



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD

Tania Linda Rizky^{*1}, Heru Purnomo²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta

Diterima: 22 Juni 2021. Dipublikasi: 29 Oktober 2021.

Abstract. Student learning interest really needs to be considered for the academic sustainability of students. As it is known that students interest in learning can lead to the focus of whether or not students take part in learning. Student focus will also determine the success or failure of students in accepting and understanding the teaching material provided by the teacher. Many teacher and scholls find students wholack interest in learning. So not a few schools have complained about the academic succes achived. And in this study aims to collect and analyze articles that already exit and have discussed related problems as well as succesful efforts to solve a similiar problem related to interest in elementary schools. The criteria for the articles used are those published in 2017-2021. And based on the articles collected, there are results that show that trough observation, anecdotal notes, portfolio, post test show that students' interest in learning can be increased by adjusting the learning model accordingto the age level of the child, namely by liking to play. And it has been proven by the existence of data which shows that traditional game-based learning models can increase students' interest and self-quality.

Keywords: Development of learning models, traditional games, students' interest

Abstrak. Minat belajar siswa sangatlah perlu diperhatikan demi keberlangsungan akademik peserta didik. seperti yang diketahui bahwa minat belajar siswa dapat mengakibatkan fokus tidaknya siswa dalam megikuti pembelajaran. Keterfokusansiswa juga akan menentukan berhasil tidaknya siswa dalam menerima dan memahami materi ajar yang diberikan guru. Banyak guru maupun sekolah yangmenjumpai siswa yang minat belajarnya kurang. Maka tidak sedikit pula sekolah yang mengeluhkan terkait keberhasilan akademik yang dicapai. Dan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis artikel yang sudah ada dan telah membahas terait permasalahan berserta upaya yang berhasil dilakukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang sama terkait minat dalam sekolah dasar. Kriteria artikel yang digunakan adalah yang diterbitkan tahun 2017-2021. Dan berdasarkan artikel yang dikumpulkan terdapat hasil yang menunjukkan bahwa melalui observasi, catatan anekdot, portofolio, posttest menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menyesuaikan model pembelajaran sesuai dengan taraf usia anak yaitu dengan suka bermain. Dan telah terbukti dengan adanya suatu data yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan minat dan mutu diri peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan model pembelajaran, permainan tradisional, minat belajar

Pendahuluan

Secara umum minat siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan. Minat yang ada dalam diri siswa satu dengan yang lain sangatlah berbeda, namun pengaruh minat tetaplah sama. Minat siswa dapat dikatakan penting karena dengan minat dalam mengikuti suatu pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, semangat siswa dalam belajar dan menerima materi. Materi akan mudah diserap oleh siswa jika siswa siap dan berminat dengan suatu materi dalam pembelajaran. Peran guru begitu penting dalam memicu minat dalam diri siswa. Hal ini merupakan salah satu tugas guru yang harus dipenuhi. Guru terus dituntut untuk berinovasi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sama halnya dengan permasalahan yang sering dijumpai di sekolah dasar. Banyak siswa sekolah dasar yang minat belajarnya belum begitu baik, dan belum banyak sekolah yang menyikapi permasalahan tersebut dengan tepat. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa sering merasa bosan dalam menerima materi di kelas, siswa banyak tidak memperhatikan dan akhirnya siswa tidak memahami akan

materi yang diajarkan. Hal ini menyebabkan penurunan nilai yang siswa dapatkan. Ini sangatlah urgent, karena dalam hal ini kualitas akademik siswa sangatlah dipertaruhkan. Dengan hal tersebut, guru dituntut untuk memecahkan permasalahan yang ada. Maka dari itu, hal pertama yang bisa guru lakukan yaitu dengan mengetahui dan mengkaji ulang keadaan dan apa yang sedang dibutuhkan siswa untuk bisa meningkatkan minat dalam pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa, siswa sekolah dasar itu terbilang masih anak-anak, dimana siswa masih ditaraf perkembangan yang suka akan permainan dan bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Hurlock (1980:146) yang menjelaskan bahwa anak di usia sekolah dasar merupakan anak yang masih berada pada taraf usia bermain. Dimana, diusia tersebut siswa itu suka akan permainan, bermain, dan bersenang-senang. Maka dari itu, sebagai guru harus siap dan bisa menyesuaikan pembelajaran yang berlangsung dengan taraf usia siswa didiknya. Salah satu langkah yang dapat dilakukan dalam menyikapi permasalahan tersebut diatas adalah

*surel korepondensi: thaniarizky06@gmail.com

dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa sehingga siswa bersemangat dalam menerima materi saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang diungkapkan Martono, dkk. 2015:71 model pembelajaran merupakan seperangkat pola atau rencana yang digunakan untuk merancang materi ajar dalam pembelajaran yang dilengkapi dengan rangkaian aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan di kelas ataupun di tempat lain yang melaksanakan kegiatan serupa. Dengan pengertian tersebut, model pembelajaran dapat pula dikembangkan dengan memperhatikan taraf usia peserta didik yang berada ditaraf usia suka bermain. Penggunaan model pembelajaran dengan mengimplementasikan permainan tradisional dirasa adalah suatu langkah yang tepat untuk dilakukan. Permainan tradisional memiliki banyak jenis permainan di dalamnya. Dan permainan tradisional juga merupakan permainan yang patut untuk diterapkan dalam pembelajaran karena permainan tradisional juga memiliki banyak pengaruh positif

terkhususnya untuk siswa sekolah dasar. Disamping itu, permainan tradisional juga memiliki keistimewaan di dalamnya. Seperti yang diungkapkan Ardiwinata, dkk (2006, p. 1) bahwa permainan tradisional itu merupakan salah satu warisan budaya dari nenek moyang bangsa kita, bangsa Indonesia. Maka dari itu, dengan penggunaan permainan tradisional ini juga bisa digunakan sebagai upaya pelestarian budaya bangsa. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk membahas “Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar siswa”.

Metode

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah *literature review*. Yaitu penulisan artikel dengan melakukan pencarian literatur nasional. Pencarian artikel jurnal diambil dari artikel tahun 2017 sampai 2021 dengan kata kunci “pengembangan model pembelajaran”, “pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional di SD” dan “permainan tradisional untuk anak” yang diidentifikasi belum

dikompilasi dalam sebuah artikel. Artikel yang diambil adalah artikel yang dianggap relevan. Dapat dikatakan relevan, karena artikel yang diambil merupakan artikel yang memuat kriteria penuh sesuai dengan pokok permasalahan yang akan dibahas.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil artikel yang dikumpulkan dan dianalisa penulis didapatkan bahwa hasil penelitian pada pengembangan model pembelajaran nobangan berbasis permainan tradisional suku Kaili yang valid dan praktis. Dijelaskan dalam artikel tersebut bahwa model pembelajaran nobangan telah memenuhi kriteria valid dan praktis yang telah dituangkan dalam buku panduan model pembelajaran nobangan. Dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan mengharuskan siswa untuk berperan langsung dalam kelangsungan pembelajaran. Keaktifan siswa ini juga berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa. siswa menjadi tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran melalui keaktifan yang

berlomba-lomba dilakukan oleh setiap siswanya. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya data yang menunjukkan bahwa terdapat hasil rata-rata validasi ahli dari 3 unsur sebesar 3,63 dengan kriteria sangat valid dan selain itu terdapat rata-rata kepraktisan siswa dan guru sebesar 3,56 dengan kriteria sangat praktis (Thalib & Maulinda, 2021).

Dalam penelitian yang melakukan observasi dengan mengimplementasi model pembelajaran permainan tradisional menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dapat melatih kecerdasan visual siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Evaluasi dalam hal ini dilakukan dengan teknik observasi, catatan anekdot, dan portofolio. Dalam prosesnya teknik penilaian yang dilakukan dengan observasi bertujuan untuk mengetahuikarakter, sikap dan proses pembelajaran yang telah dilakukan anak didik saat di kelas maupun di luar kelas. Dan dengan catatan anekdot digunakan untuk melihat dan mencarar peristiwa yang ada atau yang telah terjadi di saat

kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan dengan menggunakan portofolio, guru mengumpulkan hasil karya dan tugas-tugas yang telah dibuat oleh peserta didik. (Susanto, & Susanto, 2018).

Dalam penelitian yang membahas terkait peranan permainan tradisional dalam rangka meningkatkan kemampuan anak dalam mata pelajaran matematika SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa, dengan mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi ajar mata pelajaran matematika SD. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji coba dalam penerapan model pembelajaran yang menunjukkan siswa saat melakukan pembelajaran terbukti siswa banyak menjumpai hal-hal baru, siswa menikmati proses dalam pembelajaran. Dan melalui hasil wawancara yang dilakukan mereka mengatakan bahwa banyak macam yang dapat dilakukan dengan permainan tradisional engklek ini, mereka merasa senang dalam pembelajaran. Karena mereka merasa mudah dalam memahami dan mereka

senang dalam menemukan hal-hal baru dalam matematika melalui bermain. (Anggraini & Pujiastuti, 2020).

Dalam penelitian terkait tentang pengembangan model pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran matematika dengan mengimplementasikan budaya melalui permainan tradisional jawa menjelaskan bahwa pengembangan ini merupakan pengembangan model pembelajaran yang valid, pengembangan model ini telah memenuhi kriteria efektif, dikatakan efektif dalam hal ini dilakukan dengan menggunakan analisis data terhadap respon siswa yang terkait. Dari respon siswa tersebut menjelaskan bahwa kategori model pembelajaran sangat positif dengan presentase 90,90%, ketuntasan siswa yang menunjukkan 84,21% dan ada pula peningkatan nilai setelah diterapkannya model pembelajaran yang telah dikembangkan. Maka dengan alasan tersebut, pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional ini dapat dikatakan layak untuk diterapkan di sekolah dasar sebagai model pembelajaran yang

efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Oktafianti, dkk., 2019).

Dalam penelitian yang memuat terkait pembelajaran matematika yang menggunakan etnomatematika dengan permainan tradisional engklek yang menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat memudahkan siswa dalam menerima materi ajar khususnya mata pelajaran matematika, dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa melalui permainan tradisional siswa dapat mengambil ilmu matematika melalui permainan. Hal ini dapat diambil melalui posttest yang telah dilakukan. Hasil post test menunjukkan bahwa anak yang telah melalui pembelajaran dengan model permainan tradisional lebih meningkat dari sebelumnya. Dengan hal ini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran ini berhasil dijadikan salah satu upaya untuk bisa meningkatkan minat belajar siswa. Dan dalam penelitian ini mengatakan bahwa pada dasarnya permainan tradisional sudah mengandung unsur pembelajaran matematika yang sebenarnya dapat digali lebih dalam untuk bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran terkhususnya

pada mata pelajaran matematika. Hal ini bisa menjadi salah satu upaya yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi ajar kepada anak didiknya (Maulida dkk., 2020).

Dalam artikel yang melakukan penelitian terkait pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak sekolah dasar tingkat atas, penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji validitas dan reabilitas yang telah dilakukan bahwa seluruh instrumen karakter memiliki nilai korelasi r lebih besar dari r tabel (0,514). Dengan demikianlah dapat dikatakan bahwa item satu sampai dengan item yang kesepuluh dapat dikatakan valid. Kemudian dalam nilai Cronbach's Alpha diperoleh nilai sebesar 0,914. Nilai tersebut berarti lebih besar dari nilai 0,6 yang memiliki arti bahwa item satu sampai dengan kesepuluh merupakan item yang reliabel. Maka dari itu, penelitian yang dilakukan dalam artikel tersebut dapat menghasilkan produk akhir dimana penelitian tersebut dapat menghasilkan buku pedoman peraturan DVD pembelajaran terkait model pembelajaran berbasis

permainan tradisional dalam upaya meningkatkan karakter siswa didik sekolah dasar tingkat atas. Hasil yang didapatkan melalui penelitian tersebut menunjukkan bahwa data dalam hasil uji efektifitas pengembangan model permainan tradisional mendapatkan nilai 0,45 terletak di interval 0,30 sama dengan kurang dari 0,70 dengan klasifikasi sedang. Maka dari itu uji efektifitas dapat dikatakan efektif. perhitungan normatif berkategori sudah baik, berkategori sudah baik disini berarti dengan mengembangkan model pembelajaran ini dapat membantu guru dalam membentuk karakter setiap siswa didiknya. Dan selain itu. Dengan menggunakan model pembelajaran ini juga dapat memudahkan guru dalam memberikan materi ajar di dalam pembelajaran (Widodo & Lumintuarso, 2017).

Dalam penelitian yang mengembangkan model pembelajaran melompat melalui permainan lompat dimana penelitian ini juga termasuk penerapan model pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa

terdapat data dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh ahli pembelajaran, dan evaluasi ahli dalam uji coba dengan kelompok kecil maupun kelompok besar. Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran dengan berbasis permainan tradisional dapat digunakan dan disebarluaskan. Hal ini dapat dilakukan dengan tetap memperhatikan hal-hal yang harus dipenuhi seperti produk yang dikembangkan ini sudah ditata dengan rapih dan sudah dikemas dalam bentuk video dengan maksud untuk bisa memudahkan siswa atau guru dalam melakukan penerapan model pembelajaran. Kemudian sebelum disebarluaskan model pembelajaran juga harus dikaji ulang dengan terus menyesuaikan model pembelajaran dengan keadaan yang ada dilapangan, sehingga model pembelajaran yang dikembangkan mudah diterima untuk digunakan. Selain itu dalam menyebarluaskan model pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilakukan dengan melakukan sosialisasi pada pihak yang terkait untuk mendapatkan izin dan pengakuan sebagai model pembelajaran yang siap

untuk diterapkan di lapangan (Suharnoko & Firmansyah, 2018).

Simpulan

Minat belajar dalam sebuah diri peserta didik merupakan hal penting yang harus diperhatikan. Penyesuaian materi ajar dapat disampaikan dengan tetap mengikuti taraf perkembangan pada diri peserta didik itu sendiri. Langkah lain yang bisa dijadikan suatu jalan salah satunya dengan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang terbukti telah memiliki banyak kelebihan yang terkandung di dalamnya. Dilihat dari banyak penelitian seperti yang telah dijelaskan di artikel tersebut di atas, data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional patut atau valid untuk diterapkan di sekolah dasar dengan tetap memperhatikan beberapa ketentuan di dalamnya.

Daftar Pustaka

Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). *Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar*. JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP

Muhammadiyah Kuningan, 6(1), 87-101.

Astuti, L. S. (2017). *Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 7(1).

Chaelani, I., Febrianta, Y., & Muslim, A. (2019). *Analisis kebutuhan pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan, 2(1). 155-163.

Maulida, S. H., Jatmiko, J., & Katminingsih, Y. (2020). *Pengembangan Modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Maulida, S. H. (2019, November). *Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek*. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 3, pp. 561-569).

Munawaroh, H. (2017). *Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 86-96.

Nasional, K. P., & KEPENDIDIKAN, P. D. T. (2010). *Model-model*

pembelajaran. Disajikan pada TOT Guru pemandu MGMP SMP in service. I.

Oktafianti, R. I., Purwoko, R. Y., & Astuti, E. P. (2019). *Pengembangan model pembelajaran matematika berbasis budaya melalui permainan tradisional jawa. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 1(1), 29-40.

Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). *Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. Jendela Olahraga*, 4(2), 8-12.

Shaputra, R. Z., & Flora, R. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Nomor Lompat Berbasis Permainan Tradisional di Sekolah Dasar: (Development of Basic Motion Learning Models Based on Traditional Games in Primary Schools). Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 2(3), 106-113.

Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). *Pengembangan Model*

Pembelajaran Meompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran, 4(2), 145-158.

Susanto, D., & Susanto, M. R. (2018). *Implementasi Model Pembelajaran Permainan Tradisional Dolanan Anak Untuk Melatik Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini. In Prosiding Seminar Nasional (Vol. 1, No. 1)*

Thalib, A.M & Maulinda, R. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili Terhadap Nilai Keaktifan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-AN*, 8(1), 199-206.

Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas. Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193.