk membuat media-media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar peserta didik. Metode ceramah yang cenderung membuat peserta didik bosan serta jenuh semestinya harus dikurangi dan berganti dengan media pembelajaran yang lebih inovasi sehingga peserta didik dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

Media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar peserta didik bisa berupa permainan, karena siswa dengan tingkat pendidikan tertentu masih melakukan permainan di saat jam istirahat atau pulang sekolah. Maka pendidik bisa memodifikasi dengan menggabungkan permainan dengan materi pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran sekaligus permainan tradisional yang dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih seru adalah BATASI (Bandar Tanya Puisi).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsi dan menginterpretasi kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat yang sedang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang (Sumanto, 1990:47). Metode ini dianggap sesuai dalam penelitian ini karena peneliti mempunyai alasan, yaitu : 1) mudah jika berhadapan dengan kenyataan, 2) peneliti lebih mudah mengamati subjek penelitian seperti fenomena sosial, tempat, waktu, dan objek. 3) Mengambil simpulan.

Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang tepat untuk implementasi permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI). Dalam penelitian ini, peneliti dapat memperhatikan secara langsung respon pengguna permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI) yang diterapkan sebagai media pembelajaran. Peneliti juga dapat mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi media pembelajaran hasil modifikasi permainan tradisional.

Penggunaan metode ini dengan cara mengamati kenyataan yang terjadi di lapangan. Sehingga dapat mengumpulkan temuan data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian. Temuan data tersebut merupakan deskripsi, respon pengguna, dan kritik serta saran pengguna pada permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI).

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran yang monoton akan membuat peserta didik merasa bosan dan tidak fokus mengikuti kegiatan belajar. Salah satu cara agar kegiatan pembelajaran tidak monoton yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media yang menyenangkan tentu saja dengan sebuah permainan. Rasa penasaran dan tertarik akan muncul pada setiap peserta didik jika ada hal yang baru apalagi berupa permainan. Media pembelajaran hasil modifikasi permainan tradisional ini dapat menumbuhkan rasa semangat peserta didik yang merasa bosan dengan pembelajaran model ceramah dari pendidik. Permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI) dapat dilakukan secara kelompok maupun individu. Namun permainan ini lebih efektif apabila dimainkan secara kelompok karena dapat menciptakan suasana diskusi yang seru dan menciptakan suasana kebersamaan.

Langkah pertama dalam pembuatan permainan ini yaitu menyiapkan kain berwarna putih/krem/kuning berbentuk segi empat dengan ukuran 45 x 45 cm, karet gelang, kertas lipat, spidol warna-warni, alat tulis, kotak kecil, dan penggaris. Langkah kedua yaitu membuat arena bermain. Buatlah garis tepi pada kain yang sudah disiapkan tadi, lalu pada bagian dalam garis tepi dibagi menjadi 6 kotak. Kemudian beri angka pada setiap kotak menggunakan spidol warna-warni. Warna pada setiap angka berbeda dan warnanya menyesuaikan kertas lipat yang telah disiapkan. Langkah ketiga yaitu menulis daftar pertanyaan. Siapkan pertanyaan mengenai puisi dari yang mudah sampai yang sulit, setelah itu tulis pada kertas lipat. Pertanyaan yang mudah untuk angka terkecil, sedangkan pertanyaan sulit untuk angka yang terbesar. Pertanyaan yang sudah ditulis pada kertas lipat kemudian dilipat dan dimasukkan ke dalam kotak kecil. Langkah selanjutnya rapikan pinggiran kain sesuai dengan keinginan, bisa dijahit, digunting zig-zag, atau lainnya. Langkah terakhir yaitu memelintir karet gelang.

Pembelajaran dimulai dari apersepsi, dilanjutkan sedikit pengulangan materi yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian pendidik membagi peserta didik atas beberapa kelompok. Selama bermain peserta didik dilarang membuka buku. Sehingga untuk memenangkan permainan ini sangat bergantung pada ketekunan belajar peserta didik pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya kegiatan terakhir yaitu simpulan pembelajaran.

1. Sesi Apersepsi

Sesi pertama sama pada pembelajaran pada umumnya yaitu mengabsen dan menanyakan kabar kepada peserta didik. Cara tersebut dapat menciptakan suasana hangat karena interaksi antara pendidik dan peserta didik lebih dapat akrab.

2. Sesi Pengulangan Materi

Pada pertemuan sebelumnya pendidik menjelaskan materi yang berkaitan dengan puisi, baik puisi lama maupun puisi baru. Materi tersebutlah yang akan dijadikan bahan belajar peserta didik sebelum memainkan permainan ini. Pada sesi ini pendidik hanya mengulang sedikit materi untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan di pertemuan sebelumnya.

3. Sesi Permainan

Permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI) dimainkan secara kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 3-4 peserta didik.

Tata Cara Permainan :

- a. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 3-4 peserta didik.
- b. Masing-masing kelompok menerima 5 karet gelang.
- c. Untuk menentukan urutan bermain masing-masing anggota kelompok memilih salah satu anggota kelompoknya untuk hom pim pa.
- d. Kelompok urutan pertama memulai permainan terlebih dahulu.
- e. Kelompok urutan kedua menunjuk salah satu anggota kelompoknya untuk menjadi bandar tanya.
- f. Bandar tanya bertugas sebagai wasit di arena bermain dan membacakan pertanyaan.
- g. Secara bergantian anggota kelompok urutan pertama melempar karet gelang yang telah dipelintir.



GAMBAR 2. Contoh karet yang dipelintir

- h. Apabila karet gelang yang dipelintir jatuh di dalam kotak maka akan mendapatkan pertanyaan, dan apabila bisa menjawab pertanyaan maka mendapatkan poin sesuai angkat jatuhnya karet gelang yang sudah dipelintir.
- i.



GAMBAR 3. Karet yang jatuh pada kotak angka

- j. Sedangkan jika tidak jatuh di dalam kotak maupun tidak bisa menjawab maka tidak mendapatkan poin. Tetapi mendapatkan hukuman berupa semua anggota kelompok menyanyikan lagu daerah bersama-sama.
- k. Setiap mendapatkan pertanyaan boleh berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam waktu 90 detik.
- l. Setelah semua anggota kelompok urutan pertama melemparkan karet yang dipelintir, dilanjut kelompok urutan kedua, sedangkan bandar tanya dari salah satu anggota kelompok urutan ketiga, dan dilanjut sampai urutan kelompok akhir.
- m. Dua kelompok yang berhasil mengumpulkan banyak poin, maka memainkan lagi permainan tersebut untuk menentukan pemenang.

4. Sesi Simpulan

Simpulan pada akhir pembelajaran ditujukan untuk mengetahui apakah peserta didik telah memahami materi yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Selain dapat mengetahui pemahaman materi pada peserta didik, pendidik juga dapat menilai karakter pada masing-masing peserta didik.

Setelah melakukan permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI) peneliti dapat melihat respon para pemain ketika melakukan permainan tersebut. Hasil data di lapangan, pemain dapat melakukan permainan tanpa ada kendala dan terlihat lebih antusias. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan dapat menambah rasa semangat dan antusias peserta didik sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Para pemain memberikan tanggapan bahwa mengikuti pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia menggunakan Permainan Bandar Tanya Puisi lebih menyenangkan, bersemangat, tidak bosan dan memahami materi lebih mudah.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan alat penunjang pembelajaran yang dapat menambah rasa semangat peserta didik. Media pembelajaran juga dapat dipergunakan sebagai alat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan meningkatkan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik. Sedangkan peran pendidik di sini ialah mengasah kekreatifannya untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk peserta didiknya.

Permainan Bandar Tanya Puisi merupakan sebuah permainan hasil modifikasi permainan tradisional Bandaran. Permainan Tradisional Bandaran itu sendiri yakni permainan yang cara memainkannya dengan menggunakan karet gelang yang dipelintir dan dilempar ke arena bermain berupa kotak berisi angka. Setiap karet gelang yang masuk ke dalam kotak dijumlahkan. Hasil penjumlahannya akan diberikan karet gelang oleh bandar. Permainan Bandaran pada umumnya hanya membutuhkan dua peralatan saja, yaitu karet gelang yang dipelintir dan arena bermain berupa garis segiempat yang terdiri atas beberapa kotak. Pemain dalam permainan ini tidak dibatasi baik perempuan maupun laki-laki. Biasanya permainan ini dimainkan di halaman rumah ataupun di lantai rumah.

Sedangkan Permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI) merupakan permainan yang cara memainkannya sama dengan permainan tradisional bandaran namun setiap kotak berisi pertanyaan-pertanyaan tentang puisi, baik jenis, unsur, maupun tantangan berpuisi. Permainan Batasi tidak jauh berbeda dengan permainan bandaran sebelumnya. Permainan ini juga

membutuhkan karet gelang dan arena kotak-kotak. Cara memainkannya pun hampir sama, yang membedakan dalam segi aturan bermain saja.



GAMBAR 1. *Contoh bentuk permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI)*

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu tentang puisi. Dalam KBBI puisi merupakan ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra, rima, serta penyusunan larik dan bait. Namun ada pula yang mengartikan puisi sebagai ungkapan isi hati maupun pikiran penulis yang ingin disampaikan. Berdasarkan jenisnya puisi dibagi menjadi dua, yakni puisi lama dan puisi baru. Puisi lama antara lain : pantun, seloka, gurindam, mantra, syair. Sedangkan puisi baru berupa puisi yang tidak terikat dengan ketentuan jumlah baris, suku kata, maupun rima. Dalam permainan Bandar Tanya Puisi ini tidak hanya berisi materi puisi pada umumnya atau puisi baru tetapi terdapat materi dalam lingkup semua jenis puisi.

Peserta didik yang hanya menerima materi dari penjelasan pendidik akan lebih mudah lupa, sedangkan peserta didik yang mendapatkan materi dengan permainan ini akan lebih mudah mengingat materi yang sebelumnya mudah disampaikan. Sebelum memainkan permainan ini, peserta didik harus belajar materi perihal puisi terlebih dahulu kemudian ketika memainkan permainan Bandar Tanya Puisi peserta didik dituntut ingat dengan materi yang telah dipelajari. Sehingga hal tersebut dapat merangsang daya ingat peserta didik. Media pembelajaran dengan permainan ini hampir sama seperti ujian lisan, namun karena berbentuk permainan peserta didik lebih tenang sehingga tidak tegang seperti ujian pada umumnya.

Selain dapat digunakan untuk merangsang daya ingat, permainan ini juga dapat melestarikan permainan tradisional yang anak jaman sekarang banyak yang tidak tahu. Modifikasi permainan bandaran ini dapat memperkenalkan permainan tradisional tanpa merubah cara bermain permainan tersebut. Sehingga peserta didik dapat memainkan permainan tradisional di samping melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi puisi.

SIMPULAN

Dengan memodifikasi per-mainan tradisional menjadi media pembelajaran, peserta didik dapat mengenal permainan tradisional yang hampir punah. Selain itu peserta didik juga dapat melestarikan lagu daerah ketika mereka tidak dapat menjawab pertanyaan. Permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI) dapat merangsang daya ingat setiap peserta didik untuk kembali mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya. Proses belajar yang menggunakan media pembelajaran permainan akan menambah rasa semangat dan antusias peserta didik, sehingga

permainan ini dapat menciptakan keaktifan peserta didik. Cara bermainnya yang dimodifikasi menjadi berkelompok juga dapat menciptakan suasana diskusi antar peserta didik, serta penambahan hukuman apabila tidak bisa menjawab maka menyanyikan lagu daerah juga dapat melestarikan lagu daerah. Dengan demikian, selain permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI) dapat menunjang pembelajaran agar peserta didik lebih antusias dan aktif, juga dapat melestarikan permainan tradisional dan lagu daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amertawengrum, I. P. (2018). *Permainan Tradisional*. Klaten: Intan Pariwara.
- Angkowo, R. d. (2007). *Optim (Dasim, 2012) alisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Putri, I. Y. (2019). *Jenis-jenis Puisi*. DIY: Intan Pariwara.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Waraulia, A. M. (2013). BANK KATA : Ide Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Widyabastra*, 1-9.
- Dasim, S. M. (2012). Metodologi Penelitian. *repository*, 79.