

ANALISIS METODE PERMAINAN SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH

Ahmad Syaikhudin

STAIN Ponorogo, Jl. Pramuka No. 156 Pos Box 116 Ponorogo 63471

nuzulaprabandari@yahoo.co.id

ABSTRACT

Education is a deliberate effort to improve learner's personality through the mastery of knowledge, affection, and good behavior. To improve the quality of education, it is important to develop method and strategies of teaching subject matter including social sciences subject matter. Some social games are worth doing for teaching such subject matter. This article is intended to review each game strategy within the confine of classic and modern theory of social game. Teacher plays important role in the success of implementation of method.

*Kata Kunci:*metode permainan sosial, teori bermain klasik dan modern

Pendahuluan

Anak usia sekolah dasar dalam perkembangannya merupakan anak pada tahap pertengahan dan akhir anak-anak. Pada suatu investigasi diketahui lebih dari 40% anak-anak usia 7 sampai 11 tahun pada waktu siang berinteraksi dengan teman sebaya. Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik.

Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan. Bermain merupakan aktifitas yang dipilih sendiri karena menyenangkan. Bermain adalah alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhan karena anak langsung mencobakan diri secara aktif. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenali sampai ia mengetahui, dari tidak dapat diperbuatnya sampai dia mampu, bahkan trampil melakukannya. Permasalahannya hingga saat ini, di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar, kegiatan bermain masih dianggap kurang penting, sehingga belum ada program yang terencana dan terstruktur. Pembelajaran terpadu (tematik) yang menggabungkan beberapa bidang studi di kelas rendah belum memasukkan unsur permainan.

Demikian pula halnya dengan kegiatan bermain dan permainan di sekolah utamanya di sekolah dasar, pemahaman orang tua dan masyarakat masih kurang. Bermain dianggapnya main-main, membuang waktu dan memerlukan

biaya, padahal banyak alat permainan yang dapat dipergunakan anak adalah alat permainan dari lingkungan anak itu sendiri, dari alam dan permainan yang sengaja di buat guru, orang tua atau perusahaan yang dirancang untuk pendidikan anak. Alat permainan yang terakhir itu disebut alat permainan edukatif. Tempat bermain pun sangat fleksibel, tempat bermain anak di sekolah dapat dilakukan di kelas dan di luar kelas, yang penting lingkungannya aman dan kondusif, pembelajarannya terencana dan terstruktur dan tersedianya alat-alat permainan yang memadai Bentuk-bentuk permainan seperti : permainan eksplorasi (penjelajahan), permainan energik, permainan kemahiran (*skillfull play*) dapat dilakukan di luar kelas. Permainan yang lain, seperti permainan sosial dan puzzle dapat dilakukan di dalam kelas.

Dalam proses pembelajaran, pendekatan, metode, media yang diterapkan diusahakan sesuai dengan dunia anak-anak Sekolah Dasar yang suka bermain. Ketepatan memilih pendekatan, metode dan media sangat besar pengaruhnya bagi anak-anak sekolah dasar dalam upaya menguasai konsep IPS. Penyajian pembelajaran ini dapat dilakukan dalam suatu bentuk permainan yang membuat anak-anak lebih bersemangat dan tidak bosan, karena bermain memang dunia anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari tingkat perkembangan motorik anak usia Sekolah Dasar.

Teori Bermain Klasik dan Modern

Teori Bermain Klasik

Teori klasik muncul sebelum abad ke-20 dan sebagian besar menggambarkan suatu kekuasaan dan kekuatan pada saat teori itu diangkat atau dimunculkan. Menurut pandangan dari para pakar Psikologi & Biologi teori klasik meliputi: (1) Teori Rekreasi/pelepasan (Lazarus & Schaller), (2) Teori Teleologi/pembawaan (K. Groos & Roeles), (3) Teori Sublimasi (Ed. Clapatade), (4) Teori Rekapitulasi/ Evolusi/ Reinkarnasi (Hall), (5) Teori Surplus Energi (H. Spencer), (6) Teori C. Buhler.¹

Teori Rekreasi/Pelepasan (Lazarus & Schaller) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan, Bermain merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat. Orang yang merasa penat akan bermain dan berekreasi untuk mengadakan pelepasan agar kesegaran jasmani dan rohaninya segera kembali.

Teori Teleologi/Pembawaan (K. Groos & Roeles) menyatakan permainan merupakan kegiatan yang mempunyai tugas biologis yang akan digunakan oleh manusia untuk mempelajari fungsi hidup, penguasaan gerak, rasa ingin tahu, persaingan sebagai persiapan hidup dimasa yang akan datang. Seseorang bermain bukan karena masih muda tetapi melalui bermain seseorang akan menjadi awet muda.

Teori Sublimasi yang dimunculkan oleh Clapatade menyatakan bahwa permainan bukan hanya merupakan kegiatan untuk mempelajari fungsi hidup (*Gross*), tetapi juga merupakan proses sublimasi (menjadi lebih mulia, lebih tinggi, atau lebih indah). Melalui bermain seseorang yang memiliki insting/naluri

¹Sukintaka. *Teori Bermain untuk PGSD*. (Jakarta: Dikdasmen, 1992), hal. 23

yang rendah akan belajar untuk berubah dan meningkatkannya menjadi perbuatan dan tindakan yang lebih baik/tinggi.

Dalam Rekapitulasi/Evolusi/Reinkarnasi dari Hall, permainan merupakan kesimpulan dari masa lalu (anak akan bermain permainan yang pernah dimainkan oleh nenek moyangnya), serta pertumbuhan jiwa manusia yang wajar haruslah melalui tahap-tahap perkembangan manusia yang wajar sampai pada pertumbuhan yang sempurna. Tahap itu meliputi: Pertumbuhan manusia, masa prenatal (pertumbuhan-kelahiran), masa bayi & masa kanak-kanak, masa remaja, masa dewasa, masa tua.

Teori Surplus Energi yang digagas H. Spencer, meyakini bahwa surplus atau kelebihan tenaga yang dimiliki oleh seseorang (yang belum digunakan/tersimpan) akan disalurkan atau dikeluarkan melalui aktifitas bermain atau permainan. Surplus/kelebihan tersebut meliputi: kelebihan energi, kelebihan kekuatan hidup, kelebihan emosi dan vitalitas.

Teori C. Bühler, menyatakan bahwa di samping permainan merupakan kegiatan untuk mempelajari fungsi hidup (teori Groos), bermain juga merupakan "*Funition Lust*" (nafsu untuk berfungsi) & "Aktivitas Drang" (kemauan untuk aktif. Untuk bisa bermain seseorang harus mempunyai kehendak, kemauan & nafsu untuk bermain permainan yang diinginkan..

Teori Bermain Modern

Teori Psikoanalisa (Sigmund Freud). Bermain merupakan media, sarana, alat atau cara untuk mengeluarkan/melepaskan emosi-emosi dari dalam diri. Bermain juga merupakan media untuk belajar mengatasi pengalaman traumatik atau frustrasi. Bermain merupakan salah satu cara untuk mengukur, menguasai dan mengetahui sifat suatu alat.

Teori ini berasal dari Sigmund Freud dan Adler, Freud berpendapat permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar. Permainan merupakan bentuk pemuasan dari nafsu seksual yang terdapat di kompleks terdesak. Sedangkan menurut Adler, permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di bawah alam sadar itu sumbernya dari nafsu berkuasa. Permainan merupakan usaha sadar untuk menutup-nutupi perasaan "harga diri kurang"

Teori Kognitif (Piaget & Vygotsky). Bermain merupakan bagian atau tahap perkembangan kognitif (daya tiru, daya ingat, daya tangkap, daya imajinasi,) (gaya belajar manusia ATM & PDE) yang harus dilalui oleh seorang anak. Bermain juga merupakan sarana untuk belajar berpikir mengungkapkan ide-ide (kreatifitas/daya cipta), atau berimajinasi. Tahap Bermain (Jean Piaget): 1). *Sensory Motor Play* (3/4 Bln – 6 Bln) yaitu bermain syaraf, perasaan, otot-otot, gerakan-gerakan kasar; 2) *Symbolic / Make Believe Play* (2 – 7 Tahun) yaitu bermain permainan nyata; 3) *Social Play Games With Rules* (8 – 11 Tahun) yaitu bermain berkelompok dengan aturan sederhana; 4) *Games With Rules & Sports* (11 Tahun keatas) yaitu bermain dan berolahraga dengan aturan-aturan yang disederhanakan atau aturan resmi/baku.

Teori Belajar Sosial menyatakan bahwa manusia sebagai makhluk monodualisme yaitu makhluk individu dan makhluk sosial. Bermain dapat menjadi

sarana atau media untuk berkomunikasi, bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain atau makhluk hidup lain (makhluk sosial).

Teori Kompensasi menyatakan bermain tidak hanya berfungsi sebagai pengisi waktu luang/rekreasi saja tetapi sekarang sudah menjadi kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan atau untuk mempertahankan hidup (sebagai profesi)..

Bermain dan Permainan

Bermain adalah manifestasi penyesuaian salah satu dasar proses-proses mental menuju pada pertumbuhan intelektual. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif, sebab pada dasarnya bermain itu sangat erat kaitannya dengan perkembangan dari kewajaran dan keindahan gerak manusia. Bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak, dengan merancang pembelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Jika kebutuhan bermain tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang tidak berfungsi dengan baik. Dan hal ini akan terlihat ketika anak menjadi remaja.²

Anak-anak setelah memasuki masa sekolah melakukan hubungan sosial yang lebih banyak dengan anak lain dibanding sebelum memasuki usia sekolah, dengan demikian permainan yang bersidaf individual digantikan dengan permainan kelompok. Permainan kelompok membutuhkan sejumlah teman bermain dan lingkungan pergaulan sosial. Bentuk permainan berkelompok sangat cocok bagi anak-anak usia sekolah dasar karena sesuai dengan tingkat perkembangan sosial anak usia SD.³

Jenis permainan yang dimainkan oleh anak sangat ditentukan oleh umur anak. Untuk kelompok umur tertentu jenis permainannya akan berbeda dengan jenis permainan yang dimainkan oleh kelompok umur yang lain. Hal ini disebabkan oleh kemampuan anak, dan juga oleh kesenangan anak. Dari penelitian Hurlock⁴, yang diamati dalam waktu satu minggu diperoleh kesimpulan bahwa jumlah permainan yang dimainkan oleh anak pada kelompok umur yang jumlah permainannya yang dimainkan oleh anak pada kelompok umur yang berbeda-beda, akan berbeda juga. Adapun hasil penelitian itu sebagai berikut : Umur 8 tahun : rata-rata ganti permainan 40,11 %, Umur 12 tahun : rata-rata ganti permainan 17,71 %.

Hal ini dapat terjadi sebab ada kemungkinan bahwa anak pada kelompok umur lebih tua hanya mempunyai waktu luang yang sedikit, dan pada kelompok umur yang lebih muda untuk memperoleh rasa senang, mereka dapat bermain tanpa alat, atau dengan alat, atau dengan alat yang mereka peroleh dari tempat di sekelilingnya. Mereka dapat bermain sendiri dengan berfantasi, atau bermain dengan teman siapa saja yang mau menemani dan ikut bermain. Anak-anak yang lebih muda akan bermain dengan aktivitas jasmani yang lebih sedikit dibandingkan dengan permainan anak-anak yang lebih tua. Anak kelompok umur

² John D. Latuheru, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 1988), hal. 109

³ Hurlock, E.B., *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 264

⁴ *Ibid.*, hal. 294

lebih tua akan memainkan permainan yang mempunyai peraturan yang tetap dan biasanya menuntut aktivitas jasmani yang lebih berat.

Fungsi Bermain dalam Pendidikan

Bigo, Kohnstam, dan Palland memberikan pandangan bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut: (1) permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya; (2) dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat; (3) dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama (misalnya bermain dengan kubus, atau boneka); (4) dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi.; (5) dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan; (6) permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat "fairplay" (jujur, sifat kesatria, atau baik) dalam bermain; dan (7) bahaya dalam bermain dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

Sedangkan Huizinga karena masalah permainan dalam perluasannya merupakan gejala kebudayaan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan itu mempunyai makna pendidikan praktis. Lain halnya dengan Montessori yang menyebutkan permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu.

Metode Permainan Sosial untuk Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah *Permainan Scramble*

Harjasurjana dan Mulyati dalam Rahayu "Mengemukakan bahwa Istilah "Scramble" di pinjam dari bahasa Inggris yang berarti perbuatan, pertarungan, perjuangan." Istilah ini digunakan untuk sejenis permainan kata, dimana permainan menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya menjadi suatu kata yang tepat. Yang dimaksud dengan *scramble* adalah sebuah permainan yang dapat dilakukan oleh 2 atau 4 orang dalam satu kelompok, dalam permainan ini, para pemainnya harus menyusun kembali kata-kata dari huruf-huruf, kalimat dari kata-kata, dan wacana dari potongan kalimat-kalimat yang susunannya telah diacak terlebih dahulu. Teknik ini digunakan untuk sejenis permainan anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak berlomba untuk menyusun kalimat dari kata-kata yang tersedia. Permainan ini dapat melatih anak-anak untuk aktif.

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Seperti yang diungkapkan oleh Fadmawati pembelajaran metode *scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal.

Pembelajaran metode *scramble*, memiliki kesamaan dengan model pembelajaran lainnya, siswa dikelompokkan secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, atau jika memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda. Metode pembelajaran *scramble* dapat dilakukan seorang guru dengan langkah-langkah berikut : *pertama*, guru menyiapkan sebuah wacana, kemudian keluarkan kalimat-kalimat yang terdapat dalam wacana tersebut ke dalam kartu-kartu kalimat; *kedua*, guru membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang diacak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut; *ketiga*, siswa dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok, sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa; dan *keempat*, siswa di haruskan dapat menyusun kata jawaban yang telah tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran metode *scramble* ini adalah model pembelajaran kelompok yang membutuhkan kreativitas serta kerjasama siswa dalam kelompok. Metode ini memberi sedikit sentuhan permainan acak kata, dengan harapan dapat menarik perhatian siswa.

Permainan Monopoli

Monopoli diciptakan oleh Elizabeth Magie pada tahun 1903. Nama permainan ini disebut "*The Landlord's Game*". Hingga kemudian muncul monopoli versi baru dan diberi nama Monopoli yang dibuat oleh Charles Darrow yang kemudian langsung didaftarkan sehingga mendapatkan hak cipta. Parker Brothers membeli hak cipta monopoli dari Charles Darrow yang kemudian membuat permainan monopoli menjadi permainan terlaris di dunia.⁵

Permainan monopoli dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan melakukan penyesuaian terhadap aturan main serta dengan memodifikasi papan main monopoli sedemikian rupa dengan beberapa sisipan materi yang menjadi tujuan pembelajaran.⁶

Media permainan monopoli langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: (1) guru membagi siswa ke dalam kelompok yang masing-masing kelompok berjumlah 5-6 orang; (2) guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa untuk belajar; (3) guru menjelaskan materi secara garis besar; (4) guru membagikan media permainan monopoli; (5) guru memberikan petunjuk cara bermain monopoli; (6) guru mengamati dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan permainan monopoli; (7) dalam menjawab pertanyaan dari permainan monopoli siswa diberikan kebebasan untuk menjawab

⁵ Juwita Setiono. <http://www.hasbro.com/>. diakses 6 Mei 2012

⁶ Supardi. "Peraturan Permainan Monopoli". <http://pojokpendidikan.com>.

soal dengan mencari jawaban dari buku terlebih dahulu dan diberi waktu selama 3 menit; dan (8) setelah waktu permainan usai guru meminta siswa untuk mengumpulkan media permainan monopoli.

Permainan Ular Tangga

Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan tersebut. Pada zaman dulu, banyaknya anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraktif jika dimainkan bersama – sama.

Permainan ular tangga memerlukan sebuah medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10 x 10 kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 baris kedua sampai nomor 20 dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Kotak-kotak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan. Ada pesan atau perbuatan baik, ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke kotak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan penurunan ke kotak lebih rendah melewati ular. Karena itu dinamakan Ular Tangga.

Pada saat sekarang pengenalan kembali permainan ular tangga ditengah-tengah masyarakat dilakukan dengan berbagai macam cara. Salah satunya dengan merubah muatan pengetahuan atau pesan nilai-nilai kehidupan yang akan disampaikan. Modifikasi pada permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPS dilakukan dengan cara merubah gambar-gambar dalam kotak dengan gambar sesuai dengan konsep IPS berdasarkan kurikulum yang berlaku. Modifikasai pada konsep atau pesan dirubah berdasarkan kesesuaian materi yang tidak banyak memerlukan praktek pembuktian percobaan.

Permainan mulai dari start kemudian berdasarkan hasil kocokan dadu, bidak dijalankan sesuai arah bilangan naik pada setiap gambar berhenti pada hitungan terakhir jumlah mata dadu yang muncul. Tanda tanda naik atau turun secara lompat dari posisi bidak menetap pada hitungan terakhir jumlah mata dadu. Gambar dan petunjuk yang dituliskan dalam papan permainan memberikan informasi aturan dalam bermain ular tangga sebagai tanda naik lompat, maupun turun lompat, bahkan melakukan atraksi dalam kelompok.

Langkah langkah permainan ular tangga: (1) guru menyiapkan Media berupa bebaran dan kartu yang berisi pertanyaan yang diletakkan disamping bebaran, pada bagian atas/depan kartu bertuliskan nomor dari nomor 1 s.d. nomor 50; (2) masing-masing Siswa menyiapkan kertas dan alat tulis; (3) guru membagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah rombel dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Apabila setelah dibagi dengan 4 masih ada siswa yang belum mendapatkan kelompok maka bisa dimasukkan dalam kelompok yang lain, sehingga ada kelompok yang anggotanya 5 anak; (4) setiap siswa mendapat satu buah Pion/kertas bertuliskan namanya; (5) kemudian semua hompimpah untuk menentukan siapa yang melempar dadu terlebih dahulu; (6) setiap siswa

melempar dadu sesuai dengan urutannya; (7) setelah siswa melempar dadu siswa menjalankan pion/ kertas yang bertuliskan namanya sesuai dengan hasil lemparan dadu, kemudian siswa mengambil pesan pada nomor tersebut (sesuai dengan hasil lemparannya) dan mengerjakannya pada kertas masing-masing, apabila dalam melempar keluar angka enam maka siswa yang bersangkutan diperbolehkan melempar dadu lagi; (8) apabila jatuh pada tanda tangga maka Pion/ kertas siswa langsung naik sesuai dengan arah tangga dan tetap mengambil kartu untuk dikerjakan, begitupula apabila pion/kartu tepat pada gambar ekor Ular maka pion/kertas yang bertuliskan nama siswa turun mengikuti arah ular dan mengambil kartu untuk dikerjakan; (9) kartu yang telah diambil ditulis soalnya lalu dikembalikan seperti semula; (10) setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang mereka pegangsetelah semua melempar dan mengerjakan, kembali pada pelempar pertama untuk melempar dadu lagi dan mengambil kartu lagi , begitu juga seterusnya; (11) permainan berhenti apabila semua pemain sudah berada pada nomor 60 dan sudah mengerjakan semua pesan-pesannya; (12) pemainnya yang selesai lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang; (13) setiap siswa membacakan hasil kerjanya untuk ditanggapi oleh temannyaguru memberikan kesimpulan hasil kerja yang telah ditanggapi oleh siswakemudian lembar jawaban dikumpulkan untuk diberi nilai oleh guru; dan (14) guru memberikan nilai berdasarkan keaktifan siswa, kecepatan dalam mengerjakan, dan keberanian siswa untuk tampil membacakan hasilnya. Serta keberanian siswa untuk memberikan tanggapan, kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban.

Analisis Permainan Sosial

Permainan sosial menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan siswa agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial. Berikut ini terdapat beberapa permainan sosial diantaranya adalah permainan scramble, monopoli, dan permainan ular tangga.

Analisis Permainan Scramble

Permainan *Scramble* dapat dikategorikan sebagai metode permainan yang modern. Permainan dengan metode *scramble* berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok untuk dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS.

Dalam permainan ini perkembangan kognitif anak sangat diperlukan, artinya semua komponen yang ada dalam diri mereka akan bekerja secara terus menerus dan berkelanjutan selama mereka terus bermain, ide-ide secara individual akan muncul ketika permainan menyusun kata serta kalimat berlangsung.

Aktivitas fisik juga menuntut seluruh bagian tubuh untuk bergerak yang memungkinkan terjadinya respon terhadap kedua bagian otak. Perkembangan otak sebenarnya terjadi ketika anak-anak bergerak dan bermain. Kemungkinan besar

fungsi otak dan keterampilan motorik berkembang secara beriringan, proses ini tidak mungkin diperoleh dari aktivitas pembelajaran selain bermain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan dengan metode *scramble* ini adalah salah satu pengembangan dari teori sosial dimana anak-anak dapat bersosialisasi dengan anak-anak lainnya sebagai bagian hubungan manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan kelompok.

Dengan demikian, metode *scramble* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju kearah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif.

Sesuai dengan teori rekreasi, permainan *scramble* dapat berfungsi sebagai kegiatan refreking. Anak-anak tidak dipaksa untuk belajar seperti mendengarkan guru atau membaca buku, tapi melakukan kegiatan permainan. Dengan bermain anak tidak merasa penat seperti belajar dengan metode konvensional. Sejalan dengan teori teleology, dengan *scramble* anak dapat melepaskan rasa ingin tahunya terhadap kata-kata atau huruf, anak dapat belajar tentang persaingan sehingga dapat digunakan untuk bekal di kehidupan. Untuk melakukan permainan ini dengan baik, anak harus mempunyai kehendak, kemauan dan nafsu untuk bermain dan memenangkan permainan (teori C. Bühler).

Dalam teori bermain modern, permainan *scramble* dapat dianalisis seperti uraian berikut. Sesuai teori psikoanalisa, *scramble* dapat digunakan sebagai media (alat) untuk mengeluarkan emosi yang ada dalam diri anak. Emosi yang terpendam di bawah sadar dapat dikeluarkan anak ketika bermain. Ketika di alam nyata anak tidak dapat berekspresi karena tidak mempunyai kesempatan atau keberanian, maka ketika bermain *scramble*, anak diberi giliran/kesempatan berekspresi, mengeluarkan kemampuannya, yang kemungkinan tidak pernah diketahui oleh orang-orang disekitarnya. Sedang menurut teori kognitif, permainan *scramble* ini digolongkan dalam permainan sosial (*Social Play Games With Rules*) untuk anak usia 8-11 tahun. Dengan demikian yang cocok melakukan permainan ini adalah siswa mulai kelas II atau kelas III. Dalam teori belajar sosial, *scramble* dapat digunakan sebagai media berkomunikasi, yaitu ketika anak mencari dan menyesuaikan jawaban dengan anggota kelompoknya. Anak bersosialisasi dengan anggota kelompoknya maupun anggota kelompok lain ketika berdiskusi maupun mengkomunikasikan jawaban yang disetujui semua peserta. Dalam permainan *scramble*, pemenang adalah orang atau kelompok yang telah menyelesaikan kalimatnya. Pihak yang menang akan mendapatkan poin dan akan mendapatkan apresiasi dalam berbagai macam bentuk sebagai penghargaan atas prestasi (teori kompensasi).

Analisis Permainan Monopoli

Salah satu contoh permainan yang dapat dimodifikasi dengan menambahkan gambar atau tulisan namun tetap menyajikan materi-materi pembelajaran didalamnya serta mudah dimainkan oleh siswa adalah permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai kompleks-komplek pada

papan permainan monopoli. Guru dapat memodifikasi bentuk papan permainan monopoli ini serta dengan segala peraturannya agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Permainan monopoli bertujuan untuk menguasai kompleks-komplek yang ada sehingga terjadi persaingan antar pemain. Maka dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis permainan monopoli memerlukan pembelajaran aktif siswa karena dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, siswa harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu ketika membeli atau menyewa kompleks.

Analisis permainan monopoli dengan teori permainan klasik akan diuraikan sebagai berikut. Tidak jauh berbeda dengan analisis pada permainan scramble, permainan monopoli juga sejalan dengan teori rekreasi yang dapat berfungsi sebagai kegiatan refreking. Monopoli, yang pada kegiatan aslinya merupakan kegiatan permainan jual/beli/sewa *property*, dimodifikasi untuk materi pembelajaran. Anak diharapkan akan menikmati permainan ini tanpa beban seperti ketika melakukan permainan aslinya. Unsur persaingan sangat kental pada permainan monopoli ini, seperti esensi pada permainan aslinya. Dengan suasana persaingan ini, anak dapat memperoleh ilmu bertahan hidup dalam situasi bersaing yang sehat. Dan untuk dapat melakukan permainan ini dengan baik, anak harus mempunyai keinginan untuk bermain. Agar mempunyai keinginan ini, guru harus dapat mengkondisikan kelas maupun kelompok dengan baik.

Dalam teori bermain modern, permainan monopoli dapat dianalisis seperti uraian berikut. Sesuai teori psikoanalisa, monopoli dapat digunakan sebagai media (alat) untuk mengeluarkan emosi yang ada dalam diri anak. Emosi anak digunakan untuk menjual atau membeli *property* miliknya. Anak dapat belajar mengendalikan emosi dengan tidak menjual atau membeli. Sedang menurut teori kognitif, seperti permainan scramble, permainan monopoli ini digolongkan dalam permainan sosial (*Social Play Games With Rules*) yang diperuntukkan untuk anak usia 8-11 tahun. Dengan demikian yang cocok melakukan permainan ini adalah siswa mulai kelas II atau kelas III. Dalam permainan ini kegiatan anak dalam berkomunikasi (dengan lawan mainnya) adalah ketika mengkomunikasikan barang mana yang dijual atau dibeli, berapa harga yang disepakati sesuai aturan. Komunikasi merupakan cara anak untuk bersosialisasi, melakukan kesepakatan bersama, mendiskusikan aturan yang tidak dipahami, serta saling berempati terhadap nasib peserta lain.

Dalam permainan monopoli, pemenang adalah orang atau kelompok yang berhasil mengumpulkan 'uang' paling banyak. Sejumlah 'uang' ini sudah dapat digunakan sebagai kompensasi kemenangan mereka. Selain itu kompensasi dapat diberikan oleh guru berupa kata-kata maupun barang sebagai hadiah.

Analisis Permainan Ular tangga

Permainan ular tangga pada awalnya berasal dari negara India dengan sebutan "*Moksha Patamu*" sebelum abad ke-16. Pada awalnya permainan ini dikembangkan menggunakan dasar agama Hindu sebagai bentuk pengajaran moral dan agama pada anak-anak.

Dilihat dari perkembangannya, permainan ular tangga dari segi edukasinya merupakan permainan yang memiliki nilai-nilai pendidikan yang tinggi. Banyak

hal yang bisa didapatkan anak melalui bermain ular tangga. Pengetahuan yang didapatkan dalam permainan ini melalui muatan gambar dan aktifitas yang tersaji. Nilai-nilai kehidupan yang bisa didapatkan melalui permainan ini adalah nilai sportifitas, kejujuran, kebersamaan, toleransi, ketelitian, kedisiplinan dan masih banyak lagi.

Permainan ini juga sangat tepat untuk membangun sikap kebersamaan anak sekarang ini yang cenderung egois dan mau menang sendiri. Sistem permainan ini diawali dengan penentuan urutan bermain melalui *hompimpah* dan pemilahan warna bidak pemain.

Analisis permainan ular tangga dengan teori permainan klasik akan diuraikan sebagai berikut. Permainan ular tangga dapat berfungsi sebagai kegiatan refreking anak yang telah jenuh dengan pembelajaran konvensional. Permainan ini sangat mengasikkan bagi anak karena tidak mengandalkan kemampuan kognitif secara langsung, tapi hanya mengandalkan keberuntungan. Makna dari kegiatan permainan ini bukan siapa yang menang atau yang kalah (seperti juga pada dua permainan sosial yang telah diuraikan sebelumnya), tetapi pada 'pesan' yang ditulis pada tiap kotak-nya. Dari keseluruhan permainan, konsep hidup yang dapat dipelajari anak adalah konsep keberuntungan. Konsep ini juga perlu dipahami dan dimengerti oleh anak sebagai bekal hidupnya. Ketika melakukan permainan ini, anak akan terdorong untuk terus bermain dan bermain untuk mencapai kotak yang menjadi tujuan akhir, meskipun harus naik turun tangga dan ular. Keinginan anak untuk ikut bermain dapat ditingkatkan dengan adanya gambar dan kata-kata yang menarik.

Dalam teori bermain modern, permainan ular tangga dapat dianalisis seperti uraian berikut. Permainan ini juga tergolong dalam permainan sosial (*Social Play Games With Rules*), sehingga cocok untuk anak usia sekolah dasar (khususnya usia 8-11 tahun). Emosi anak untuk mencapai puncak kemenangan semakin dipacu dengan keluarnya mata dadu yang mungkin tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam hal ini akhirnya anak dilatih untuk dapat menerima kekalahan dengan lapang dada atau merayakan kemenangan dengan wajar. Kegiatan berkomunikasi dalam permainan ini dilakukan anak ketika menyampaikan pesan yang ada dalam kotak-kotak kepada teman atau lawan main. Interaksi juga terjadi ketika anak saling menyerahkan dadu untuk dikocok oleh orang lain, atau sesuai kesepakatan.

Dalam permainan ular tangga, pemenang adalah orang atau kelompok yang berhasil paling cepat mencapai kotak yang digunakan sebagai 'finish'. Kompensasi dapat diberikan oleh guru berupa kata-kata maupun barang sebagai hadiah. Kompensasi lain yang diperoleh siswa adalah pemahaman terhadap pesan yang ada dalam setiap kotak. Untuk permainan ini guru dapat membuat evaluasi dalam melihat pemahaman siswa terhadap pesan yang ada di kotak-kotak dan memberikan kompensasi bagi siswa yang mempunyai pemahaman paling baik. Jadi bukan kompensasi bagi siswa yang menang permainan.

Penutup

Dari tiga metode permainan sosial yang dianalisis, ditemukan bahwa media permainan yang cocok digunakan untuk siswa di kelas bawah adalah permainan monopoli dan permainan ular tangga. Sedangkan permainan *scramble* sebaiknya digunakan untuk kelas atas karena dibandingkan dengan dua permainan tersebut model permainan ini sulit untuk diterapkan pada kelas bawah. Namun demikian tidak menutup kemungkinan ketiga model permainan ini dapat digunakan pada kelas bawah dan kelas atas dengan catatan guru dapat mengemas permainan ini dengan sangat kreatif.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode permainan adalah peran pengelolaan kelas oleh guru. Guru harus dapat mengatur kelas terutama dalam pengelompokan untuk permainan sehingga terbentuk kelompok yang adil dan merata. Hal ini dimaksudkan agar terbentuk suasana kelas yang nyaman yang mendukung anak untuk semangat dalam melakukan permainan. Dengan demikian esensi bermain seperti tersebut dalam teori bermain dapat diperoleh siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, E.B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 1978
- Jeffrey, Dorothy M., *Let me Play*. Great Britain: A Condor Book Souvenir Press, 1985
- Sukintaka, *Teori Bermain untuk PGSD*. Jakarta: Dikdasmen, 1992
- TeoriTeori Perkembangan. FPOK UPI. *Modul Pembelajaran Prodi PJKR*. Tidak diterbitkan.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005
- Latuheru, D. John, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 1988
- Moeslichatoen. *Metoda Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas, 2004
- Setiono, Juwita. <http://www.hasbro.com/>. diakses 6 Mei 2012
- Supardi. *Peraturan Permainan Monopoli*. <http://pojokpendidikan.com>. Diakses 7 Mei 2012