

**KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL “GAPREK KEMPUNG”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS
EKONOMI KELAS VII DI SMP**

Fera Wulandari¹⁾, Wahjoedi²⁾, Sugeng Hadi Utomo³⁾

¹Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

Email: Ferawulandaridimas@yahoo.com

²Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

³Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah seiring dengan perkembangan zaman. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan tercipta suasana belajar yang tenang dan menyenangkan (enjoyable learning), sehingga mendorong pembelajaran aktif, kreatif efektif, dan bermakna. Kondisi belajar yang demikian akan mendorong siswa untuk belajar mengetahui (learning to know), belajar berkarya (learning to do), belajar menjadi diri sendiri (learning to be) dan belajar untuk hidup bersama orang lain secara harmonis (learning to live together). Secara konseptual, mata pelajaran IPS dekat dengan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran IPS khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), seharusnya memanfaatkan secara optimal potensi lingkungan sebagai sumber belajar agar lebih bermakna. Potensi lingkungan setempat, khususnya budaya tradisional belum dimanfaatkan guru secara optimal sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Berpangkal dari kondisi lapangan, perlu adanya upaya pelestarian eksistensi permainan tradisional dan pengkajian yang lebih mendalam tentang manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan tradisional, baik secara kognitif, psikologis, maupun sosial. Salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan adalah menciptakan sebuah media pembelajaran dengan dilakukan inovasi gabungan antara permainan tradisional dan materi IPS yang nantinya akan menghasilkan sebuah media yang layak dan efektif sebagai media pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya nilai budaya sebagai sumber belajar IPS, media permainan ini sangat penting dikembangkan untuk menjadikan pembelajaran IPS lebih bermanfaat bagi siswa. Dari sekian banyak permainan tradisional yang dipilih permainan “gaprek kempung”.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional “Gaprek Kempung”, Media Pembelajaran IPS Ekonomi.*

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang, memiliki kemampuan mengembangkan potensi siswa, sehingga mereka dapat

menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang mereka hadapi. Pendidikan terasa semakin penting ketika siswa harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena mereka harus mampu menghadapi segala permasalahan

kehidupan sehari-hari pada saat ini maupun masa datang.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Arsyad (2014:2) menyatakan bahwa guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jadi dalam menggunakan alat pembelajaran guru dapat melakukan modifikasi namun tetap mencapai tujuan-tujuan dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan tercipta suasana belajar yang tenang dan menyenangkan (*enjoyable learning*), sehingga mendorong pembelajaran aktif, kreatif efektif, dan bermakna. Kondisi belajar yang demikian akan mendorong siswa untuk belajar

mengetahui (*learning to know*), belajar berkarya (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*) dan belajar untuk hidup bersama orang lain secara harmonis (*learning to live together*). Oleh karena itu, setiap saat guru-guru harus selalu meningkatkan mutu pembelajaran (*effective teaching*) untuk semua mata pelajaran, termasuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Secara konseptual, mata pelajaran IPS dekat dengan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran IPS khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), seharusnya memanfaatkan secara optimal potensi lingkungan sebagai sumber belajar agar lebih bermakna. Potensi lingkungan setempat, khususnya budaya tradisional belum dimanfaatkan guru secara optimal sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Pembelajaran lebih cenderung formal dan menegangkan, karena mengutamakan pengembangan aspek intelektual semata, dan buku teks pegangan guru menjadi sumber belajar utama.

Berpangkal dari kondisi lapangan, perlu kiranya upaya pelestarian eksistensi permainan tradisional dan pengkajian yang lebih mendalam tentang manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan tradisional, baik secara kognitif, psikologis, maupun sosial. Untuk melestarikan permainan tradisional perlu adanya usaha dalam memperkenalkan permainan tradisional. Salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan adalah menciptakan sebuah media pembelajaran dengan dilakukan inovasi gabungan antara permainan tradisional dan materi IPS yang nantinya akan menghasilkan sebuah media yang layak dan efektif sebagai media pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya nilai budaya sebagai sumber belajar IPS, maka seharusnya hal ini ditindaklanjuti dengan membuat media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal yang diantaranya adalah permainan tradisional anak. Media permainan ini sangat penting dikembangkan untuk menjadikan pembelajaran IPS lebih bermanfaat bagi siswa. Efendi (2011:264) berpendapat bahwa nilai

budaya lokal khususnya kearifan lingkungan sangat penting untuk menjadikan pembelajaran IPS semakin bermakna.

Jika diperhatikan lebih jauh, ternyata anak-anak jaman sekarang lebih akrab dengan permainan elektronik digital di komputer atau video game daripada permainan tradisional. Permainan tradisional sudah jarang dimainkan dan kalah bersaing dengan permainan modern. Hal ini menjadi sebuah ancaman degradasi kultural pada dunia anak, karena akan menggeser nilai-nilai budaya bangsa, terutama pada kalangan anak-anak yang sangat digemari jenis permainan ini.

Keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran seharusnya dapat diatasi dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Aktivitas permainan dapat mengembangkan aspek-aspek kognitif, psikomotorik, afektif dan psikologis anak sehingga permainan tradisional dapat dijadikan sarana

belajar siswa sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Berdasarkan keterbatasan tersebut harus ditemukan solusi yang cerdas, tepat, kreatif dan inovatif. Salah satu solusi tersebut adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa SMP, yakni media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Dari sekian banyak permainan tradisional dipilih permainan “*gaprek kempung*”. Alasan mengambil permainan *gaprek kempung* untuk dikembangkan, karena: *pertama*, di dalam permainan tersebut terdapat nilai-nilai kompetitif, kooperatif, dan hiburan. Kompetitif dikarenakan dalam permainan tersebut ada dua regu saling mengadu ketangkasan untuk berusaha menjadi pemenang. Kooperatif, semua anggota kelompok saling bekerjasama dalam permainan. Hiburan, dikarenakan selama permainan berlangsung, suasana gembira menyelimuti jiwa anak-anak. *Kedua*, banyak sisi positif yang tergantung dalam permainan tersebut, diantaranya melatih perkembangan psikomotorik, kognitif, keseimbangan,

komunikatif, dan lain sebagainya, sehingga bermanfaat untuk perkembangan jiwa anak. *Ketiga*, tidak kalah penting, permainan tersebut adalah asli produk permainan Indonesia, sehingga merupakan salah satu aset budaya asli Indonesia yang perlu untuk dilestarikan.

Pada permainan “*gaprek kempung*” menggunakan soal-soal dalam melatih keterampilan memecahkan masalah pada siswa. Hal ini berdasarkan teori pembelajaran kognitif, penggunaan pertanyaan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Pembelajaran yang didasarkan pada suatu permasalahan autentik dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah siswa. Keterampilan memecahkan masalah siswa dapat membantu siswa dalam menganalisis situasi dari suatu permasalahan hingga menghasilkan suatu solusi yang bermakna dan mengajarkan siswa berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti berupaya untuk

melakukan penelitian dan pengembangan pembelajaran IPS dengan media permainan tradisional “*gaprek kempung*” sebagai pembelajaran IPS yang dapat menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945 yang mengacu pada tujuan pembelajaran ekonomi yang terdapat dalam standar isi serta mengemas pembelajaran IPS ini agar lebih menarik dan memudahkan guru dalam pengintegrasian.

PEMBAHASAN

Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu kewajiban yang harus dilakukan manusia secara terus-menerus tanpa memandang usia, jenis kelamin, keadaan sosial, maupun keadaan ekonomi. Pengertian belajar itu bermacam-macam tergantung dari mana belajar tersebut ditinjau. Belajar menurut Thorndike (dalam Saekhan: 2008:51) adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi

yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan atau tindakan.

Belajar akan mempengaruhi setiap pemikiran seseorang maupun tindakannya. Belajar dalam hal ini bukan hanya mentransfer ilmu antara guru dengan siswa namun belajar adalah mengembangkan potensi siswa yaitu dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotornya. Siswa diharapkan mampu menjadi tunas bangsa yang berkualitas dan dapat menjadi harapan masa depan bangsa.

Belajar dapat dilakukan dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun. Proses belajar sangat berkaitan dengan pembelajaran. Kata pembelajaran adalah terjemahan dari “*instruction*” yang banyak dipakai oleh dunia pendidikan di Amerika Serikat. Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa. Pembelajaran dilakukan guna meningkatkan mutu pendidikan di suatu negara.

Menurut Sagala (2006:61) mengemukakan bahwa” pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan peserta didik atau murid”. Sejalan dengan itu Knirk dan Gustafon (dalam Sagala, 2006:64) mengemukakan tentang teknologi pembelajaran melibatkan tiga komponen utama yang saling berinteraksi yaitu guru (pendidik), siswa (peserta didik), dan kurikulum. Komponen tersebut melengkapi struktur dan lingkungan belajar formal.

Menurut Agus (2013:18) mengemukakan bahwa”pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pembelajaran di fokuskan kearah bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi proses pembelajaran.

Pembelajaran (*instructional*) dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik dimana dalam hal ini

meningkatkan daya pikir siswa serta pengembangan bakat dan minat siswa. Komponen pembelajaran guru mempunyai peran yaitu sebagai sumber belajar, fasilitator, seorang manajer, demonstrator, motivator, organisator, dan evaluator. Pembelajaran dilakukan sebagai proses pembentukan pengetahuan siswa agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik, merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam permendiknas nomor 22 Tahun 2006. Pembelajaran IPS yang disusun secara terpadu, memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS di tingkat SMP dan MTs di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS secara terpadu.

Begitu pula dengan mata pelajaran IPS di Indonesia, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sapriya (2009:7) bahwa “mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta pelajaran ilmu sosial lainnya”. Mohammad Numan Somantri (2001:44) menjelaskan dan merumuskan tentang IPS di tingkat sekolah adalah “suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan”. Dengan demikian, maka mata pelajaran IPS di Indonesia ialah penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah dan psikologis yang memiliki tujuan untuk bidang pendidikan dari berbagai macam pendekatan yang diungkapkan oleh para ahli, maka pada hakikatnya mata pelajaran IPS untuk tingkat SMP/MTs adalah integrasi dan penyederhanaan dari berbagai macam disiplin ilmu-ilmu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan peserta didik dapat

memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengambil peran untuk memberi pemahaman yang luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan, yaitu (1) memperkenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya (2) membekali kemampuandasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memupuk komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan, dan (4) membina kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka tujuan mata pelajaran IPS di tingkat sekolah menengah pertama di Indonesia, untuk mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, keterampilan sosial, dan membangun nilai-nilai kemanusiaan yang majemuk baik skala lokal, nasional, dan global. Pendapat dari beberapa ahli mengenai tujuan dari IPS terpadu yang

dijelaskan dalam kurikulum 2013 adalah untuk membina para peserta didik menjadi warganegara yang mampu mengambil keputusan secara demokratis dan rasional yang dapat diterima oleh semua golongan yang ada di dalam masyarakat.berbeda.

Dengan demikian ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP/MTs, merupakan perpaduan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, ilmu humaniora, dan masalah-masalah sosial baik berupa fakta, konsep, dan generalisasi untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotor, efektif, dan nilai-nilai spiritual yang dimiliki oleh peserta didik.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan tradisi rakyat suatu daerah, permainan ini bisa menjadi sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak. Salah satu yang utama, permainan ini mampu memberikan unsur pendidikan pada anak dengan biaya murah dan hasil yang memuaskan. Permainan tradisional sangat erat dengan nilai etika, moral, dan budaya masyarakat pendukungnya.

Masa anak-anak, bermain merupakan dasar pendidikan untuk perkembangannya. Kebanyakan anak lebih suka terhadap permainan. Permainan dapat diartikan sebagai aktivitas manusia dalam berbagai bentuk sebagai cermin kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan baru secara menyenangkan (Siagawati,2007:3). Kaitannya dengan anak-anak, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan anak dalam berbagai bentuk secara spontan, tanpa paksaan, mendatangkan kegembiraan dan dalam suasana menyenangkan. Dalam kerangka besar permainan terbagi menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern.

Demikian banyak nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Muatan pendidikan yang termuat pun searah dengan cita-cita yang dikehendaki bersama. Jika permainan ini dilestarikan keberadaanya, tentu nilai-nilai kemanusiaan yang kreatif dan handal akan terbentuk dalam jiwa anak, sehingga tidak akan pantang menyerah.

Menurut Sukirman (2004), permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

Begitu pentingnya permainan tradisional dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan nilai moral yang positif bagi pertumbuhan anak. Melalui permainan tradisional juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai EQ pada anak. Tetapi, tentu saja harus dalam pengawasan dan memberi batasan waktu yang jelas agar tidak semua waktu digunakan untuk bermain. Implementasi dari permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dapat diaplikasikan baik di lingkungan

keluarga (*informal*), sekolah (*formal*) maupun di masyarakat (*nonformal*).

Permainan yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran memberikatan kegiatan yang memerlukan aktivitas, baik kognitif, motorik, maupun efektif. Energi yang besar dalam diri siswa dapat dimanfaatkan dalam proses belajar sambil bermain dengan demikian siswa dapat diarahkan menjadi kegiatan yang positif. Selain itu siswa juga dapat belajar tentang aturan, tata nilai/norma dalam permainan tersebut yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan masyarakat. Pemanfaatan situasi belajar dengan teman sebaya yang diwujudkan dengan kegiatan belajar sambil bermain. Dimana belajar dalam situasi ini lebih mengutamakan interaksi antar siswa yang menunjukkan hal ini sangat membantu siswa tertentu yang mengalami kesulitan belajar. Penanaman pembelajaran siswa semacam ini sangat efektif, akan tetapi tetap diimbangi oleh kemauan anak tersebut, sehingga tidak terjadi kesalahan pemahaman atau benturan. Berikut ini rancangan kegiatan yang dapat diaplikasikan oleh guru, dalam

memberikan pembelajaran di sekolah melalui permainan tradisional.

Gaprek Kempung

Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan adalah permainan tradisional “*gaprek kempung*”. Permainan ini mempunyai nilai kompetitif dan hiburan. Kompetitif karena dalam permainan ini terdapat dua regu saling mengadu ketangkasan untuk berusaha menjadi pemenang. Hiburan karena selama permainan berlangsung, suasana riang menyelimuti jiwa anak-anak (Soemarso, 1983: 5). Permainan “*gaprek kempung*” merupakan permainan modifikasi dari *Boy-boyan*. Pada permainan *Boy-boyan* merupakan permainan untuk merobohkan menara.

Kabupaten Pati, Jawa Tengah memiliki permainan tradisional yang disebut dengan *Gaprek Kempung* (Depdikbud dalam Mahendra, 2005). Permainan ini dikenal di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda dengan alat yang berbeda, namun pada prinsipnya aturan permainannya sama. Di daerah Sunda misalnya, permainan ini dikenal dengan nama

Bebencaran. Di Daerah Sulawesi Selatan, permainan ini dikenal dengan nama *Boy-boyan* dan menggunakan tumpukan kaleng yang disusun sebagai targetnya (Cahyono, 2011).

Permainan *Gaprek Kempung* merupakan salah satu bentuk permainan tradisional, dimana tiap regunya minimal terdiri dari dua orang anak. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan dan pada umumnya dimainkan oleh anak usia 6-12 tahun (usia Sekolah Dasar). Peralatan yang dibutuhkan untuk memainkan *Gaprek Kempung* sangat sederhana, yaitu beberapa pecahan genting dan bola tenis. Jika bola tenis tidak ada, bola dapat diganti dengan kertas yang digulung sehingga berbentuk bola. Cara memainkan *Gaprek Kempung* adalah melempar bola ke arah tumpukan pecahan genting hingga tumpukan tersebut roboh. Kelompok yang dapat merobohkan tumpukan genting harus berlari dan menghindari lemparan bola kelompok lawan sembari menyusun kembali tumpukan pecahan genting seperti semula. Oleh karena itu, permainan ini hanya dapat dimainkan di tempat yang cukup luas. Pada

umumnya, anak-anak memainkan *Gaprek Kempung* di halaman rumah atau tanah lapang.

Permainan “*gaprek kempung*” dimodifikasi agar dapat melatih keterampilan memecahkan masalah pada siswa. Permainan “*gaprek kempung*” merupakan permainan tradisional yang dilakukan di luar ruangan dan secara berkelompok. Permainan “*gaprek kempung*” memungkinkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena dapat membangkitkan energi dan keterlibatan belajar peserta didik dan menjadi inovasi, karena belum adanya penelitian yang menggunakan permainan tradisional “*gaprek kempung*”.

Dalam permainan *gaprek kempung*, juga dapat menunjang perkembangan moral dalam konteks sosial. Perkembangan moral berhubungan dengan peraturan dan ketentuan tentang interaksi yang pantas dalam kelompok (Santrock, 2007). Hal ini tercermin pada saat anak berusaha bermain sesuai aturan dan melakukan permainan dengan tidak melanggar aturan yang

ditentukan sambil diawasi oleh lawannya.

Permainan ini terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok main dan kelompok jaga. Tugas kelompok main adalah merobohkan menara dari jarak tertentu. Sedangkan kelompok jaga bertugas dalam menjaga menara dan area batas permainan. Lapangan dibagi menjadi lima bagian yaitu bagian start, bagian menara dan bagian penjaga serta POS I dan POS II. Posisi para pemain berada pada bagian start. Sedangkan penjaga berada di belakang menara dan area perbatasan permainan. Pada permainan “*gaprek kempung*” menggunakan soal-soal dalam melatih keterampilan memecahkan masalah pada siswa. Hal ini berdasarkan teori pembelajaran kognitif, penggunaan pertanyaan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Pembelajaran yang didasarkan pada suatu permasalahan autentik dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa. Keterampilan memecahkan masalah membantu siswa menganalisis situasi dari suatu

permasalahan hingga menghasilkan suatu solusi yang bermakna dan mengajarkan siswa berpikir tingkat tinggi.

Prinsip dari permainan ini adalah saat salah satu regu sedang menumpuk target, regu yang memegang bola berusaha untuk mengganggu dengan melempar bola tenis ke salah satu regu yang menata target. Hadiah bagi pemenang, misalnya setiap anggota regu yang menang digendong oleh setiap anggota regu yang kalah menempuh jarak yang telah ditentukan. Jadi pada permainan ini kartu permainan didesain dalam bentuk soal permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

PENUTUP

Belajar adalah sama dengan melakukan suatu kegiatan yang berawal dari ketidaktahuan namun bertujuan untuk mengerti dan memahami suatu tujuan sehingga melakukan perubahan dari tidak tahu menjadi tahu. Sehingga proses belajar siswa diartikan suatu proses yang dilakukan siswa untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan

(*competencies*), keterampilan (*skills*), and sikap (*attitudes*). Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dan keturut sertaannya dalam pendidikan formal seperti di sekolah. Penanggung jawab dalam kegiatan proses belajar siswa adalah guru. Hal ini karena guru yang langsung memberikan kemungkinan bagi para siswa untuk belajar dengan efektif melalui pembelajaran. Guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa, supaya bisa melakukan sebagai aktivitas belajar secara efektif.

Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan yang mengandung kesenangan semata. Namun permainan tradisional dapat melatih kemampuan motorik anak, sikap anak, dan juga ketrampilan anak. Serta dapat membentuk karakter anak yang luhur. Dalam menerima sikap

perubahan sosial didalam masyarakat kita memang harus bersifat terbuka dan dinamis terhadap perkembangan zaman, perkembangan dunia IT. Ada sebuah garis-garis yang harus memisahkan kebudayaan asli dengan masuknya kebudayaan luar dalam era global saat ini. Perubahan sosial akan terjadi apabila masyarakat menerima masuknya perubahan itu sendiri, maka dari itu kita perlu yang namanya kesadaran sejak dini untuk menjaga dan melstarikan kebudayaan lokal masyarakat kita sendiri, kalau bukan kita yang menjaga kebudayaan tersebut, siapa lagi dan tidak akan menutup kemungkinan mudarnya permainan tradisional, sebagai salah satu contoh penulisan diatas, dapat terjadi bila kita sendiri tidak memelihara kebudayaan kita sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus. 2013. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Cahyono, N. 2011. Penerapan Permainan Tradisional Gebok dalam Mengajarkan Matematika. <http://permata-nusantara.blogspot.com>. Diakses tanggal 5 Februari 2015
- Efendi,A.2011.*Implementasi Kearifan Lingkungan Dalam Budaya Masyarakat Adat Kampung Kuta Sebagai Sumber Pembelajaran IPS*.jurnal edisi khusus no.2 ISSN 1412-565 X (online) (<http://www.Scholar.google.com>) diakses, 15 November 2015.
- Mahendra, A. 2005. Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik: Modul 5 Permainan Tradisional 2. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. http://file.upi.edu/Direktori/FPO/K/JUR._PEND._OLAHRAGA.pdf Diakses Tanggal 5 Februari 2015
- Sagala, Syaiful.2006.*Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Santrock, J.W. 2007. *Perkembangan Anak: Edisi Kesebelas Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Sapriya. 2009. Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja
- Siagawati, Moniqa. 2007. Mengungkapkan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam



Permainan Tradisional. Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas
Muhamadiyah Surakarta .

Soemantri. 2001. Menggagas
Pembaharuan Pendidikan IPS.
Bandung: PT. Remaja
Rosdakarya.

Toha, Muhammad, 2012.
Pengembangan Model
Permainan Tradisional Gaprek
Kempung dan Gobag Sodor
untuk Pembelajaran IPS Kelas
IV Sekolah Dasar. Tesis.
Malang: Universitas Negeri
Malang.