
PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DI SEKOLAH

Nabila Arbaa Fadhilah^{1*}, Patricia Yosephine Syahrani Marbun²

Universitas Negeri Medan

Email: nabilaarbaafadhilah2003@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan oleh peserta didik karena penyajiannya yang bersifat naratif dan berpusat pada guru. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan minat siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran sejarah. Artikel ini membahas bagaimana permainan tradisional, yang merupakan bagian dari warisan budaya, dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran sejarah untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami materi sejarah, tetapi juga belajar menghargai budaya lokal dan nilai-nilai kebersamaan. Artikel ini menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis permainan tradisional efektif meningkatkan motivasi belajar, memperkuat nilai-nilai budaya, serta membangun keterampilan sosial siswa.

KATA KUNCI:

*Pembelajaran Sejarah,
Permainan Tradisional,
Inovasi Pendidikan*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di sekolah sering mengalami tantangan dalam hal keterlibatan siswa. Banyak siswa merasa bahwa mata pelajaran sejarah membosankan karena terlalu teoritis dan minim aktivitas. Padahal, sejarah adalah ilmu yang penuh cerita, nilai, dan pembelajaran hidup. Oleh karena itu, guru perlu mencari cara kreatif agar sejarah menjadi pelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang mulai dilirik adalah penggunaan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional tidak hanya merupakan warisan budaya yang sarat nilai, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif yang mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif (Hamid, 2019). Melalui integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran sejarah, siswa dapat belajar melalui

pengalaman langsung, kerja sama, dan diskusi, yang semuanya penting untuk memahami konteks sejarah secara lebih dalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan pembelajaran sejarah berbasis permainan tradisional, serta memahami respon siswa dan guru terhadap penerapan metode tersebut dalam konteks pembelajaran sejarah. Penelitian ini tidak berfokus pada angka atau pengukuran statistik, melainkan pada penggambaran fenomena yang terjadi secara alami di dalam kelas, khususnya pada interaksi, perilaku, dan pengalaman peserta didik serta guru.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif (Yani, 2018), yaitu: (1) Observasi partisipatif, digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran sejarah yang berbasis permainan tradisional. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa, keterlibatan mereka dalam permainan, serta strategi guru dalam memfasilitasi pembelajaran, (2) Wawancara mendalam (In-depth Interview), dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa terpilih untuk menggali pengalaman, persepsi, dan tanggapan mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Wawancara bersifat semi-terstruktur agar memungkinkan eksplorasi data yang lebih fleksibel dan mendalam, dan (3) Dokumentasi mengumpulkan data berupa foto dan video proses pembelajaran,

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang berkembang di masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Contohnya di Indonesia adalah congklak, gobak sodor, engklek, dan bentengan. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial, budaya, dan edukatif.

2. Keterkaitan Permainan Tradisional dengan Pembelajaran Sejarah

Permainan tradisional mencerminkan kehidupan masyarakat masa lampau, termasuk sistem sosial, budaya, dan nilai-nilai yang dianut. Dengan mengaitkan

permainan tersebut dalam pembelajaran sejarah, siswa tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga mengalami nilai-nilai budaya yang hidup pada masa itu. Contohnya, permainan bentengan dapat dikaitkan dengan tema perjuangan dan strategi perang dalam masa penjajahan. Siswa dapat memahami bagaimana masyarakat dahulu menggunakan strategi dan kerja tim untuk mencapai tujuan.

3. Implementasi dalam Kegiatan Belajar

Pembelajaran sejarah berbasis permainan tradisional dapat dilakukan melalui tahapan berikut: (1) Perencanaan: Guru memilih permainan yang relevan dengan materi sejarah, (2) Pelaksanaan: Siswa memainkan permainan dalam kelompok dan guru mengarahkan diskusi reflektif terkait nilai sejarah di balik permainan tersebut, (3) Refleksi: Guru dan siswa mendiskusikan keterkaitan antara permainan dengan konteks sejarah yang sedang dipelajari.

Manfaat dari kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional yaitu: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) menumbuhkan kerja sama tim dan komunikasi, (3) meningkatkan pemahaman konteks sejarah secara lebih nyata, dan (4) menghargai dan melestarikan budaya lokal (Suryana, 2020).

5. Tantangan dan Solusi

Beberapa tantangan yang mungkin muncul adalah keterbatasan waktu, kurangnya pemahaman guru tentang permainan tradisional, serta keterbatasan fasilitas. Solusinya adalah dengan pelatihan guru, kolaborasi dengan komunitas budaya, dan modifikasi permainan agar sesuai dengan lingkungan sekolah (Sugiyanto, 2021).

KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah berbasis permainan tradisional merupakan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat nilai-nilai budaya, dan memperkaya proses pembelajaran di sekolah. Permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sarat makna dan nilai sejarah. Dengan pengelolaan yang baik, strategi ini dapat menjadi salah satu alternatif efektif dalam pendidikan sejarah di era modern, sekaligus upaya melestarikan budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, A. (2019). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryana, D. (2020). *Inovasi Pembelajaran Sejarah di Era Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yani, R. & Prasetyo, H. (2018). "Integrasi Nilai Budaya dalam Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 23(2), 45-58.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Model Pembelajaran Aktif Berbasis Budaya Lokal*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sugiyanto, T. (2021). "Permainan Tradisional sebagai Media Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 19(1), 23-31.