

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL *SUNDA MANDA* DALAM MENINGKATKAN *MULTIPLE INTELEGENSI* SISWA DAN MAHASISWA

Lusi Rachmiazasi Masduki¹⁾, Eem Kurniasih²⁾

^{1,2}FKIP, Universitas Terbuka, Semarang

Email: lusirachmiazasimasduki@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Belum banyaknya tutor yang menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam proses tutorial, membuat mahasiswa belum mengenal secara spesifik kegunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di kelas, oleh sebab itu mahasiswa UT khususnya di pokjar kota semarang perlu dikenalkan model permainan tersebut untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme terhadap permainan yang ada di Indonesia, sedangkan mata kuliah yang diambil adalah pembelajaran matematika SD karena mata kuliah ini sangat cocok diajarkan bagi para mahasiswa yang mayoritas guru sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa Model pembelajaran berbasis permainan tradisional *Sunda Manda* pada mata kuliah pembelajaran matematika SD di Universitas Terbuka sehingga dapat meningkatkan *multiple intelegensi* mahasiswa. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp dengan Model ini terdiri dari lima fase, yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, dan (5) fase implementasi. Data diambil melalui validasi ahli untuk uji produk berupa model pembelajaran dan validasi lapangan untuk uji implementasi di sekolah dasar dan di perguruan tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk desain Model Permainan Tradisional *Sunda Manda* untuk Meningkatkan *Multiple Intelegensi* telah divalidasi oleh 2 orang validator dari Universitas Islam Sultan Agung yaitu ahli desain pembelajaran berbasis *multiple intelegensi* dan ahli materi matematika dengan rata-rata validasinya 92 dan 84 artinya produk pengembangan model permainan *sunda manda* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah pembelajaran matematika SD di universitas terbuka,

Kata kunci: pengembangan, *multiple intelegensi* mahasiswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti yang seluas-luasnya. Melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Oleh karenanya kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kemajuan pendidikannya.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar memegang peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu. Kegunaan matematika sangat besar bagi umat manusia pada umumnya dan peserta didik pada khususnya. Belajar matematika harus dilakukan secara kontinu karena materi yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan sehingga diperlukan pengetahuan dan pengertian dasar matematika yang baik pada permulaan belajar untuk belajar

selanjutnya. Jika tidak demikian maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yang baru, karena ciri matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Sehingga kaitan antar konsep dalam matematika bersifat konsisten (Budiarti, 2007).

Pada perilaku kehidupan modern sekarang, sering ditemui adanya kebiasaan hidup yang menyebabkan anak menjadi kurang gerak. Kurangnya lingkungan bermain yang aman, terlindungi, dan merangsang tumbuh kembang anak sudah sepatutnya menjadi kepedulian orang tua dan guru. (Ayuningtyas, Rusma., 2015). Orang tua disibukkan dengan urusan masing-masing. Anak terbiasa menonton tayangan televisi sampai berjam-jam, kebiasaan bermain *play station* atau *game* di komputer. Kebiasaan hidup yang

menyebabkan anak pasif atau kurang gerak tersebut akan mengakibatkan keadaan fisik anak menjadi kurang baik. Hope M Cummings dari University of Michigan dan Dr Elizabeth A Vanderwater dari University of Texas dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa sekitar 36 persen (mayoritas laki-laki) terbiasa memainkan *video game* sekitar satu jam per hari dan satu setengah jam di akhir pekan Adi (2014).

Mahasiswa UT yang mayoritas sebagai guru atau pembimbing di sekolah dasar diharapkan mempunyai kreativitas dalam mengembangkan strategi pembelajaran agar siswa tidak cepat merasa jenuh atau bosan. Untuk itu seorang guru tidak hanya menerapkan apa yang diperoleh dari gurunya dulu, tetapi juga diharapkan bisa menemukan hal-hal yang baru. Sebagai contoh adalah belajar ketrampilan motorik, belajar konsep dan memecahkan masalah pada siswa SD yang terkesan hanya monoton dalam jenis strategi pembelajarannya. Kenyataan yang ada sering mengalami kesulitan dalam menyusun suatu program pengembangan kognitif yang meliputi fungsi intelektual seperti pemahaman, pengetahuan dan ketrampilan berpikir. Selama ini kebanyakan siswa merasa bahwa matematika merupakan beban berat dan membosankan. Akibatnya mereka kurang termotivasi, cepat lelah, bahkan malas untuk belajar matematika. Untuk itu, ciptakan lah salah satu cara belajar sambil bermain, misalnya memberikan kuis, atau teka-teki yang harus ditebak secara kelompok atau individu, membuat puisi matematika, dan mempresentasikan di depan kelas secara bergantian. Memang, cara ini sangat menuntut kreativitas guru untuk menciptakan permainan yang menyenangkan. Jangan sampai tugas permaianan matematika yang tujuannya membuat siswa senang, justru membebani siswa lagi. Kalau ini yang terjadi, bukan permainan yang berkembang, tetapi tugas yang memberatkan (Hamdani, 2011: 111)

Perlu mahasiswa UT memperkenalkan bentuk pembelajaran berbasis permainan, karena permainan mempunyai kelebihan yaitu mampu untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Salah satu cara yaitu dengan menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan uji pemahaman siswa di sekolah terutama mata pelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan di atas alternatif strategi yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika ialah dengan menggunakan permainan tradisioanl *sunda manda (engklek)*. Pertimbangan penggunaan strategi permainan *sunda manda* ini salah satunya adalah karena dengan menggunakan permainan tradisional anak akan belajar dengan menyenangkan. Rasa senang yang timbul dari diri siswa memberikan efek positif pada diri siswa untuk memahami materi-materi yang diberikan oleh guru pada mereka.

Permainan *sunda manda* yang diterapkan juga akan mampu merangsang siswa untuk berkompetisi dan atau untuk melatih motorik mereka dan berkompetisi untuk memenangkan permainan.(Fagan, R., 2006). Alasan lainnya adalah bahwa permainan *sunda manda* merupakan permainan tradisional yang saat ini mulai ditinggalkan oleh sebagian besar anak-anak, bahkan mereka banyak yang tidak mengenal permainan tersebut, untuk itu permainan tradisional *sunda manda* menjadi salah satu upaya melestarikan budaya dan nilai-nilai tradisional masyarakat Indonesia.

Menurut Andang, Ismail. (2006) dalam perancangan multimedia interaktif permainan tradisional *sondah/engklek*”, sedangkan cara mengenalkan permainan tradisional *sondah/engklek* kepada anak-anak ialah melalui proses perancangan multimedia interaktif panduan permainan tradisional hingga pembuatannya yang ditujukan kepada anak-anak agar anak-anak mendapatkan informasi tentang permainan tradisional *sondah/engklek* serta agar anak-

anak tertarik untuk memainkannya. (Ahvan Y, R dan Hossein Z, P, 2016).

Berdasarkan permasalahan diatas, telah dilakukan penelitian tentang desain Model Permainan Tradisional *Sunda Manda* dalam Tutorial Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Plomp (1997). Model yang terdiri dari lima fase, yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, dan (5) fase implementasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut Research and Development (R&D) (Sugiyono: 2007, 297) jenis penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Arikunto, Suharsimi., 2010).

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan pendidikan umum yang dikemukakan Plomp (1997). Menurut Plomp (1997) diperlukan adanya desain penelitian. Plomp (1997) menyatakan "*We characterized educational design in short as method within one is working in systematic way forward the solving of a make problem*", artinya secara singkat mengkarakteristikan desain bidang pendidikan sebagai metode di mana orang bekerja secara sistematis menuju ke pemecahan dari masalah yang dibuat. Menurut Plomp Model ini terdiri dari lima fase, yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, dan (5) fase implementasi. Namun, penelitian ini tidak dilakukan hingga fase implementasi karena terbatasnya waktu.

Penelitian ini dilakukan di Pokjar Kota Semarang yang terletak di SMPN 39 Semarang dan SDN Pedurungan Tengah 01

Semarang. Dengan populasinya adalah mahasiswa UT pokjar kota Semarang mata kuliah pembelajaran matematika SD, dengan sampel kelas 2A program BI dan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian awal ini dilakukan pembatasan sampai pada langkah pembuatan desain saja berkaitan waktu yang tidak mencukupi, sedangkan langkah-langkah model Plomp yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, dan (5) fase implementasi.

(1) Fase investigasi awal

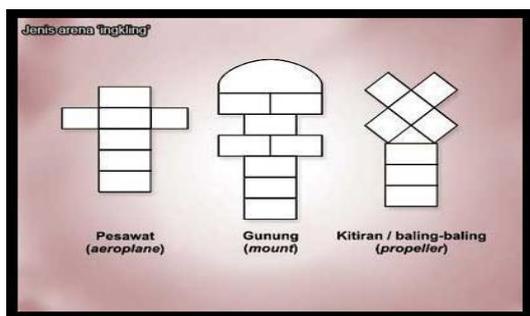
Dalam melakukan investigasi awal dilakukan dengan seksama terhadap siswa dan mahasiswa yaitu SD Pedurungan Tengah 01 Semarang dan mahasiswa PGSD program BI yang dilakukan secara observasi terlebih dahulu, dari hasil observasi diperoleh data bahwa anak-anak SD kelas V di SDN Pedurungan Tengah 01 Semarang belum menggunakan model pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran matematika, biasanya guru hanya menggunakan model konvensional sehingga murid kurang mengerti model permainan tradisional seperti engklek atau sundah manda, jitungan atau petak umpet, layangan, dakon dan lain sebagainya, kemudian kami melakukan observasi di kelas tutorial ternyata belum digunakan permainan konvensional seperti engklek dalam pembelajaran, padahal calon guru SD harus mampu mengemas pembelajaran yang menarik sesuai game atau permainan daerah setempat. Hal ini sesuai pendapat Hurlock B, E. (2013) dan Munanadar, Utami. (2006). yang menjelaskan bahwa anak perlu diberikan permainan yang mengasikkan dalam menumbuhkan jiwa kreatif dan memupuk kemampuan siswa dalam berkreatifitas.



Gambar 3. Observasi pembelajaran di SDN Pedurungan Tengah 01 Semarang

(2) Fase desain

Dalam pembuatan desain model permainan sunda manda dilakukan modifikasi berbagai model permainan sunda manda yang ada sebelumnya seperti model gunung yang sebelumnya tidak ada sabuk tengah dan sekarang ditambahkan sehingga mampu meningkatkan aktivitas mahasiswa.



Gambar 4. Modifikasi model permainan sunda manda/ engklek

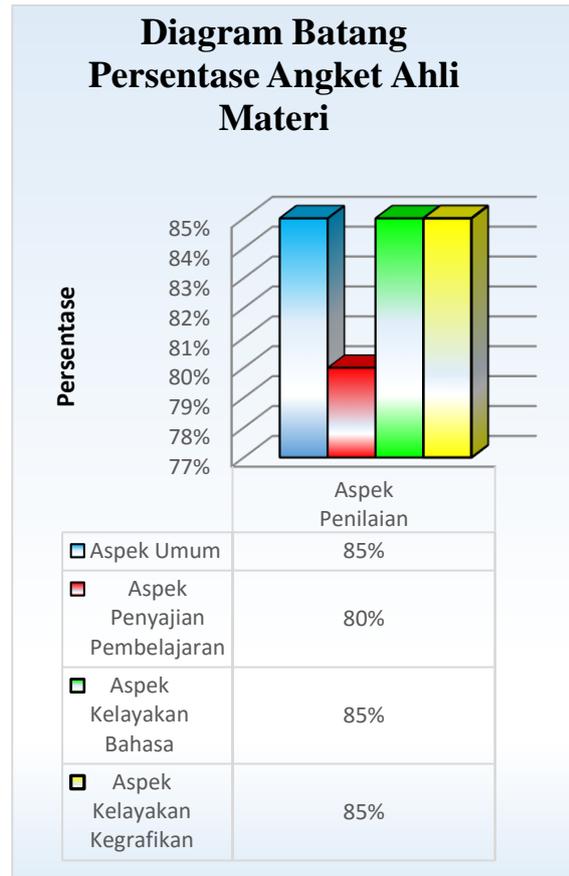
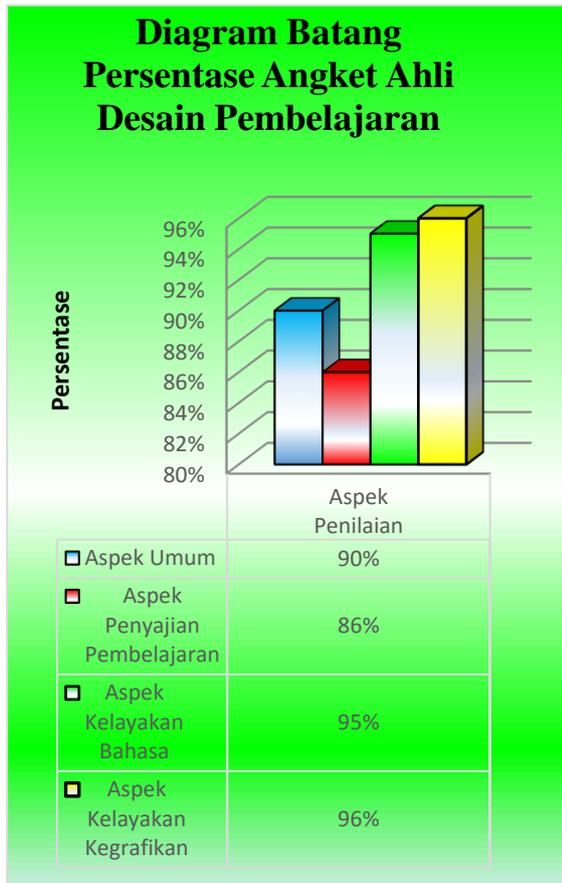


Gambar 5. Praktek Modifikasi model permainan sunda manda/ engklek di sekolah



Gambar 6. Praktek Modifikasi model permainan sunda manda/ engklek di kelas tutorial

Dari model engklek yang dimodifikasi mampu meningkatkan aktifitas siswa dan mahasiswa dalam belajar matematika di kelas, kemudian mereka sambil bermain terus mencoba menjawab pertanyaan matematika oleh tutor. Dari hasil validasi oleh ahli desain pembelajaran dan ahli materi matematika diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 8. Dari hasil validasi ahli instrumen desain pembelajaran

Dari hasil penilaian oleh ahli desain pembelajaran diperoleh skor rata-rata 92%, artinya desain pembelajaran dengan model engklek ini baik digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di kelas tutorial di UT, kemudian dilakukan validasi terhadap angket diperoleh rata-rata skor 84% yang artinya materi yang ada dalam model engklek ini baik untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah dan diperguruan tinggi. Hal ini sesuai pendapat Simatupang, Nurhayati. (2005). Wardani, Dani. (2009). yang menjelaskan bahwa model engklek mampu meningkatkan multiple intelegensi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Gambar 8. Dari hasil validasi ahli instrumen materi pembelajaran

SIMPULAN

1. Dihasilkan modifikasi model sundamanda yang sebelumnya hanya 7 langkah menjadi 9 langkah untuk model gunung
2. Dari hasil validasi desain pembelajaran dan ahli materi matematika diperoleh skor rata-rata 92% dan 84% artinya produk desain model pembelajaran engklek ini layak untuk diujicobakan.
3. Kemudian kemampuan multiple intengensi siswa dan mahasiswa menjadi lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

Adi, Banu Setyo. (2014). *“Permainan Kecil “Sunda Manda” Sebagai Alternatif Bermain Anak Usia Dini”*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Ahvan Y, R dan Hossein Z, P. (2016). *The correlation of multiple intelligences*

- for the achievements of secondary students. *Educational Research and Reviews*. Vol.11. No.141-145. February 2016
- Andang, Ismail. (2006). *Educatioin Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayuningtyas, Rusma. (2015). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Melalui Gosibol Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Budiartati, Emmy. (2007). *Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini*. (Jurnal). UNNES.
- Fagan, R. (2006). *Conseling and Treating Adolescents with Alcohol and Other Substance Use Problems and their Family*. *The Family Journal: Counseling therapy For Couples and Families*. Vol.14. No.4.326-333. Sage Publication.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung
- Hurlock B, E. (2013). *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi keenam* (Terjemhan oleh Meitsari Tjadrasa, dan Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. (2010). *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar* (Jurnal). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Munanadar, Utami. (2006). *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Plomp, T. (1997). *Educational and Training System Design*. Enschede Univercity of Twentw Netherlands.
- Simatupang, Nurhayati. (2005). *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar* (Jurnal Pendidikan Jasmani). Volume 3. No.1
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, Dani. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Edukasia: Yogyakarta.