

Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Tradisional (Cublak-cublak Suweng) untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di MI/SD

Alisia Zahro'Atul Baroroh

Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Negeri Islam K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Korespondensi penulis: azahroatulbaroroh@gmail.com

Abstract : Learning media are tools that assist in teaching and learning activities, helping teachers represent concepts that cannot be conveyed through words or sentences alone. Through a playful approach, this article proposes visual-based learning media in the form of a traditional game (cublak-cublak suweng) in an engaging and enjoyable manner for students. The article discusses the benefits of the traditional game (cublak-cublak suweng) as a learning resource. By combining conventional learning with elements of play, this method is expected to increase students' interest in learning media and deepen their understanding of fundamental scientific concepts. The research method used in this study is descriptive qualitative. The methodology aims to gain a deeper understanding of visual-based learning media in the form of the traditional game (cublak-cublak suweng). In this study, the researcher used several data collection techniques, including observation, interviews, and documentation.

Keywords: Traditional Games, Cublak-cublak Suweng, Learning Media.

Abstrak : Media sumber belajar adalah alat bantu yang berfungsi untuk kegiatan belajar mengajar dan media yang membantu guru dalam mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Melalui pendekatan bermain, artikel ini mengusulkan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan tradisional (cublak-cublak suweng) dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Artikel ini membahas manfaat permainan tradisional (cublak-cublak suweng) sebagai media sumber belajar. Dengan memadukan pembelajaran konvensional dengan elemen permainan, metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap media pembelajaran serta memperdalam pemahaman mereka akan konsep-konsep ilmiah yang mendasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metodologi penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan tradisional (cublak-cublak suweng). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Cublak- cublak Suweng, Media Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Tujuan utama adanya pendidikan yang diberikan pada peserta didik sekolah dasar merupakan pondasi utama bagi pertumbuhan dan perkembangan, karena pada masa ini perlu mendapatkan stimulasi positif sebagai wadah dari perkembangan dasar-dasar kepribadian, kemampuan cara berpikir, kecerdasan, kemandirian dan keterampilan bersosialisasi terhadap lingkungan. Semakin pesatnya kemajuan teknologi di era modern ini dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam mengenal dan melestarikan permainan tradisional, karena anak zaman sekarang cenderung lebih menguras tenaga, membutuhkan teman dengan jumlah banyak dan membutuhkan tempat yang luas sedangkan dengan bermain gadget lebih praktis terkesan menarik dan tidak membutuhkan tenaga.

Strategi yang diperlukan dalam mengembangkan proses pembelajaran salah satunya melalui kegiatan bermain kooperatif. Bermain kooperatif adalah permainan yang dilakukan oleh sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Efek dari bermain kooperatif menunjukkan bahwa anak yang tumbuh dengan sering bermain, secara sosial ia lebih aktif, lebih kreatif, lebih kaya akan kosa kata, lebih lancar dalam berbicara, dan lebih bahagia dalam menjalankan tugas-tugasnya jika dibandingkan dengan anak yang tidak bermain (Wardany dkk, 2016)

Melalui permainan tradisional diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak yang mengutamakan rasa saling bekerja sama antara satu dengan yang lain. Anakanak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan, termasuk kemampuan bekerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya (Yudiwinata dan Handoyo 2014).

Salah permainan yang mengutamakan sikap saling bekerja sama ialah permainan cublak-cublak suweng. Permainan cublak-cublak suweng mempunyai beberapa kemampuan, yakni ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas, kerja sama, strategi, dan wawasan serta setiap kemampuan ini memiliki nilai berupa bintang masing-masing sesuai levelnya. Kemampuan ketangkasan mendapat bintang dua, kemampuan kepemimpinan mendapat bintang tiga, kemampuan kreativitas mendapat bintang dua, kemampuan kerja sama mendapat empat, kemampuan strategi mendapat bintang tiga, dan kemampuan wawasan mendapat bintang dua. (Fad, Aisyah. 2014)

Penelitian ini merupakan penelitian berdasarkan *study literature* yang menggunakan metode kualitatif deskriptif. Jenis data dari penelitian ini digunakan dalam penulisan data sekunder yang berasal dari buku, dan terbitan berkala ilmiah yang berkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional cublak-cublak suweng. Dari proses penyusunan penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menganalisis sumber penyebab masalah, kemudian menentukan solusi pemecahan masalah dengan studi banding terhadap yang digunakan. Kemudian, pada tahap akhir penulisan dapat menarik kesimpulan dari pembahasan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah penelitian eksperimental dengan menggunakan rancangan penelitian “Factorial PretestPosttest Design”. Penelitian ini dapat menunjukkan hubungan sebab akibat dan memiliki validitas yang dapat dipertanggungjawabkan (Zainuidin, 2000). Tahapan kegiatan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Perencanaan, dalam tahapan ini ada beberapa kegiatan;
 - 1) Observasi proses Kegiatan Belajar Mengajar di beberapa Sekolah Dasar.
 - 2) Mengkaji ulang proses review yang dilakukan oleh guru di sekolah untuk mengukur daya ingat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah diberikan.
 - 3) Mengkonsep media pembelajaran yang menarik dan efektif, mampu melibatkan kemampuan siswa secara optimal.
- b. Merencanakan Program Tindakan. tahap ini adalah tahap dimana personal penelitian ini mulai menyusun waktu pelaksanaan penelitian, pembuatan media, kegiatan-kegiatan terstruktur, teknik implementasi dan evaluasi
- c. Tahap Pembuatan Media. Mulai dari sketsa kasar bentuk media hingga proses cetak dan finishing.
- d. Tahap Uji Coba Media. Implementasi media pembelajaran di beberapa sekolah sesuai dengan jadwal yang direncanakan.
- e. Evaluasi Akhir. Membuat laporan akhir dan artikel dan menyampaikannya kepada semua pihak yang terkait.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metodologi penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan tradisional (cublak-cublak suweng). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang menggunakan pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan tradisional (cublak-cublak suweng).

Wawancara dilakukan dengan siswa untuk mendapatkan insight dan pemahaman lebih lanjut tentang pengalaman mereka dalam pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan tradisional (cublak-cublak suweng). Dokumentasi digunakan untuk merekam dan menyimpan data yang relevan, seperti foto atau video kegiatan pembelajaran.

Metode kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan tradisional (cublak-cublak suweng). Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali pandangan, pengalaman, dan persepsi siswa secara rinci. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan tradisional

(cublak-cublak suweng) dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan modal utama yang harus dimiliki setiap manusia, karena pendidikan termasuk bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Hal ini sejalan dengan pembawaan manusia yang memiliki potensi kreatif dan inovatif dalam segala bidang kehidupannya (Sudarwan 2010). Dunia pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan terutama dalam segi perubahan dan kemajuan, tentu saja proses perubahan dan kemajuan tersebut banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah adanya pengaruh perubahan dalam landasan pendidikan yang digunakan. Tanpa adanya landasan maka pendidikan tidak akan mempunyai pijakan atau pondasi yang kuat untuk menopang pengembangan kegiatan pendidikan.

Pemerintah menetapkan kebijakan dalam butir-butir Arah Kebijakan Pendidikan Nasional bidang Pendidikan Dasar dan Menengah dengan melakukan pembaruan dan pemantapan sistem pendidikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar guru (pendidik) maupun siswa (yang dididik) memiliki kualitas yang optimal dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Kebijakan pendidikan nasional sangat penting perannya di dalam melindungi dan memberikan pengawasan terhadap kegiatan pendidikan agar dapat berjalan sesuai dengan rencana untuk mencapai tujuan seperti yang diharapkan.

Dinas Pendidikan melakukan berbagai Upaya untuk meningkatkan mutu Pendidikan dengan cara:

- a) Meningkatkan kualitas *pre-service training*, dengan mengfokuskan pada kegiatan pembelajaran dan penguasaan kegiatan pembelajaran dan penguasaan dalam praktek mengajar.
- b) Memperbaiki sistem rekrutmen guru dan tenaga kependidikan melalui seleksi terhadap calon guru dan tenaga kependidikan dengan melakukan kerjasama antara LPTK dan Pemerintah Daerah setempat.
- c) Meningkatkan kualitas *in-service training* dengan memberikan kebebasan sekolah untuk menyelenggarakan up grading guru melalui LPTK dan lembaga profesional lainnya.

- d) Memperdayakan forum- forum professional guru maupun kepala sekolah sebagai wadah dalam berdiskusi mengenai permasalahan Pendidikan dan pengajaran yang dihadapi.
- e) Kualitas dan mutu pendidikan dasar akan dasar yang menuntut untuk menjadi lebih baik dengan adanya perubahan zaman yang terjadi, baik secara nasional maupun global.

Kualitas Pendidikan di Indonesia belum mampu menghasilkan secara optimal karena persaingan Sumber Daya Manusia (SDM). Kualitas tenaga pendidik yang kurang sadar akan pentingnya pembaharuan kualitas dan strategi mengajar.

Munculnya sebuah permasalahan yang berkembang di lingkungan masyarakat bahwa proses belajar itu identik dengan buku dan menulis, secara tidak sadar telah menurunkan kreatifitas tenaga pendidik selama ini untuk mengeksplorasi sistem pengajaran yang dinamis dan efektif. Sehingga, banyak keluhan yang disampaikan berbagai pihak bahwa sistem pengajaran di sekolah dasar seringkali lebih menekankan sistem metode (ceramah) dalam kelas, hal ini membuat sistem pengajaran yang terlalu membosankan dan monoton. Salah satu penyebab kurangnya kiat guru untuk membangun sebuah hubungan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar dan kurangnya pengetahuan guru tentang pengembangan dan kegunaan media pembelajaran alternatif.

Media sumber belajar adalah alat bantu yang berfungsi untuk kegiatan belajar mengajar. Media atau alat bantu bisa menjadi alat untuk membantu guru dalam mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan media belajar. Bahkan media diakui dapat memberikan umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima (*acceptable*), guru dapat merangsang minat belajar siswa.

Salah satu Upaya untuk merangsang minat belajar siswa dengan melakukan uji coba media pembelajaran menggunakan permainan-permainan tradisional sederhana. Hal ini dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu permainan tradisional adalah permainan cublak cublak suweng. Cublak-cublak Suweng adalah sebuah lagu/tembang dolanan yang dinyanyikan untuk mengiringi sebuah permainan anak, cublak-cublak suweng merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Sejarah permainan ini, kaitannya dengan penciptaan lagu/tembang Cublak-cublak suweng yang berasal dari Walisongo, tokoh penyebar agama Islam di Pulau Jawa. Oleh karena itu permainan Cublak-cublak suweng

memiliki makna filosofi yang dalam karena merupakan salah satu media yang digunakan Walisongo dalam dakwah menyebarkan Islam di Nusantara.

Permainan Cublak-Cublak Suweng dapat dilakukan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Dalam permainan ini, anak-anak bisa bernyanyi sambil melakukan gerakan sederhana. Permainan tradisional ini bisa dilakukan oleh banyak orang. Permainan ini bisa dilakukan di mana saja, tidak memerlukan tempat khusus. Cublak-Cublak Suweng dimainkan sambil menyanyikan lagu dengan judul sama (Suratinem 2023)

Permainan Cublak-Cublak Suweng akan dimulai dengan melakukan undian untuk menentukan anak yang bertugas jaga atau mencari harta tersembunyi. Harta ini dilambangkan dengan kerikil atau biji-bijian yang disembunyikan di tangan pemain. Tugas pemain yang jaga adalah menemukan harta tersebut. Nantinya, anak-anak lain akan duduk melingkar dan bergandengan tangan tanpa putus, mereka bernyanyi sambil memindahkan harta tersebut ke tangan anak lain. Setelah lagu selesai, anak yang jaga harus menebak di mana hartanya. Jika anak yang jaga bisa menebak dengan tepat, maka anak yang menggenggam harta akan mendapatkan posisi jaga. Demikian seterusnya hingga permainan dirasa sudah cukup. Permainan ini mengajarkan anak untuk jujur, tidak egois, taat, dan bisa bekerja sama. Dalam proses permainan berlangsung anak-anak akan menyanyikan lagu cublak-cublak suweng tersebut. Berikut teks lagu Cublak-Cublak Suweng:

Cublak-cublak suweng, suwenge teng gelenter

Mambu ketundhung gudel, Pak Empo lera lere

Sapa ngguyu ndhelikake

Sir-sir pong dhele kopong (3x)

Lirik lagu cublak-cublak suweng pada umumnya terlihat sangat sederhana. Akan tetapi, jika diamati lebih mendalam, lirik yang terkandung dalam lagu dolanan cublak-cublak suweng banyak memiliki makna. Lirik lagu tersebut memperkuat nilai budaya bangsa. Lagu dolanan merupakan salah satu bentuk karya sastra Jawa yang digunakan anak-anak untuk bermain. Lagu dolanan dirasa memiliki makna estetik, musikal dan kultural. Dari segi musikal, lirik dan iramanya berkaitan dengan perkembangan musikalitas anak. Dari segi kultural lagu dolanan dapat memberikan ajaran kepada anak agar disiplin, menjaga harmoni dengan alam, sesama manusia dan orang tua. Mengajarkan lagu dolanan merupakan alternatif untuk mengatasi modernisasi yang umumnya menjauhkan anak untuk memiliki moral yang baik (Triyono, 2000:12).

Permainan ini mengandung makna yang dalam. Berikut makna lagu Cublak-cublak suweng:

- Cublak-cublak suweng
Cublak suweng artinya tempat suweng. Suweng adalah anting perhiasan wanita Jawa. Jadi, cublak-cublak suweng artinya tempat harta berharga. Suweng (suweng, sepi, sejati) atau harta sejati.
- Suwenge teng gelenter
Suwenge teng gelenter = suweng berserakan. Harta sejati itu berupa kebahagiaan yang ada dan berserakan disekitar manusia.
- Mambu ketundhung gudhel
Mambu (baunya), ketundhung (dituju), gudhel (anak kerbau). Maknanya orang berusaha mencari harta sejati. Bahkan orang-orang bodoh (diibaratkan Gudhel) mencari harta dengan penuh nafsu ego, korupsi dan keserakahannya, dengan tujuan untuk menemukan kebahagiaan sejati.
- Pak empo lera-ler Pak empo (laki-laki tua ompong), lera lere (bingung/menengok kanan kiri). Orang-orang bodoh itu diibaratkan seperti orang tua ompong yang kebingungan. Meskipun hartanya berlimpah, tetapi itu harta palsu bukan harta sejati atau kebahagiaan. Mereka kebingungan karena dikuasai oleh hawa nafsu keserakahannya sendiri.
- Sopo ngguyu ndhelikake
Sopo ngguyu (siapa tertawa) ndhelikake (dia yang menyembunyikan). Lirik tersebut menggambarkan bahwa barang siapa bijaksana, dialah yang menemukan tempat harta sejati. Dia adalah orang yang tersenyum-sumeleh dalam menjalani setiap keadaan hidup sekalipun berada di tengah-tengah kehidupan orang-orang yang serakah.
- Sir pong dele kopong Sir (hati nurani) dan pong dele kopong (kedelai kosong),
Artinya di dalam hati nurani yang kosong. Maknanya bahwa untuk sampai kepada tempat harta sejati orang harus melepaskan diri dari kecintaan pada harta benda duniawi, mengosongkan diri, rendah hati tidak merendahkan sesama, serta senantiasa memakai rasa dan mengasah tajam hati nuraninya.

Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, yang melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, Permainan cublak-cublak suweng juga dapat membentuk berbagai kepribadian, dan memiliki tujuan seperti diatas. Karena pola permainan ini mengajarkan kebersamaan, bertanggung jawab, serta

menciptakan rasa senang ketika bermain. Karakter tanggung jawab bisa terbentuk dari permainan ini karena dalam prosesnya cublak-cublak suweng. Hal ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial.

Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang sering mengedepankan permainan individu, dimana anak-anak akan berkonsentrasi untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, video game atau play station. Para pakar psikologi menyebutkan, bahwa permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik. Permainan cublak cublak suweng menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan visualisasi eye catching, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar.

Dalam sebuah riset psikologi pendidikan disebutkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami Bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang dilakukan dengan praktek langsung mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan.

Dengan media pembelajaran cublak- cublak suweng ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting.

4. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi menempel pada berbagai aspek kehidupan. Bagi masyarakat perkotaan, tentu sudah tidak asing lagi dengan pembaharuan teknologi yang terus datang. Dari orang tua, orang dewasa, sampai anak-anak sekalipun sudah dapat merasakan efek dari kemajuan teknologi tersebut. Anak-anak yang dulunya menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman di ruangan terbuka nampaknya sudah jarang sekali terlihat. dengan perlembangan tersebut membuat permainan tradisional kurang diminati sebagai permainan yang dimainkan anak-anak. Dari nilai-nilai kearifan lokal pada dolanan anak cublak-cublak suweng, seperti tujuan diciptakannya permainan ini, makna pada gerakan, lirik lagu, dan strategi permainan. Dengan dilakukannya studi pustaka mengenai dolanan anak cublak-cublak suweng, diharapkan memberikan manfaat untuk masyarakat, guru-

guru, dan para orang tua untuk mengenalkan permainan ini kepada anak-anak. Sehingga terjadi keseimbangan untuk anak-anak dalam mengenal permainan modern dan tradisional, serta sebagai sarana untuk melestarikan permainan tradisional cublak-cublak suweng di tengah gempuran arus teknologi yang sangat pesat, agar warisan dari Sunan Giri yang sarat nilai ini dapat terus tersampaikan ke generasi-generasi yang akan datang agar tidak tergerusnya permainan tradisional dari permainan anak-anak yang sering dilakukan.

Dengan dilestarikannya permainan ini selain untuk perkembangan anak permainan tradisional harus dilestarikan supaya tidak dilupakan dan ditinggalkan di era sekarang ini. Permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat yang dapat diambil seperti, kecakapan dalam berpikir, melatih motorik atau gerak tubuh, melatih emosional pemain. dari pelestarian dan perkembangan anak yang dilihat dari permainan ini memiliki berapa jenis mulai banyak sekali jenisnya, seperti permainan fisik, permainan yang menguras banyak energi, permainan yang mengandalkan keuntungan atau hoki, permainan yang menggunakan otak, dan masih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Danim, S. (2010). *Pengantar kependidikan*. Alfabeta.
- Ervanda, Y. d. (2020). Permainan tradisional cublak-cublak suweng dari Provinsi Yogyakarta dan pembentukan karakter tanggung jawab pada peserta didik MI/SD di Indonesia. *Journal of Primary Education*.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*. Cerdas Interaktif.
- Suratinem, E. (2023). *Mengukir nilai karakter melalui tembang dolanan anak*. Pusat Pengembangan Penelitian Indonesia.
- Wardany, dkk. (2016). Aktivitas bermain kooperatif meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak. *FKIP Universitas Lampung*, 1–9.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma*, 02(3). Universitas Negeri Surabaya.