



Pelestarian Permainan Tradisional melalui Model Pembelajaran SPADE

Asep Permadi¹, Epon Nur'aeni L², Lutfi Nur³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: nuraeni@upi.edu¹, lutfinur@upi.edu², permadiasep13@gmail.com³

Abstract

This research is motivated by the importance of applying SPADE learning model in preserving Indonesia's traditional game culture within the scope of elementary schools. The development of the times, making traditional games almost extinct. In addition, there is no learning model with stages relating to singing, playing, analysis, discussion and evaluation. This means SPADE learning model is very suitable to be applied in terms of preserving traditional game culture. In addition, SPADE learning model is very fun because in its stages there are singing and playing because children are essentially playful. So this model is very instrumental in the learning process to help students in understanding geometry material. The purpose of this study to describe the importance of SPADE learning model to be applied in elementary schools in preserving Indonesia's traditional game culture. The use of this research method is a descriptive method with a documentary analysis study approach. The conclusion of this study is that SPADE learning model is feasible and important to be applied in elementary schools because learning is fun and easy for mathematics, especially geometry. In addition, as a form of preservation of Indonesia's traditional game culture.

Keywords: Traditional game, SPADE learning model

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penerapan model pembelajaran SPADE dalam melestarikan budaya permainan tradisional Indonesia di lingkungan Sekolah Dasar. Dengan berkembangnya zaman, permainan tradisional hampir punah. Selain itu, belum adanya model pembelajaran dengan tahapan bernyanyi (singing), bermain (playing), analisis, diskusi dan evaluasi. Artinya model pembelajaran SPADE sangat cocok untuk diterapkan dalam hal melestarikan budaya permainan tradisional. Selain itu model pembelajaran ini sangat menyenangkan karena pada tahapannya terdapat bernyanyi dan bermain karena anak-anak pada hakikatnya suka bermain. Sehingga model ini sangat berperan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi geometri. Tujuan penelitian ini menjelaskan pentingnya model pembelajaran SPADE untuk diterapkan di Sekolah Dasar dalam melestarikan budaya permainan tradisional Indonesia. Penggunaan metode penelitian ini adalah metode deskriptif dengan cara pendekatan studi analisis dokumenter. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran SPADE layak dan penting diterapkan di Sekolah Dasar karena belajarnya menyenangkan dan memudahkan pada mata pelajaran matematika khususnya materi geometri. Selain itu, sebagai bentuk pelestarian budaya permainan tradisional Indonesia.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Model pembelajaran SPADE

PENDAHULUAN

Permainan tradisional dipandang sebagai permainan anak-anak tahun 80-an dan 90-an, artinya sebelum zaman teknologi modern. Seiring berkembangnya zaman membuat permainan tradisional hampir punah. Sehingga anak-anak beralih bermain dengan gawai. Sejalan dengan pernyataan

(Nurhafizah & kosnin, 2015) bahwa jarang sekali anak-anak menggunakan permainan tradisional sebagai pilihan permainan yang menarik bagi mereka sebagai imbas dari tawaran permainan-permainan canggih saat ini, terutama terjadi di kota-kota besar.

Padahal permainan tradisional sangat bermanfaat untuk mengasah kemampuan

kognitif dan motorik karena permainan tradisional banyak bergerak. Artinya permainan tradisional perlu untuk dilakukan kembali dengan cara dilestarikan kembali salah satunya dengan menyisipkan pada proses pembelajaran, karena waktu anak-anak lebih banyak di Sekolah Dasar. Bahkan permainan tradisional atau permainan rakyat tercantum dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia No. 10 tahun 2014 tentang pedoman pelestarian tradisi bab III pasal 4 perihal objek pelestarian tradisi meliputi: a. upacara tradisional yaitu peristiwa sakral yang berkaitan dengan kekuatan di luar kemampuan manusia (gaib) dengan peristiwa alam dan daur hidup; b. cerita rakyat yaitu cerita yang disebarluaskan dan diwariskan secara lisan dan digolongkan menjadi tiga kelompok besar yaitu mite, legenda, dan dongeng; c. permainan rakyat yaitu suatu kegiatan rekreatif yang memiliki aturan khusus, yang merupakan cerminan karakter budaya, serta berfungsi sebagai pemelihara hubungan sosial; d. ungkapan tradisional yaitu kalimat-kalimat kiasan, simbol-simbol yang dipahami maknanya oleh para pemakainya secara lisan dimana terkandung nilai-nilai kehidupan dan pandangan hidup masyarakat; e. pengobatan tradisional yaitu tata cara penyembuhan penyakit yang dilakukan secara tradisional dan diwariskan turun temurun, dengan menggunakan

peralatan tradisional serta memanfaatkan bahan yang diperoleh dari lingkungan alam dan penggunaan mantra; f. makanan dan minuman tradisional yaitu jenis makanan dan minuman yang berbahan baku alami dan proses pembuatannya masih menggunakan alat-alat sederhana serta merupakan suatu hasil karya budaya masyarakat lokal tertentu; g. arsitektur tradisional yaitu suatu bangunan yang bentuk, struktur, fungsi, ragam bias, dan cara membuatnya diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya serta dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk melaksanakan aktivitas kehidupan; h. pakaian tradisional yaitu busana yang berfungsi untuk melindungi tubuh dari lingkungan alam, serta memiliki nuansa kedaerahan yang menjadi ciri khas atau identitas bagi masyarakat pendukungnya. Oleh karena itu, model pembelajaran SPADE menjadi salah satu atau usaha untuk melestarikan budaya permainan tradisional atau permainan rakyat.

Model pembelajaran SPADE menurut Nur'aeni dkk (2018) dipandang sebagai model pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan materi bangun datar dan bangun ruang berbasis permainan tradisional di Sekolah Dasar. Pola model pembelajaran SPADE diawali dengan Singing (menyanyikan lagu tentang materi geometri), Playing (memainkan permainan tradisional pecele, gobak sodor dan damdaman), Analisis

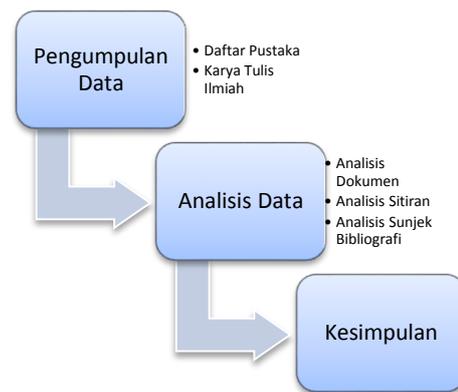
bentuk bangun datar, Diskusi hasil analisis dan evaluasi hasil analisis).

Dalam model pembelajaran ini, pendidik bebas memilih permainan tradisional sesuai dengan materi geometri dengan catatan permainan tersebut mempunyai arena. Oleh karena itu, model pembelajaran SPADE menjadi solusi untuk melestarikan permainan tradisional sekaligus mengajak anak-anak untuk bermain sambil belajar. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan pentingnya model pembelajaran SPADE untuk diterapkan di Sekolah Dasar dalam melestarikan budaya permainan tradisional Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian/karya ilmiah ini menggunakan metode deskriptif. Sehingga penelitian ini menekankan pengumpulan dan identifikasi data. Komponen dalam penelitian ini adalah mendeskripsi, menganalisis dan menafsirkan temuan dalam istilah yang jelas dan tepat (Sulistiyio-Basuki, 2006 : 111).

Pendekatan penelitian ini adalah studi analisis dokumenter guna mengungkapkan informasi-informasi yang ada dalam bidang kajian tertentu (nawawi, 1998). Artinya analisis dokumen dilakukan dengan subjek analisis sitiran dan analisis subjek bibliografi pada karya tulis ilmiah. Objek penelitiannya adalah daftar pustaka atau rujukan dalam karya tulis ilmiah tersebut.



Gambar 1. (Tahapan Pelaksanaan Penelitian)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan berkembangnya zaman, permainan tradisional hampir punah. Sejalan dengan pernyataan (Nurhafizah & kosnin, 2015) bahwa jarang sekali anak-anak menggunakan permainan tradisional sebagai pilihan permainan yang menarik bagi mereka sebagai imbas dari tawaran permainan-permainan canggih saat ini, terutama terjadi di kota-kota besar. Pentingnya permainan tradisional untuk dilestarikan karena permainan tradisional adalah ciri khas atau budaya dari suatu daerah atau negeri. Sejalan dengan pernyataan Huizinga (1938) dalam buku "Homo Ludens" bahwa permainan tradisional adalah puncak dari segala hasil kebudayaan.

Permainan tradisional dipandang sebagai permainan untuk mengasah kemampuan motorik dan kognitif anak. Sejalan dengan pernyataan Kurniati (2016) permainan tradisional akan melatih setiap potensi anak yang dicerminkan dalam setiap perilaku

adaptasi sosial dengan selalu melestarikan dan juga mencintai budaya nusantara tercinta bangsa Indonesia ini.

Selain itu, peneliti tidak menemukan adanya pelestarian permainan tradisional secara global dalam naungan pemerintah. Sehingga perlu adanya wadah supaya permainan tradisional tetap terjaga. Maka dari itu, model pembelajaran SPADE menjadi salah satu alternatif untuk melestarikan permainan tradisional.

Model pembelajaran SPADE merupakan model pembelajaran baru dalam dunia pendidikan. Model ini diciptakan oleh Dr. Epon Nur'aeni Lesmana, M. Pd. Beliau salah satu dosen Universitas Pendidikan Indonesia. Model pembelajaran ini dicetuskan pada tahun 2019. Lokasi penelitiannya berada di Desa Neglasari, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya atau lebih tepatnya di Kampung Naga.

Tahapan proses pembelajaran ada pada nama dari model itu sendiri yakni *Singing* (menyanyi), *Playing* (bermain), Analisis, Diskusi dan Evaluasi. Pada tahap *singing* disesuaikan dengan materi hendak melakukan pembelajaran dan diusahakan untuk syair lagunya dengan lagu anak-anak dengan catatan memodifikasinya dengan mencantumkan poin penting dari materi tersebut. Sebagai contoh modifikasi tentang materi jaring-jaring bangun ruang dari lagu

“Kring-Kring Ada Sepeda” ciptaan Pak Kasur (Soerjono) dan Bu Kasur (Sandiah).

Ring-ring

Ring ring jaring balok

Bentuknya beda-beda

Setiap sisi saling

Saling berpasang pasang

Ring-ring jaring balok

Ada tiga pasang sisi

Setiap pasang sisi

Sama dan sebangun

Pada tahap *playing* disesuaikan pada keterkaitan materi dengan permainan tradisional. Jaring-jaring bangun ruang sesuai dengan permainan pekle dilihat dari segi bentuknya.

Pada tahap analisis yakni dengan mengamati arena permainan tersebut dengan dibekali lembar kegiatan peserta didik (LKPD) untuk mengetahui kegiatan pengamatannya apa saja. Pada tahap diskusi yakni mendiskusikan pertanyaan pada LKPD. Pada tahap evaluasi yakni dengan meluruskan ketika ada kekeliruan bisa dengan tanya-jawab.

1. Kaitan permainan tradisional dengan matematika (model SPADE)

Banyak permainan tradisional dikaitkan dengan materi matematika diantaranya seperti congklak, engklek, gobak sodor, bekel dan boy-boyan. Namun dalam model pembelajaran SPADE tidak semua bisa dikaitkan karena model ini menghubungkan dengan geometri. Artinya hanya permainan tradisional dengan mempunyai arena untuk bisa diterapkan dalam model pembelajaran SPADE seperti engklek dan gobak sodor. Berikut contoh deskripsi permainan tradisional dengan model pembelajaran SPADE

a. Engklek

Di adat Sunda, permainan ini lebih sering dipanggil pecele, tetapi masyarakat pada umumnya memanggil permainan ini dengan sebutan engklek. Sketsa digambarkan dengan garis pola persegi maupun persegi panjang, dan setengah lingkaran. Dalam permainan engklek diperlukan pecahan genting atau pecahan keramik (gacok). Gacok biasanya berbentuk lingkaran atau persegi. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan ini erat hubungannya dengan sifat-sifat geometri. Arena permainan merupakan bangun geometri dengan memiliki simetri lipat. Sehingga hal tersebut menambah dukungan bahwa mereka akrab kaitannya dengan geometri. Bahkan penggunaan arena engklek mirip dengan bentuk jaring-jaring

balok. Ini menunjukkan bahwa sangat banyak potensi matematika untuk bisa dikembangkan dalam permainan ini.



Gambar 2. (Permainan Pecle)

Permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok dengan banyaknya pemain antara dua hingga sepuluh orang. Adapun aturan dan tata cara permainan engklek antara lain:

- a) Buat arena permainan tradisional pecele dengan garis memakai kapur atau rapia dan paku sebagai patok pada tanah.
- b) Siapkan pecahan genting atau pecahan keramik (gacok).
- c) Pemain harus melakukan gambheng atau hompimpa dan suit untuk menentukan urutan bermain terlebih dahulu
- d) Pemain harus melompat dengan menggunakan satu kaki (engklek) disetiap petak.
- e) Pemain melemparkan gacok ke salah satu petak, jika keluar dari arena maka pemain dianggap gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.

- f) Petak dalam gacuk tidak boleh diinjak jadi harus melompat ke petak selanjutnya, jika pemain menginjak garis atau tali arena maka pemain dianggap gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- g) Ketika pemain sampai di puncak gunung arena maka pemain harus mengambil gacuk, jika pemain menyentuh garis maka pemain dianggap gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- h) Apabila pemain berhasil mengambil gacuk, maka gacuk dilempar keluar (wilayah start arena) dengan membelakangi dan menutup mata.
- i) Kemudian pemain engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuk yang dilempar sebelumnya.
- j) Apabila berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari sawah dengan cara menjagling gacuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak lima kali tanpa terjatuh.
- k) Apabila berhasil mencari sawah pemain bermain lagi dari awal.
- l) Pemain dengan sawah paling banyak adalah pemenangnya.
- adapun aturan dan tata cara permainan engklek antara lain:
- a) Buat arena permainan tradisional pecele dengan garis memakai kapur atau rapia dan paku sebagai patok pada tanah.
- b) Siapkan pecahan genting atau pecahan keramik (gacuk).
- c) Pemain harus melakukan gambreng atau hompimpa dan suit untuk menentukan urutan bermain terlebih dahulu
- d) Pemain harus melompat dengan menggunakan satu kaki (engklek) disetiap petak.
- e) Pemain melemparkan gacuk ke salah satu petak, jika keluar dari arena maka pemain dianggap gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- f) Petak dalam gacuk tidak boleh diinjak jadi harus melompat ke petak selanjutnya, jika pemain menginjak garis atau tali arena maka pemain dianggap gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- g) Ketika pemain sampai di puncak gunung arena maka pemain harus mengambil gacuk, jika pemain menyentuh garis maka pemain dianggap gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- h) Apabila pemain berhasil mengambil gacuk, maka gacuk dilempar keluar

1) Aturan dan tata cara bermain

Permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok dengan banyaknya pemain antara dua hingga sepuluh orang. Adapun

- (wilayah start arena) dengan membelakangi dan menutup mata.
- i) Kemudian pemain engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuk yang dilempar sebelumnya.
 - j) Apabila berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari sawah dengan cara menjagling gacuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak lima kali tanpa terjatuh.
 - k) Apabila berhasil mencari sawah pemain bermain lagi dari awal.
 - l) Pemain dengan sawah paling banyak adalah pemenangnya.

2) Desain pembelajaran

Untuk implementasi model pembelajaran SPADE diperlukan beberapa persiapan sama halnya dengan pembelajaran pada umumnya seperti materi pembelajaran, rencana proses pembelajaran (RPP), lembar kegiatan peserta didik (LKPD) dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, bedanya terletak pada isi kegiatan inti dan penggunaan media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran SPADE sangat membantu pada saat proses pembelajaran untuk mengurangi beban khususnya pada peserta didik karena suasana belajarnya bermain sambil belajar. Artinya

model pembelajaran SPADE membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran matematika khususnya materi geometri. Selain itu, model pembelajaran SPADE dapat dijadikan sebagai upaya melestarikan budaya permainan tradisional sehingga tidak punah. Dengan demikian, model pembelajaran SPADE layak untuk diterapkan di Sekolah Dasar untuk membantu peserta didik dalam memahami matematika khususnya materi geometri dan sebagai upaya pelestarian budaya permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, Sulisty. (2006). *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Fauzi, A & Lu'luilmaknun, U. (2019). Etnomatematika Pada Permainan Dengklaq Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8 (3), hlm. 408-419. DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2303>
- Febriyanti, dkk. (2020). Pembelajaran Dengan Etnomatematika Congklak. *Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika*. 2 (1), hlm. 72-76.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study Of The Play Elemnt In Culture*. Belanda: Random House.

- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Muzdalipah, I & Yulianto, E. (2015). Development of Teaching Mathematics Based Culture Activities and Traditional Games For Elementary Students in Indigenous of Kampung Naga. *Jurnal Siliwangi*, 1 (1), hlm. 63-74.
- Nur'aeni dkk. (2016). *Konsep Dasar Geometri*. Hibah Buku Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nur'aeni dkk. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Geometri Berbasis Tradisional Kampung Naga Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Hasil Penelitian Dana Dikti Tahun Ke-2.
- Nur'aeni dkk. (2019). *Model pembelajaran SPADE*. Tasikmalaya: PGSD Tasikmalaya.
- Nurrahmah, A & Ningsih, R. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2018, 2 (2) hlm. 43-50. DOI: <http://dx.doi.org/10.30656/jpmwp.v2i2.631>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 10 Tahun 2004 Tentang Pedoman Pelestarian Tradisi.