

ADAPTASI PERMAINAN TRADISIONAL BUGIS MAKASSAR “MA’BOY” SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN *EXPLANATION* SISWA

Hasriati¹⁾, Kornedi¹⁾, Rahmawati¹⁾, Julfitri Ashari¹⁾, A. M. Irfan Taufan Asfar²⁾³⁾, A. M. Iqbal Akbar Asfar³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonom, STKIP Muhammadiyah Bone, Watampone, Indonesia.

²⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Muhammadiyah Bone, Watampone, Indonesia.

²⁾³⁾ Mahasiswa Program Doktor Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia.

ABSTRACT

This research is a quantitative research with experimental quasi type research by using nonequivalent control group design. The purpose of this study was to determine the increase in student explanation through the Adaptation of the Traditional Bugis Makassar Game "Ma' boy". The technique sampling is Non-random sampling with purposive sampling type, where VIII^E as experimental class and VIII^B as control class. The Instrument test used an essay test. The results showed that the experimental class N-Gain Test was 0.59 control the control class was 0.32 including the medium category, then the analysis value of each item about the experimental class was 77.42% the control class was 62.42% including the high category, so it could it was concluded that the Adaptation of the Traditional Bugis Makassar Game "Ma' boy" Can Increase Student Explanation.

Keywords: *Learning strategi, Ma'boy, Explanation.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin modern mengakibatkan perubahan yang sangat besar bagi setiap negara baik dalam bidang sosial, politik dan budaya. Indonesia sebagai negara yang kaya akan tradisi dan budaya terlena dengan kehadiran bergabagai teknologi modern dan budaya yang datang dari luar. Berbicara tentang tradisi di Indonesia tidak akan ada habisnya. Permainan tradisional adalah salah satunya, permainan tradisional atau sering disebut permainan rakyat merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman nenek moyang kita yang kemudian turun-temurun dari generasi ke genarasi. Umumnya, permainan tradisional dipengaruhi oleh letak geografis dan kultur budaya setempat. Terkhusus permainan tradisional anak Bugis Makassar di Sulawesi Selatan sudah sangat terasing [1].

Mayoritas anak-anak diperkenalkan dengan permainan yang menggunakan teknologi modern, seperti *game online* yang banyak diminati dikarenakan pemain tidak lagi bermain sendirian, tetapi dapat bermain dengan banyak orang sekaligus dari berbagai tempat yang berbeda diseluruh pernjuru dunia. Pesatnya perkembangan teknologi internet diikuti juga oleh peningkatan *game online* yang terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *GTA V (Grand Theft Auto V)*, *DotA 2 (Defense of the Ancients)*, *CS:GO (Counter Strike: Global Offensive)*, *Point Blank* dan masih banyak lagi *game online* lainnya [2].

Survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 menunjukkan bahwa dari 256,2 juta penduduk Indonesia lebih dari setengahnya yaitu 132,7 juta jiwa menggunakan internet, dari komposisi tersebut, terdapat 10,3 juta (7,8%) merupakan mahasiswa dan 8,3 juta (6,3%) pelajar. Hal ini disebabkan karena tumbuhnya *developer game* yang mengakomodasi *game-game online* yang ada di Indonesia, seperti yang dapat dilihat dari Homepage Asosiasi Game Indonesia (AGI), keanggotaannya sampai sekarang berjumlah hingga 21 developer seperti *Lyto*, *Megaxus*, *Oeon Interctive*, *Garuda Games*, *Toge Production* dan yang lainnya [3]. Akhirnya dunia belajar anak tergantikan secara signifikan oleh *game online* yang memaksa mereka hidup dan bergaul bersama mesin, di kamar atau di bilik-bilik warung *online* sewaan.

Fenomena diatas sejalan dengan hasil observasi di SMP Negeri 3 Kahu diperoleh fakta bahwa banyak siswa yang jarang masuk kelas disebabkan karena siswa lebih memilih untuk bermain *game online* dikantin dibandingkan masuk dikelas untuk belajar. Sehingga, motivasi belajar siswa sangat rendah dan berpengaruh terhadap kemampuan *explanation* siswa. Kemampuan *explanation* merupakan proses untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui kemampuan untuk menjelaskan atau menyatakan pernyataan maupun pendapat berdasarkan bukti (contoh), metodologi dan konsep [4].

Berkaitan dengan kondisi di atas, guru sebagai tenaga pendidik perlu menciptakan suatu strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif, seperti mengadaptasi permainan tradisional anak (Bugis Makassar) “Ma’boy” yaitu permainan anak tradisional yang berasal dari wilayah Makassar, Sulawesi Selatan. Permainan

¹ Korespondensi penulis: Hasriati, Telp 082188486258, srihasriati17@gmail.com

Ma'boy biasa juga disebut dengan *Ma'gebo* oleh masyarakat Sulawesi Selatan. Nilai-nilai luhur dalam permainan *Ma'boy* adalah Kerjasama, Solidarita, Kecermatan dan Ketelitian, Kesegaran Jasmani (olahraga), Pemetaan Strategi dan Interaksi Sosial. Sehingga, siswa termotivasi untuk kembali belajar melalui strategi pembelajaran permainan tradisional anak (Bugis Makassar).

Strategi pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan atau menggambarkan prosedur yang teratur dan sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang berfungsi sebagai pedoman perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran mampu berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Belajar optimal dari siswa tidak akan terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan serta teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran [5].

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *explanation* siswa adalah strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional bugis Makassar "*Ma'boy*" yaitu jenis strategi pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik yang didesain seperti permainan tradisional yang dapat melatih intraksi sosial dan emosional siswa. Penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional bugis makassar "*Ma'boy*" merupakan salah satu alternatif yang dapat meningkatkan *explanation* siswa, melalui kemampuan untuk menjelaskan atau menyatakan pernyataan maupun pendapat berdasarkan bukti, metodologi dan konsep. Strategi pembelajaran *Ma'boy* menggunakan rumpun pemrosesan informasi dengan teori belajar konstruktivisme bermula dari gagasan Piaget dan Vigotsky [6].

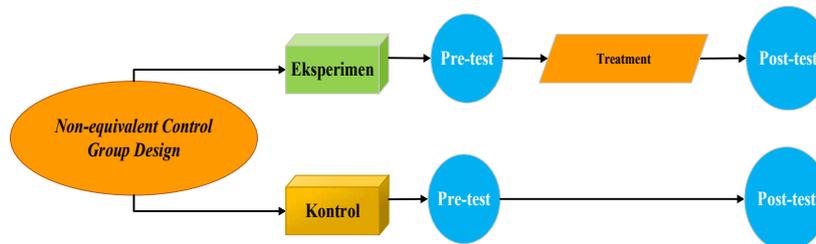
Adapun *sintaks* dari strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional bugis Makassar "*Ma'boy*" yaitu sebagai berikut :

- a. *Tahap Persiapan* (Menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, serta terlibat dalam proses pembelajaran);
- b. *Pra-Permainan* (Membentuk kelompok secara heterogen antara 4-5 siswa setiap kelompok, kemudian masing-masing kelompok diberikan satu lembar kerja berupa gambar);
- c. *Permainan (Ma'Boy)* (Terjadi lempar-melempar bola sebagai tantangan dalam menyusun gambar (*problem*) dengan menggunakan bola *explanation* sampai guru mengatakan stop, bagi kelompok yang mendapatkan bola *explanation* wajib untuk menjelaskan gambar (*problem*) yang telah disusun, jika jawaban salah maka bola tersebut dilemparkan kembali ke kelompok yang lain sampai memperoleh jawaban yang tepat);
- d. *Penutup* (Membantu untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pembelajaran dan memberikan penghargaan atau *reward* bagi tim yang menunjukkan kinerja paling baik).

Strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional bugis Makassar "*Ma'boy*" merupakan salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan *explanation* siswa, secara aktif dapat dijadikan sebagai solusi terhadap permasalahan yang terjadi dan dapat dijadikan pedoman dalam berinovasi khususnya dalam penerapan strategi pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran ekonomi umumnya pada mata pelajaran lain.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimen*, dengan jenis *Non-Equivalent Control Group Design*.



Gambar 1. *Non-Equivalent Control Group Design*

Sampel penelitian ini ditetapkan kelas VIII^B sebanyak 22 orang sebagai kelas kontrol dengan tidak memberikan perlakuan dan kelas VIII^E sebanyak 21 orang sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan mengadaptasi permainan tradisional bugis makassar "*Ma'Boy*" Teknik

pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Nonprobability Sampling* dengan tipe *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel yang didasarkan akan pertimbangan tertentu [7].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil pengujian penelitian terhadap kelas eksperimen dan kelas control dapat dilihat pada beberapa analisis data sebagai berikut:

3.1.1 Uji N-Gain

Hasil pengujian N-gain menunjukkan terjadinya peningkatan *explanation* siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran Permainan Tradisional Bugis Makassar “Ma’boy” dapat dilihat tabel 1. uji N-gain berikut:

Table 1. Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Statistics</i>	<i>Experiment Class</i>	<i>Control Class</i>
<i>Post test - Pre test</i>	32,3	14
<i>Ideal score - Pre test</i>	54,7	44
g	0,59	0,31

Berdasarkan pada tabel 1. diatas menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control yang menggunakan pembelajaran secara konvensional, dimana pada kelas eksperimen diperoleh $g = 0,59$, termasuk dalam kategori sedang sementara pada kelas control diperoleh $g = 0,32$ termasuk dalam kategori sedang.

3.1.2 Uji Analisis Tiap Indikator

Hasil nilai analisis tiap indikator pada indikator *explanation* dapat dilihat pada tabel 2. nilai analisis tiap item soal berikut:

Tabel 2. Analisis Tiap Item Soal

Keterangan	Pre-Test			Post-Test			G
	M¹	M²	M³	M¹	M²	M³	
Kelas Eksperimen	48%	44,25%	32,25%	77,25%	71,50%	83,50%	
Rata-rata Eksperimen		41,5%			77,5		36%
Kelas Kontrol	63,5%	45,24%	38%	71,5%	60,3%	70,5%	
Rata-rata Kontrol		49%			67,5%		18,5%

Hasil Persentase analisis tiap item indikator kemampuan *explanation* siswa pada indikator memahami diperoleh nilai *pre-test* pada kelas eksperimen $48\% \leq$ kelas control $63,5\%$, indikator mendeskripsikan diperoleh nilai *pre-test* pada kelas eksperimen $44,25\% \leq$ kelas control $45,24\%$, indikator *example* diperoleh nilai *pre-test* pada kelas eksperimen $32,25\% \leq$ kelas control 38% dengan rata-rata peningkatan kelas eksperimen $41,5\% \leq$ kelas control sebesar 49% . Setelah pengaplikasian strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional *Ma’Boy* mengalami suatu peningkatan, diperoleh nilai *post-test* pada indikator memahami diperoleh nilai *post-test* pada kelas eksperimen $77,25\% \geq$ kelas control $71,5\%$, indikator mendeskripsikan diperoleh nilai *post-test* pada kelas eksperimen $71,50\% \geq$ kelas control $60,3\%$, indikator *example* diperoleh nilai *post-test* pada kelas eksperimen $83,50\% \geq$ kelas control $70,5\%$ dengan rata-rata peningkatan kelas eksperimen $77,5\% \geq$ kelas control $67,5\%$. Sehingga, kita dapat melihat perbedaan peningkatan pada kelas eksperimen $36\% \geq$ kelas control 18% . Hal ini berarti penggunaan strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional *Ma’Boy* di kelas eksperimen berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan *explanation* siswa.

3.1.3 Uji Kuesioner

Hasil Persentase pernyataan pada kemampuan *explanation* dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil penilaian indikator kemampuan *Explanation*

Indikator	Skala	Σ (%)	Σ Perindikator Persentase (%)	Total Σ Persentase (%)
Memahami	SS	3,67	84%	69,2%
	S	9,33		
	R	6,67		
	TS	1,33		

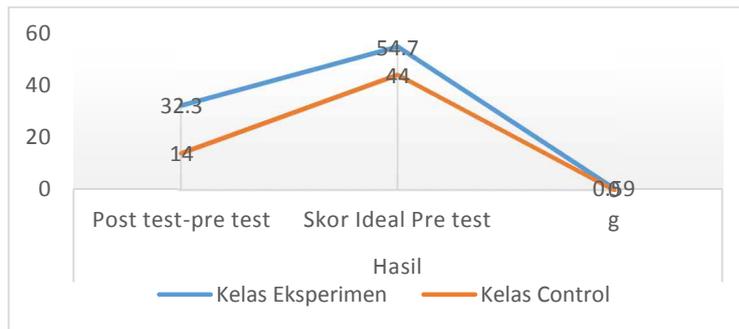
Indikator	Skala	Σ (%)	Σ Perindikator Persentase (%)	Total Σ Persentase (%)
Mendeskripsikan	STS	0	68%	
	SS	3		
	S	9		
	R	4,33		
	TS	0,33		
	STS	0,33		
Example (Memberikan Contoh)	SS	0,67	56%	
	S	7,67		
	R	4,33		
	TS	1		
	STS	0,33		

Pada indikator kemampuan *explanation* diperoleh hasil dari tiga indikator yaitu *Pertama*, memahami diperoleh sebesar 84%. *Kedua*, mendeskripsikan diperoleh sebesar 68% dan *Ketiga*, *example* (Memberikan Contoh) diperoleh sebesar 56%, dengan rata-rata sebesar 69,2%. Ini berarti dengan adanya strategi pembelajaran berbasis permainan Tradisional Bugis Makassar “*Ma’boy*” dapat meningkatkan *explanation* siswa dapat dibuktikan dengan hasil dari data responden.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan *explanation* siswa melalui adaptasi permainan tradisional bugis Makassar “*Ma’boy*”, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa:

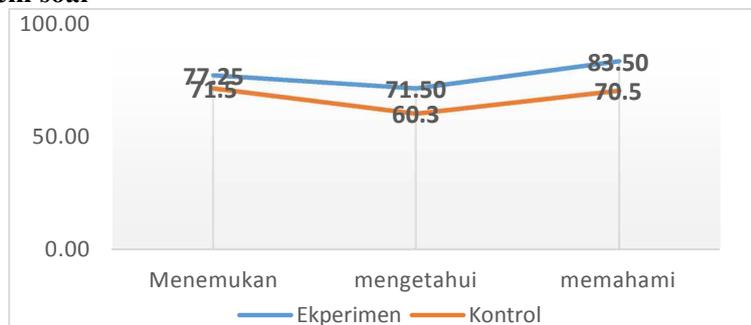
3.2.1 Uji N-Gain



Gambar 2. Uji N-Gain

Hasil pengujian N-gain melalui adaptasi permainan tradisional bugis Makassar “*Ma’boy*” terhadap peningkatan *Explanation* siswa dengan rata-rata hasil nilai N-gain sebesar 0,59 termasuk kategori sedang. Sedangkan peningkatan *Explanation* siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata N-gain sebesar 0,32 termasuk kategori sedang.

3.2.2 Analisis Tiap Item soal

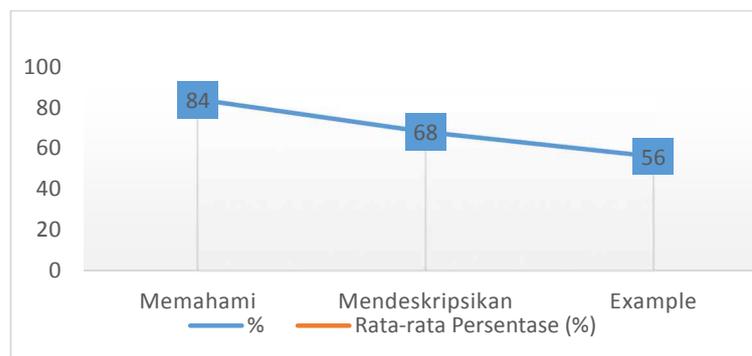


Gambar 3. Persentase Analisis soal

Hasil analisis tiap item indikator kemampuan *explanation* diperoleh nilai *pre-test* dengan rata-rata peningkatan kelas eksperimen 41,5% ≤ kelas control sebesar 49%. Setelah pengaplikasian strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional *Ma’boy* mengalami suatu peningkatan, diperoleh nilai *post-test* dengan rata-rata peningkatan kelas eksperimen 77,5% ≥ kelas control 67,5% dengan kategori Tinggi. Sehingga, kita dapat melihat perbedaan peningkatan pada kelas ekperimen 36% ≥ kelas control 18,5%. Hal

ini berarti penggunaan strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional *Ma'boy* di kelas eksperimen berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan *explanation* siswa.

3.2.3 Kuesioner



Gambar 4. Kuesioner

Pada indikator *explanation* diperoleh hasil dari tiga indikator yaitu Pertama, memahami diperoleh sebesar 84%. Kedua, mendeskripsikan diperoleh sebesar 68% dan Ketiga, *example* diperoleh sebesar 56%, dengan rata-rata sebesar 69,2%. Ini berarti dengan adanya adaptasi permainan tradisional bugis makassar "*Ma'boy*" sebagai strategi pembelajaran dapat memberikan suatu pengaruh terhadap peningkatan *explanation* siswa dapat dibuktikan dengan hasil dari data responden.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan Adaptasi Permainan Tradisional Bugis Makassar "*Ma'boy*" dapat digunakan sebagai sarana peningkatan kemampuan *explanation* siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Uji N-Gain* kelas eksperimen sebesar $0,59 \geq$ kelas control $0,32$ termasuk kategori sedang, selanjutnya nilai analisis tiap item soal kelas eksperimen diperoleh nilai *pre-test* 41,5% dan nilai *post-test* 77,42% termasuk kategori tinggi dengan rata-rata peningkatan sebesar 36%. sehingga dapat disimpulkan bahwa Permainan Tradisional Bugis Makassar "*Ma'boy*" dapat meningkatkan *explanation* siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Burhanuddin, W & Rajab, A. 2017. "Kampanye Pelestarian Permainan Tradisional Anak (Bugis Makassar) Propinsi Sulawesi Selatan". *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 4 (2), 167-174.
- [2] Permana, I. M. D & Tobing, D. V. 2019. "Peran Insensitas Bermain *Game Online* dan Pola Asuh Permisif Orangtua terhadap Tingkat Agresivitas pada Remaja Awal di Kota Denspasar". *Jurnal Psikologi Udayana*, 6 (2), 1144-1156.
- [3] APJII. 2016. "*Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Survey 2016*". Diakses dari <https://www.apjii.or.id/survei>.
- [4] Masitoh, I. D., Marjono & Ariyanto, J. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X MIA pada Materi Pencemaran Lingkungan di Surakarta". *Jurnal Bioedukasi*, 10 (1), 71-79
- [5] Kurniawati, I. D & Nita, S. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology*, 1 (2), 2579-5317.
- [6] Marwan., Abdi. J & Ikhsan. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Menyelesaikan Soal Matematika Setara PISA Melalui Pendekatan Konstruktivisme". *Jurnal Peluang*, 1 (2), 51-59.
- [7] Sugiyono. 2014. "Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D). Alfabeta; Bandung".

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada SMP Negeri 3 Bone yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan penelitian kami yang berjudul "Adaptasi Permainan Tradisional Bugis Makassar "*Ma'boy*" Sebagai Strategi Pembelajaran Terhadap Peningkatan *Explanation* Siswa". Mudah-mudahan melalui strategi pembelajaran ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah begitupula bagi

peneliti sendiri. Terima kasih pula kepada pihak STKIP Muhammadiyah Bone, karena atas dukungan serta kerja keras dari pihak tersebut penelitian ini benar-benar berjalan dengan lancar sampai dengan terselesaikannya penelitian ini.