

FILOSOFI PERMAINAN TRADISIONAL KARACI DAN INTEGRASI DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI

Susilawati

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samawa

e-mail: Susi68923@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Karaci berbasis permainan tradisional. Metode penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar validasi ahli model dan lembar validasi ahli perangkat pendukung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi faktual pembelajaran ekonomi belum memiliki kreativitas dalam menciptakan inovasi-inovasi baru khususnya inovasi pengembangan model berbasis lokal untuk mengurangi tingkat kebosanan dan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, keberadaan siswa yang sering ribut dapat mengganggu proses kegiatan belajar mengajar. Filosofi yang terkandung dalam permainan tradisional Karaci meliputi nilai-nilai religius, disiplin, sportif, kerja keras, ketangkasan/ketepatan, percaya diri, hiburan, toleransi, tanggung jawab, kompetisi dan penghargaan sesuai dengan nilai-nilai pendidikan karakter bangsa. Sementara itu, hasil pengembangan validasi model setelah dilakukan evaluasi kualitatif menunjukkan kategori layak. kemudian validasi ahli perangkat pendukung menunjukkan kelayakan model setelah divalidasi oleh ahli model dengan kategori layak. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,56 dan nilai kelayakan model di atas nilai kelayakan produk minimal $3,4 < 3,56 < 4,2$. Sehingga hasil validasi ahli model dan ahli perangkat pendukung model pembelajaran ekonomi berbasis permainan tradisional Karaci layak digunakan sebagai model pembelajaran.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Permainan Tradisional, dan Karaci.

ABSTRACT

This study aims to develop a traditional game-based Karaci learning model. The research method uses a Research and Development (R&D) approach. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, and documentation. The research instrument was obtained by using model expert validation sheets and supporting device expert validation sheets. The results of this study indicate that the factual conditions of economic learning do not yet have creativity in creating new innovations, especially local-based model development innovations to reduce students' boredom and boredom in the learning process. In addition, the presence of students who are often noisy can disrupt the process of teaching and learning activities. The philosophy contained in Karaci's traditional games includes religious values, discipline, sportsmanship, hard work, dexterity/accuracy, confidence, entertainment, tolerance, responsibility, competition and awards according to the values of national character education. Meanwhile, the results of developing model validation after conducting a qualitative evaluation show that the category is feasible. then the validation of supporting device experts shows the feasibility of the model after being validated by a model expert with a feasible category. The average score obtained is 3.56 and the feasibility value of the model above the product feasibility value is at least $3.4 < 3.56 < 4.2$. So that the results of the validation of model experts and experts supporting the economic learning model based on traditional Karaci games are suitable for use as learning models.

Key word: Learning Models, Traditional Games, and Karaci.

PENDAHULUAN

Secara substansial, kearifan lokal adalah nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Nilai-nilai yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah laku sehari-hari masyarakat setempat. Karena itu, sangat beralasan jika dikatakan bahwa kearifan lokal merupakan entitas yang sangat menentukan harkat dan martabat manusia dalam komunitasnya (Filosofi et al., 2021). Keberadaan masyarakat sebagai sumber nilai-nilai lokal tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar atau materi ajar. Pada umumnya, proses pendidikan belangsung terlalu formal mengakibatkan siswa cenderung kejenuhan di dalam kelas. Hal ini disebabkan karena pendidik masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional dan kurangnya modifikasi serta perbaikan pada perangkat pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang dapat dipedomani oleh guru dan peserta didik didalam proses pembelajaran.

Kearifan lokal merupakan nilai yang diyakini dalam suatu masyarakat menjadi acuan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat ditemui dalam semboyan, konsep, pepatah, nyanyian, kitab-kitab kuno, tradisi, dan cara masyarakat lokal memenuhi kebutuhan hidupnya. (Di et al., 2020). Karaci merupakan aktivitas olahraga yang difungsikan untuk menyalurkan potensi/kemampuan kemanusiaan secara konstruktif, seperti menguasai agresifitas, jiwa kompetisi dan sebagainya. Penyaluran ini dilakukan dengan melakukan kerja sama dengan pelaku lain untuk membentuk suatu pertandingan dan atau ketergantungan dan mencapai tujuan bersama lawan bukan disikapi sebagai individu/kelompok yang dihinakan tetapi disikapi sebagai teman bermain/pertner untuk membentuk *tournament* bersama. Jadi di dalam kompetisi terdapat aturan yang disepakati sebagai norma yang menjamin kelancaran, ketertiban dan suatu peranan.

Menurut Aries Zulkarnaen (2015), Permainan karaci adalah permainan keras sehingga pemainnya harus kuat tahan pukulan yang bertubi-tubi. Pukulan bertubi-tubi dalam bahasa Samawa disebut *Karaci*. Itulah sebabnya permainan ini disebut permainan *Bakaraci* yang berarti saling memukul secara bertubi-tubi dengan rotan. permainan ini menggunakan alat berupa *We* yaitu rotan atau kayu khusus sepanjang + 1 m untuk memukul yang ujungnya agak berbonggol, *Empar* yaitu tameng terbuat dari kulit menjangan/rusa, dengan rangka dari kayu dan bambu, berdiameter sekitar 1 m dan *Pabulang* yaitu pembalut kepala dan tubuh pemain, berbentuk rompi tebal seperti kasur-tipis.

Model pembelajaran ekonomi berbasis permainan tradisional *karaci* yang dikembangkan selaras dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan fungsi mental lebih tinggi untuk pengembangan konsep, penalaran logis dan pengambilan keputusan (Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, 2014). Selain itu, juga sejalan dengan teori Bruner yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. (Hawa, 2014). Teori Pembelajaran Kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan fakta dalam kehidupan yang dihadapi oleh peserta didik. CTL lebih menekankan rencana kegiatan kelas yang dirancang oleh guru (Donni Juni Priansa, 2019 : 273). *Student-Centered Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. *Student Center Learning (SCL)* merupakan metode pembelajaran yang memberdayakan peserta didik menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran berlangsung (Hafita et al., 2021).

Berdasarkan hasil presurvey menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Model pembelajaran berbasis permainan tradisional belum pernah digunakan oleh guru dikarenakan belum adanya model pembelajaran berbasis permainan tradisional. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan salah satu jenis permainan tradisional Sumbawa yakni *karaci* agar dapat memperkaya suatu model pembelajaran berbasis permainan tradisional. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Permainan Tradisional Karaci di MAN 2 Sumbawa.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. Pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Subjek

penelitian adalah guru, siswa dan pakar budaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti ialah wawancara, observasi dan analisis dokumen. Penilaian tingkat kelayakan produk dianalisis menggunakan pendekatan acuan penilaian yang dikembangkan oleh Widoyoko (Ismail, 2019 :4) yaitu ahli perangkat pendukung pembelajaran direkapitulasi dengan menghitung masing-masing-masing indikator menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Indikator

HASIL DAN PEMBEHASAN

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru ekonomi dapat disimpulkan bahwa kondisi faktual pembelajaran ekonomi di kelas X IPS yaitu: (1) Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum K-13. (2) Kelengkapan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Silabus. (3) Penggunaan waktu pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu belajar. (4) terdapat kesejangan antara siswa yang aktif dan pasif. (5) Model pembelajaran yang sering digunakan adalah *Discovery Learning*. (6) Siswa yang sering ribut di kelas dapat menyebabkan terganggunya proses KBM. (7) kurangnya inovasi atau pengembangan model pembelajaran terhadap kearifan lokal.

Adapun filosofi yang terdapat dalam permainan karaci kemudian diintegrasikan ke dalam pembelajaran ialah (1) Religius. Pemain sebelum memulai pertandingan melakukan do'a sebagai bentuk pengharapan dan kepercayaan kepada sang pencipta. Selain itu, dalam *karaci* terdapat *lawas* yang berisikan do'a. Nilai religious terintegrasi dalam proses pembelajaran seperti kegiatan berdoa sesuai kepercayaan sebelum memulai pembelajaran. (2) Disiplin Bagi pelaku *karaci*, mereka hendaknya disiplin terhadap aturan yang ditentukan oleh wasit penyela. Nilai ini terintegrasi dalam proses pembelajaran seperti menjaga ketertiban, dan patuh pada aturan dan ketentuan yang ada selama proses pembelajaran. (3) Sportif. Peserta *karaci* merupakan dua orang laki-laki dewasa dan melakukannya dengan cara yang sportif sehingga menghindari adanya kecurangan. Nilai ini terintegrasi dalam pembelajaran bahwa setiap siswa harus bersikap jujur dan sportif. (4) Kerja keras. Sebelum melakukan pertandingan peserta berlatih dan mempersiapkan diri sebaik mungkin sebelum pertandingan, Peserta dituntut mengenai *empar* (tameng) lawan dalam waktu yang cepat dan tepat. Nilai ini terintegrasi dalam sikap sungguh-sungguh dalam belajar. (5) Ketepatan dan kecepatan. *Karaci* merupakan sebuah permainan pertarungan, dimana salah satu point inti dalam penilaiannya yakni kecepatan dan ketepatan pemain mengenai *empar* (tameng) lawan. Nilai ini terintegrasi dalam sikap tepat waktu mengumpulkan tugas. Ketepatan dan kecepatan dapat dilihat pada sintak tahap *ngumang*. (6) Hiburan. *Karaci* sering dijadikan sebagai hiburan pada saat acara tertentu masyarakat sumbawa. Nilai ini terintegrasi dalam sikap senang dan semangat dalam belajar. (7) Toleransi. Dalam permainan *karaci* mempertemukan berbagai elemen masyarakat dan saling menghargai meskipun terdapat berbagai perbedaan. Nilai ini terintegrasi dalam proses pembelajaran dimana seluruh siswa saling menghargai berbagai perbedaan yang ada, (8) Tanggung jawab. Dalam permainan *Karaci*, pelaku bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing untuk memenangkan pertandingan. Nilai ini terintegrasi dalam proses pembelajaran dimana siswa diharapkan mampu bertanggung jawab atas dirinya dan tugas yang diberikan. Nilai ini terdapat pada fase *ngumang*. (9) Percaya diri. Setiap pelaku *karaci* dituntut untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi yang terintegrasi dalam proses pembelajaran dimana siswa merasa percaya diri dalam bertanya, menyampaikan pendapatnya ataupun dalam kegiatan presentasi di kelas. (10) Persaingan dan penghargaan. *Karaci* merupakan permainan yang terdiri dari beberapa kelompok yang dimana masing-masing kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk bertanding. Namun permainan ini tidak mengenal istilah kalah menang, tetapi setiap pemain diberi upah pada akhir pertandingan. Nilai ini terintegrasi dalam proses pembelajaran dimana siswa bersaing untuk menjadi yang terbaik dan diakhir pembelajaran guru memberikan *reward* sebagai bentuk penghargaan.

Kelayakan model pembelajaran berbasis permainan *karaci* berdasarkan standar nilai kelayakan produk yaitu minimal 3,4 dengan kategori "layak". Sedangkan hasil skor rata-rata model yang diperoleh adalah 3,56 atau setara dengan skor 4 menunjukkan bahwa katagori layak yaitu $3,4 < 3,56 \leq 4,2$. Berdasarkan Hasil validasi ahli Model dan ahli pendukung. maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ekonomi berbasis permainan tradisional karaci dapat dijadikan acuan didalam kegiatan belajar mengajar dengan kategori layak untuk ditindaklanjuti pada tahap pengembangan berikutnya secara lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil validasi ahli disimpulkan bahwa model pembelajaran ekonomi berbasis permainan tradisional karaci dapat dijadikan acuan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran ekonomi dan pada tahap uji ahli ini telah dinyatakan layak untuk ditindaklanjuti pada tahap pengembangan berikutnya pada tahap uji coba terbatas dan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, A. M.-J. P. S. D. A., & 2016, undefined. (2005). Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di sekolah Oleh I Ketut Tanu Dosen pada Program Pascasarjana IHDN Denpasar. *Neliti.Com*. <https://www.neliti.com/publications/71532/strategi-sekolah-dalam-pendidikan-multikultural>
- Departement, T. E. (2021). *Profile of Cultural Intelligence of Students in Sumbawa District*. 9(2), 177–185.
- Desi Susanti 2020. (n.d.). http://repository.unhas.ac.id/bitstream/handle/123456789/3285/ISI_SKRIPSI.docx?sequence=2
- Di, S., Paringgonan, D., Bahan, S., & Mahasiswa, P. K. (2020). *Nilai kearifan lokal dan upaya pemertahanan budaya " marsalap ari " dalam menjalin solidaritas antar sesama di desa paringgonan sebagai bahan ajar pembentukan karakter mahasiswa*. 5(1).
- DJIBRAN, A. K. (2018). PENDIDIKAN BERBASIS BUDAYA (Prespektif Pemikiran H.A.R. Tilaar). In *Jurnal Pendidikan Glasser* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.32529/glasser.v1i1.7>
- Filosofi, T., Kebo, B., Smkn, D. I., & Besar, S. (2021). *Eek Aldayana , Jhon Kenedy, Fatmawati, Suharli, Arbi Batulante: Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional (Filosofi Barapan Kebo) Di SMKN 3 Sumbawa Besar* 36. 6(1), 36–45.
- Hafita, Y. A., Sulistiono, A., Suroyo, S., & Muhammad, F. (2021). Analisis Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Students Center Learning (Scl) Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Politeknik Pelayaran Sorong. *JPB : Jurnal Patria Bahari*, 1(1), 88–113. <https://doi.org/10.54017/jpb.v1i1.21>
- Hawa, S. (2014). Teori Belajar Bruner. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, 1–19. http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_1_0.pdf
- Marhamah, Mustafa, & Melvina. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Lesson Study Learning Community (Lslc). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 02(3), 277–182.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316>
- Siswanto, R., Sugiono, S., & Prasojo, L. (2018). The Development of Management Model Program of Vocational School Teacher Partnership with Business World and Industry Word (DUDI).

Jurnal Ilmiah Peuradeun, 6(3), 365–384.

Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran. *Wacana Saraswati*, 19(2), 1–16. <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/wacanasaraswati/article/view/35>

Sufia, R., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016). Kearifan Lokal Dalam Melestarikan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Kemiren Kecamatan Sufia, R., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016). Kearifan Lokal Dalam Melestarikan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Kemiren Kecamatan Glagah Kabu. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(4), 726–731. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6234>

Sukiman, S. (2018). Pemanfaatan Kesenian Sakeco Etnis Samawa Sebagai Materi Pembelajaran Sastra di SMP. *Educatio*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.834>

Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk. *Jurnal Morak Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.

Wuryandani, W. (2010). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran untuk menanamkan nasionalisme di sekolah dasar. *Proceding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNY*, 1–10. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>