

ISBN 978-602-71858-07



PROSIDING

MUSYAWARAH DAN SEMINAR NASIONAL

**ASOSIASI JURUSAN/PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
(AJPBSI)**

**“Peran Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya
untuk Meningkatkan Mutu Sumber Daya Manusia dalam
rangka Menyongsong Indonesia Emas”**

**Surakarta
24-25 Oktober 2014**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
serta Program Magister dan Doktor
Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret**

PROSIDING MUSYAWARAH DAN SEMINAR NASIONAL

ASOSIASI JURUSAN/PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

© Prodi. Sarjana/Magister/Doktor Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Cetakan, Desember 2014

Editor : Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M.Pd.

Dr. M. Rohmadi, M.Hum.

Rancang Sampul : TIM Redaksi

Tata letak : TIM Redaksi

Penyunting : Chafit Ulya, M.Pd.,



Diterbitkan atas kerjasama Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Program Magister dan Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret

ISBN : 978-602-71858-07

Dilarang mengcopy atau memperbanyak
sebagian atau seluruh isi dari prosiding
tanpa seizin tertulis dari Penyusun atau Penyelenggara.

DAFTAR ISI

MAKALAH UTAMA

PERMENDIKBUD 49/2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN TINGGI SERTA
KEBIJAKAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJAMINAN MUTU PERGURUAN
TINGGI

Illah Sailah 3

PENGEMBANGAN KURIKULUM PROGRAM DOKTOR PENDIDIKAN BAHASA
INDONESIA (SEBUAH ALTERNATIF)

Sarwiji Suwandi 13

IMPLEMENTASI KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA DALAM
KOMPETENSI UTAMA KURIKULUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA
DAN SASTRA INDONESIA

Endry Boeriswati 25

PENGEMBANGAN KURIKULUM KKN

Khairil Ansari 43

IMPLIKASI PENERAPAN KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA
DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM DIKTI

Djoko Saryono 51

MAKALAH PENDAMPING

MENULIS ARTIKEL SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN MENULIS DI
PERGURUAN TINGGI

Abdul Hasim 65

PENILAIAN INTEGRATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Adnan 69

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT
DIVISIONS* (STAD) DAPAT MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS
PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA 2013/2014 STKIP PGRI PACITAN

Agoes Hendriyanto 74

SURVEI ASESMEN BERBASIS GURU DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA <i>Pujiati Suyata, Agus Widyantoro, Suhardi</i>	245
PEMBELAJARAN MEMBACA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KURIKULUM 2013 <i>Purwati Zisca Diana</i>	249
PENGEMBANGAN BUKU TEKS MENULIS CERITA (TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS PENDIDIKAN BUDI PEKERTI) UNTUK SISWA SD KELAS IV DI SURAKARTA <i>Retno Winarni</i>	254
PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI ALTERNATIF TEKNIK PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS BUDAYA DI SEKOLAH DASAR (HASIL OBSERVASI DI SD IMMERSION PONOROGO) <i>Ririen Wardiani</i>	260
DESAIN BUKU TEKS BAHASA INDONESIA DAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARANNYA <i>Sayama Malabar</i>	265
ANALISIS KRITIS TERHADAP EKSISTENSI BAHASA DAERAH MAKASAR SEBAGAI MUATAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR KOTA MAKASSAR PASCA IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 <i>Sitti Rabiah</i>	269
RELEVANSI MATERI KURIKULUM 2013 PEMINATAN MAPEL BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DENGAN KURIKULUM PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA FKIP UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA <i>Slamet</i>	277
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGAPRESIASI PUISI KONTEMPORER MELALUI PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) PADA SISWA KELAS XII ILMU SOSIAL-1 SMA BATIK 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2013/ 2014 <i>Sri Suwarni</i>	281
PENGEMBANGAN BUKU TEKS MENULIS UNTUK PROGRAM PRODI PGSD BERBASIS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL <i>St, Y. Slamet</i>	288

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI ALTERNATIF TEKNIK PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS BUDAYA DI SEKOLAH DASAR (HASIL OBSERVASI DI SD IMMERSION PONOROGO)

Ririen Wardiani
STKIP PGRI Ponorogo
ririen_wardiani@yahoo.com

Pembelajaran tematik di SD merupakan pembelajaran yang menyesuaikan dengan pola pikir anak yang bersifat holistik. Pemberian pengalaman yang utuh membuat anak bisa menerimanya dengan mudah. Keterpaduan dalam permainan tradisional itu tampak pada upaya yang menghubungkan mata pelajaran yang terpisah menjadi kemasan yang mengikat dalam satu kesatuan yang utuh. Aktivitas permainan tradisional yang menyenangkan mampu menyajikan keterhubungan itu secara natural. Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang merupakan wahana penggalian nilai kearifan lokal bisa dijadikan alternatif pembelajar yang berbasis budaya yang mampu menyajikan pembelajaran tematik yang *meaningfull*, pembelajaran yang bermakna sesuai harapan yang terkandung dalam Kurikulum 2013.

Kata kunci: permainan tradisional, pembelajaran tematik, berbasis budaya

Thematic learning in elementary school is learning to adjust the child mindset which is holistic. Giving whole experience makes the child can take it with easily. The activities traditional games are looked effort to join the new subjects which are separated into packaging that binds in one unity. The fun activitis in traditional manner are able to present the linkage by naturally. Values contained in the traditional game is manner to discoverthe local wisdom which can be used as alternative to culture-based learners. That is appropriate with our expectation which present meaningfull thematic learning in Curriculum 2013.

Keywords: traditional games, thematic learning, culture-based

A. Pendahuluan

Respon di balik Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) sangat beragam. Kelemahan atau kekurangan K-13 sampai detik inipun masih diperbincangkan. Terlepas dari sebuah kekurangan atau kelemahan, keputusan pemerintah itu mari dianggap sebagai panduan yang aplikasi di lapangan sangat bergantung kecerdasan setiap satuan pendidikan untuk menutupi kekurangan tersebut. Tiap satuan pendidikan memang harus cermat menerjemahkan kemauan dari K-13 tersebut, dengan berpegang pada acuan tujuan pendidikan yang telah digariskan bersama dalam UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berpegang pada ketentuan itu tiap satuan pendidikan dapat mengeksplorasi dan mengelaborasi demi tercapainya tujuan pendidikan yang merupakan penentu keberhasilan sebuah bangsa.

Pendidikan nasional tidak bisa terpisahkan dari kebudayaan. Pendidikan nasional merupakan wahana terwujudnya peri kehidupan berbangsa dan bernegara yang berbudaya. Menurut Semiawan (1993:3), dalam konteks yang luas pembangunan sistem pendidikan nasional “merupakan suatu pendekatan budaya untuk meningkatkan pengalaman belajar manusia secara kreatif menjadi bermanfaat bagi kehidupan manusia pada umumnya, masyarakat Indonesia khususnya”. Esensi dari pandangan tersebut menyatakan bahwa pendidikan merupakan saluran penting dalam kebudayaan. Pemahaman akan nilai-nilai peninggalan kebudayaan nenek moyang, bagaimana kualitas budaya, bagaimana kualitas

manusia ditentukan oleh mutu pendidikannya.. Pendidikan memungkinkan manusia mampu menafsir dunia dan mengubah dunia.

Permainan tradisional yang merupakan salah satu kekayaan budaya dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di SD. Tulisan ini akan membahas bagaimana permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam kemasan pembelajaran yang menyenangkan. Ini merupakan hasil pengalaman mengobservasi pembelajaran di SD Immersion Ponorogo, dalam menerjemahkan pembelajaran tematik yang berbasis budaya. Tujuan paparan ini memantik para guru untuk menginovasikan pembelajaran tematik dengan menggali kearifan lokal yang merupakan kekayaan budaya.

B. Permainan Tradisional sebagai Teknik Pembelajaran Berbasis Budaya

Permainan tradisional adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan yang beredar secara lisan dalam anggota kelompok tertentu, berbentuk tradisional, dan diwarisi secara turun temurun serta mempunyai banyak variasi. Oleh karena folklore, maka sifat atau ciri permainan tradisional sudah tua usianya, tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang mengalami perubahan nama dan bentuk meskipun dasarnya sama. Konsep di atas merupakan konsep yang istilah Danandjaya (1997; 171) disebut permainan rakyat. Setiap bangsa umumnya mempunyai permainan rakyat. Pengembangan permainan rakyat ini terutama permainan rakyat anak-anak dikembangkan secara lisan, dan pengembangannya tidak melalui orang tua ataupun guru di sekolah.

Berdasarkan perbedaan sifat permainan, maka permainan tradisional atau permainan rakyat (*folk games*) dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Roberts, Arth, dan Bush (1959; 597) dalam Danandjaya (1997; 171) memaparkan bahwa perbedaan permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding adalah bahwa yang untuk bermain biasanya untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi sedangkan bermain untuk bertanding kurang mempunyai sifat itu. Permainan untuk bertanding biasanya mempunyai sifat terorganisasi, kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit dua orang, mempunyai kriteria siapa yang menang atau yang kalah, dan mempunyai aturan yang telah disepakati. Lebih jauh Roberts dan Sutton Smith (1971; 466) dalam Danandjaya (1997; 171) membagi permainan bertanding dapat pula dibagi ke dalam permainan bersifat fisik, bersigat, siasat, dan bermain yang bersifat untung-untungan.

Penelitian tentang permainan tradisional telah banyak dilakukan seperti telah dilakukan oleh Iswinarti (2013) yang memanfaatkan permainan tradisional untuk nilai terapeutik, Nur Haerani (2013) yang menganalisis pendidikan karakter dalam permainan tradisional. Playplus dalam bukunya *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Tim Playplus 2014; 8) berusaha menghimpun semua permainan tradisional anak Indonesia. Karya kolektif dari berbagai *voullenteer* yang tergabung dalam Playplus mendata terdapat 60 jenis permainan tradisional anak yang dikemas dengan memberi pengantar, nilai permainan, perlengkapan permainan, dan cara bermain.

Melihat dari asal-usul, sifat, dan cara bermain, tentu saja permainan tradisional ini mempunyai fungsi dan manfaat. Danandjaya (1997; 181) menjelaskan fungsi yang menonjol dari permainan tradisional ini adalah fungsi rekreatif, kegaitan yang menyenangkan. Selain itu fungsi yang lain adalah sebagai media belajar, fungsi pedagogi, dan fungsi mengambil hati para roh-roh halus. Secara singkat dalam halaman yang sama Danandjaya merujuk pandangan Roberts dan Sutton Smit (1991; 4) mengatakan bahwa fungsi yang hakiki dari keseluruhan fungsi adalah menyiapkan anak-anak kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat orang dewasa.

Berdasarkan pada sifat, ciri dan fungsi tersebut di atas, permainan tradisional sangat strategis menjadi teknik pembelajaran. Hal ini mengingat permainan tradisional mempunyai

banyak nilai positif yang terintegrasi baik secara sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Permainan tradisional sangat potensial menstimulasi baik secara emosi, bahasa, kognitif, motorik, moral spiritual, dan sosial. Sebagai produk budaya, permainan tradisional sangat tepat untuk digunakan sebagai alternatif teknik pembelajaran yang berbasis budaya.

C. Pembelajaran Tematik

Berdasarkan K-13 pembelajaran di tingkat SD menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Model pembelajaran terpadu Forgarty (1991) dalam Indrawati (2009; 19) mengungkapkan terdapat 10 level atau bentuk kurikulum terpadu. Yang perlu digarisbawahi bagaimanapun bentuk terpadu tersebut utamanya pembelajaran tematik terpadu menekankan pembelajaran yang holistik atau utuh tak terpisah-pisah. Pembelajaran tematik terpadu ini secara filosofis dipengaruhi oleh aliran filsafat progresif yang berpegang pada pandangan bahwa yang terpenting dalam pembelajaran ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang natural, dan memperhatikan pengalaman siswa. Pandangan filsafat konstruktivistik memandang bahwa pembelajaran itu merupakan pengalaman yang langsung dirasakan oleh siswa. Pengetahuan diperoleh dengan mengalami sendiri. Pandangan humanisme menekankan bahwa setiap siswa mempunyai keunikan sendiri dalam memproses pengetahuannya.

Landasan psikologi alam pembelajaran tematik berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Landasan ini lebih menekankan bahwa kedalaman dan keluasan isi atau materi pelajaran atau pengalaman yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa serta bagaimana siswa memelajarinya. Secara yuridis pembelajaran tematik ini berdasarkan kebijakan yang mengatur perlindungan anak (UU No 23 tahun 2002) dan kebijakan tentang sistem pendidikan nasional (UUNo 20 tahun 2003).

Pembelajaran tematik terpadu secara singkat dapat dikatakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centers Learning*), menekankan pada pengalaman langsung, mata pelajaran dipadukan sehingga tidak tampak terdapat pemisahan antarmata pelajaran, sesuai dengan kebutuhan, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan pembelajaran yang menyenangkan (Hosnan, 2014; 364-368).

D. Mengemas Pembelajaran Tematik melalui Permainan Tradisional

Menjadikan permainan tradisional sebagai alternatif teknik pembelajaran secara aplikatif memerlukan pengemasan skenario pembelajaran yang jelas. Berikut dipaparkan hasil observasi yang dilakukan terhadap pembelajaran di kelas 2 SD Immersion yang menggunakan permainan tradisional dalam mengaplikasi pembelajaran berdasarkan K-13. Berdasarkan pembelajaran 2 dalam tema 2 dan subtema 2 diperoleh data pembelajaran sesuai dengan pemetaan indikator diperoleh fokus pembelajaran yang diintegrasikan adalah Bahasa Indonesia, PPKn, matematika dan PJOK. Berhubung PJOK diajar oleh guru mata pelajaran, pembelajaran tematik yang diintegrasikan hanya pada fokus ke Bahasa Indonesia, PPKn, dan matematika. Indikator yang akan dicapai pada fokus Bahasa Indonesia (1) menceritakan berbagai aktivitas bermain di lingkungan rumah, (2) menulis cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di rumah teman dengan memperhatikan penggunaan EYD. Indikator fokus PPKN (1) menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan bersama teman dalam keberagaman kegemaran atau hobi, (2) memberikan bantuan kepada teman yang berbeda jenis kelamin, kegemaran dan sifat (karakter). Indikator fokus Matematika (1) menyebutkan kalimat perkalian dari susunan benda yang diatur menurut baris dan kolom dengan hasil kurang dari 100, (2) membuat gambar yang bersesuaian dengan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian.

Pelaksanaan pembelajaran dengan memilih dua permainan tradisional yaitu 'bekel' dan 'dakon'. Waktu yang dibutuhkan 210 menit. Secara rinci kegiatan pembelajaran tampak di bawah ini.

NO	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>Guru mengawali dengan salam dan doa serta bersama siswa mendata temannya yang tidak hadir beserta belajar pada pagi hari ini.</p> <p>Guru mengawali dengan menceritakan kalau akan diajak untuk bermain dengan permainan tradisional. Secara natural menumbuhkan rasa senang dan terlibat dalam pembelajaran guru mengajak bernyanyi lagu <i>Padang Bulan</i> yang sering dinyanyikan saat bermain dengan permainan tradisional.</p> <p>Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan sepanjang satu hari ini sebagai pemaparan tujuan mengapa guru mengajaknya bermain dengan permainan tradisional.</p>	<p>5 menit</p> <p>5 menit</p>
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Kegiatan diawali dengan mengenalkan 4 permainan tradisional yakni permainan 'bekel', 'dakon', 'petak umpet', dan 'engklung' yang akan dimainkan. Menayai siswa apakah mereka sudah mengenal dan tahu cara bermain, serta menanyai permainan apa yang ingin mereka mainkan. Berdasarkan kesepakatan bersama mereka memilih hanya 2 permainan yang disepakati untuk bermain yakni 'bekel', dan 'dakon'.</p> <p>Kegiatan pembelajaran tematik dengan teknik permainan tradisional ini diawali dengan pembagian kelompok sesuai permainan tradisional yang dipilih. Mereka bermain sesuai dengan kelompok masing-masing. Lima menit awal digunakan untuk menjelaskan dan menyiapkan alat permainannya. Sepuluh menit berikutnya mereka bermain sesuai kelompoknya. Setelah itu mereka mengerjakan <i>worksheet</i> matematika yang telah disediakan sesuai indikator matematika yang akan dicapai yakni perkalian. Kegiatan ini dilakukan kurang lebih selama 15 menit dengan pendampingan bagi mereka yang belum bisa. Menggunakan alat permainan 'dakon' dan 'bekel' itu mereka bisa menghitung perkalian tersebut. Setelah selesai mereka berganti bermain dengan kelompok yang lain. Yang telah memilih 'dakon' ganti bermain 'bekel'. Kegiatan yang mengesankan ada beberapa siswa yang tidak bisa bermain. Namun dengan pendekatan dan pendampingan mereka bisa melakukan. Kegiatan berikutnya tetap sama dengan 2 permainan tersebut untuk mencapai indikator Bahasa Indonesia yakni membuat cerita narasi bagaimana permainan 'dakon' dan 'bekel' tersebut dilakukan, serta fokus pembelajaran PPKn dengan mengisi <i>worksheet</i> yang berisi kasus bagaimana cara mengatasi keberagaman keinginan siswa yang memilih permainan dan memilih teman dalam kelompoknya.</p>	<p>10 menit</p> <p>60 menit</p> <p>Kali 3 fokus pembelajaran yakni matematika, Bahasa Indonesia, serta PPKn</p> <p>Kegiatan ini memakan waktu kurang lebih 180 menit</p>
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>Kegiatan penutup dengan menggunakan refleksi. Membahas langsung masalah yang muncul yakni berbedanya pilihan permainan dan pelanggaran atas aturan kesepakatan yang telah</p>	10 menit

dibuat. Memberikan kegiatan pengayaan dengan melakukan kegiatan permainan itu dengan temannya, dengan saudara, serta orangtuanya di rumah.	
--	--

Penerapan permainan tradisional membuat seluruh komponen perkembangan pada diri anak tampak terlihat. Perkembangan emosional, bahasa, motorik, sikap, pengetahuan, spiritual, dan sosial setiap anak muncul saat mereka bermain, belajar, mengerjakan *worksheet*, dan menyikapi masalah yang muncul secara langsung dan natural.

E Penutup

Kandungan nilai permainan tradisional sangat sarat pendidikan karakter, pengetahuan dan keterampilan. Permainan tradisional merupakan produk budaya yang sangat adiluhung yang patut diperkenalkan dan dibudayakan. Penggunaan permainan tradisional merupakan upaya mengangkat kearifan lokal untuk diperkenalkan pada anak di saat dampak kemajuan zaman dengan permainan budaya modern seperti video games, permainan yang menggunakan media internet yang lebih cenderung individualis. Bermain hakikatnya memberikan pengalaman langsung (*experience learning*), membuat siswa aktif (*active learning*), belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Berangkat dari saratnya nilai-nilai positif permainan tradisional ini sangat potensial digunakan untuk mengemas pembelajaran yang menyenangkan seperti yang diamanatkan Kurikulum 2013.

Daftar Pustaka

- Danandjaya, James. 1997. *Folklore Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Indarwati, 2009. *Model Pembelajaran terpadu di Sekolah Dasar untuk Guru SD*. Jakarta: PPPTIPA.
- Iswinarti, 2013. *Nilai-nilai Terapeutik Permainan Tradisional Engklek pada Anak Usia Sekolah Dasar*. journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/1290/1074 diakses 14 Oktober 2014.
- Kemendikbud. 2014. *Buku Guru Tema 2 Bermain di Lingkunganku*. Jakarta: Kemendikbud.
- Nur, Haerani. 2013. "Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Indonesia". *Jurnal Pendidikan Karakter* Tahun III, Nomor 1, Februari 2013.
- Semiawan, C. R. 1993. "Peningkatan mutu pendidikan melalui pembelajaran aktif dan bermakna" dalam Semiawan, C. R. dan T. Raka Joni. *Pendekatan Pembelajaran: Acuan Konseptual Pengelolaan Kegiatan Belajar-Mengajar*. Jakarta: Konsorsium Ilmu Pendidikan