

**PERMAINAN MONOPOLI ENGKLEK JELAJAH BUDAYA PATI UNTUK
PEMBELAJARAN TEMATIK**

oleh

Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. ¹, Yuni Ratnasari, S.Si, M.Pd. ²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muria Kudus

Abstrak

Permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati ini merupakan penggabungan permainan monopoli, permainan engklek dan konsep budaya Pati untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar yang ditujukan untuk mengembangkan permainan monopoli engklek sebagai media pada pembelajaran tematik di sekolah dasar, memperkenalkan budaya lokal khususnya budaya kabupaten Pati pada peserta didik, untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang berorientasi PAIKEM, dan mengembangkan *multiple intellegences* peserta didik.

Validasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil validasi ahli materi menunjukkan $4,45 > 4,2$ dengan nilai A, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan $3,4 < 4,08 \leq 4,1$ dengan nilai B, sedangkan hasil validasi oleh guru sekolah dasar menunjukkan $4,4 > 4,2$ dengan nilai A. Hasil validasi ini menunjukkan permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati layak diterapkan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar

PENDAHULUAN

Permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati merupakan permainan yang menggabungkan permainan monopoli dan permainan engklek dan memadukan unsur budaya lokal (khususnya budaya Pati). Permainan monopoli sendiri merupakan permainan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan, sedangkan permainan engklek (di Kabupaten Pati lebih dikenal dengan *Sunda Manda*) merupakan permainan fisik tradisional dengan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki pada petak yang digambar di tanah. Dalam bermain, setiap pemain harus memiliki *gacuk kreweng* yang biasanya terbuat dari pecahan genting atau keramik.

Dibutuhkan minimal dua pemain ketika memainkan permainan ini. Aturan main permainan engklek yaitu pemain melempar *gacuk kreweng* pada petak yang telah digambar dan harus mengambil kembali *gacuk kreweng* tersebut dengan cara melompat dengan satu kaki pada petak secara beruntun ke petak *gacuk kreweng* yang telah dilemparkan pemain. Setelah pemain pertama

Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembentukan Karakter Bangsa, 18 Mei 2017.

bermain, dilanjutkan dengan pemain berikutnya dengan aturan main yang sama (berganti giliran). Pada permainan ini pemain dianggap gagal atau mati jika pada saat berganti giliran, ketika melempar *gacuk kreweng* tidak tepat pada petak sesuai urutan atau saat melompat kaki pemain mengenai garis petak. Permainan selesai jika salah pemain telah melalui semua petak dan kembali lagi ke petak pertama dengan selamat. Mengacu pada permainan engklek ini, permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati, pemain tidak perlu menggunakan *gacuk kreweng* karena pemain merupakan pengganti dari bidak dari permainan monopoli, namun ketika melangkah harus dilakukan dengan melompat di atas petak-petak monopoli.

Makna yang terkandung pada permainan engklek yaitu penggambaran usaha manusia untuk mencapai sesuatu, tentunya dalam meraih sesuatu tersebut harus mengikuti norma dan nilai menjadi dasar kehidupan bermasyarakat. Kajian permainan engklek oleh Pebryawan (2005:65-66) beberapa filosofi permainan engkek, pertama setiap pemain harus memiliki *gacuk*, diartikan bahwa untuk memulai kehidupan, setiap orang harus mempunyai modal yang dapat berupa ilmu pengetahuan maupun materi. Kedua, *suit* untuk menentukan siapakah yang bermain duluan (*hompimpah*) diartikan sebagai ajaran doa sebelum memulai pekerjaan. Ketiga, berlompat pada setiap petak dengan satu kaki diartikan bahwa hidup adalah kerja keras namun tetap harus memasrahkan hasilnya kepada Tuhan. Keempat, kompetisi setiap pemain diajarkan untuk mengutamakan kebersamaan dan sportifitas.

Permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati tepat untuk pembelajaran tematik sebab pada pembelajaran tematik harus memungkinkan peserta didik belajar dalam suatu sistem pembelajaran individu maupun kelompok untuk menggali dan menemukan konsep dan makna materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan kajian Sutirjo dan Mamik (2004: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

PEMBAHASAN

Menurut Peaget dalam Yudiwinata dan Handoyo (2014:2) bahwa permainan membentuk konsep ketrampilan dan membentuk kognisi anak serta mengembangkan kognisi tersebut. Lebih sederhananya permainan monopoli dan permainan engklek mampu

Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembentukan Karakter Bangsa, 18 Mei 2017.

menumbuhkan minat belajar, aktivitas belajar, dan mengembangkan kecerdasan anak. Ketika mengembangkan permainan monopoli engkek jelajah budaya Pati sebagai media pembelajaran, peneliti menggunakan acuan yaitu tujuan pembelajaran, ketepatangunaan, keadaan siswa, ketersediaan bahan, mutu pendidikan, kemampuan dalam memanfaatkan media dengan waktu yang seefisien, dan biaya seperti yang dijelaskan oleh Suparlan (2002:15).

Sebelum diuji coba, permainan monopoli engkek mengalami beberapa revisi, antara lain kualitas gambar, ukuran monopoli yang awalnya 4 x 4 berubah menjadi 3 x 3 untuk menyesuaikan lokasi dan luas lapangan SD yang menjadi sasaran lokasi penelitian, komponen monopoli seperti “Go”, *Visiting Jail*”, “*Free Parking*”, “*Go To Goal*”, “Kesempatan”, “Dana Umum” tetap harus ada sebagai identitas permainan monopoli pada umumnya, visualisasi warna kartu kesempatan dan dana umum, kartu hak milik yang awalnya berbentuk bintang diubah menjadi *smile* yang ditujukan untuk menambah keceriaan permainan, dan kartu budaya yang awalnya hanya berupa gambar budaya Pati ditambah dengan deskripsi singkat tentang budaya Pati yang disajikan pada setiap kartu-katu budaya. Hasil akhir dari revisi menghasilkan komponen-komponen permainan monopoli engkek sebagai berikut.

1. Media Permainan Monopoli Engkek yang dicetak menggunakan MMT dengan ukuran 3 x 3 meter, berisi tentang 34 petak budaya Pati, “Go”, *Visiting Jail*”, “*Free Parking*”, “*Go To Goal*”, “Kesempatan”, “Dana Umum”



Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembentukan Karakter Bangsa, 18 Mei 2017.

2. Kartu Budaya disusun bolak balik dengan bagian depan untuk cover dan bagian belakang berisi gambar dan deskripsi budaya Pati yang berjumlah 35 kartu budaya Pati



3. Dadu dibuat dari kain flanel yang berisikan dakron dengan ukuran 20 x 20 cm



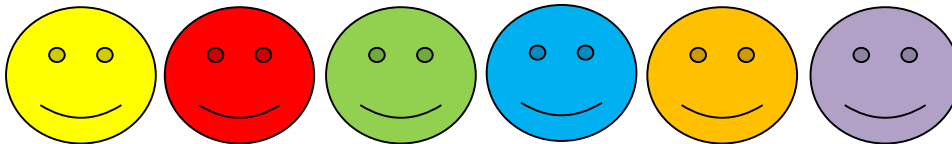
4. Kartu Kesempatan berisi tentang pembebasan hukuman apabila seorang pemain berhenti di petak budaya yang dimiliki kelompok lain atau bebas dari penjara



5. Kartu Dana Umum berisi tentang kepemilikan bersama petak budaya bersama kelompok lain (contoh apabila dalam kartu dana menunjukkan gambar “Kuningan Juwana” meskipun telah dimiliki oleh kelompok lain, namun pemain pada kelompok yang mendapatkan kartu dana tersebut juga berhak pula atas kepemilikan petak budaya tersebut).



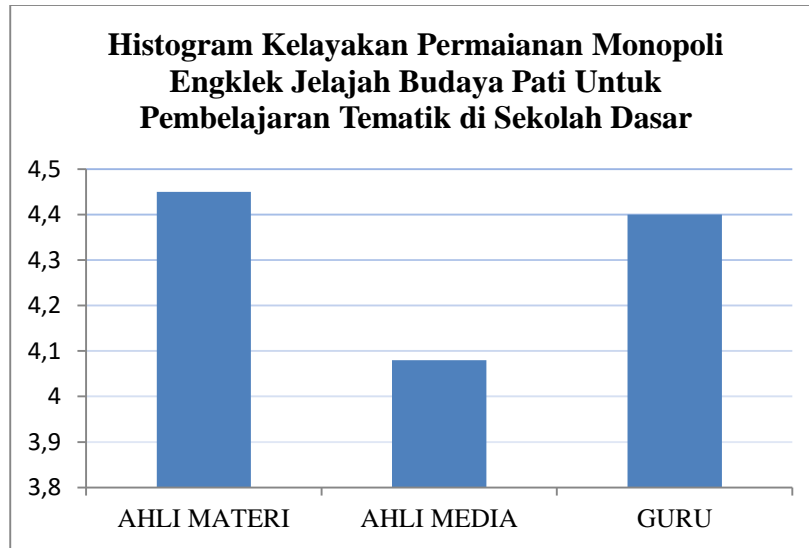
6. Kartu Hak Milik berisi digunakan sebagai penanda kepemilikan petak budaya. Berbentuk kartu “smile” berwarna-warni (1 kelompok 1 warna)



7. Matrik Ingatan sebagai evaluasi penguasaan konsep pembelajaran tematik

	BUDAYA PATI	KUNINGANJUWANA	PENGOLAHAN	BUDAYA PEREKAYAN
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

Kelayakan permainan monopoli dan engklek yang dikembangkan menjadi permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru sekolah dasar. Hasil validasi ahli materi menunjukkan $4,45 > 4,2$ dengan nilai A dan klasifikasi “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan $3,4 < 4,08 \leq 4,1$ dengan nilai B dan klasifikasi “layak”, sedangkan hasil validasi oleh guru sekolah dasar menunjukkan $4,4 > 4,2$ dengan nilai A dan klasifikasi “sangat layak”. Hasil validasi permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar disajikan pada histogram berikut.



Hasil validasi ini menunjukkan menurut Widoyoko (2009:238) bahwa materi pembelajaran tematik yang disajikan melalui permainan monopoli engklek jelajah Budaya Pati layak untuk diterapkan khususnya pada kelas IV sekolah dasar dengan langkah-langkah permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati sebagai berikut.

1. Buatlah kelompok (jumlah anggota menyesuaikan, jika anggota kelas berjumlah 20 orang, maka 1 kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok). Kemudian berikan nama kelompok tersebut.
2. Bagi kartu hak milik pada setiap kelompok dengan warna yang berbeda pada setiap kelompok. Guru juga membagikan matrik ingatan pada setiap kelompok.
3. Pemain mengocok dadu secara bergiliran (semua anggota kelompok secara bergiliran menjadi pin perwakilan kelompoknya), angka yang terbanyak dapat bermain dahulu. Permainan dimulai dari petak "Go".
4. Secara bergiliran, pemain mengocok dadu dan melemparkannya kemudian pemain melompat beberapa kali sesuai jumlah angka dadu yang keluar.
5. Jika pemain berada di posisi petak budaya yang belum di miliki oleh kelompok lain, maka petak tersebut menjadi hak milik (guru memberikan Kartu Hak Milik pada kelompok tersebut). Pemain juga harus membacakan dengan suara yang lantang Kartu Budaya pada petak tersebut. Para pemain lain di setiap anggota mendengarkan dan mencatat pada matrik ingatan.

6. Jika pemain berada pada petak budaya yang sudah dimiliki kelompok lain, kelompok yang memiliki petak budaya tersebut berhak memberikan hukuman sesuai yang disepakati anggota kelompok (bernyanyi atau menirukan gaya).
7. Apabila pemain berhenti “Visiting Jail” maka pemain harus berhenti (tidak boleh bermain) namun masih bisa digantikan anggota lainnya pada kelompok tersebut.
8. Apabila pemain berhenti di kesempatan atau dana umum pemain, pemain mengambil kartu teratas. Kartu Kesempatan berisi tentang pembebasan hukuman apabila seorang pemain berhenti di petak budaya yang dimiliki kelompok lain atau bebas dari penjara, sedangkan Kartu Dana berisi tentang kepemilikan bersama petak budaya bersama kelompok lain.
9. Permainan berhenti saat semua petak budaya sudah dimiliki semua. Kelompok dengan kepemilikan Kartu Budaya menjadi pemenang dalam permainan ini.
10. Setiap pemain kembali ke tempat duduk sesuai dengan masing-masing kelompok, kemudian guru meminta setiap kelompok untuk melengkapi konsep pembelajaran tematik yang tersimpan di Kartu Budaya yang telah dibacakan setiap pemain yang telah dicatat pada matrik ingatan.

Tiada gading yang tak retak. Pepatah tersebut juga berlaku bahwa permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Sadiman, dkk (2011: 78-81) menjelaskan sebagai media pendidikan permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu menimbulkan kesenangan dan menghibur karena didalamnya ada unsur kompetisi dan akan menimbulkan rasa penasaran, adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, memberikan umpan balik langsung yang memungkinkan proses belajar yang lebih efektif, memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peranan-peranan yang sebenarnya dalam masyarakat, bersifat luwes, karena permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan memodifikasi media permainan yang dipakai, dan mudah dibuat dan diperbanyak oleh guru.

Berdasarkan kajian tersebut, terdapat kelebihan dan kekurangan selama proses pengembangan dan uji coba permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati. Kelebihan permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati yaitu proses pembuatan sederhana dan mudah serta tidak membutuhkan waktu yang lama, penyimpanan mudah dan tidak memakan tempat, mudah dibawa, menarik perhatian siswa dengan ukuran yang besar serta warna warni sehingga dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar, mudah penggunaan, dapat digunakan untuk

Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembentukan Karakter Bangsa, 18 Mei 2017.

pembelajaran tematik integratif, dapat mengembangkan *multiple intellegences* peserta didik, dan gambar materi budaya lokal pada monopoli menumbuhkan cinta dapat menumbuhkan cinta peserta didik terhadap budaya lokal Pati.

Beberapa kelebihan permainan monopoli tersebut juga ditemukan pada pengembangan media monopoli geografi oleh Siskawati, dkk (2016:79) yaitu media monopoli menggunakan gambar yang menarik sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air pada diri siswa. Selain itu materi pelajaran yang dapat digunakan pada media monopoli tidak hanya pada satu bidang ilmu saja, membuat siswa lebih aktif, menumbuhkan minat siswa untuk belajar, serta menekankan kerjasama, persaingan dan jiwa sportivitas pada siswa. Kelemahan pada media monopoli geografi tersebut ialah memerlukan perencanaan yang benar-benar matang untuk menggunakan media monopoli ini, memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang lebih panjang untuk menerapkan media monopoli ini, dan guru harus dapat mengkondisikan kelas agar tidak terjadi kegaduhan karena media ini berbasis permainan.

Beberapa kelemahan media monopoli geografi tersebut juga ditemukan pada penelitian ini. Kelemahan permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati yaitu membutuhkan ruangan besar dalam memainkannya, hanya perwakilan kelompok yang dapat memainkan, membutuhkan waktu yang lama untuk memainkan, penentuan pemenang didasarkan pada banyaknya kepemilikan kartu budaya, dan dapat menimbulkan kegaduhan pada pembelajaran sehingga guru harus mampu mengkondisikan kelas secara optimal.

Penutup

Implikasi pada permainan monopoli jelajah budaya Pati secara teoritis dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran tematik integrasi sekaligus mengenal dan mencintai budaya Pati. Implikasi secara empiris permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati dapat mengembangkan *multiple intellegences* peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan guru untuk mengembangkan potensi dan bakat anak. Secara empiris, peserta didik tertantang untuk menyelesaikan permainan sehingga menumbuhkan minat belajar, keaktifan belajar serta meningkatkan pemahaman konsep muatan pembelajaran tematik.

Daftar Pustaka

Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembentukan Karakter Bangsa, 18 Mei 2017.

- Nurochim. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers
- Pebryawan, Krisna. 2015. *Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Asik Di Tengah Permainan Modern*. Jurnal Magistra No. 92 Tahun XXVII Juni 2015, hal 62-68
- Sadiman S, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali pers
- Siregar, Evelin. Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Siskawati, Maya. Dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. Jurnal Studi Sosial Vol 4 No 1 Tahun 2016, hal 72-80
- Suparlan. 2002. *Menjadi Guru Efektif*. Jakarta: Hikayat Publishing.
- Sutarjo. Sri Istuti Mamik. 2005. *Tematik: Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004*. Malang: Bayumedia Publishing
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.