



Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)

Volume 1, 773-777, 2022

The article is published with Open Access at: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>

Engklek edukatif: penggunaan permainan tradisional engklek sebagai media pengajaran bahasa dan sastra indonesia

Devi Nurfitasari ✉, Universitas PGRI Madiun

Meilani Alwindha Putri, Universitas PGRI Madiun

✉ devisari81536@gmail.com

Abstrak: Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang melatarbelakangi permainan tradisional engklek ini digunakan sebagai media pengajaran untuk mengidentifikasi unsur instruksik teks drama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan permainan engklek dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang unsur intrinsik teks drama dan juga untuk mengetahui tingkat kelayakan media permainan tradisional engklek dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil yang ingin dicapai dalam permainan tradisional engklek yang dikembangkan untuk pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk memenuhi kriteria valid dan praktis sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Semakin banyak pertanyaan tentang unsur instrinsik drama yang dijawab oleh siswa akan semakin membuktikan hasil keefektifan permainan tradisional engklek yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional, *Engklek Edukatif*.



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) adalah suatu proses belajar mengajar yang membutuhkan interaksi antara guru sebagai pengajar dan peserta didik yang diajar. Dalam kegiatan tersebut guru berperan penting dalam proses pembelajaran, karena guru bertugas menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Dalam penyampaian materi tersebut guru membutuhkan inovasi-inovasi yang dikembangkan dalam pembelajaran, agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, selain itu materi dapat dipahami peserta didik dengan mudah.

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang dianggap paling mudah dan sering kali dipandang sebelah mata oleh peserta didik. Nyatanya tidak demikian, pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membutuhkan logika dalam berpikir. Saat pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung biasanya peserta didik merasa bosan bahkan mengantuk, sehingga peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran. Jadi, untuk mengatasi kendala tersebut guru dituntut aktif dan kreatif dalam menyampaikan materi yaitu dengan membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat belajar peserta didik. Yang terpenting adalah peserta didik menyukai guru dan pelajaran Bahasa Indonesia dahulu, masalah paham atau tidak dengan materinya itu urusan nanti, karena hal tersebut membutuhkan pemahaman lebih lanjut. Jika peserta didik sudah suka dengan guru maupun senang dengan pelajaran Bahasa Indonesia, maka semangat belajar peserta didik akan membara bahkan tidak menutup kemungkinan peserta didik menantikan pelajaran Bahasa Indonesia dan menjadikan Bahasa Indonesia sebagai pelajaran favorit.

Di Indonesia masih banyak KBM berlangsung tanpa sentuhan inovasi-inovasi dari guru selaku pengajar. Peserta didik hanya disugahi penjelasan materi berupa ceramah di depan kelas. Hal tersebut tidak diinginkan peserta didik karena metode pembelajaran ceramah tersebut membuatnya tidak paham dengan materi yang disampaikan guru, peserta didik jenuh bahkan mengantuk saat pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik cenderung pasif bila menggunakan metode ceramah tersebut.

Inovasi-inovasi tersebut berupa penggunaan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Tujuan dibuatnya inovasi-inovasi tersebut yaitu agar peserta didik tidak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang sudah ada, seperti metode ceramah, dan lain sebagainya. Pembelajaran dengan metode ceramah sudah semestinya dikurangi sedikit demi sedikit. Hal ini bertujuan untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik.

Terciptanya inovasi pembelajaran yang berupa pengembangan media pembelajaran yaitu jika kreativitas guru dapat bersaing dan dikembangkan, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Pembuatan media pembelajaran ini sebenarnya tidak sulit, hanya saja dibutuhkan kesabaran dan ketelitian. Sesuatu apapun itu, bahkan yang terlihat sederhana pun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran jika dikemas secara menarik. Salah satu contoh media pembelajaran sederhana namun dapat membantu memudahkan proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna yaitu engklek edukatif.

METODE

Metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan analisis dokumen. Guna memperoleh validitas data digunakan teknik uji validitas data melalui triangulasi data dan triangulasi metode. Kedua validitas ini

digunakan dengan tujuan untuk saling melengkapi data yang diperoleh. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis interaktif dengan proses analisis data terdapat tiga komponen utama yang harus benar-benar dipahami oleh setiap peneliti kualitatif. yang dimulai dari pengumpulan data dengan tahap-tahap (1) Reduksi data yaitu proses penyederhanaan atau proses seleksi data sesuai dengan kebutuhan peneliti. (2) Sajian data merupakan proses deskripsi dalam bentuk narasi dengan tujuan agar hasil penelitian dapat dipahamailebih mudah, (3) Penarikan kesimpulan atau verifikasi, penarikan dan verifikasi data peneliti dilakukan agar data yang diperoleh mudah dan benar-benar dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dalam penelitian ini peneliti melalui beberapa prosesur penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Persiapan, dimulai dari peneliti mengajukan judul sampai pada mengurus administrasi untuk penelitian, (2) Pengumpulan Data, dilakukan untukmemperoleh data yang mendukung jawaban rumusan masalah. (3) Analisis Data, (4) Penyusunan Laporan Penelitian, bertujuan agar hasil penelitian lebih sistimatis

HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan akhirnya akan bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media engklek edukatif akan lebih efektif bila diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik. Berikut adalah contoh pengaplikasian media engklek edukatif dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan materi ajar identifikasi unsur intrinsik teks drama oleh siswa kelas VIII.

Pembelajaran dimulai dari apersepsi, dilanjutkan dengan penjelasan materi unsur intrinsik teks drama. Setelah materi disampaikan, peserta didik diajak bermain dengan media pembelajaran engklek edukatif. Permainan ini tidak hanya sekedar bermain saja, namun permainan ini memiliki banyak nilai yang terkandung didalamnya, yaitu seperti dengan memainkan permainan tradisional engklek berarti peserta didik ikut melestarikan permainan tersebut, selain itu permainan engklek memiliki banyak manfaat diantaranya sebagai berikut, dengan bermain engklek kemampuan fisik peserta didik menjadi lebih kuat, mengasah kemampuan bersosialisasi peserta didik terhadap orang lain, serta dapat mengembangkan kecerdasan logika peserta didik, dengan bermain engklek peserta didik dapat berlatih untuk konsentrasi dan dapat memecahkan masalah dengan baik. Permainan dengan menggunakan media pembelajaran engklek edukatif ini dilakukan secara individu. Kegiatan yang terakhir adalah simpulan pembelajaran, yang disampaikan yaitu evaluasi pembelajaran menggunakan media engklek edukatif ini apakah ada kekurangan maupun kesulitan dalam pengaplikasiannya.

Media pembelajaran adalah sarana yang menjadikan siswa semangat dalam belajar dan menimba ilmu pengetahuan. Media ini dirancang berdasarkan kreativitas dan inovasi dari pendidi. Itulah yang membuat beragam media pembelajaran dengan keunikannya sendiri memiliki jumlah yang banyak dengan kritik dari pengguna yang beragam. Namun, dalam pengembangan media dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat tercapai hasil yang baik. Menurut Nana Sudjana (1991 : 104) prinsip-prinsip pemilihan media ialah menentukan jenis media dengan tepat; menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; menyajikan media dengan tepat; menetapkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat`

Maka,dengan mempertimbangkan prinsip- prinsip pemilihan media . Media yang kami angkat dan teliti dalam artikel ini berupa permainan tradisional engklek.Dengan media pembelajaran permainan engklek ini diharapkan siswa bisa lebih mudah dan senang dalam mempelajari materi pembelajaran yang dipelajari. Selain itu, juga dapat diambil sisi positif yang

lain dimana siswa bisa kembali mengenal dan mempelajari tata cara permainan tradisional engklek ini. Maka, hal ini bisa mengantisipasi hilangnya budaya kita salah satunya dalam hal permainan tradisional.

- **Engklek Edukatif**

Media pengajaran dengan mengikut sertakan siswa SMP sebagai pengguna media dan dengan materi yang diangkat yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi unsur instrinsik drama.



Gambar 1. Media engklek edukatif

Media pembelajaran engklek ini mengedukasi siswa tata cara bermain permainan engklek. Serta, memudahkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak terlepas dari materi unsur instrinsik drama. Dengan soal-soal dalam amplop yang terdapat di setiap bagan engklek memberikan daya tarik sendiri bagi siswa. Apalagi dalam permainan ini siswa juga akan berlomba mendapatkan skor. Siswa dengan skor tertinggi tentu akan mendapat reward atau hadiah dari pendidik. Hal demikian yang manambah semangat siswa untuk memahami dan mempelajari materi unsur instrinsik drama

Tata Cara Permainan:

1. Peserta didik mengambil nomor undian yang sudah disiapkan di dalam toples kecil
2. Peserta didik menunjukkan nomor undian yang didapat
3. Peserta didik menuju kotak engklek sesuai nomor undian didapat
4. Peserta didik membaca soal yang didapat
5. Peserta didik menunjukkan soal yang didapat tadi
6. Kemudian yang terakhir peserta didik menjawab soal tersebut semampunya

SIMPULAN

Proses kegiatan Bahasa Indonesia pada siswa akan lebih menyenangkan, bermakna, dan menarik dengan menggunakan media pembelajaran engklek edukatif ini. Siswa akan merasa tertantang untuk bisa menjawab pertanyaan pada setiap amplop yang terdapat di bagan-bagan engklek. Permainan engklek edukatif ini bahkan juga bisa dimainkan dengan berkelompok. Guru bisa membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok bisa bergantian menunjuk anggotanya untuk maju dan bermain engklek edukatif ini. Selanjutnya, setiap hasil skor dari anggota kelompok akan dijumlahkan dan didapati skor perolehan yang tertinggi yang akan jadi pemenangnya. Dengan media engklek edukatif ini siswa diharapkan bisa lebih mudah menelaah dan memahami unsur-unsur instrinsik pada teks drama. Tidak hanya itu, siswa juga bisa kembali

mengingat dan memainkan permainan tradisional engklek ini . Maka , disini pendidik memiliki tugas khusus sebelum mengaplikasikan permainan ini untuk media pembelajaran yaitu guru atau pendidik harus bisa memainkan dan mempratekkan tata cata permainan engklek pada siswa. Guru juga harus memastikan bahwa semua siswanya yang akan menggunakan media engklek edukatif ini bisa bermain permainan tradisional engklek agar nantinya saat pengaplikasian engklek sebagai media pembelajaran tidak terjadi kendala ditengah - tengah permainan hanya karena siswa yang kurang paham tata cara bermain engklek ini.

DAFTAR PUSTAKA

William, J.H.(2019).Employee engagement: Improving participation in safety.*Professional Safety* ,53(12),40-45.

Sudjana , Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *MediaPengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo