

PENGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL BEASINAN UNTUK MENGAKTIFKAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN DI SDN TELAGA BIRU 5

Use of Baasinan Traditional Games to Activate Students In Learning at SDN Telaga Biru 5

Amalia Rizkina*

*Universitas Achmad Yani
Banjarmasin, Kalimantan
Selatan, Indonesia

*email:
amalia@uay.ac.id

Abstrak

Pada masa sekarang banyak sekali tontonan dan games online yang bisa digunakan anak-anak untuk bermain. Anak-anak terlupakan akan permainan tradisional yang lebih menarik dan menyenangkan. Ketika bermain, pendidik bisa merancang kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional agar siswa terlibat aktif di dalam sebuah pembelajaran. Peran pendidik dalam mengaktifkan peserta didik sangat penting, tetapi dalam hal ini peserta didik mempunyai peran yang lebih dominan dalam dirinya. Minat belajar itu sangat penting sebelum memulai proses belajar mengajar, sehingga harus ada sinergi antara pendidik dan peserta didik. Peran pendidik dalam keaktifan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Sehingga bagaimana peran pendidik agar peserta didik aktif merupakan bagian kita agar bisa memberikan sentuhan gaya mengajar yang lebih menarik dan inovatif serta melibatkan peserta didik. Pendidikan harus bisa memberikan pembelajaran tersebut sesuai dengan zamannya serta dalam kegiatan belajar mengajar agar kita berikan relaksasi dengan permainan tradisional dalam belajar agar tercipta komunikasi yang aktif antara pendidik dan peserta didik.

Kata Kunci:

Permainan Tradisional Beasinan
Mengaktifkan Siswa

Keywords:

Traditional Beasinan Games
Activating Students

Abstract

Nowadays, there are lots of online shows and games that children can use to play. Children forget about traditional games which are more interesting and fun. When playing, educators can design learning activities using traditional games so that students are actively involved in learning. The role of educators in activating students is very important, but in this case, students have a more dominant role in themselves. Interest in learning is important before starting the teaching and learning process, so there must be synergy between educators and students. The role of educators in student activity is an important part of the teaching and learning process. therefore, what is the role of educators so that students are active in our part so that we can provide a touch of teaching style that is more interesting and innovative and involves students? Education must be able to provide learning according to the times and in teaching and learning activities so that we provide relaxation with traditional games in learning to create active communication between educators and students..

PENDAHULUAN

Ada beberapa hal yang menyebabkan kurangnya minat atau motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran didalam yang pertama gaya mengajar peserta didik yang monoton yang dari dulu mencatat dan menjelaskan saya tanpa melibatkan peserta didik dalam berinteraksi dalam pembelajaran.kedua kurangnya motivasi pendidik terhadap peserta didik yang menyebabkan peserta

didik kurang tertarik dalam proses belajar mengajar,ketiga pendidik kurang inovatif dalam merancang media pembelajaran,keempat pendidik belum bisa memfasilitasi kebutuhan peserta didik sesuai bakat dan minat peserta didik dan yang kelima peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran yang dikutinya. Keaktifan dalam proses belajar mengajar adalah dimana peserta didik dituntut untuk aktif dalam berpartisipasi dan menuangkan ide serta aksinya dalam sebuah kegiatan kerja kelompok ataupun

dalam kegiatan proses belajar mengajar. pendidik sebagai pendidik bagaimana caranya agar keaktifan bisa dapat berjalan dengan baik, justru itu kita selalu berinovasi. Yang menyebabkan peserta didik kurang aktif didalam kelas karena gaya mengajar pendidik yang monoton, pendidik kurang melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, pendidik kurang bisa berinovasi karena selalu merasa di zona aman serta kurang belum bisa memfasilitasi kebutuhan peserta didik yang berdasarkan gaya belajar mereka

Cara pendidik agar peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar yaitu dengan cara mengubah gaya mengajar kita dari zaman ke zaman serta selalu berinovasi dalam mengajar, memberikan umpan balik dalam setiap kita mengajar dan memberikan pembelajaran yang menyesuaikan gaya belajar peserta didik. Cara pendidik memotivasi peserta didik agar menyukai setiap pembelajaran yaitu dengan cara bisa memfasilitasi kebutuhan peserta didik sesuai dengan gaya belajar mereka, mengubah gaya mengajar yang dulunya hanya menyampaikan materi secara ceramah dan tanya jawab saja, memberikan wadah kepada peserta didik untuk bisa berekspresi sesuai minat dan bakat mereka serta memberikan pembelajaran yang lebih banyak berpihak pada peserta didik serta selalu mengupgrade diri dalam memberikan pembelajaran yang bikin menarik minat siswa dalam belajar dan memberikan pembelajaran menyesuaikan.

Permasalahan yang terjadi peserta didik kurang aktif, hal ini disebabkan ada faktor intrinsik dan ekstrinsik, faktor intrinsik yaitu faktor dalam diri peserta didik seperti kurang berminat atau kurang suka terhadap pembelajaran tersebut sedang ekstrinsik faktor luar diri peserta didik seperti kurang suka dengan gaya mengajar pendidik, pendidik yang kurang inovatif, monoton serta sarana pembelajaran yang kurang mendukung peserta didik untuk mengeksplor kemampuannya dengan maksimal sehingga tumbuh yang interaksi yang tidak aktif serta kurangnya

dukungan dari sekolah maupun pendidik dalam memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam gaya belajar mereka serta kurangnya refleksi peserta didik dalam melakukan umpan balik pembelajaran terhadap peserta didik. Sehingga diperlukan inovasi dalam merancang kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah dengan melakukan rancangan menggunakan permainan tradisional untuk mengaktifkan peserta didik.

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang berasal dari tradisi suatu daerah yang sudah mengakar sejak nenek moyang kita dahulu, dimana permainan tradisional ini sangat disukai anak-anak pada zamannya. Permainan tradisional sudah mulai tergeseer dengan adanya teknologi yang semakin maju dan semakin canggih seperti permainan game dan juga permainan yang bisa merusak kesehatan anak-anak, justru itu kita sebagai pendidik harus membudayakan permainan-permainan yang berhubungan dengan kearifan lokal kita khususnya permainan yang berasal dari daerah kita sendiri yaitu Kalimantan Selatan.

Menurut Effendi (2001) Permainan ini lebih populer dengan sebutan baasinan pada behadangan. Dasar dari permainan ini adalah gerakan berlari. Karena itu pemain yang kuat dan cepat berlari akan memiliki kemungkinan menang lebih besar dari kelompok lainnya. Dalam permainan ini pemain yang naik berhadap dapat meloloskan diri dari penjagaan lawan. Sebaliknya para penjaga berkeinginan dapat menghalangi larinya lawan ke petak-petak berikutnya dengan cara menangkap atau menyentuh pemain lawan. (1) Lapangan ini memerlukan tanah lapang seluas kurang lebih 6 x 8 meter. Di atas tanah lapang itu dibuatlah lapangan permainan baasinan ini; (2) Alat-alat permainan tidak ada alat khusus yang dipakai dalam permainan ini; (3) Peserta permainan regu pemain yang naik dinyatakan mati jika: (a) Salah seorang anggota regunya tertangkap atau tersentuh oleh pemain yang jaga; (b) Salah seorang anggota regunya berlari ke

samping luar dari garis batas permainan; (c) Dalam satu ruang terkurung 3 anggota regu.

Cara melakukan permainan beasinan dalam pembelajaran untuk mengaktifkan siswa: (a) Pendidik memberikan penjelasan mengenai materi; (b) Pendidik melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan; (c) Pendidik Bersama siswa pergi kelapangan untuk melakukan tanya jawab melalui permainan beasinan; (d) Kedua ketua regu melakukan suten untuk menentukan pemain yang pasang dan yang naik. Misalnya regu A menang suten berarti regu A naik lebih dulu. Sementara itu regu B menjadi regu yang pasang. Mereka bertugas menghalangi regu A; (d) Pemain regu A Bersiap-siap memasuki garis permainan; (e) Pemain regu B mengatur penjagaan. Pemimpin regu B menjaga garis Tengah. Pada tahap awal dia berada di depan garis penjagaan nomor 1 dan 2. Nanti jika regu lawan sudah memasuki ruang permainan, pemimpin regu B ini berpindah ke garis A dan dapat terus melakukan penjagaan hingga kegaris B dan C. penjaga yang lain masing-masing menjaga pada garis 4, garis 5 dan garis 6. Teknik penghadangan seperti ini dinamakan penghadangan bersilang. Teknik ini dapat membuat lawan mengalami kesulitan melewati para penjaga; (f) Para penjaga yang bertugas menjaga garis samping boleh bergerak ke samping kiri atau kanan. Setiap pemain regu A dapat melewati para penjaga maka akan diberikan satu pertanyaan, jika bisa menjawab maka akan diberikan 1 angka semakin banyak bisa melewati penjaga dan menjawab soal yang diberikan oleh Pendidik maka semakin banyak angka yang dikumpulkan (g) Kalau pemain dari regu A sudah ada yang mau Kembali ke tempat semula, maka penjagaan lebih diutamakan kepada orang tersebut. Seandainya dia berhasil melewati para penjaga dia akan berteriak, asin !" berarti regu menang 1 angka ditambah dengan angka yang diperoleh setiap berhasil menjawab soal ketika melewati penjaga . Dan semua permainan regu A Kembali berkumpul pada tempat semula untuk meneruskan permainan berikutnya.

Demikian permainan itu berlangsung sampai mereka merasa Lelah dan menyatakan berhenti. Regu yang paling banyak memperoleh asin adalah pemenangnya. Jika dimainkan dalam pertandingan, setiap regu diberikan kesempatan naik dan pasang. Kemudian permainan mereka dibatasi oleh waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian lapangan menurut Meleong (2014) merupakan penelitian yang dianggap sebagai metode mendapatkan data kualitatif. Ide penting yaitu peneliti terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian mengenai fenomena dalam suatu keadaan ilmiah. Sehingga, pendekatan ini erat kaitannya terhadap berbagai pengamatan serta peneliti lapangan biasanya membuat catatan ekstensif yang selanjutnya dibuat kodenya dan dianalisa pada bermacam cara. Sedangkan Menurut Sujarweni, "Penelitian kualitatif ini bertujuan memahami gejala atau fenomenasosial dengan cara memberi penjelasan berupa gambaran yangjelas mengenai gejala atau fenomena sosial tersebut yang berbentukserangkaian kata yang akhirnya menghasilkan teori". Teknik pengumpulan data melalui, observasi, wawancara, dokumentasi Teknik Analisa data Menurut Sugiyono "Analisis yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi." Sedangkan Sukardi mengemukakan "Deskripsi data melalui penyusunan dan pengelompokan data, sehingga memberi gambaran nyata terhadap responden."

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti ingin mengetahui mengenai penggunaan permainan tradisional beasinan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, wawancara dan dokumentasi menunjukan bahwa pelaksanaan permainan tradisional beasinan untuk mengaktifkan

siswa dalam pembelajaran dilaksanakan dengan baik oleh wali kelas III, hal ini dapat dilihat dari pengetahuan dan pemahaman walikelas III mengaktifkan siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan tradisional beasinan, seperti membimbing dan mengarahkan siswa dalam permainan beasinan dan guru bisa membuat siswa senang bermain tradisional beasinan dalam pembelajaran. Sementara itu dari hasil dokumentasi, menunjukkan bahwa permainan tradisional beasinan telah mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, materi pembelajaran yang diberikan melalui permainan beasinan secara keseluruhan pendidik sudah memaksimalkan penggunaannya.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini merupakan hasil dari menganalisa berbagai data yang berhasil penulis kumpulkan dalam penelitian di SDN Telaga Biru 5. Penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: penggunaan permainan tradisional beasinan untuk mengaktifkan siswa di dalam pembelajaran kemudian permainan tradisional beasinan ini seorang pendidik harus menggunakan materi yang tepat supaya peserta didik bisa dengan mudah dan dengan lancar menjalankan permainan beasinan.

REFERENSI

- Effendi Syahril. (2001). *Muatan Lokal Untuk Sekolah Dasar*. Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Selatan Banjarmasin.
- Moleong J Lexy. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Rosdakarya.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Jakarta: CV Alfabeta.
- Sukardi. (2016). *Metodologi Penelitian pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Bandung.
- Wiratna Sujarweni. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru.