



Dam-daman teks prosedur : modifikasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia

Nur Layly Shari Ramadhani ✉, Universitas PGRI Madiun.

Diah Ayu Sawitri, Universitas PGRI Madiun.

✉ lailyramdha@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran ialah kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan oleh guru dan siswa dengan memanfaatkan berbagai macam sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif. Dalam kegiatan pembelajaran pendidik harus kreatif dalam menentukan atau membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik tidak jenuh sehingga tujuan pembelajaran tercapai maksimal. Contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah media “Dam-daman Teks Prosedur”. Permainan dam-daman ini merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 7 SMP dengan materi ajar Teks Prosedur. Tidak hanya itu, tetapi dapat digunakan pada semua bahan ajar dengan membuat pertanyaan baru sesuai dengan materi.

Kata kunci: Media Pembelajaran Dam-Daman, Pembelajaran Bahasa Indonesia.



PENDAHULUAN

Proses belajar dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Agar proses belajar dapat maksimal siswa membutuhkan seorang guru sehingga terciptalah kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar harus terjadi komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Hal tersebut dilakukan agar siswa aktif selama kegiatan pembelajaran. Tidak hanya teacher center (berpusat pada guru) melainkan student center (berpusat pada siswa).

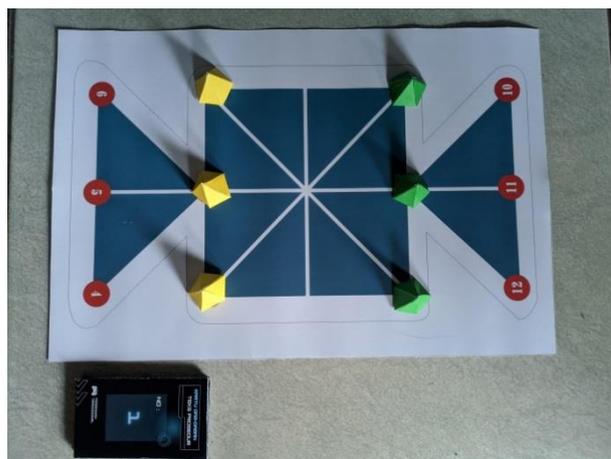
Kenyataannya, hingga kini pembelajaran di sekolah yang dilakukan masih berpusat kepada guru (teacher center). Seringkali pendidik menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan guru menjelaskan dan siswa hanya menjadi pendengar saja. Guru menjadi satu-satunya sumber belajar yang mengakibatkan siswa hanya bergantung kepada guru. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai dan hasil belajar pun tidak maksimal. Maka dari itu, guru harus mengembangkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran khususnya bahasa Indonesia yang membutuhkan pemahaman yang baik. Salah satunya yaitu dengan menentukan atau membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Contohnya media pembelajaran “Dam-daman Teks Prosedur” yang merupakan salah satu permainan tradisional. Inovasi media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan menumbuhkan semangat belajar siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif. Selain itu, adanya inovasi media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengetahui dan melestarikan permainan tradisional yang kini mulai terlupakan.

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan ini masuk ke dalam penelitian pengembangan, di mana pada penelitian ini akan membuat sebuah produk baru untuk mendukung sistem pembelajaran. Pengembangan dilakukan pada materi ajar teks prosedur pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Menggunakan media berupa permainan dam-daman yang sudah dimodifikasi sebagai media pembelajaran tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat digunakan sebagai ide inovasi guru dalam penentuan media pembelajaran yang ingin digunakan.

HASIL PENELITIAN

Penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Dam-daman sangat diminati siswa. Sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, dan berkesan. Ada beberapa siswa yang sudah mengetahui cara bermain dan ada pula yang belum. Pengaplikasian media ini dilakukan secara berkelompok. Setiap anggota kelompok terlihat antusias dalam bermain dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan seputar teks prosedur. Pada akhir permainan dilakukan pengambilan simpulan ada beberapa siswa aktif mengemukakan pendapatnya mengenai pembelajaran yang baru saja berlangsung. Dengan demikian, permainan tradisional Dam-daman dapat menjadi salah satu ide inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa aktif dan mengenal permainan tradisional yang mulai tergantikan oleh game online.



GAMBAR 1. Papan permainan dan kartu pertanyaan permainan

Media permainan tradisional Dam-daman ini merupakan permainan yang mirip dengan catur. Dam-daman tersebar di beberapa daerah di Indonesia tetapi dengan nama yang berbeda. Cara bermain Dam- daman mirip seperti permainan catur, namun dengan peralatan dan cara yang jauh lebih sederhana.

Permainan Dam-daman merupakan jenis permainan tradisional. Permainan Dam-daman dapat dimainkan oleh dua orang atau dua kelompok yang saling berhadapan. Permainan Dam-daman dapat dikembangkan dengan integrasi konsep pembelajaran dengan membuat desain permainan Dam-daman dan desain kartu permainan yang berisi nomor dan pertanyaan. permainan ini dibuat dengan media berupa papan permainan dan pion permainan. Papan permainan bahkan dapat dikembangkan dengan menggunakan beberapa tempat misalnya di tanah, lantai, papan kayu, kertas karton, dll.

Melalui permainan Dam-daman banyak sekali konsep dan nilai-nilai karakter yang dapat ditumbuhkan. Permainan Dam-daman ini dapat mendorong meningkatnya kemampuan kognitif peserta didik diantaranya melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas dalam menyusun strategi permainan dan pemecahan masalah. Bahkan tidak menutup kemungkinan jika permainan dikembangkan dengan pendekatan kelompok dapat menumbuhkan karakter peserta didik dalam hal kerjasama dan menghargai kesepakatan.

a. Pengaplikasian Media

Penggunaan media Dam-daman akan lebih efektif bila diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik. Berikut adalah contoh pengaplikasian media Dam-daman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII.

Pembelajaran dimulai dengan pembukaan, kemudian dilanjut penyampaian materi pembelajaran. Setelah penjelasan materi dilanjut sesi permainan Dam-daman secara berkelompok. Setelah permainan selesai dilanjut dengan sesi penilaian, siswa mengerjakan beberapa tugas individu untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang telah dibahas. Dan sesi terakhir adalah sesi simpulan atau penutup.

1. Sesi pembukaan

Diawali dengan guru mengucapkan salam, menyapa atau menanyakan Kabar siswa, dan mengabsen siswa. Kemudian guru mengecek kesiapan belajar siswa. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih siap untuk memulai pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2. Sesi penjelasan materi

Pada sesi ini guru memberikan materi mengenai teks prosedur dan menjelaskannya. Pemberian materi dilaksanakan secara santai dan menyenangkan. Setelah guru menjelaskan materi dan memberikan contoh, selanjutnya guru menanyakan contoh

kepada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa aktif dalam memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

3. Sesi permainan kelompok

Permainan kelompok ini bertujuan untuk menerapkan apa yang telah dijelaskan pada sesi kedua tadi. Permainan kelompok ini diberi nama “DAMTEDUR” (Dam-daman Teks Prosedur).

Tata cara permainan :



GAMBAR 2. Pengaplikasian permainan Dam-daman

- a. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 orang. Satu orang akan bermain dan lainnya sebagai penulis skor juga membantu menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
 - b. Permainan akan dimainkan oleh 2 kelompok. Setiap kelompok akan diberi 3 pion dengan warna berbeda yang disusun secara sejajar pada permainan Dam-daman.
 - c. Pemain harus bisa memindahkan ketiga pion pada segitiga lawan. Sebelum permainan dimulai kedua kelompok harus melakukan suit untuk menentukan kelompok mana yang akan bermain dahulu.
 - d. Pemain hanya dapat memindahkan pion sebanyak 1 kali. Dalam memindahkan pion pemain harus mengikuti garis pada papan permainan Dam-daman yaitu ke depan, samping, belakang atau menyilang dan tidak diperbolehkan melompat
 - e. Pada papan permainan terdapat angka 1-12 yang dijadikan penanda saat batu berhenti di salah satu nomor. Tandanya pemain harus mengambil kartu sesuai angka lalu menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
 - f. Jika menjawab benar maka skor yang akan didapat masing-masing kelompok adalah lima.
4. Sesi penilaian atau tugas individu
Dalam sesi ini, siswa diberi soal oleh guru seputar materi teks prosedur yang telah dibahas, dan kemudian dikerjakan secara individu. Tugas individu tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa mengenai materi teks prosedur yang telah dibahas.
5. Sesi simpulan atau penutup
Guru meninjau kembali materi yang diberikan dengan memberi pertanyaan yang akan dijawab secara lisan oleh siswa, kemudian guru melakukan evaluasi terhadap penguasaan materi teks prosedur. Hal tersebut bertujuan untuk menggali lagi pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi yang telah diberikan. Simpulan diakhir pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar memahami materi yang telah diberikan selama proses pembelajaran. Setelah sesi simpulan selesai, kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberi motivasi dan mengucapkan salam.

PEMBAHASAN

Permainan tradisional mempunyai nilai yang besar untuk generasi penerus bangsa dalam rangka berkreasi, berimajinasi, dan media untuk berlatih hidup bermasyarakat. Permainan tradisional sudah ada sejak dahulu pada kelompok masyarakat yang diturunkan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Permainan tradisional menggunakan alat yang murah, mudah diperoleh, dan sederhana. Anak-anak pada zaman sekarang banyak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak lebih tertarik bermain gadget atau permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih.

Guru yang memiliki peran penting dalam pembelajaran dapat menyisipkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media permainan tradisional dalam pembelajaran dapat memperoleh pengalaman langsung melalui permainan tradisional tersebut, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep yang sedang dipelajari dan budaya peninggalan nenek moyang secara turun-temurun tetap dapat dilestarikan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat diminati anak-anak. Dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Guru dapat memanfaatkan permainan seperti dam-daman agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Dengan memasukkan permainan dam-daman dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan berminat dalam belajar. Namun, permainan tersebut juga harus dapat membuat peserta didik menemukan pengalamannya sendiri. Guru harus tetap mendampingi selama pembelajaran agar dalam menggunakan permainan peserta didik tidak hanya bermain dan bercanda dengan temannya tanpa tujuan.

Media permainan dam-daman tersebut dapat bermanfaat untuk memberikan variasi dalam pembelajaran. Hal itu akan menjadikan pembelajaran tidak monoton sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar. Melalui permainan tradisional dam-daman ini, peserta didik diharapkan dapat menemukan sendiri konsep atau pengetahuan dengan mengalami situasi yang nyata kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang dimiliki untuk mendapatkan pengetahuan baru. Pemilihan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan memberikan kontribusi pada efektivitas tujuan pembelajaran. Namun pemilihan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan lagi prinsip-prinsip yang harus di perhatikan seperti efektivitas media pembelajaran, interaktivitas media pembelajaran, dan fleksibilitas media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam artikel ini adalah media permainan tradisional Dam-daman.

SIMPULAN

Pemanfaatan permainan tradisional dam-daman sebagai media pembelajaran dapat bermanfaat untuk memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan. Selain itu, media ini mampu memberikan pengalaman belajar dengan cara mengaplikasikan sebuah permainan, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Permainan tradisional dam-daman ini dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, permainan tradisional dam-daman ini sebagai alternatif pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran permainan tradisional dam-daman merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pengaplikasian media ini dilakukan secara berkelompok. Permainan dam-daman ini dapat mendorong kemampuan kognitif siswa diantaranya melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas, menumbuhkan sikap kerjasama, dan menghargai kesepakatan.

DAFTAR PUSTAKA

Admin. (2020). Prinsip pemilihan media pembelajaran. Diperoleh dari <https://www-lamaccaweb-com.cdn.ampproject.org/v/s/www.lamaccaweb.com/2020/07/22/prinsip->

[pemilihan-media-pembelajaran/?amp=&gsa=1&js_v=a9&usqp=mq331AQKKAFQArABIACAw%3D%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16554383919033&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fwww.lamaccaweb.com%2F20%2F07%2F22%2Fprinsip-pemilihan-media-pembelajaran%2F](https://www.google.com/search?q=pemilihan-media-pembelajaran/&gsa=1&js_v=a9&usqp=mq331AQKKAFQArABIACAw%3D%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16554383919033&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fwww.lamaccaweb.com%2F20%2F07%2F22%2Fprinsip-pemilihan-media-pembelajaran%2F).

- Kusumo. (2022). Jenis-jenis media pembelajaran. Diperoleh dari <https://milenialjoss.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>.
- Nurhasanah, H. (2020). Permainan tradisional dam-daman integrasi. Cetakan 1. Tangerang.
- Rohani. (2019). Diktat media pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. Seminar nasional pendidikan. Diperoleh dari <https://repository.ummetro.ac.id>
- Unissula Press. (2013). Model dan metode pembelajaran di sekolah. Cetakan 1. Unissula Press. Semarang.
- Waraulia, A.M. 2013. BANK KATA: Ide media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 1(2).