

Pengembangan Permainan Tradisional Pak Polisi Numpang Tanya Sebagai Inovasi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Muhamad Erick Krisna & Salsa Dilah

Universitas Pendidikan Indonesia, erikvivo5656@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, salsadilah@upi.edu

Abstrak

Dalam suatu pembelajaran diperlukan suatu media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah dan efektif dalam penyampaian materi oleh pendidik dan penerimaan materi oleh peserta didik. Oleh karena itu, media menjadi suatu keharusan dalam pembelajaran. Namun seringkali karena terkendala dari segi sumber daya alam atau sumber daya manusia, media pembelajaran menjadi sulit diwujudkan. Dengan latar belakang tersebut, kita harus melakukan inovasi media pembelajaran khususnya di sekolah dasar. Keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia, mulai dari suku, adat, agama, ras dan lain-lain dapat dijadikan modal dalam pengadaan inovasi media pembelajaran, salah satunya adalah Permainan Tradisional. Permainan “Polisi Numpang Tanya” merupakan salah satu yang cukup populer di semua kalangan terutama di daerah penulis. Biasanya mereka memainkan permainan ini bersama teman-temannya. Mereka akan menyanyikan lagu “Polisi numpang tanya” kemudian menebak sesuatu yang berhubungan dengan instruksi tersebut. Kesimpulannya, kita bisa mendapatkan media pembelajaran yang inovatif dengan permainan tradisional, ini juga dapat merancang kreativitas siswa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang unik bagi siswa.

Kata Kunci: inovasi, media pembelajaran, permainan tradisional

Pendahuluan

A. Latar Belakang Penelitian

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara yang kerap dipakai untuk menunjukkan sebuah alat komunikasi. Secara harfiah, media didefinisikan sebagai pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut (Riyana, 2008) kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti, perantara atau pengantar. Menurut (Smaldino E., 2005) mengatakan pengertian media yaitu "*Media, the plural of medium, are means of communication. derived from the latin medium ("between"), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver*". Maksudnya adalah media merupakan sarana komunikasi yang mengacu pada apapun yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Senada dengan hal di atas, Heinich (2008: 8) mengatakan "*Media is a channel of communication, the term refers to anything that carries information between a source and a receiver*". Maksud kutipan tersebut adalah bahwa media merupakan sarana komunikasi antara sumber dengan penerima. Begitu juga dengan pendapat (Daryanto, 2010) yang menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian. Berbicara tentang media tentu sangat luas, namun dalam hal ini kita batasi hanya mengenai media pembelajaran saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran.

(Sukiman, 2012) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta kemauan peserta didik dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Begitu juga menurut (Riyana, 2008) media pembelajaran yaitu merupakan wadah dari pesan pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Dan tidak jauh berbeda media pembelajaran menurut (Arsyad, 2013) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang pendidikan diperlukan adanya perubahan sikap dan keterampilan tenaga pendidik dalam melaksanakannya di kelas. Saat ini masih ada anggapan bahwa tenaga pendidik adalah orang yang paling tahu dalam berbagai hal. Anggapan-anggapan tersebut masih berkembang, dimana pengetahuan

tenaga pendidik dikatakan lebih dulu tahu dari peserta didiknya. Zaman sekarang bukan saja pengetahuan tenaga pendidik sama dengan peserta didik bahkan mungkin peserta didik sama atau lebih dulu tahu daripada tenaga pendidiknya. Hal tersebut terjadi dikarenakan perkembangan media informasi yang begitu cepat.

Peserta didik dapat mengakses sendiri informasi yang diperlukan dari media modern dan konvensional. Permasalahan yang dihadapi tenaga pendidik saat ini adalah kurangnya pemanfaatan media oleh tenaga pendidik dalam pembelajaran. Banyak tenaga pendidik yang masih mengajar secara monoton tanpa menggunakan media pembelajaran yang cenderung membosankan, ataupun tidak melakukan inovasi pembelajaran. Makalah ini ditulis dengan tujuan agar tenaga pendidik dapat meningkatkan kompetensinya dalam bidang pendidikan. Bagi peserta didik akan lebih mudah menerima konsep dan materi pembelajaran dengan baik serta dapat memperluas wawasannya.

Manfaat pada media pembelajaran yaitu: (1) menjadikan pembelajaran bervariasi dan terkesan tidak monoton; (2) menumbuhkan minat dan bakat terpendam serta motivasi belajar; (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu peserta didik; (4) mempengaruhi daya abstraksi; (5) mengenalkan, dan memperbaiki, serta meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip; dan lain-lain. Secara umum, Falahudin menjelaskan manfaat pada media pembelajaran yaitu untuk melancarkan proses pembelajaran yang meliputi interaksi antara peserta didik dan guru sehingga akan menjadi efektif dan efisien (Falahudin, 2014).

Jadi, dalam pembelajaran matematika media pembelajaran dapat bermanfaat untuk memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda matematika agar menjadi konkret, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran matematika harus mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya: (1) media hendaknya dapat memberikan efek positif bagi peserta didik, artinya melalui media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat dan bakat serta motivasi, pengalaman, maupun prestasi belajar peserta didik; (2) media hendaknya dapat digunakan untuk membimbing peserta didik dalam menghubungkan konsep atau pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari serta akan menjadi pengalaman baru yang menyenangkan dalam proses pembelajarannya; (3) media dapat mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan dan umpan balik dalam pembelajaran. Jadi, media pembelajaran matematika yang dipilih selain dapat meningkatkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, yang terpenting yaitu membuat pembelajaran matematika menjadi bermakna. Hal ini berarti media pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar harus dapat digunakan peserta didik untuk menemukan konsep atau mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajarnya.

Adanya keberagaman budaya di Indonesia baik dari Suku, Adat, Agama, Ras dan Lainnya dapat menjadi modal utama dalam pengadaan inovasi media pembelajaran salah satunya pada Permainan Tradisional. Istilah Permainan tradisional berasal dari kata permainan dan tradisional. Permainan berarti sesuatu atau barang yang dipakai untuk bermain, sedangkan tradisional yaitu perilaku, cara berpikir, dan berbuat sesuatu yang setiap pelaksanaannya selalu memegang teguh pada pedoman pada norma dan adat istiadat yang berlaku secara turun-temurun. Permainan tradisional mempunyai nilai yang sangat besar untuk generasi penerus bangsa dalam rangka berkreasi, berimajinasi, dan media untuk berlatih hidup bermasyarakat (Andriani, 2012).

Permainan tradisional dakon yang digunakan dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Tarmizi, 2014). Minat belajar dapat meningkat karena peserta didik merasa senang dengan permainan yang diintegrasikan dalam satu mata ajar. Minat belajar dapat meningkat karena peserta didik merasa senang dengan permainan yang diintegrasikan dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian Nataliya menyimpulkan bahwa permainan congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik di sekolah dasar (Nataliya, 2015). Selain itu, Wardono dan Febrian dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah menerima pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) konservasi budaya (Wardono dan Febrian, 2014).

Maka dari itu, penulis mengusung “Pengembangan Permainan Tradisional Pak Polisi Numpang Tanya Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. Sebuah permainan tradisional yang kerap dimainkan peserta didik-peserta didik, terutama pada era milenial yang dapat menjadi harapan dalam memaksimalkan proses pembelajaran di sekolah dasar dengan cara yang menyenangkan.

Adapun tata cara pada permainan “Pak Polisi Numpang Tanya” Sebagai Berikut :

1. Peserta didik membentuk kelompok 2-∞ (menyesuaikan dengan kebutuhan) lalu peserta didik diarahkan untuk duduk melingkar;
2. Satu orang akan menyanyikan lagu “polisi numpang tanya” lalu menyebutkan satu intruksi untuk menjawab pertanyaan suatu topik (contoh : nama-nama benda, hewan, dan sebagainya). Namun, disini kita bisa kreasikan menjadi suatu hafalan, seperti : Nama-nama pahlawan, Bilangan Ganjil-Genap, dan Sebagainya;
3. Lalu, orang tersebut menunjuk orang pertama untuk menyebutkannya (alur giliran bermainnya searah jarum jam);
4. Permainan akan usai pada saat seseorang tidak bisa menjawab pertanyaan/sudah memenuhi pertanyaan yang dilontarkan

B. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini, ialah:

1. Membantu tenaga pengajar dalam mengembangkan media pembelajaran;
2. Mengenalkan sekaligus melestarikan budaya permainan tradisional kepada generasi terkini khususnya peserta didik sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada penelitian kali ini, diantaranya :

1. Seberapa efektif media pembelajaran pada permainan pak polisi numpang tanya?
2. Seberapa efisien media pembelajaran pada permainan pak polisi numpang tanya?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian kali ini, sebagai berikut :

- Pada Peserta Didik, yakni :
 1. Peserta didik dapat merasakan permainan tradisional pada era globalisasi;
 2. Tidak mudah merasa bosan karena penyampaian materi melalui sebuah permainan.
- Pada Tenaga Pengajar, Yaitu :
 1. Menjadi referensi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM);
 2. Menjadi fasilitator yang kreatif pada lingkungan kelas
 3. Menghemat anggaran, pada permainan pak polisi numpang tanya tidak memerlukan biaya.

Metodologi

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode Kualitatif deskriptif yaitu dengan cara kuisioner. Kuisioner terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan pilihan (Ya/Tidak). Pada permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya di desain sederhana yaitu dengan cara penyampaian langsung tentang bagaimana cara bermain permainan Pak Polisi Numpang Tanya dengan objek penelitiannya adalah peserta didik sekolah dasar SDN Cisalam yang berjumlah 10 orang. Subjek penelitian yaitu dari keefektifan dan keefisienan permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya yang dijadikan suatu inovasi media pembelajaran.

Metode pengumpulan data yaitu dengan cara peserta didik mengisi kuisioner yang telah disediakan di *Google Form*. Adapun langkah-langkah yang diambil dalam penelitian yaitu:

1. Mengumpulkan responden

Peneliti mengumpulkan 10 anak sekolah dasar untuk dijadikan bahan penelitian dan mengajarkan permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya sebagai inovasi media pembelajaran

2. Tahap persiapan atau pra lapangan

Peneliti menyiapkan tempat untuk praktek penelitian, yaitu di rumah peneliti sendiri, di kampung Cisalam Desa Cisalam RT 01 RW 01 Kecamatan Baros Kabupaten Serang

3. Tahapan pekerjaan lapangan

Peneliti menjelaskan dan mengajarkan bagaimana tata cara bermain permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya kepada 10 responden

4. Tahapan pengisian kuisioner

Setelah melakukan kegiatan praktek permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya, peneliti meminta 10 responden untuk mengisi sebuah kuisioner yang telah disediakan dalam bentuk google form, terdiri dari 10 pertanyaan

5. Tahapan mengakumulasi data

Setelah 10 responden mengisi kuisioner, peneliti mengakumulasi data kuisioner untuk menjadi bahan penelitian dari permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya sebagai inovasi media pembelajaran di sekolah dasar



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di Kampung Cisalam Desa Cisalam RT 01 Rw 01 Kecamatan Baros Kabupaten Serang Provinsi Banten. Pada tanggal 18 Agustus 2022.

C. Jenis Pertanyaan dalam kuisioner

Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh penulis kepada responden, sebagai berikut :

1. Apakah permainan pak polisi numpang tanya dapat dengan mudah dipahami?
Pilihan *(Ya/Tidak)*
2. Apakah permainan pak polisi numpang tanya membuat saya menjadi kreatif?

Pilihan (*Ya/Tidak*)

3. Apakah permainan pak polisi numpang tanya bagus untuk dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran?

Pilihan (*Ya/Tidak*)

4. Apakah permainan pak polisi numpang tanya membuat kognitif saya terlatih?

Pilihan (*Ya/Tidak*)

5. Apakah permainan pak polisi numpang tanya membuat kemampuan motorik saya lebih baik?

Pilihan (*Ya/Tidak*)

6. Apakah permainan pak polisi numpang tanya membuat saya menjadi lebih aktif?

Pilihan (*Ya/Tidak*)

7. Apakah permainan pak polisi numpang tanya memerlukan biaya?

Pilihan (*Ya/Tidak*)

8. Apakah permainan pak polisi numpang tanya meningkatkan daya ingat saya?

Pilihan (*Ya/Tidak*)

9. Apakah permainan pak polisi numpang tanya itu menyenangkan?

Pilihan (*Ya/Tidak*)

10. Apakah permainan pak polisi numpang tanya membuat saya berkonsentrasi?

Pilihan (*Ya/Tidak*)

D. Daftar Responden

Berikut responden yang akan melaksaperta didikan uji coba, sebagai berikut :

NO	NAMA	KELAS
1.	Nuralinda Putri	Kelas 3
2.	Azwan Fahri Ramadhan	Kelas 1
3.	Yoga Ferdian	Kelas 2
4.	Al Kautsar	Kelas 1
5.	Alisa Humaira	Kelas 3
6.	Anugerah Pratama	Kelas 2
7.	Siska Amelia	Kelas 4
8.	Adelia Rasya	Kelas 5
9.	Rosmawati kelas	Kelas 6
10.	Nova Rahayu	Kelas 6

Tabel 2. Daftar Partisipasi

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Kuisiner

Berikut merupakan hasil dari kuisiner setelah bermain permainan Pak Polisi Numpang Tanya:

Nama	Pilihan 1	Pilihan 2	Pilihan 3	Pilihan 4	Pilihan 5
Alin	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Azwan	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Yoga	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Al	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
Alisa	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Tama	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
Siska	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Adel	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
Rosma	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Nova	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Nama	Pilihan 6	Pilihan 7	Pilihan 8	Pilihan 9	Pilihan 10
Alin	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
Azwan	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
Yoga	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
Al	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
Alisa	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
Tama	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya

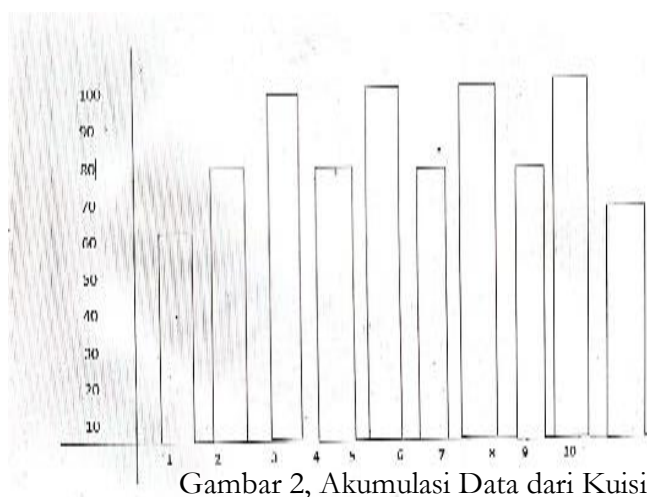
Siska	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak
Adel	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak
Rosma	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya
Nova	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya

Tabel.2 Hasil

Kuisisioner

4. Akumulasi Data

Berikut merupakan akumulasi data yang diperoleh dari kuisisioner setelah penggunaan media belajar Pak Polisi Numpang Tanya, sebagai berikut :



Gambar 2, Akumulasi Data dari Kuisisioner

Berikut merupakan penjabar dari Akumulasi Data:

- Pilihan 1

Tentang kemudahan pemahaman permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya. Pada 6 orang anak yaitu Alin, Azwan, Al, Tama, Adel dan Rosma merespon bahwa permainan pak polisi numpang tanya mudah di pahami. Namun pada 4 orang anak yaitu Yoga, Alisa, Siska dan Nova merespon bahwa permainan pak polisi numpang tanya tidak mudah difahami. Perbaikannya perlu ada penjelasan lebih lanjut dan perlahan agar anak terbiasa dan bisa menerapkan permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya tersebut.

- Pilihan 2

Tentang permainan Pak Polisi Numpang Tanya membuat anak kreatif atau tidak. Kreatif disini dilihat dari kreativitas menjawab pertanyaan pada lagu pak polisi numpang tanya, kreatif tidak mencontek atau melakukan plagiat dari jawaban temannya. Pada akumulasi datanya, 7 anak yaitu Alin,

Azwan, Yoga, Alisa, Siska, Rosma dan Nova kreatif dalam menjawab. Namun pada 3 orang anak yaitu Al, Tama dan Adel tidak kreatif dan cenderung menyebutkan dan meniru jawaban temannya. Perbaikannya yaitu melatih anak untuk lebih kreatif dan menghindarkan plagiarisme.

- Pilihan 3

Tentang layak atau tidaknya permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya untuk di jadikan sebagai inovasi sebuah media pembelajaran. 10 anak yaitu Alin, Azwan, Yoga, Al, Alisa, Tama, Siska, Adel, Rosma, dan Nova merespon bahwa mereka setuju dengan permainan pak polisi numpang tanya di jadikan sebagai inovasi media pembelajaran.

- Pilihan 4

Tentang melatih kognitif anak. Permainan pak polisi numpang tanya bisa untuk melatih kognitif anak. Pada 8 anak yaitu Alin, Azwan, Yoga, Alisa, Siska, Adel, Rosma dan Nova merespon bahwa mereka setuju bahwa permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya bisa melatih kemampuan kognitif mereka. Namun pada 2 anak yaitu Al dan Tama merespon bahwa mereka masih kurang melatih kognitif mereka. Perbaikannya bahwa kita sebagai tenaga pengajar perlu memperhatikan lebih dalam lagi kemampuan kognitif anak.

- Pilihan 5

Tentang melatih motorik, misalnya ketika menyanyikan lirik lagu Pak Polisi Numpang Tanya mereka aktif untuk menyanyikan lagu nya. 10 orang anak yaitu Alin, Azwan, Yoga, Alisa, Al, Tama, Siska, Adel, Rosma, dan Nova mereka saling kompak untuk menyanyikan lirik lagu Pak Polisi Numpang Tanya.

- Pilihan 6

Tentang melatih keaktifan anak. Pada 8 orang anak yaitu Alin, Azwan, Yoga, Alisa, Siska, Adel, Rosma, Tama, Al dan Nova mereka merespons bahwa memainkan permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya membuat mereka menjadi aktif, dan 2 orang anak lainnya yaitu Rosma dan Nova merespon bahwa permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya kurang melatih keaktifan mereka.

- Pilihan 7

Tentang apakah permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya memerlukan biaya. 10 orang anak yaitu Alin, Azwan, Yoga, Al, Alisa, Tama, Siska, Adel, Rosma dan Nova merespon bahwa permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya tidak memerlukan biaya sama sekali. Sehingga menjadi satu inovasi untuk membantu anak yang memang sangat terjangkau tidak memerlukan biaya sama sekali.

- Pilihan 8

Tentang latihan daya ingat. Pada 8 orang anak yaitu Alin, Azwan, Yoga, Alisa, Siska, Adel, Rosma dan Nova mereka merespons bahwa permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya melatih daya ingat mereka, karena memang sebelumnya keterampilan kognitif mereka bagus. Namun pada 2 anak yaitu Al dan Tama, mereka merespons bahwa permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya sedikit sulit melatih daya ingat mereka, dan dari segi keterampilan kognitif mereka pun kurang. Perbaikannya untuk tenaga pengajar bahwa kita harus melatih dan lebih memperhatikan lebih dalam lagi keterampilan kognitif dan melatih daya ingat mereka.

- Pilihan 9

Tentang apakah permainan pak polisi numpang tanya itu menyenangkan. Hasilnya 10 orang anak yaitu Alin, Azwan, Yoga, Tama, Alisa, Al, Siska, Adel, Rosma dan Nova mereka merespons bahwa permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya itu menyenangkan dan tidak membosankan. Karena diiringi dengan lagu, tidak membuat anak pusing jadi menyenangkan untuk dilakukan.

- Pilihan 10

Tentang latihan konsentrasi, dilihat dari seberapa konsentrasinya mereka dalam menjawab pertanyaan pada permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya. Pada 7 anak yaitu Alin, Azwan, Yoga, Alisa, Tama, Rosma dan Nova mereka merespons bahwa permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya melatih mereka untuk berkonsentrasi. Namun pada 3 orang anak yaitu Al, Siska dan Adel kurang bisa untuk melatih melatih konsentrasi mereka. Perbaikannya mungkin tenaga pengajar lebih melatih daya konsentrasi mereka, agar keefektifan dan keefisienan permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya dapat di tingkatkan.konsentrasi mereka. Perbaikannya mungkin tenaga pengajar lebih melatih daya konsentrasi mereka, agar keefektifan dan keefisienan permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya dapat di tingkatkan.

KETERANGAN
Pilihan 1 = 60% mudah dipahami, 40% sulit dipahami
Pilihan 2 = 70% membuat kreatif, 30% tidak membuat kreatif
Pilihan 3 = 100% dapat digunakan untuk Inovasi media pembelajaran
Pilihan 4 = 80% melatih kognitif, 20% tidak melatih kognitif
Pilihan 5 = 100% melatih kemampuan motorik
Pilihan 6 = 80% melatih keaktifan, 20% tidak melatih keaktifan
Pilihan 7 = 100% tidak memerlukan biaya
Pilihan 8 = 80% melatih daya ingat, 20% tidak melatih daya ingat
Pilihan 9 = 100% menyenangkan

Pilihan 10 =70% membuat konsentrasi, 30% tidak membuat konsentrasi
--

Tabel 3. Keterangan Akumulasi Data

Sehingga, penulis dapat menemukan beberapa dampak positif dari permainan “Pak Polisi Numpang Tanya” yaitu:

1. Kemampuan Kognitif

Pada permainan “Polisi Numpang Tanya” kemampuan kognitif pada Proses Belajar, Mengingat, dan Memperhatikan.

2. Kemampuan Motorik

Kemampuan Psikomotorik peserta didik akan terbangun, pada saat peserta didik melakukan tepuk tangan.

3. Kemampuan Afektif

Selain Kemampuan Kognitif dan Motorik. Pada permainan “Polisi Numpang Tanya”, kemampuan afektif peserta didik pun ikut terbangun pada saat terlibat aktif ketika bermain.

Diskusi Pembahasan

Agar penelitian ini dapat menjadi suatu kesatuan yang utuh, tentu nya di perlukan suatu integritas dalam menentukan hasil dari sebuah penelitian. Jadi untuk itu kita bisa membaurkan penelitian tersebut. Pada permainan tradisional pak polisi numpang tanya yang menjadi sebuah ide inovasi dari media pembelajaran di sekolah dasar bisa dikaitkan dengan media pembelajaran yang sebelumnya kurang inovatif. Peneliti sebelumnya mengangkat judul penelitian tentang pengembangan permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya sebagai inovasi media pembelajaran di sekolah dasar. Tetapi untuk mengetahui sebuah perkembangan tersebut tentunya tidak terlepas dari proses. Nah proses sebuah inovasi dari permainan itulah yang penting, bagaimana caranya agar permainan tradisional ini dapat di jadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif, mudah, kreatif, dan tidak memerlukan biaya dan cocok untuk diterapkan pada peserta didik sekolah dasar. Peneliti mengubah lirik lagu pada permainan pak polisi numpang tanya menjadi sebuah pembelajaran materi, yang ditujukan agar peserta didik menjadi kreatif, aktif dan melatih perkembangan peserta didik.

Peneliti telah mendistribusikan bahwa perkembangan permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya dengan menginovasi mengganti lirik lagu dengan pembelajaran itu sudah cukup bagus. Selain karena untuk melatih sang peserta didik, ini juga bisa menjadi bahan acuan bagi para guru karena mudah dan murah bahkan tidak dikenakan biaya sama sekali. Dan dari hasil kuisisioner memang masih terdapat kekurangan dan kurang keefektifan pada peserta didik sekolah dasar, dari

segi keaktifan ada beberapa peserta didik yang kurang aktif, beberapa yang kurang kreatif, kurang dapat dipahami. Ini bisa menjadi bahan pertimbangan agar kedepannya lebih baik lagi.

Berdasarkan kerangka teorinya, peneliti menyebutkan bahwa permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya sudah sesuai untuk dijadikan media pembelajaran yang inovatif. Dan jika dibandingkan dengan media masa kini yang cenderung modern tentunya berbeda. Media pembelajaran yang modern lebih bagus, kualitas pembelajaran terjamin, namun kurang inovatif dan pastinya memerlukan biaya. Sedangkan jika media permainan Pak Polisi Numpang Tanya cenderung melatih kreatifitas, keaktifan, melatih motorik dan kognitif dan tentunya tidak memerlukan biaya sama sekali. Dan kontribusi permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya terhadap media pembelajaran modern adalah dengan menginovasi dari segi media agar media tersebut jadi lebih bagus untuk digunakan oleh peserta didik sekolah dasar.

Kesimpulan

Tenaga pendidik dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Media permainan tersebut dapat bermanfaat untuk memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda matematika yang semula abstrak menjadi konkret, memberikan pengalaman belajar dengan cara masuk ke situasi nyata dengan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain sebagai media untuk mempelajari suatu konsep pembelajaran, permainan tradisional juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Tenaga pendidik hendaknya dapat menggunakan media permainan tradisional sebagai alternatif pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Sehingga, Media pembelajaran memang sangat penting, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar atau KBM. Namun seringkali karena terkendala dalam hal biaya atau sumber daya, media pembelajaran tidak dapat terealisasikan atau bahkan tidak bisa diwujudkan sehingga peserta didik-peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami pembelajaran. Dari permasalahan tersebut maka ditemukan sebuah inovasi bagaimana caranya tetap adakan media namun dengan biaya yang murah walaupun sumber daya terbatas, dan tidak mengurangi keefisienansi pada media itu sendiri. Permainan tradisional Pak Polisi Numpang Tanya menjadi salah satu inovasi dari media pembelajaran di sekolah dasar. Selain karena mudah, permainan ini dapat melatih keterampilan motorik, kognitif, dan afektif peserta didik. Namun berdasarkan data, nyatanya Inova ini masih perlu perbaikan karena pada beberapa siswa yang menjadi responden, permainan pak polisi numpang tanya mendapatkan respons yang berbeda dalam setiap

pilihannya. Mungkin harus dilakukan pembelajaran lebih lanjut agar lebih mudah dipahami, dapat mengembangkan kreativitas, lebih bisa melatih kognitif, keaktifan, daya ingat, motorik dan konsentrasi.

Bibliografi

- Andriani. (2012). Permainan Tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 121-136.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Falahudin. (2014). Pemanfaatan Media dan Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 104-117.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 343-358.
- Riyana, S. &. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Smaldino E., S. R. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tarmizi, N. M. (2014). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik melalui Permainan Tradisional Dakon pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-11.
- Wardono dan Febrian, D. (2014). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran TGT PMRI Konservasi Budaya Permainan Tradisional Daerah. *Prosiding Seminar Nasional Konservasi dan Kualitas Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 39-46.