



Implementasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional gobak sodor

Riza Putri Anggita Sari ✉, Universitas PGRI Madiun
Rahmadona Mutiara Arifa, Universitas PGRI Madiun

✉ rizaanggita02@gmail.com

Abstrak: Negara Indonesia memiliki berbagai macam Bahasa dan kebudayaannya. Salah satu Bahasa yang menjadi Bahasa utama bagi negara tersebut adalah Bahasa Indonesia itu sendiri. Bahasa Indonesia memiliki beberapa ciri khas dan keterampilan untuk belajar berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Keterampilan berbahasa tersebut meliputi keterampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Keempat keterampilan berbahasa merupakan dasar belajar siswa untuk mempermudah menangkap materi yang diberikan. Pembelajaran di sekolah dianggap mudah membosankan bagi siswa dengan metode pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, metode pembelajaran dapat berimplementasi pada kebudayaan. Pendidikan merupakan salah satu alternative yang bersifat preventif dalam rangka mengembangkan kualitas generasi muda bangsa Indonesia. Melawan rasa bosan dalam pembelajaran dapat ditangani dengan merubah metode pembelajaran dengan inovasi baru. Salah satu yang dapat digunakan adalah mengimplementasikan kebudayaan indonesia dalam pembelajaran. Contohnya media adalah “permainan tradisional”. Permainan tradisional dapat diimplimentasikan pada media pembelajaran dan berbagai jenis permainan yang dapat digunakan. Salah satunya adalah permainan tradisional “gobak sodor”. Permainan tradisional gobak sodor dapat mengubah pembelajaran menjadi pembelajaran yang lebih berwarna sesuai kreativitas guru. Dengan menggunakan permainan tradisional secara tidak langsung melestarikan budaya Indonesia dan menemukan inovasi baru dalam pembelajaran.

Kata kunci: Implentasi Media Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor



PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan sumber daya alam dan kebudayaan yang telah dikenali oleh berbagai negara asing. Budaya Indonesia dapat juga diartikan bahwa Indonesia memiliki beragam suku bangsa dan budaya yang beragam seperti tarian daerah, pakaian adat, rumah adat dan permainan tradisional. Kebudayaan daerah tercermin dalam aspek kehidupan masyarakat di seluruh daerah Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda begitu juga dengan permainan tradisional yang beragam dan unik.

Bermain merupakan awal dari perkembangan kreativitas anak. Dalam permainan yang menyenangkan anak dapat mengungkapkan imajinasinya dengan bebas. Dengan demikian, kegiatan bermain dapat dijadikan sarana dalam mengembangkan kreativitas anak. Manfaat yang terdapat pada permainan tradisional sangat berguna untuk proses pengembangan proses belajar. Oleh karena itu, tak heran jika permainan tradisional banyak digunakan media dalam pembelajaran.

Sesuai dengan zamannya, anak di masa modern ini lebih fokus pada permainan di gadget daripada permainan zaman dulu bahkan kebanyakan anak kurang mengetahui permainan tradisional yang beragam dan unik. Terlepas dari permainan modern, sebagai warga negara Indonesia perlu melestarikan budaya sebab permainan tradisional merupakan bagian dari kekayaan budaya bangsa.

Salah satu cara preventif yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik dalam memperkenalkan budaya Indonesia adalah mengimplementasikan permainan tradisional dalam media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, dimana hal tersebut menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai atau muatan tersampainya kepada siswa. Metode pembelajaran yang sering digunakan membuat meningkatnya rasa malas dalam diri siswa yang dianggap metode pembelajaran monoton. Metode yang dipilih oleh tenaga pendidik dapat mempengaruhi belajar siswa. Dengan perubahan yang inovatif dapat menumbuhkan rasa semangat dan mudah untuk menangkap materi yang diberikan.

Permainan tradisional dianggap permainan yang kuno namun, permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar. Karena dengan bermain mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan motoric, kognitif, emosi, Bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai moral. Permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa, serta langkah-langkah kongrit pengamplifikasinya dengan demikian akan berdampak positif bagi kelestarian budaya bangsa.

Metode pembelajaran melalui permainan tradisional dapat dilakukan di dalam ruang kelas maupun di luar kelas sesuai dengan permainan yang dipilih. Dalam proses pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai jenis metode baik menggunakan animasi maupun praktek langsung. Dengan pengenalan metode yang digunakan akan mempermudah siswa mengikuti pembelajaran dan lebih tertarik apabila pembelajaran yang digunakan menarik. Permainan tradisional menciptakan siswa yang aktif, berfikir logis, konsentrasi meningkat dan masih banyak lainnya. Sehingga metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional dapat membantu proses belajar. Dengan demikian data yang disajikan secara deskriptif sehingga menunjukkan suatu kajian ilmiah yang dapat dikembangkan dan diterapkan lebih lanjut.

Pengertian dan Klasifikasi Media

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, and friends (1982) dalam Arsyad (2013: 3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Definisi tersebut menekankan istilah media sebagai perantara. Media pembelajaran adalah suatu

teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, dan juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “mediun” yang secara harfiah berarti “perantara”.

Media merupakan suatu sumber informasi atau alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mereka dapat merangsang pikiran, perasaan serta perhatian pada siswa sehingga mereka dapat memahami materi demi kelangsungan proses belajar mengajar. Selain itu, juga berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012).

E. De Corte dalam WS. Winkel menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan intruksional.

2. *Klasifikasi Media*

Pengklasifikasian media dapat dilihat dari jenis, jangkauan serta bentuk dan cara penyajiannya. Menurut **Nana Sudana** dan **Ahmad Rival** media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu :

- a. Dilihat dari sifatnya dibagi ke dalam :
 - Media auditif : Media yang hanya dapat didengar.
Contoh : radio.
 - Media visual : Media yang hanya dapat didengar.
Contoh : lukisan, slides foto.
 - Media audiovisual : Jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
Contoh : televisi.
 - b. Dilihat dari jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam :
 - Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Pada media ini siswa dapat mempelajari hal-hak atau kejadian-kejadian yang aktual secara bersamaan tanpa harus menggunakan melalui ruangan khusus.
 - Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, video dan lain sebagainya.
 - c. Dilihat dari bentuk dan cara penyajiannya :
 - Media grafis : Media yang menyimpan fakta, ide, gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka dan simbol. Yang termasuk dalam media grafis adalah grafik diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, papan buletin.
 - Media bahan cetak : Media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau offset. Beberapa hal yang termasuk dalam media cetak adalah buku tes, modul, bahan ajaran terprogram.
 - Gambar diam : Media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Yang termasuk dalam media ini adalah foto.
- Dalam pengklasifikasian media pembelajaran di atas peran guru sangatlah penting demi menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut **Arsyad (2006:42)** adalah :

- 1) Benda nyata
- 2) Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, Grafik, foto,

- 3) Rekaman audio audio dalam kaset atau piringan
- 4) Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi). Program Komputer
- 5) Gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh : film, rekaman video
- 6) Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video

Pengaplikasian MediaAjar Permainan Gobak Sodor

METODE

Metode merupakan cara atau prosedur yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pada penelitian artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena hasil penelitian yang cenderung berbentuk uraian kata selain itu, proses dan makna lebih ditonjolkan pada penelitian ini. Deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran secara jelas, objektif dan sistematis secara cermat mengenai Implementasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional gobak sodor.

Gobak sodor atau galah asin adalah salah satu permainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan gobak sodor merupakan permainan menghalangi lawan untuk mencapai garis akhir. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari tiga orang. Satu tim sebagai penghalang dan satu tim sebagai penyerang. Gobak sodor dimainkan pada lapangan berbentuk bujur sangkar yang pembatasnya ditandai dengan kapur. Posisi penyerang dan penjaga ditukar ketika pemain penyerang disentuh oleh pemain penghalang. Gobak sodor merupakan permainan beregu. Dalam permainan ini, terdapat banyak gerakan yang tidak sederhana.

Pada pembelajaran permainan gobak sodor ini ditujukan untuk merangsang kecerdasan kinestetik pada anak, yang nantinya akan mereka gunakan untuk proses belajar mengajar. Pelestarian dan eksistensi permainan tradisional dan pengkajian yang lebih mendalam tentang manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan tradisional baik secara kognitif, psikologis maupun sosial. Saat ini permainan gobak sodor ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Seharusnya permainan tradisional seperti ini harus dilestarikan. Untuk itu, pada media pembelajaran ini guru perlu mengenalkan permainan gobak sodor ini pada siswa. Permainan ini dapat dimainkan sesuai dengan kreativitasan guru lalu diterapkan pada siswa agar proses pembelajaran tidak terasa membosankan selain itu, model pembelajaran ini sangat penting dikembangkan untuk menjadikan pembelajaran lebih bermanfaat bagi siswa.

Dalam proses pembelajaran gobak sodor ini tentunya tak lepas dari unsur permainan. Sehingga bila guru sering menerapkan proses pembelajaran seperti ini maka, pembelajaran terasa lebih menarik. Siswa akan disugahi beberapa pertanyaan saat pengaplikasian media tersebut. Media ini tentunya memiliki banyak kegunaan dalam proses belajar mengajar misalnya dalam merangsang kekompatan serta keaktifan.

HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran akan membantu proses belajar baru dan kemenarikan yang akan ditonjolkan. Penggunaan permainan gobak sodor akan lebih efektif apabila diimbangi oleh strategi pembelajaran yang menarik. Berikut adalah contoh pengaplikasian media pembelajaran melalui permainan gobak sodor dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia materi drama pada siswa kelas IX.

Pembelajaran dapat dimulai dengan penyampaian materi oleh guru. Setelah materi disampaikan, siswa dapat membentuk kelompok dengan jumlah 5 anggota dalam kelompok. Permainan ini tidak hanya bermain saja namun dapat menumbuhkan konsentrasi anak, kerjasama antar tim, dsb. Siswa dapat membantu guru untuk membuat garis yang akan digunakan untuk bermain. Setelah persiapan selesai dan semua kelompok terbentuk maka siswa dapat melakukan permainan gobak sodor. Permainan gobak sodor harus dilakukan oleh dua tim yakni tim penjaga dan tim penyerang. Apabila salah satu tim dari mereka kalah maka akan diberikan sebuah pertanyaan individu dan dijawab secara langsung apabila tidak dapat menjawab pertanyaan maka akan diberikan tugas tambahan untuk satu tim. Dan tim yang menang maka terhindar dari sesi tanya jawab melainkan tugas tambahan satu kelompok. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk berkonsentrasi dan bekerja sama dalam bermain. Dari kegiatan yang dilakukan dapat dilihat bahwa seberapa banyak siswa menguasai materi yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan terakhir ialah simpulan pembelajaran.

1. Sesi Apresiasi

Sesi pertama dapat diawali dengan mengabsen kehadiran siswa dan menyapa siswa terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk memberikan semangat belajar, kemeriahan kelas dan menjadikan keakraban bagi guru dan siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2. Sesi Penjelasan Materi



Gambar 2. Penjelasan Materi

Sesi kedua ialah memberikan materi tentang drama. Pemberian materi dapat dilakukan dengan santai dan diberikan jeda untuk bercanda agar siswa tidak mudah bosan. guru dapat menjelaskan materi dan memberikan beberapa contoh drama dan siswa dapat menanyakan contoh lain selain contoh yang telah diberikan. Selain itu guru dapat memberikan soal sesuai dengan materi yang diberikan dengan tujuan agar siswa lebih konsentrasi dalam belajar. Pengambilan contoh dari siswa bertujuan agar memberikan kontribusi dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dan bersemangat.

3. Sesi Permainan Kelompok



Gambar 3. Pelaksanaan media ajar

Permainan kelompok ini bertujuan untuk menerapkan apa yang telah dijelaskan pada sesi kedua. Permainan ini dilaksanakan oleh dua tim terlebih dahulu dan bergantian setelah dua tim selesai. Dua tim dapat dibagi menjadi tim penjaga dan tim penyerang begitu juga sebaliknya. Permainan ini dinamakan permainan tradisional “Gobak Sodor”.

Tata Cara Permainan :

- a. Siswa dapat membuat garis gobak sodor menggunakan tali raffia dan solatip.
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa. Setiap kelompok memiliki lima anggota.
- c. Setelah kelompok terbentuk maka dapat mengambil kertas berisi nomor urut bermain.
- d. Setelah mengetahui lawan main maka mereka menentukan tim penyerang atau tim penjaga.
- e. Setelah persiapan selesai, maka kelompok yang nomer urut pertama dapat memulai permainan.
- f. Guru mengawasi jalannya permainan.
- g. Tim penjaga memposisikan dirinya dan tim penyerang mulai bermain dan tidak boleh adanya sentuhan dari tim penjaga. Apabila mendapat sentuhan maka tim penyerang dinyatakan kalah.
- h. Ketika tim penyerang kalah maka setiap siswa mengambil satu kertas yang berisikan soal mengenai drama dan langsung dijawab oleh siswa.
- i. Apabila semua kelompok tidak dapat menjawab maka akan mengulang bermain diakhir permainan ketika semua kelompok selesai.
- j. Setelah semua kelompok selesai maka guru dapat memberikan tugas kelompok bagi semua tim.

4. Sesi Tes Individu



Gambar 4. Tanya jawab

Tugas individu lebih kearah serius, namun tidak kaku. Masing-masing siswa dari tim yang kalah mendapatkan lembar kertas yang berisi soal dan harus dijawab secara langsung sistemnya adalah tes tanya jawab. Untuk tim yang menang hanya mendapatkan tugas tambahan satu kelompok.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian dari pengaplikasian permainan tradisional untuk metode pembelajaran yaitu sangat efisien dikarenakan dengan peserta didik yang berpartisipasi dengan baik dan menumbuhkan semangat belajar. Pengaplikasian permainan tradisional dapat digunakan dari Sekolah Dasar (SD) maupun Sekolah Menengah (SMP). Namun permainan itu lebih efisien digunakan oleh metode pembelajaran Sekolah Dasar guna melatih kecerdasan, kosentrasi, dll. Dimasa SD anak lebih menyukai belajar dan bermain

dibandingkan peserta didik tingkat SMA. Oleh karena itu, permainan ini dapat diaplikasikan di SD maupun SMP.



Gambar 5. Lapangan Gobak Sodor

Berikut table penilaian dari pengaplikasian media pembelajaran menggunakan permainan gobak sodor.

Tabel 1.Penilaian Hasil Belajar

Aspek	Indikator	f	%	Rerata
Aspek 1	Kerja sama terhadap satu tim	100	30.67	
Aspek 2	Penguasaan materi pembelajaran	200	30.67	76.80
Aspek 3	penugasan	300	30.67	

PEMBAHASAN

Media pembelajaran ialah suatu teknologi membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran ini tentunya memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran. Tujuan media pembelajaran secara khusus yakni guna memberikan pengalaman belajar yang berbeda serta bervariasi agar dapat merangsang minat belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan dan digunakan sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan. Dengan diciptakannya situasi belajar yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik mendapatkan lebih banyak pengalaman yang mereka miliki saat sedang belajar. Berikut adalah contoh pengaplikasian media pembelajara berbasis permainan gobak sodor.

Pembelajaran yang pertama diawali dengan mengabsen kehadiran siswa dan menyapa siswa terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar guru dapat memantau agar tau berapa siswa yang hadir dalam proses pembelajaran. Setelah itu, guru memposisikan seluruh peserta didik untuk berkumpul bersama tim kelompok yang telah disusun sebelumnya dan menjelaskan bagaimana tata cara bermain dalam permainan ini. Yang pertama yakni tim penjaga memposisikan dirinya dan tim penyerang mulai bermain dan tidak boleh terkena sentuhan dari tim penjaga. Apabila terkena sentuhan maka dikatakan kalah. Ketika tim penyerang kalah maka setiap siswa mengambil satu kertas yang berisikan soal. Yang kedua, apabila kelompok tidak dapat menjawab maka akan mengulang bermain di akhir permainan ketika semua kelompok selesai,

dan setelah semua kelompok selesai maka guru dapat memberikan tugas kelompok bagi semua tim.

Kendala yang dihadapi dalam permainan berbasis tradisional gobak sodor ini tentunya dapat membuat proses belajar mengajar menjadi tidak stabil. Salah satu kendalanya yakni anak-anak lebih menyukai permainan game online dari pada permainan tradisional. Hal tersebut tentunya membuat anak-anak mudah terpengaruh dan terkadang dari mereka menirukan atau mencontoh adegan-adegan yang terdapat pada game online. Misalnya permainan mobile legend dimana pada permainan tersebut terdapat adegan perang-perangan. Selanjutnya kendala pada permainan gobak sodor ini juga menjadi ancaman karena jika permainan tradisional yang terkesan kuno, jadul ini tidak dikenalkan pada anak-anak dapat memicu terjadinya kepunahan.

Teknologi yang sekarang ini sudah sangat canggih untuk itu tidak dapat dipungkiri jika permainan tradisional gobak sodor ini tidak dikenal oleh banyak orang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ini dapat memberikan manfaat khususnya pada anak-anak guna memberikan edukasi serta dapat merangsang kecerdasan dan kekompakan mereka.

SIMPULAN

Dari pembelajaran yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pada akhir pembelajaran diajukan untuk mengetahui apakah siswa telah benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan. Selain itu melatih konsentrasi siswa dalam proses belajar maupun bermain. Guru menggali lagi pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi drama. Selain dari pengertian, contoh juga didapat dari siswa.

Selain itu, proses belajar dengan menggunakan permainan tradisional dapat menarik perhatian siswa dan memberikan siswa lebih semangat dalam belajar. Selain itu, materi yang diberikan juga lebih mudah dipahami oleh siswa. Pengaplikasian dapat dilihat dari tes tanya jawab dan tugas kelompok dan penarikan kesimpulan secara bersama. Saat permainan kelompok, setiap kelompok sangat antusias untuk segera bermain dan berkonsentrasi untuk menang. Pada saat tes tanya jawab siswa sangat antusias menjawab menurut pendapat mereka dan sejauh pemahaman mereka. Pengambilan kesimpulan pada akhir pembelajaran banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk memberikan pendapat mereka. Dengan sudut pandang siswa memahami drama maka siswa menginginkan melakukan tugas praktek drama agar memberikan penguasaan materi secara langsung. Dengan pengimplementasi materi menggunakan permainan tradisional membuat siswa lebih aktif, lebih berkonsentrasi dan lebih memberanikan diri untuk bertanya kepada guru. Sehingga implementasi menggunakan permainan gobak sodor sangat membantu untuk jalannya kelas agar aktif dan lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Saripudin S.Pd. Pengembangan Media Pembelajaran ABK. Journal
- Dini Daniswari, 2022. Kompas.com : Permainan Gobak Sodor
- Jurnal PENA, 2021. Implementasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam rangka pengembangan pendidikan dan karakter bangsa. Journal Pena
- Putri Pintek, 2021. Pintek : Pengertian Media Pembelajaran, contoh dan manfaat
- Rifda Arum, Gramdia.com : Mengenal Permainan Gobak Sodor dan Cara Memainkannya
- Wikipedia Bahasa Indonesia, 2022. Ensiklopedia : Gobak Sodor