

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DAN BERORIENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK

Sekar Purbarini Kawuryan, Woro Sri Hastuti, & Supartinah
Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1, Yogyakarta
E-mail: sekarpurbarini@uny.ac.id

Abstract: *Development of Thematic Learning Model Based on Traditional Games and Scientific Approach Oriented.* This study aims to produce a prototype model of the traditional game based thematic learning and scientific-oriented approach. The method used is research and development (R & D). The subjects were teachers and students of class IV, and the headmaster of the city of Yogyakarta, Sleman and Bantul. Purposive sample was taken based on the curriculum used in schools, namely curriculum 2013. Data collection techniques using observation, interviews, documentary studies, literature, and the panel group discussion. The results showed that the component prototype design study model developed consists of: (1) theme, (2) subtema, (3) learning objectives, (4) the subject matter of traditional games related to the theme and subthemes in accordance with the basic competencies and indicators, (5) learning activities that mengintegrasikan traditional game nuanced thematic integrative, focused on the application of contextual, creative tasks, interactions participatory oriented scientific and active involvement, (6) media sources and diverse learning and contextual, and (7) the component assessment emphasizes the assessment process and results.

Abstrak: *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi Pendekatan Saintifik.* Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *prototype* model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach*. Metode yang digunakan adalah *research and development (R & D)*. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV serta kepala sekolah dari Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, dan Kabupaten Bantul. Sampel diambil secara *purposive* didasarkan pada kurikulum yang digunakan di sekolah, yaitu Kurikulum 2013. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi dokumentasi, studi pustaka, dan *panel group discussion*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen desain *prototype* model pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas: (1) tema, (2) subtema, (3) tujuan pembelajaran, (4) materi pokok tentang permainan tradisional yang dikaitkan dengan tema dan subtema sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, (5) kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional bernuansa tematik integratif, difokuskan pada aplikasi kontekstual, tugas kreatif, interaksi partisipatif berorientasi saintifik, dan keterlibatan aktif, (6) sumber dan media pembelajaran yang beragam dan kontekstual, serta (7) komponen penilaian yang menekankan penilaian proses dan hasil.

Kata kunci: *model pembelajaran tematik, permainan tradisional, scientific approach*

PENDAHULUAN

Masuknya budaya modern memiliki implikasi positif sekaligus negatif terhadap eksistensi permainan tradisional. Pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI) secara langsung maupun tidak langsung menjadi salah satu penyebab tergesurnya berbagai permainan tradisional yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Beberapa permainan masih ada yang tetap bertahan secara berkelanjutan karena eksistensinya masih dianggap relevan dengan kehidupan masyarakat. Akan tetapi banyak juga yang hilang dan diganti dengan permainan baru.

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan dunia anak yang diramaikan dengan fasilitas-fasilitas bermain berteknologi tinggi, mulai dari *video game*, *playstation*, sampai pada permainan yang bisa diunduh dengan mudah menggunakan *gadget* sejenis *ipad*, *tablet*, dan sebagainya. Permainan-permainan yang sudah disebutkan dikategorikan sebagai permainan mekanik yang bersifat rekreatif ilusi. Banyak kelemahan dari permainan tersebut, diantaranya aktivitas bermain yang dilakukan bersifat pasif, hanya memperoleh kesenangan, dan kurang merangsang perkembangan mental anak dalam proses interaksinya dengan lingkungan selama bermain. Hal itu bertolak belakang dengan fungsi permainan bagi anak yang salah satunya adalah sebagai kegiatan edukatif untuk membantu proses perkembangan psikis dan sarana sosialisasi bagi anak. Oleh karena itu anak-anak membutuhkan jenis permainan yang lebih terarah dan bersifat mendidik serta membantu anak dalam membentuk kepribadian.

Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli dan sesuai dengan tradisi budaya setempat. Hadisukatno (1970: 48) mengelompokkan permainan tradisional menjadi lima macam, yaitu sebagai berikut. Pertama, permainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa, misalnya: *pasaran*, *manten-mantenan*, *dhayoh-dhayohan*. Kedua, permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan, misalnya *gobag sodor*, *gobag bunder*, *bengkat*, *benthik uncal*, dan *jethungan*. Ketiga, permainan untuk melatih panca indra, misalnya: *gatheng*, *dhakon*, *macanan*, *sumbar-suru*, *sumbar-manuk*, *sumbar-dulit*, *kubuk*, *jirak*, *bengkat*, *pathon*, *dhekepan*. Keempat, permainan dengan latihan bahasa, misalnya: permainan anak dengan percakapan/cerita, permainan dengan teka-teki dan tebak-tebakan. Kelima, permainan dengan lagu dan irama, misalnya: *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *bibi tumbas timun*, *ancak-ancak alis*, *manuk-manuk dipanah*, *tokung-tokung*, *blarak-blarak sempal*, dan *dhemplo*.

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang penting untuk terus dilestarikan dan diinternalisasikan kepada para siswa sekolah dasar. Upaya ini dilakukan untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional dari desakan permainan modern yang serba canggih dan tentu jauh lebih menarik. Kelebihan yang dimiliki oleh permainan tradisional adalah lebih bersifat sosial, terlibat secara langsung dan emosional dengan teman lain, merasa saling membutuhkan, ekspresi keceriaan ketika bermain di alam bebas dan terbuka. Permainan tradisional juga memfasilitasi anak untuk sekaligus belajar nilai dan norma dalam masyarakat tertentu, seperti nilai sportivitas, nilai kedisiplinan, nilai tanggung jawab, nilai kesetiakawanan, nilai kegotongroyongan, dan nilai kejujuran.

Kajian mengenai permainan tradisional yang pernah dilakukan di antaranya oleh Widodo (2010), yang menganalisis kandungan pendidikan karakter dalam lagu dolanan anak. Beberapa nilai pendidikan karakter yang ditemukan adalah nilai religius, gotong royong dan kebersamaan, nilai kebangsaan, dan estetika. Bahkan nyanyian tersebut tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga mengandung pesan dan nilai-nilai budi pekerti. Kajian lain yang dilakukan menyoroti secara khusus mengenai permainan *engklek*. Permainan ini diteliti oleh Iswinarti (Venny Indria Ekowati, 2012). Iswinarti menemukan bahwa permainan *engklek* mempunyai nilai terapi bagi anak-anak. Nilai terapi tersebut (1) nilai deteksi dini anak yang bermasalah, (2) perkembangan fisik, (3) kesehatan mental, (4) *problem solving*, dan (5) nilai sosial.

Hasil penelitian Venny Indria Ekowati (2012) menemukan bahwa terdapat empat puluh satu jenis permainan tradisional Jawa dalam manuskrip *Dolanan Bocah Klaten*, diantaranya adalah *Kauman*, *Kothekan*, *Ki Lumpang Ki Lompong*, *Kubuk*, *Raton*, dan *Soyang-soyang*. Keenam permainan tradisional inilah yang dipilih sebagai basis materi dalam pengembangan *prototype* model pembelajaran tematik. Karakteristik dan cara memainkannya dapat dicermati dari uraian berikut.

1. *Kauman*

Permainan ini termasuk jenis permainan yang santai dan tidak ramai. Pada jaman dahulu, permainan *Kauman* tidak dilakukan di tanah pekarangan atau tanah lapang untuk menghindari gangguan suara anak-anak yang memainkan jenis permainan lain. Permainan ini sering disebut permainan *dhemit*/setan atau permainan *mbisu*/bisu. *Kauman* biasanya dimainkan pada malam hari saat bulan purnama. Permainan ini tidak memerlukan gerakan fisik yang berat dan tidak menyebabkan pertengkaran dengan teman.

Cara bermain:

- a. Anak-anak menghampiri temannya untuk diajak bermain *kauman* sambil berdendang
- b. Anak lain yang mendengarkan lagu tersebut, kemudian mencarinya untuk bermain bersama.
- c. Setelah berkumpul, dipilih satu anak sebagai kaum. Lima anak menjadi orang *kulonan*, dan lima anak lagi menjadi orang *wetanan*, bergandengan tangan.
- d. Apabila kaum berkata: *sar-sur kulonan*, salah satu anak di sebelah barat maju untuk membisiki kaum. Begitu juga ketika kaum berkata: *sar-sur wetanan*.
- e. Tiap perwakilan kelompok yang sudah disepakati maju menuju kaum.
- f. Apabila anak yang maju bukan yang disebutkan, kelompok tersebut kalah. Hukumannya menggendong kelompok lawan dengan jarak dua kelompok bolak-balik.

2. *Kothekan*

Permainan ini disukai oleh anak perempuan dan laki-laki, bahkan orang dewasa. *Kothekan* biasanya dimainkan di desa yang penduduknya menggantungkan hidup pada sektor pertanian. Biasanya dimainkan pada malam hari pada bulan purnama. Untuk suku bangsa Jawa yang berprofesi sebagai petani, *Kothekan* merupakan permainan yang sangat indah dan menjadi favorit. Permainan ini dianggap sebagai identitas atau ciri khas

suku bangsa Jawa (menampakkan rasa ke-Jawa-an). Permainan ini menggunakan alat, yaitu *lesung* dan *alu*. Lagu yang dimainkan, yaitu lagu wayangan seperti gamelan wayang kulit, lagu *kupu tarung*, dan lagu jathilan.

Cara bermain:

- a. Dimainkan oleh lima anak, yang masing-masing membuat suara sendiri-sendiri menurut bagiannya. Ha membuat suara dua macam, yaitu *thok* dan *thek*. Na membuat suara *dhung* (kadang-kadang dan tetap). Ca membuat suara *theruk*. Ra membuat suara *kempyang*. Ka membuat suara *dhung-dhung* (sering).
- b. Setiap anak memukul bagian-bagian *lesung* yang berbeda sesuai peraturan yang telah disepakati sehingga terdengar suara ramai dan nyaring.

3. *Ki Lumpang Ki Lompong*

Irama permainan ini lambat dan menggunakan lagu yang merdu. Permainan ini tidak dimainkan secara luas, hanya di daerah tertentu saja. Dimainkan pada pukul lima sore, atau pada waktu malam bulan purnama. Permainan dilakukan dengan oleh 7 anak dengan pembagian peran 5 anak menjadi perabot, sementara anak 1 *mentas* dan anak 1 lagi *gasangan*. Penentuan peran sesuai kesepakatan, dapat juga dilakukan pengundian.

Cara bermain:

- a. 5 anak yang menjadi perabot bergandengan tangan membentuk lingkaran. Posisi telapak tangan menghadap ke atas saling bersentuhan dan jari-jarinya masuk dalam sela-sela jari teman yang saling bergandengan.
- b. 1 anak berada di luar lingkaran disebut dengan *mentas*, sedangkan 1 anak lagi berada di dalam lingkaran disebut dengan *gasangan*. Anak yang *mentas* memegang batu yang disebut dengan *sengkang*.
- c. Anak *mentas* kemudian mengitari (arah harus ke kanan) perabot sambil berdendang.
- d. Saat berdendang dan berkeliling, anak yang *mentas* memasuk-masukkan *sengkang* pada gandengan tangan lima anak
- e. Setelah lagu berhenti, *gasangan* mulai mencari keberadaan *sengkang*
- f. Apabila tebakan *gasangan* benar, maka menang. Kemudian *gasangan* dan *mentas*, bergantian peran.
- g. Apabila tebakan salah, *gasangan* tetap melakukan tugasnya seperti semula.

4. *Kubuk*

Permainan ini dapat dimainkan dua orang anak, laki-laki dan perempuan. Jaman dahulu biasanya dimainkan pada bulan Mei atau Juni karena permainan ini menggunakan *bendha* yaitu sejenis buah pohon *kluwih* yang sedang musim pada bulan tersebut. Siapa yang mulai *ngubuk* dan nebak ditentukan oleh kedua anak. Banyaknya *bendha* tidak ditentukan.

Cara bermain:

- a. A ngubuk dulu dengan menengkurapkan tangan kiri di tanah karena di dalamnya akan diisi *bendha*. Tangan kanan menggenggam *bendha*, jumlahnya bebas. A kemudian menggerakkan tangan kanan sebagai persiapan untuk memasukkan *bendha* ke tangan kiri dan mengelabui lawan.
- b. *Bendha* yang berada di tangan kanan kemudian diletakkan di tangan kiri

- c. B menebak jumlah *bendha* yang berada di tangan kiri dengan tidak menyebutkan jumlah, hanya ganjil atau genap. Jika benar, A harus membayar 5 *bendha* kepada B. Begitu seterusnya.

5. *Raton*

Permainan ini merupakan favorit anak laki-laki yang berumur 8-14 tahun. Permainan ini populer dan dapat dimainkan kapan saja. Pagi, siang, dan malam pada waktu bulan purnama. *Raton* membutuhkan tempat yang luas untuk bermain. Bermain *Raton* membutuhkan tenaga yang kuat karena para pemainnya harus terus berlari. Anak yang dipilih sebagai ratu adalah yang paling unggul, pandai, dan terampil dalam segala hal. Permainan dilakukan minimal 4 anak (jumlah genap)

Cara bermain:

- a. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok. Satu orang berperan sebagai ratu sedangkan yang lainnya menjadi prajurit.
- b. Anak yang menjadi prajurit kemudian mencari pasangan antarkelompok untuk diajak bertanding (A melawan B).
- c. Masing-masing kelompok membuat lubang di tanah sebesar tungkai kaki berjarak sekitar 10 langkah dan saling berhadapan.
- d. Masing-masing prajurit saling menyentuh dan saling menangkis dada lawan. Prajurit yang tersentuh dadanya dianggap mati.
- e. Ratu yang membawa *gembung* berdiri di keratonnya saling berusaha melempar ke pihak lawan.
- f. Untuk menyasiasi anak yang terkena dadanya ditandai dengan kapur.
- g. Kelompok yang kalah dihukum untuk menggendong lawannya.

6. *Soyang-soyang*

Permainan ini dimainkan oleh tujuh orang anak perempuan berumur 13 tahun. Dimainkan di malam hari pada waktu bulan purnama. Tetapi dapat juga empat orang, dengan cara merangkap peran dalam permainan.

Cara bermain:

- a. Salah satu anak duduk bersila menghadap ke selatan, beberapa anak yang lain berdiri menghadap ke utara dengan jarak 15 langkah di belakang garis.
- b. Salah satu anak berperan sebagai orang tua yang sudah janda dan memiliki dua anak. Kedua anak ini akan digadaikan oleh ibunya yang miskin.
- c. Dua anak berjalan ke utara mendatangi kelompok anak yang lain berada di utara garis (ada yang berperan sebagai orang tua, janda seorang adipati yang kaya raya).
- d. Kedua pihak saling berkomunikasi dengan lagu.

Pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan permainan tradisional sebagai basis materi merupakan salah satu alternatif upaya yang ditawarkan untuk memfasilitasi siswa memiliki sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang baik. T. Raka Joni (1996: 3) mengartikan pembelajaran tematik sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pembelajaran tematik akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa otentik atau eksplorasi tema

menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam eksplorasi tema, siswa sekaligus belajar tentang proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak.

Sementara itu, Nana Syaodih Sukmadinata (2004: 197) lebih memandang pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran yang berfokus pada bahan ajaran. Bahan ajar disusun secara terpadu dan dirumuskan dalam bentuk tema-tema pembelajaran. Hampir sama dengan pendapat sebelumnya, Sukandi, dkk., (2001: 3), mengemukakan bahwa pembelajaran tematik pada dasarnya dimaksudkan sebagai kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi dari beberapa mata pelajaran dalam suatu tema. Berkaitan dengan hal ini, Alexon dan Nana Syaodih Sukmadinata (2010) telah melakukan penelitian serupa dengan kesimpulan sebagai berikut. Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya (MPTBB) terbukti secara signifikan lebih efektif meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal simultan dengan penguasaan materi pelajaran bila dibandingkan dengan model pembelajaran yang selama ini digunakan guru.

Penelitian ini berusaha mengembangkan sebuah model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dapat dibelajarkan secara tematik berorientasi *scientific approach*. *Scientific approach* yang dimaksud diharapkan mampu memberikan lima pengalaman belajar kepada siswa, yaitu mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi/mencoba (*experimenting*), menalar (*associating*), dan mengkomunikasikan (*communicating*). Sementara itu, tema yang digunakan sesuai dengan rincian tema kelas IV semester I yang sudah tertulis dalam Kurikulum 2013 dan yang mampu mengakomodasi permainan tradisional sebagai basis materi pengembangannya, yaitu tema Indahnyanya Kebersamaan.

Model pembelajaran tematik dalam penelitian ini dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran tematik, karakteristik siswa sekolah dasar yang menjadi subjek pembelajaran, disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, dan disertai dengan penambahan materi ajar tentang jenis-jenis permainan tradisional yang dimiliki masyarakat DIY. Cara ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan terkait dengan semakin terkikisnya eksistensi permainan tradisional, sekaligus dapat memantapkan pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas IV SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang mengadopsi dari model pengembangan versi Borg and Gall (1983: 775-776). Langkah-langkah penelitian & pengembangan serta teknik pengumpulan data yang telah dilakukan pada tahun pertama disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tahapan Penelitian & Pengembangan

R & D Cycle	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data
<i>Research and information collecting</i>	<input type="checkbox"/> Menggali pendapat dan pengalaman implementasi pembelajaran tematik dengan permainan tradisional yang pernah dilakukan guru dan siswa di kelas 4 <input type="checkbox"/> Mengamati pola pembelajaran tematik di sekolah <input type="checkbox"/> Mengamati fasilitas penunjang pembelajaran di kelas	<input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara terbuka <input type="checkbox"/> FGD
<i>Planning</i>	<input type="checkbox"/> Mengkaji karakteristik pembelajaran tematik <input type="checkbox"/> Mencermati ruang lingkup pembelajaran di buku guru dan buku siswa Kurikulum 2013 <input type="checkbox"/> mengidentifikasi tema, subtema, dan kompetensi dasar yang terdapat dalam Kurikulum 2013 <input type="checkbox"/> Menentukan permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik materi pada subtema yang dipilih	Studi pustaka
	Mengkaji model pembelajaran tematik dan implementasinya yang sudah dihasilkan dan dilakukan peneliti terdahulu	Studi dokumentasi
<i>Develop preliminary form of product</i>	<input type="checkbox"/> Menganalisis hasil survey lapangan, studi pustaka, dan studi dokumentasi <input type="checkbox"/> Mengembangkan perangkat pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional yang meliputi silabus, RPP, bahan ajar, instrumen penilaian, dan media pembelajaran <input type="checkbox"/> Membuat draft awal <i>prototype</i> model pembelajaran tematik <input type="checkbox"/> Memvalidasi <i>prototype</i> model yang dikembangkan kepada ahli materi, ahli pembelajaran, ahli kurikulum, ahli budaya, dan ahli media	<input type="checkbox"/> Studi pustaka <input type="checkbox"/> <i>Panel group discussion</i>
<i>Preliminary field testing</i>	Melakukan uji coba terbatas di satu sekolah	<input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara
<i>Main product revision</i>	Merevisi <i>prototype</i> model berdasarkan hasil uji coba terbatas	

Penelitian ini dilaksanakan di dua kabupaten dan satu kota di Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi prasurvei dilaksanakan di enam sekolah. Setiap kabupaten/kota dengan teknik *purposive sampling*, ditetapkan 2 SD yang dijadikan lokasi prasurvei dengan rincian Kota Yogyakarta 2 sekolah, Kabupaten Sleman 2 sekolah, dan Kabupaten Bantul 2 sekolah. Sekolah yang dipilih adalah SD yang memang masih ditetapkan oleh Kemdikbud untuk melanjutkan pelaksanaan Kurikulum 2013. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV di setiap sekolah bersangkutan.

Lokasi uji coba terbatas ditetapkan satu sekolah. Penetapan sekolah dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Pertimbangan yang digunakan peneliti dalam menetapkan sekolah tersebut adalah: (1) kesediaan, kesiapan, dan motivasi yang tinggi dari pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru kelas untuk bekerjasama dengan peneliti dalam pengembangan model pembelajaran tematik; (2) ketersediaan fasilitas sekolah yang memenuhi kebutuhan minimal untuk pengembangan model pembelajaran tematik.

Ada dua jenis data yang dihasilkan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan pada saat studi pendahuluan dan pengembangan model. Sementara data kuantitatif dihasilkan pada saat validasi model oleh ahli. Analisis data kualitatif dilakukan melalui penafsiran secara langsung, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, semua guru di enam sekolah tidak mengalami kesulitan dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun berdasarkan subtema yang harus dipelajari siswa setiap minggunya. Akan tetapi, terdapat sedikit perbedaan mengenai kebijakan sekolah dalam penyusunan RPP. Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah di Kabupaten Sleman dan Bantul menugaskan kepada guru kelas untuk bersama-sama dengan sekolah lain yang masih tergabung dalam kelompok kerja guru (KKG). Kurikulum 2013 telah menyediakan buku guru dan buku siswa. Hal ini membuat para guru merasa dimudahkan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran tematik. Para guru hanya memindahkan hal-hal yang telah dituliskan dalam buku tersebut, kemudian disesuaikan dengan format RPP yang telah disepakati oleh masing-masing kelompok sekolah. Studi dokumen yang dilakukan peneliti menemukan bahwa sama sekali belum ada pengembangan, khususnya dalam hal aktivitas belajar siswa, materi ajar, media pembelajaran, dan instrumen penilaian. Kondisi ini bertolak belakang dengan harapan Kurikulum 2013 yang sebenarnya memberikan ruang yang cukup luas bagi para guru untuk mengembangkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran tematik.

Pemerintah melalui Kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif berbasis sains (*scientific approach*) telah mengenalkan beberapa permainan tradisional pada siswa kelas IV SD. Salah satu kompetensi dasar PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) secara eksplisit sudah meminta siswa untuk mempraktikkan kombinasi gerak dasar permainan tradisional. Akan tetapi, pengenalan permainan tradisional tersebut masih terbatas pada tiga jenis permainan, yaitu *gobag sodor*, *benteng-bentengan*, dan *engklek*. Pengenalan juga hanya dilakukan oleh guru olah raga, guru kelas hanya bertugas untuk memberikan pengantar (apersepsi). Guru kelas dan guru olah raga di masing-masing sekolah mengemukakan bahwa

selama ini kurang ada koordinasi antara keduanya tentang pembelajaran dengan permainan tradisional tersebut. Selain itu, walaupun permainan tradisional yang sudah dituliskan dalam buku guru relatif sedikit, akan tetapi guru belum mengoptimalkan pengimplementasiannya. Bahkan, di salah satu sekolah karena kurangnya koordinasi dan tidak adanya diskusi, guru olahraga menyampaikan materi yang berbeda dengan subtema yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran tematik yang idealnya dilakukan secara holistik menjadi terkesan terpisah antarmata pelajaran yang masih terikat dalam satu tema.

Para guru di setiap sekolah juga menyatakan bahwa walaupun dalam buku sudah dituliskan juga tentang sumber belajar alternatif yang dapat dipilih, akan tetapi hal tersebut belum dimanfaatkan secara optimal. Sebagai contoh, permainan tradisional *dakon*. Oleh karena tidak tersedia perlengkapan *dakon*, guru pun belum berusaha mengganti perlengkapan yang dibutuhkan tersebut dengan benda lain yang terdapat di sekolah dan mudah diperoleh. Hal yang sama dialami oleh permainan *egrang*. Walaupun ada sekolah yang sudah memberikan tugas kepada siswa untuk menyiapkan perlengkapan permainan dengan membawanya sendiri dari rumah, tetapi di sekolah lain tugas semacam ini belum dilakukan. Uraian di atas menunjukkan bahwa terdapat kendala yang dialami oleh para guru dalam mengembangkan pembelajaran tematik. Penelitian ini berusaha mengatasi permasalahan tersebut dengan cara mengembangkan *prototype* model pembelajaran tematik. Permainan tradisional yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran sesuai dengan penjelasan pada bagian sebelumnya terdiri atas 6 permainan. Keenam permainan tersebut adalah *kauman*, *kotheakan*, *ki lumpang ki lompong*, *kubuk*, *raton*, dan *soyang-soyang*. Permainan ini tidak memerlukan media dan sumber belajar yang rumit, baik dalam hal penyiapan maupun penggunaannya. Permainan dapat dilakukan oleh semua siswa dengan guru, tanpa membedakan peran sebagai guru kelas atau guru olah raga. Permainan tradisional yang diintegrasikan juga mampu mengakomodasi beberapa mata pelajaran yang telah diikat dalam tema Indahnya Kebersamaan dengan subtema Bersyukur atas Keberagaman. Berdasarkan kajian teoretis, hasil prasurvei, dan hasil diskusi dengan guru-guru yang menjadi subjek penelitian, maka dikembangkanlah desain *prototype* model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* sebagaimana dapat dicermati dalam bagan di bawah ini.

Tema	:	Indahnya Kebersamaan
Subtema	:	Bersyukur atas Keberagaman
Tujuan Pembelajaran:		Memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan bermain yang mendidik dan terarah, serta menguasai materi pembelajaran sesuai tema, sub tema, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional.
Materi Pokok	:	Permainan tradisional yang dikaitkan dengan tema dan subtema sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensinya.
Kegiatan Pembelajaran	:	<ol style="list-style-type: none"> Pendahuluan merupakan tahapan kegiatan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya Inti merupakan tahapan kegiatan pengintegrasian permainan tradisional bernuansa tematik integratif dan difokuskan pada aplikasi kontekstual dan tugas kreatif. Penutup merupakan tahapan kegiatan refleksi yang meliputi review pembelajaran yang telah dilakukan, penyimpulan, dan tindak lanjut
Sumber dan Media Pembelajaran	:	Sumber dan media pembelajaran yang relevan dengan materi, mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator. dan terkait dengan permainan yang dilakukan sebagai

Bagan 1. Desain Awal *Prototype* Model Pembelajaran Tematik berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi *Scientific Approach*

Desain awal yang telah dilengkapi dengan silabus dan RPP kemudian divalidasi oleh ahli. Ahli materi memberikan skor rerata 3,8 (sangat baik), ahli kurikulum 3,7 (sangat baik), ahli pembelajaran 3,7 (sangat baik), ahli budaya 3,7 (sangat baik), dan ahli media 3,8 (sangat baik). Beberapa saran yang diberikan oleh para ahli tersebut sudah diakomodasi oleh peneliti. Ahli materi menyarankan untuk menambahkan kelengkapan model yang berupa buku saku bagi siswa. Ahli kurikulum dan ahli pembelajaran menyarankan untuk menyusun langkah permainan tradisional yang terperinci menjadi bagian tersendiri, tidak menjadi satu dengan langkah pembelajaran yang tertulis dalam RPP. Ahli budaya dan ahli media menyarankan untuk memberikan pesan moral kepada siswa tentang makna nilai-nilai budaya yang telah dipelajari dengan cara bermain dan menggunakan benda budaya sebagai medianya.

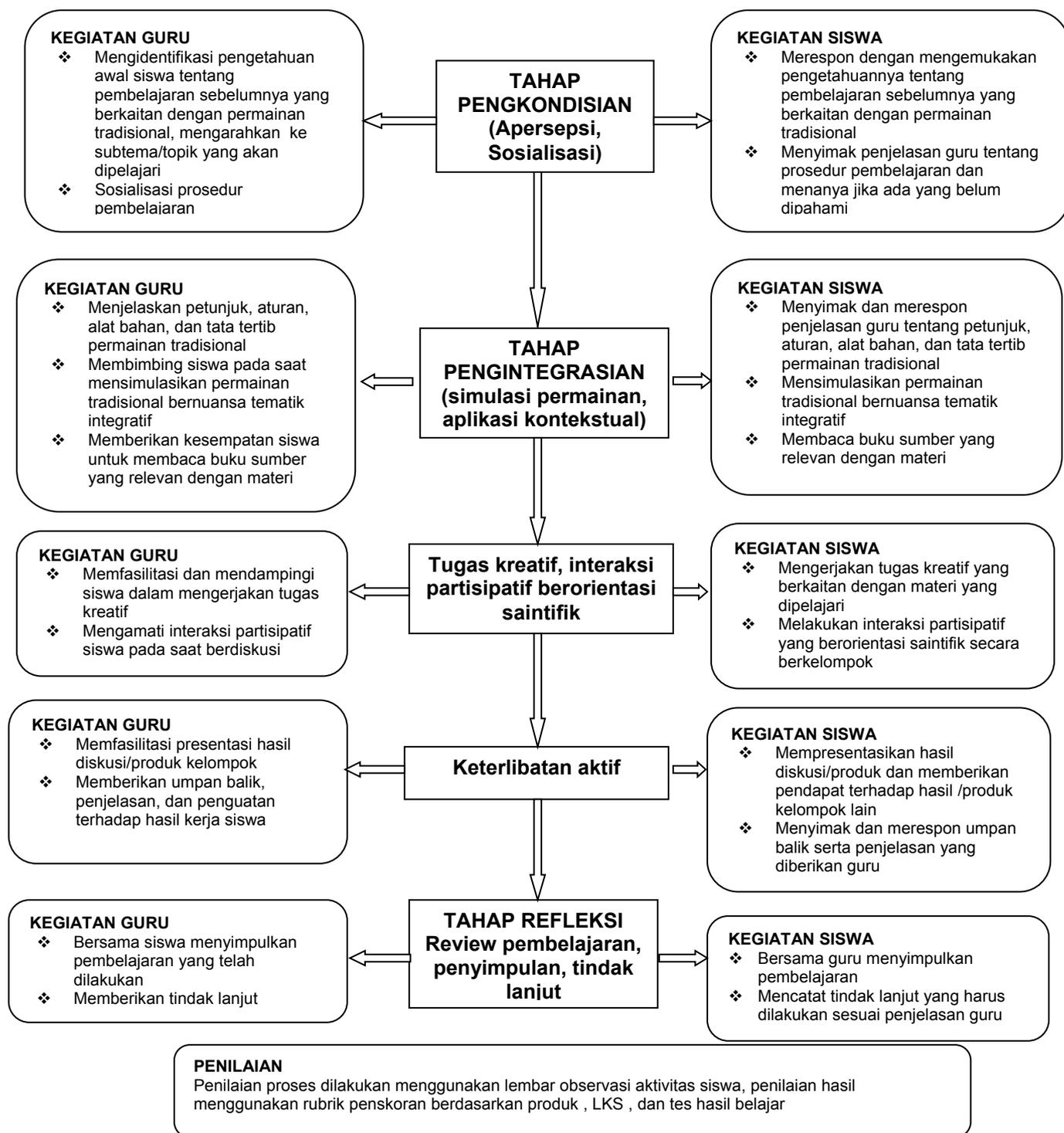
Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas terhadap desain awal *prototype* model yang dirancang dapat memfasilitasi siswa menguasai materi pembelajaran sesuai tema, sub tema, kompetensi dasar dan indikator serta sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional. Uji coba bertujuan untuk mengembangkan desain awal *prototype* model yang telah dihasilkan. Uji coba terbatas dilaksanakan dalam dua putaran. Penentuan banyaknya putaran dilakukan berdasarkan keberhasilan guru dalam mengimplementasikan *prototype* model sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil uji coba terbatas ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan *prototype* model pembelajaran dan bagan implementasinya.

Hasil pengembangan uji coba terbatas mengalami perubahan dibandingkan draf awalnya, khususnya pada kegiatan dan sumber serta media pembelajaran. Perubahan tersebut antara lain adalah kegiatan pendahuluan dan inti pembelajaran mengandung langkah yang lebih spesifik. Kegiatan pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan permainan tradisional. Pada kegiatan inti, terjadi pengembangan, baik pada interaksi partisipatif berorientasi saintifik, dan keterlibatan aktif. Sementara itu, sumber dan media pembelajaran yang digunakan juga lebih spesifik dikaitkan dengan semua alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional.

Siswa yang menjadi subjek uji coba merespon positif ketika belajar dengan model yang dikembangkan. Respon positif ini nampak dari antusiasme pada saat mengerjakan semua aktivitas pembelajaran yang dirancang secara interaktif partisipatif berorientasi *scientific approach*. Pengintegrasian permainan tradisional bernuansa tematik integratif yang difokuskan pada aplikasi kontekstual juga mampu melibatkan semua siswa secara aktif. Penggunaan media pembelajaran yang beragam dan kontekstual mampu memfasilitasi siswa menguasai materi pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai produk yang dihasilkan siswa selama proses pembelajaran yang memuaskan.

Tema	:	Indahnya Kebersamaan
Subtema	:	Bersyukur atas Keberagaman
Tujuan Pembelajaran	:	Memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan bermain yang mendidik dan terarah, serta menguasai materi pembelajaran sesuai tema, sub tema, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional.
Materi Pokok	:	Permainan tradisional yang dikaitkan dengan tema dan subtema sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensinya.
Kegiatan Pembelajaran	:	<ol style="list-style-type: none"> Pendahuluan merupakan tahapan kegiatan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan permainan tradisional, selanjutnya diarahkan ke subtema/topik yang akan dipelajari Inti merupakan tahapan kegiatan pengintegrasian permainan tradisional bernuansa tematik integratif dan difokuskan pada aplikasi kontekstual, tugas kreatif, interaksi partisipatif berorientasi saintifik, dan keterlibatan aktif. Penutup merupakan tahapan kegiatan refleksi yang meliputi review pembelajaran yang telah dilakukan, penyimpulan, dan tindak lanjut
Sumber dan Media Pembelajaran	:	Buku siswa, bahan ajar pengayaan, gambar dan <i>puzzle</i> peninggalan sejarah, botol, gelas piala, air, tongkat kayu, biji-bijian, makanan tradisional, buah-buahan, buku zig-zag, peluit, mahkota karton, berlian kertas, bola plastik, bendera kertas, pemukul dan bola kasti
Penilaian	:	

Bagan 2. Desain *Prototype* Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi *Scientific Approach* Setelah Uji Coba Terbata



Bagan 3. Prosedur Implementasi *Prototype Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi Scientific Approach*

Prototype model pembelajaran tematik seperti yang telah dikembangkan tersebut sesuai untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar, karena tingkat perkembangannya yang masih berada dalam tahap operasional konkrit. Anak-anak melihat segala sesuatu berdasarkan situasi nyata yang ada di sekitarnya. *Thematic instruction is based on the*

idea that people acquire knowledge best when learning in the context of a coherent "whole", and when they can connect what they're learning to the real world (Funderstanding, 2011). Instruksi tematik didasarkan pada gagasan bahwa orang memperoleh pengetahuan terbaik ketika belajar dalam konteks yang koheren "utuh," dan ketika mereka dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari ke dunia nyata. Berkaitan dengan hal ini, perkembangan anak sebagian besar bergantung pada manipulasi dan interaksi aktif dengan lingkungan (Slavin, 2006: 31). Pembelajaran yang menghubungkan situasi nyata di lingkungan sekitar siswa akan menghasilkan pembelajaran bermakna. Dikatakan demikian karena dengan pengalaman langsung siswa akan memahami konsep yang sedang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep yang telah dipahami.

Permainan tradisional sebagai basis materi dalam *prototype* model yang dikembangkan diadaptasi dari permainan tradisional asli yang terdapat dalam manuskrip dolanan bocah. Dalam konteks ini, adaptasi dimaknai sebagai proses. *As a process, of creation and of reception, other aspects have to be considered. Adapters are first interpreters and then creators* (Hutcheon, 2006: 18). Langkah-langkah permainan tradisional yang sudah diuraikan di bagian terdahulu diinterpretasi dan dikreasi oleh peneliti dengan mempertimbangkan materi yang dipelajari, alokasi waktu yang tersedia, karakteristik siswa, dan karakteristik pembelajaran tematik. Karakteristik yang dimaksud di sini adalah: (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran sesuai minat dan kebutuhan siswa, dan (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Puskur, 2006: 6)

Prototype model pembelajaran yang dikembangkan juga disesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan faktual di lapangan dengan menekankan dua tujuan utama. Tujuan tersebut bukan hanya memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan bermain yang mendidik dan terarah, tetapi juga menguasai materi pembelajaran sesuai tema, subtema, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional. Kedua tujuan tersebut memegang posisi yang sama pentingnya.

Prototype model pembelajaran tematik berorientasi *scientific approach* ini selaras dengan harapan Kurikulum 2013 yang disiapkan untuk mencetak generasi masa depan dan mengantisipasi perkembangan jaman (Sisdiknas, 2012b). Melalui pendekatan itu, diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik. Siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya sukses menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya (Sisdiknas, 2012c). Insan Indonesia yang *think globally act locally* tersebut tidak akan terwujud tanpa adanya pengembangan kemampuan secara holistik dan memberikan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan secara

berimbang ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan menerapkan pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* melalui lima aktivitas utama (*observing, questioning, experimenting, associating, communicating*)

SIMPULAN

Prototype model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* yang dikembangkan bertujuan memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan bermain yang mendidik dan terarah, serta menguasai materi pembelajaran sesuai tema, sub tema, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional. Komponen desainnya terdiri atas: (1) tema, (2) subtema, (3) tujuan pembelajaran, (4) materi pokok tentang permainan tradisional yang dikaitkan dengan tema dan subtema sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, (5) kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional bernuansa tematik integratif, difokuskan pada aplikasi kontekstual, tugas kreatif, interaksi partisipatif berorientasi saintifik, dan keterlibatan aktif, (6) sumber dan media pembelajaran yang beragam dan kontekstual, serta (7) komponen penilaian yang menekankan penilaian proses dan hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Y. (1980). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Alexon & Nana, S, S. (2010). *Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Budaya Lokal* . Yogyakarta: Jurnal Cakrawala Pendidikan, Juni 2010, Th. XXIX, No. 2.
- Borg, Walter, dkk. (1983). *Educational Research : An Introduction Fourth Edition, New York : Longeman*.
- Funderstanding, (2011), Thematic Instruction, [Online]. Diakses dari: www.funderstanding.com/educators/thematic-instruction/
- Hadisukatno, S. (1970). *Permainan Kanak-kanak sebagai alat Pendidikan*. Buku Peringatan Taman Siswa 30 tahun 1922-1952. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Nana, S, S. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Yayasan Kusuma Karya Bandung.
- Pusat Kurikulum. (2006). *Panduan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang, Depdiknas.
- Sisdiknas. (2012-b). Tidak Menghapus Mata Pelajaran, kemdikbud.go.id/kemdikbud/uji-publik-kurikulum-2013-3.
- Sisdiknas. (2012c). Uji Publik Kurikulum 2013: Penyederhanaan, Tematik-Integratif, www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/uji-publik-kurikulum-2013-1.
- Sukandi, dkk. (2001). *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.

- Slavin, Robert E. 2006, *Educational Psychology, Theory and Practice Eight Edition*, New York: Pearson.
- T. Raka Joni. (1996). *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Depdikbud.
- Venny, I, E. (2012). *Analisis Budi Pekerti dalam Manuskrip Dolanan Bocah Koleksi Museum Sanabudaya Yogyakarta*. Laporan penelitian, tidak diterbitkan.
- Widodo. (2010). *Lelagon Dolanan Anak dan Pendidikan Karakter*.