



Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak

Tiara Fransisca , Universitas PGRI Madiun.

Della Nanda Melawati, Universitas PGRI Madiun.

 tiarafransisca589@gmail.com

Abstrak : Hakikatnya, Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan bidang ilmu yang mempelajari puisi, prosa, cerita, novel, naskah, dan karya sastra lainnya dalam bahasa Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia ini juga merupakan bidang yang mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik dan efektif, seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek yang meliputi media pembelajaran sangat banyak sekali terdapat teori pembelajaran dan penjelasan tentang pengajaran dalam bahasa. Banyak metode dan media yang akan diajarkan kepada peserta didik. Pada kesempatan ini terdapat kreativitas peserta didik untuk menumbuhkan rasa minat belajar di dalam suatu permainan yang dapat mengasah pola pikir pada peserta didik. Salah satunya pembelajaran menggunakan cara yang efektif dan menciptakan inovasi baru yang di tunjukkan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, sebagai pembentuk kreativitas dan pengasah pola pikir anak semakin tumbuh dan berkembang. Contoh media yang dapat digunakan kali ini adalah “Permainan Tradisional Dakon”. Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang berkembang hampir di seluruh wilayah Indonesia. Dakon adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang. Media permainan ini merupakan permainan tradisional yang berada di Indonesia. Permainan Tradisional dengan media Dakon ini bertujuan untuk melatih dan memberikan pemahaman anak dalam bermain bersama, harus selalu menghormati satu sama lain, serta melatih kejujuran dan kesabaran menunggu giliran untuk memainkan biji dakonnya, selain itu dalam permainan ini siswa dilatih dalam hal berhitung (kecerdasan) sehingga akan membentuk dan melatih anak dalam pendidikan karakter yang lebih unggul.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional Dakon.



PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini menjadikan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Hal ini menyebabkan modernisasi di segala bidang kehidupan. Jika tidak diimbangi dengan sikap nasionalisme yang tinggi, maka bangsa Indonesia khususnya pemuda akan semakin melupakan budaya yang dimiliki. Apabila bangsa Indonesia mengikuti budaya barat tanpa disaring sesuai dengan budaya Indonesia, maka akan terjadi fenomena seperti kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, malas belajar, dan sebagainya. Fenomena tersebut disebabkan oleh minimnya pemahaman tentang pentingnya dan bemilainya budaya dalam kehidupan masyarakat.

Pentingnya bangsa Indonesia memahami nilai budaya daerah dapat dimasukkan melalui bidang pendidikan, yaitu melalui proses pembelajaran. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang masuk dalam kurikulum sekolah dasar sampai sekolah menengah yang dapat dijadikan sebagai media untuk melestarikan budaya dan mengembangkan karakter bangsa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak bervariasi sering kali menjadikan peserta didik bosan sehingga untuk menghilangkan kebosannya, peserta didik lebih suka bermain dengan temannya. Hambatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran. Oleh karena peserta didik menyukai bermain, maka guru dapat menyisipkan permainan dalam proses pembelajaran. Namun, permainan tersebut hendaknya mampu membuat peserta didik belajar dengan pengalamannya sendiri.

Selain permainan yang digunakan dalam pembelajaran mampu membuat peserta didik belajar dengan pengalamannya sendiri, permainan juga dapat membuat peserta didik mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif solusi tersebut, sehingga selain peserta didik dapat mengenal dan melestarikan budaya, diharapkan hasil belajar peserta didik juga optimal.

Artikel ini akan membahas media permainan tradisional yang dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui media permainan tradisional diharapkan dapat menjadi alternatif agar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi bervariasi, lebih menarik dan menyenangkan serta hasil belajar peserta didik meningkat.

METODE

Pada metode ini menggunakan metode pembelajaran ini sendiri terdiri dari beberapa macam yang masing-masing memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kekurangan suatu metode dapat ditutup dengan strategi pembelajaran yang lain. Pemilihan suatu metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas dan kondisi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah di atas adalah Metode Bermain Congklak. Metode permainan Congklak memberi kesempatan secara optimal kepada murid, murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang dipelajarinya dapat tersimpan secara permanen dalam ingatannya. Membantu para murid memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dan pendekatan ini berpusat pada murid sehingga guru menjadi teman belajar, serta penelitian juga ini sebagai salah satu tujuan untuk melestarikan permainan tradisional Indonesia. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rianingsih (2015) "Metode Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi

agar bisa memenangkan permainan.” Dengan demikian dari beberapa keunggulan Metode Permainan Congklak yang telah dipaparkan di atas untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistematis murid sehingga mampu mendorong murid menggunakan konsep materi yang dimilikinya dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan pribadi, sekolah maupun masyarakat.

HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran akan membantu proses belajar lebih menarik dan akhirnya akan bermakna bagi siswa. Penggunaan media akan lebih efektif bila diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik. Berikut adalah contoh pengaplikasian “Congklak sebagai Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

Pembelajaran dimulai dari penjelasan materi yang akan di bahas kemudian memberitahukan permainannya lalu siswa akan melakukan secara berkelompok sesuai kelompok masing-masing peserta didik. Jadi permainan tradisional dengan media dakon ini bertujuan untuk melatih dan memberikan pemahaman anak dalam bermain bersama, harus selalu menghormati satu sama lain, serta melatih kejujuran dan kesabaran menunggu giliran untuk memainkan biji dakonnya, selain itu dalam permainan ini siswa dilatih dalam hal berhitung (kecerdasan) sehingga akan membentuk dan melatih anak dalam pendidikan karakter yang lebih unggul. Pada permainan ini juga mengasah kemampuan pemain dalam teknik bermain, memperkenalkan permainan tradisional congklak ini kepada masyarakat, melestarikan permainan tradisional Indonesia.

Di dalam permainan dakon atau congklak ini ketentuannya yaitu bahwa permainan ini dapat dilakukan oleh dua orang. Aturan permainannya beragam, namun yang biasa dimainkan satu pemain hanya memiliki satu lumbung dan harus diisi dalam setiap kali berputar. Permainan diawali secara bersamaan, salah satu perwakilan kelompok mewakili kelompok mereka untuk beradu suit dengan kelompok lawan dan bermain pada games ini. Dan setiap lumbung selalu diisi biji congklak kecuali lumbung lawan. Jika pada biji terakhir masih ada biji di dalam lubang permainan dapat dilanjutkan hingga jatuh pada lubang yang kosong. Jika biji jatuh pada lubang di daerah kekuasaan dan pada daerah seberang lawan ada biji lainnya, si pemain dapat mengambil semua biji tersebut dan menaruhnya pada lumbung, permainan ini terus berulang dan menggunakan aturan permainan ini secara menembak lumbung lawan. Jika peserta didik berhenti pada lumbung yang kosong ia harus menjawab pertanyaan yang sudah disediakan pada lumbung dakon dan permainan dapat terus berlanjut hingga selesai. Dan kegiatan yang terakhir yaitu kesimpulan pembelajaran.

1.Sesi Pertama

Diawali dengan menanyakan kabar kepada peserta didik dan mengabsen terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk menciptakan hal yang menyenangkan peserta didik dan membuat kelas yang sangat nyaman, kondusif, baik dan terkendali.

2. Sesi Penjelasan Materi

Pada sesi ini guru memberikan media pembelajaran berupa materi ajar yang digunakan oleh peserta didik. Agar peserta didik mampu mengasah kemampuan berpikir dan daya belajar pelajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar mereka dan mengembangkan motivasi dan minat pelajar, media pembelajaran juga dapat membantu pelajar meningkatkan kemampuan pemahaman dan memudahkan pelajar memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Untuk memudahkan penyampaian materi, guru dapat memberikan permainan selama pembelajaran berlangsung. Permainan yang dapat memudahkan pengajar

dalam penyampaian materi tentu permainan yang menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar. Salah satu permainan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah permainan tradisional dakon.

3. Sesi Permainan Kelompok

Pada sesi ini permainan kelompok ini bertujuan untuk belajar bilangan dan berhitung dakon juga memiliki manfaat untuk melatih ketepatan dalam mengambil langkah. Dakon adalah salah satu jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak laki-laki maupun perempuan. Bahkan, dakon bisa juga dimainkan oleh orang dewasa sebagai sarana rekreasi. Pada bagian sesi permainan ini sudah dijelaskan dan bisa ditangkap dan diterapkan saat bermain diberi nama “Kita Atur Main Yuk”.

4. Tata cara permainan

1. Peserta didik yang terbagi menjadi beberapa kelompok masing-masing berkumpul sesuai dengan kelompok mereka masing-masing.
2. Salah satu perwakilan kelompok mewakili kelompok mereka untuk beradu suit dengan kelompok lawan dan bermain pada games ini.
3. Jika misalnya kelompok 1 menang dalam suit maka ia berhak memilih lubang yang di dalamnya terdapat biji congklak tersebut. Setelah itu, biji congklak yang ia ambil ditabur pada lubang-lubang dakon. Dakon itu sendiri memiliki lubang sebanyak 16 dan yang dua di sisi kanan dan kiri terdapat lubang besar yang dianggap rumah pemain dan lawan.
4. Setelah biji congklak tersebut ditabur dan berhenti pada lubang yang didalamnya sudah tidak terdapat biji congklak maka permainan dianggap selesai.
5. Jika siswa berhenti pada lubang yang kosong tersebut maka ia berhak mengambil biji congklak yang terdapat pada lubang lawan lalu dimasukkan pada lubang yang sedikir besar yang dianggap sebagai rumahnya.
6. Setelah itu siswa mengambil gulungan kertas yang sudah disediakan yang sesuai dengan nomor lubang tempat terakhir ia menabur biji congklak. Misalnya, siswa berhenti pada lubang nomor 4 berarti siswa wajib mengambil gulungan kertas yang bertuliskan nomor 4.
7. Siswa membacakan pertanyaan yang telah ia ambil lalu menjawab pertanyaan tersebut dengan dibantu oleh anggota kelompok mereka.
8. Jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka ia mendapatkan skor pada permainan ini. Namun, jika tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut maka kelompok lawanlah yang akan mendapatkan point.
9. Permainan akan terus berlanjut hingga semua anggota juga ikut bermain dan permainan akan selesai apabila biji congklak yang terdapat pada lubang dakon sudah habis.

5. Sesi hasil pembahasan dan tugas

Pada sesi ini setelah permainan selesai kita masuk bagian sesi hasil pembahasan permainan dan tugas dimana peserta didik sudah menjawab pertanyaan yang sudah dijawab dan akan di bahas secara satu per satu kemudian guru menjelaskan dan setelah selesai akan diberi tugas berupa materi yang sudah dijelaskan pada pembahasan diatas. Hasil belajar ini merupakan suatu ukuran berhasil atau tidaknya seorang murid dalam proses belajar mengajar. Hasil yang dicapai oleh

murid dapat menjadi salah satu indikator tentang batas kemampuan, kesanggupan, penguasaan murid tentang pengetahuan keterampilan dan sikap atau nilai yang dimiliki oleh murid terhadap materi yang diajarkan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung dalam kurung waktu tertentu.



GAMBAR 1. Permainan congklak

PEMBAHASAN

Congklak merupakan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan permainan tradisional congklak sebagai medianya. Melalui modifikasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Media permainan congklak untuk perkembangan berhitung anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada anak usia 4-5 tahun. Peningkatan hasil perkembangan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media permainan dakon dapat meningkat sehingga artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar kemampuan berhitung sebelum menggunakan media permainan congklak dan sesudah menggunakan permainandakon, sehingga permainan congklak dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil yang telah dilakukan bahwa media congklak berhasil dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, maka peneliti berharap selanjutnya akan ada penelitian yang kembali mengembangkan produk yang mampu meningkatkan kemampuan perkembangan anak. Kemajuan zaman menuntut kita berubah dari waktu ke waktu. Dalam menghadapi perubahan tersebut, kita harus bisa mendasari hidup kita dengan hal-hal yang bersifat positif. Dengan cara melestarikan kebudayaan-kebudayaan tradisional akan memupuk warga menjadi lebih berkepribadian menghadapi perubahan jaman. Upaya semacam ini akan sangat baik apabila diterapkan pada anak sejak usia dini, termasuk pelestarian-pelestarian permainan tradisional khususnya bagi Permainan Congklak.

SIMPULAN

Dari proses belajar dengan menggunakan congklak pintar tersebut didapat pembelajaran yang menarik, menumbuhkan daya ingat, kreativitas, menyenangkan, dan bermakna. Siswa senang saat mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Pengaplikasian dapat dilihat pada saat permainan kelompok, tugas individu, dan penarikan simpulan secara bersama. Selain itu kita dapat melestarikan budaya permainan tradisional di

Indonesia. Dengan demikian permainan ini dapat terus dilestarikan agar tidak punah dan budaya permainan congklak ini dapat terus berkembang pesat di kalangan anak dari kecil sampai dewasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Sulkar, A., (2017). *Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar. Diperoleh dari **Error! Hyperlink reference not valid.**
- Nugroho, S.F.N.R., (2016). *Kenapa Harus Memilih Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia?*. Diperoleh dari <https://campus.quipper.com/majors/id-pendidikan-bahasa-indonesia>
- Puteri, N.S. (2021, Agustus 04). *Mengenal Permainan Tradisional "Dakon"*. Diperoleh dari <https://esports.skor.id/mengenal-permainan-tradisional-dakon-01388901>
- Ulya, H., (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan*. 371-376.