



Pembelajaran Bahasa Indonesia bergaya tradisional melalui permainan “Cublak – Cublak Suweng”

Afrisca Khusnul Qurnianingrum ✉, Universitas PGRI Madiun
Sari Nur Aftitani, Universitas PGRI Madiun

✉ afrisca73@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dan penting dalam proses pembelajaran siswa, yaitu keterampilan menulis, membaca, menyimak dan berbicara. Salah satu faktor penunjang efektivitas dalam pemahaman konsep pada pembelajaran adalah media pembelajaran. Sehingga siswa tidak hanya mendapatkan teori saja, tetapi juga memiliki kreativitas dan aktif dalam memahami konsep pembelajaran. Prinsip pembelajaran yang digunakan adalah pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka.

Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran bergaya tradisional melalui permainan “Cublak-Cublak Suweng”. Dengan menggunakan inovasi baru, itu menjadi salah satu kreativitas guru dalam membangun kondisi kelas yang lebih aktif dan menarik. Dengan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional ini juga akan meningkatkan kelestarian budaya daerah Indonesia melalui bidang pendidikan.

Kata Kunci : Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia, Media Pembelajaran Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng.



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak (Anggita, 2019). Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya pada setiap suku yang sudah ada sebelum munculnya permainan modern. Permainan tradisional biasa disebut sebagai permainan rakyat, karena permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu (Serhati & Hayati, 2010).

Inovasi-inovasi baru yang diciptakan oleh guru membantu para siswa agar bisa lebih mengekspresikan dirinya dalam pembelajaran. Dalam kondisi seperti ini, guru harus lebih meningkatkan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran baru. Contohnya menggunakan permainan tradisional seperti "Cublak-Cublak Suweng". Media pembelajaran ini mengajarkan banyak nilai karakter untuk siswa, seperti nilai kerja sama, kekompakan, nilai ketelitian, dan nilai ketelitian siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan 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 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 kesimpulan.

Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang tepat untuk implementasi dari media pembelajaran melalui permainan Tradisional cublak-cublak suweng. Dalam penelitian ini, peneliti dapat memperhatikan secara langsung respon pengguna selama kegiatan permainan berlangsung yang diterapkan sebagai media pembelajaran. Peneliti juga dapat mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi media pembelajaran hasil dari inovasi baru permainan tradisional.

Penggunaan metode ini dengan cara mengamati kenyataan yang terjadi di lapangan dengan skala kecil. Sehingga dapat mengumpulkan temuan data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian. Temuan data tersebut merupakan deskripsi, respon pengguna, dan kritik serta saran pengguna pada media pembelajaran melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng.

HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran akan membantu proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng akan jauh lebih efektif jika diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Berikut ini adalah contoh pengaplikasian media pembelajaran melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia materi fabel siswa kelas VII.

Pembelajaran dimulai dari apersepsi, dilanjutkan penjelasan materi fabel. Setelah materi disampaikan, siswa diajak untuk bermain dengan media pembelajaran melalui permainan cublak-cublak suweng. Dalam pengaplikasian permainan ini tidak hanya bermain, namun permainan ini memiliki manfaat untuk nilai kerukunan antar siswa, nilai kerjasama antar siswa, nilai ketelitian dan nilai tanggung jawab siswa.

Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok. Setelah melaksanakan permainan ini, pendidik akan mengisi lembar nilai siswa melalui pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Kegiatan akhir ialah simpulan pembelajaran.

1. Sesi Apersepsi

Pada sesi pertama diawali dengan mengabsen dan menanyakan kabar terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar siswa lebih akrab dengan pendidik atau guru, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan.

2. Sesi Penjelasan Materi

Pada sesi kedua ini ialah dengan pemberian materi tentang fabel oleh pendidik atau guru. Pemberian materi tentunya dilaksanakan secara santai dan menyenangkan. Pendidik atau guru menjelaskan materi, memberikan satu contoh, dan selanjutnya siswa akan diberi masing-masing satu lembar materi mengenai fabel untuk dipelajari lebih lanjut.

3. Sesi Permainan Kelompok

Pada sesi permainan kelompok ini bertujuan untuk menerapkan apa yang telah dijelaskan pada sesi kedua. Berikut cara bagaimana permainan kelompok dalam pembelajaran melalui permainan tradisional cublak cublak suweng :

1. Guru mempersiapkan semua bahan media pembelajaran, mengatur kondisi kelas dan kesediaan tempat yang akan digunakan untuk permainan tersebut.
2. Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari 3-4 orang sesuai urutan absensi, agar lebih mudah untuk penilaiannya.



3. Guru membagikan lembar kerja siswa yang berisikan materi dan sebuah cerita fabel/legenda untuk dibaca dan dipahami oleh siswa sebelum melakukan permainan tradisional tersebut.



4. Selanjutnya, dimulai dari kelompok pertama yaitu absensi 1-3 atau 1-4, kemudian kelompok tersebut memposisikan diri ditempat yang telah disediakan. Siswa dengan No. absensi 1 berada pada posisi tengkurap, lalu siswa dengan No. absen 2-3 atau 2-4 berada pada posisi duduk bersimpuh mengelilingi siswa yang tengkurap.



5. Kemudian, siswa yang duduk bersimpuh membuka salah satu telapak tangannya dan diletakkan diatas punggung siswa yang tengkurap. Salah satu diantara siswa yang duduk bersimpuh memegang 1 buah batu atau kelereng. Selanjutnya, permainan dimulai dengan menyanyikan lagu cublak-cublak suweng dengan siswa yang memegang batu tersebut memindahkannya dari satu telapak tangan ke telapak tangan lainnya hingga lagu selesai dinyanyikan.



6. Setelah lagu cublak-cublak suweng selesai dinyayikan, siswa yang berposisi tengkurap harus menebak dimana keberadaan batu atau kelereng diantara telapak tangan temannya yang bersimpuh.



7. Apabila siswa salah dalam menebak keberadaan batu atau kelereng, maka siswa tersebut harus mengambil salah satu dari kumpulan kertas soal yang disediakan didalam wadah oleh guru, kemudian menjawabnya.



8. Setelah itu, dilanjut dengan pergantian posisi, siswa dengan No. absensi 2 berada di posisi tengkurap dan lainnya pada posisi duduk bersimpuh. Begitu terus selanjutnya sampai semua siswa mendapat giliran. **Catatan** : untuk tingkat kebenaran atau kesalahan dalam menjawab soal, guru akan memberikan penilaian sesuai lembar penilaian yang telah dibuat.

4. Sesi Simpulan

Simpulan pada akhir pembelajaran ditujukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar telah memahami materi yang diberikan sebelumnya. Pendidik atau guru menggali lagi pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi fabel, serta memberikan membenaran atas jawaban siswa yang kurang benar dari jawaban kuis pertanyaan.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Media pembelajaran permainan tradisional ini adalah sebuah media pembelajaran yang dilaksanakan dengan melalui permainan tradisional asal Jawa Tengah yaitu “Cublak-Cublak Suweng”. Media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia ini tidak memakan banyak alat dan bahan sehingga sangat mudah namun menarik untuk diterapkan pada pembelajaran. Selain dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik, dengan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional ini juga akan meningkatkan kelestarian budaya daerah Indonesia melalui bidang pendidikan.

Dari pengaplikasian media pembelajaran melalui permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng terhadap pengguna media seperti pada gambar diatas, terdapat beberapa respon dari mereka mengenai media pembelajaran tersebut. Diantaranya adalah :

Respon Positif :

1. Media pembelajaran yang unik dan menarik.
2. Media pembelajaran yang menyenangkan.
3. Media pembelajaran yang kreatif karena selain belajar secara tidak langsung siswa juga telah melestarikan budaya daerah yang ada di Indonesia melalui bidang pendidikan.

Saran untuk selanjutnya :

1. Diterapkan pada peserta didik tidak hanya tingkat SMP namun pada tingkat SD dan SMA juga.
2. Dapat diimplementasikan kedalam materi-materi pembelajaran yang lain pula sehingga lebih menyenangkan.

SIMPULAN

Cublak cublak suweng adalah permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Dengan menggunakan permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai media pembelajaran ini dapat mengajarkan berbagai nilai karakter untuk siswa diantaranya adalah nilai kerukunan antar siswa, nilai kerjasama antar siswa, nilai ketelitian dan nilai tanggung jawab siswa.

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional ini, siswa tidak hanya bermain namun juga belajar dan tidak melupakan seni jawa atau permainan dan bahasa khas jawa. Meskipun pembelajaran ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia, namun tidak menutup kemungkinan permainan tradisional ini adalah sebagai nilai plus dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran melalui permainan tradisional ini dapat diterapkan sehingga menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- irwanto, a. w., 2014. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Bangsa. *jurnal pena*, Issue 1.
- rohani, 2019. Media Pembelajaran. *diktat media pembelajaran*.
- yoga, d., 2021. Ethnosport Permainan Tradisional. *jurnal pendidikan kesehatan rekreasi*, Issue 2.