

PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL “JENKIAN” UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Kurniatus Sa’adah¹, Lailatul Fauziyah², Nanang Khoirul Umam³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Univesitas Muhammadiyah Gresik

kurniatus.nya@gmail.com, lfauziyah750@gmail.com

ABSTRACT

The lack of interest in learning English among students of MTs Muhammadiyah 09 Weru Paciran District Lamongan Regency, therefore this work programme takes steps to use the traditional game "Jengkian" as a medium of learning English in class VIII with the material "Attention". Based on the survey that has been conducted, there is a problem about the lack of student interest in learning at MTs Muhammadiyah 09 Weru, Paciran District, Lamongan Regency, almost all students feel that the methods used in learning are too boring so that students have difficulty receiving the material presented. The development of local products does not leave meaning so that local values will not be lost and continue to be sustainable. The main purpose of this research is to preserve the traditional game "Jengkian" for learning media so that traditional games continue to develop and do not leave local characters in society. The method used in the research is explorative with a scientific approach where the instruments used are observation, interviews, documentation and literature study. The results of this study indicate that in the traditional game of cricket there are elements of English language learning where the boxes used in the traditional game of cricket sampar are square and rectangular.

Keywords: English, Learning Media, Traditional Games

ABSTRAK

Kurangnya minat belajar bahasa Inggris siswa MTs Muhammadiyah 09 Weru Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan, oleh karena itu program kerja ini mengambil langkah untuk menggunakan permainan tradisional “Jengkian” sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di kelas VIII dengan materi “Attention”. Berdasarkan survey yang telah dilakukan terdapat masalah tentang kurangnya minat belajar siswa di MTs Muhammadiyah 09 Weru Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan, hampir semua siswa merasa bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran terlalu membosankan sehingga siswa mengalami kesulitan menerima materi yang disampaikan. Pengembangan produk lokal tidak meninggalkan pemaknaan sehingga nilai lokal tidak akan hilang dan terus berkelanjutan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melestarikan permainan tradisional “Jengkian” untuk media pembelajaran sehingga permainan tradisional terus berkembang dan tidak meninggalkan karakter lokal pada masyarakat. Metode yang digunakan dalam

penelitian yaitu eksploratif dengan pendekatan saintifik dimana instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam permainan tradisional engklek terdapat unsur pembelajaran bahasa Inggris dimana kotak yang digunakan dalam permainan tradisional engklek sampar adalah berbentuk persegi dan persegi panjang.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Permainan tradisional

PENDAHULUAN

Kemunduran nilai budaya dan kepribadian bangsa kini menjadi permasalahan yang sulit untuk di selesaikan karena semakin berkembangnya teknologi digital yang dapat diakses secara mudah oleh semua kalangan orang. Saat ini budaya asing masuk dengan mudah melalui berbagai informasi dan teknologi dari berbagai aspek. Budaya

asing memang membawa dampak baik baik untuk kehidupan masyarakat di dunia namun tidak sedikit juga dampak negative yang di timbulkan dari kemajuan teknologi yang menjadi pengaruh dalam punahnya kegiatan bersosial bagi sejumlah kalangan masyarakat. Dampak negative ini yang harus ditanggulangi untuk menyelamatkan masyarakat agar tidak terjerumus dalam dampak negative dari kemajuan teknologi.

Permainan tradisional adalah salah satu unsur budaya Nasional yang tersebar luas di berbagai daerah di seluruh Indonesia. Permainan tradisional sebagian besar dikelompokkan, yang dimainkan oleh setidaknya minimal dua anak atau lebih, menggunakan alat-alat permainan yang relatif sederhana dan mudah ditemukan, dan mencerminkan kepribadian bangsa itu sendiri (Indriani & Malasari, 2020). Permainan tradisional mencoba untuk meningkatkan kesetaraan budaya untuk permainan tradisional di setiap daerah meskipun mereka memiliki nama yang berbeda, tetapi makna dan prosedur permainan adalah salah satu dari konsep- konsep yang memiliki kesamaan disesuaikan untuk mencerminkan budaya dan keragaman lokal.

Permainan tradisional juga merupakan alternatif bagi pendidik dalam strategi pembelajaran kreatif yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar anak-anak di Sekolah Dasar (Frimaulia et al., n.d.). Implementasi pendidikan harus untuk mengatur pendidikan yang memberikan kesempatan seluas- luasnya bagi siswa untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat mereka (Putri et al., 2022). Permainan tradisional adalah salah satu aset budaya yang memiliki karakteristik budaya suatu bangsa sehingga pendidikan multikultural dapat dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Bila dilihat dari berbagai uraian di atas konsep penerapan permainan tradisional merupakan upaya memunculkan konsep multikulturalisme pada anak-anak Sekolah Dasar, muncul kembali permainan tradisional yang ada di lingkungan tempat anak-anak tinggal dan mengeksplorasi manfaat serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Permainan tradisional "jengki" sering dimainkan oleh anak-anak pada saat jam istirahat sekolah atau sepulang sekolah. Ini adalah permainan tradisional yang populer sejak zaman dahulu. Game ini memadukan keterampilan fisik dan mental sehingga menyenangkan untuk dimainkan. Permainan ini tidak ada batasan pemainnya, semakin banyak pemain yang berpartisipasi maka permainan akan semakin menarik. Ketepatan dan ketangkasan pemain sangat diperlukan untuk mencapai kemenangan. Permainan "jengki" disebut juga dengan permainan lompat karena setiap pemainnya harus mampu melompat dari satu petak ke petak lainnya dengan menggunakan satu kaki. Jengki dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Pemain harus melewati kotak secara berurutan sesuai dengan angka yang tertera pada kotak. Saat bermain, pemain tidak boleh menyentuh senar atau menjatuhkan kakinya. Permainan ini memerlukan daya tahan tubuh dan keseimbangan tubuh yang baik. Permainan ini menggunakan layout kotak yang terdiri dari 3 jenis: pesawat, baling-baling, dan gunung. Bentuk papan permainan dapat ditentukan berdasarkan kesepakatan pemain. Dulu taman bermain digambar dengan kapur putih, namun sekarang sudah ada papan permainan khusus dengan warna dan angka. Permainan ini cukup populer dan dapat dimainkan oleh semua kalangan, walaupun sebagian besar dimainkan oleh anak-anak. Tingkat kesulitan permainan dapat disesuaikan dengan jumlah dan usia pemain. Sebelum memulai permainan, seluruh pemain harus melakukan homimpa terlebih dahulu untuk menentukan gilirannya.

Pemain pertama akan mulai melempar gaco ke kotak nomor satu. Gaco yang biasa digunakan berbentuk potongan keramik, batu atau batako yang permukaannya rata sehingga mudah mengenai sasaran. Saat menggulirkan gaco, pemain tidak boleh melebihi kotak yang ditentukan. Jika melebihi, Anda akan dianggap didiskualifikasi dan akan digantikan oleh pemain lain. Setelah gaco mendarat di kotak, pemain harus melompat dengan satu kaki ke area sebelahnya. Permainan dilanjutkan dengan mengulangi langkah yang sama untuk nomor berikutnya. Pemain akan melanjutkan permainan jika masih bisa melempar gaco ke kotak yang benar. Pemain akan diganti jika gaco terlempar keluar garis, saat kakinya menginjak garis atau kedua kakinya saling bersentuhan. Ketika gaco mendarat di suatu area, pemain harus mengambil gaco tersebut dari area tetangga dengan tetap menjaga keseimbangan. Pemain dapat beristirahat dengan menurunkan kedua kaki pada area tertentu. Pemain harus melewati semua angka secara berurutan dan mengambil gaco tanpa menurunkan kakinya. Setelah sampai di bagian atas gambar, pemain harus berpaling dari gaco untuk mencapai area tersebut. Saat menangkap, tangan pemain tidak boleh menyentuh tali pancing. Setelah mencapai angka terakhir, pemain harus kembali ke angka sebelumnya dan kembali ke posisi awal untuk memulai permainan. Pemain dengan rumah terbanyak di dalam kotak menang. Permainan ini tidak hanya dimainkan untuk hiburan saja namun juga membawa banyak manfaat bagi pemainnya. Secara keseluruhan, game ini memadukan kemampuan fisik dengan pemikiran reaktif untuk mampu mengeksekusi tindakan secara akurat. Permainan "jengki" baik untuk anak-anak karena dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan fisik dan mental. Untuk lebih memahami kelebihan dari game ini, berikut penjelasannya.

Permainan ini mengajak anak berpikir untuk menentukan langkah selanjutnya yang harus diambil. Proses ini harus dilakukan dengan cepat, karena jika tidak, pemain bisa kalah karena tidak mampu mempertahankan posisi terangkat dengan satu kakinya. Permainan ini melatih anak berhitung dan mengambil keputusan lebih cepat. Anak-anak seringkali menjadi lebih kreatif ketika memainkan permainan tradisional karena harus memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya.

Memainkan Engklek dapat menumbuhkan kemampuan otak anak dalam menyelesaikan masalah dengan cepat. Saat bermain engklek, pemain harus mengambil keputusan dengan cepat untuk menentukan di mana akan melempar gaco. Pemain harus membuat strategi yang baik untuk memenangkan permainan. Ketika konflik muncul saat bermain, anak secara tidak langsung akan terkena dampaknya.

Keterampilan sosial pada anak perlu diajarkan sejak dini agar kelak dapat membentuk hubungan interaktif yang baik dengan orang-orang disekitarnya. Bermain game dapat membantu anak terbiasa berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui bermain, anak akan belajar arti kerjasama, saling menghormati dan menaati aturan. Dari hal-hal itulah lama kelamaan kemampuan sosial anak dapat berkembang dan dapat mengatasi konflik-konflik yang mungkin ditemuinya saat bermain. Dengan menggunakan permainan engklek, orang tua dapat mendidik anaknya dengan lebih efektif. Sambil bermain, anak tidak akan mudah bosan dan secara tidak langsung sekaligus belajar untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan fisiknya.

Berdasarkan fenomena yang ada di Desa Weru banyak sekali siswa yang kurang minat untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris di dalam kelas sehingga banyak sekali materi yang tertinggal. Faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya

minat belajar bahasa Inggris yang terjadi adalah pembelajaran yang terlalu monoton seperti hanya penjelasan materi dan praktek mengekspresikan kata atau kalimat dalam bahasa Inggris, sehingga siswa seringkali mudah merasa bosan dan kehilangan fokus dalam belajar. Oleh karena itu, dari permasalahan yang terlihat tim penelitian dapat memberikan kesimpulan dasar bahwa siswa di MTs Muhammadiyah 9 Weru lebih tertarik dengan pembelajaran yang lebih *attractive* dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Maka dari itu tim peneliti memilih menggunakan permainan tradisional “jengki” sebagai media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Inggris di kelas VIII dengan materi “attention”. Langkah tersebut dilakukan guna menumbuhkan minat belajar siswa dalam belajar Bahasa Inggris yang menarik, praktis dan layak di gunakan, sehingga siswa bisa memahami materi yang di sampaikan dengan tepat.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2023 di Desa Weru, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan dan dilakukan di MTs Muhammadiyah 9 Weru. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksploratif dengan pendekatan saintifik. Penelitian dengan metode eksploratif merupakan penelitian awal yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai suatu topik penelitian yang akan diteliti lebih jauh (Morissan, 2017). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dimulai dari observasi, kemudian dilanjut dengan wawancara serta dokumentasi dan studi literature.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional sering dimainkan oleh anak-anak di era 90-an, fenomena tersebut tentunya berbanding tebalik dengan generasi di era sekarang yang mana anak-anak lebih tertarik pada video game dan permainan modern. Hal ini juga didukung oleh munculnya penemuan-penemuan teknologi yang semakin canggih, sehingga permainan tradisional sudah mulai hilang karena jarang sekali dimainkan. Permainan tradisional sendiri banyak sekali jenisnya, seperti lompat tali, gundu, congklak, gasing dan permainan jengki (engklek). Masing-masing dari jenis permainan tersebut memiliki tata cara dan aturan yang berbeda, tentunya menggunakan alat yang berbeda juga. Dalam penelitian ini memilih jengki sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

Jengki merupakan permainan tradisional di Indonesia yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Permainan ini membutuhkan “gaco” sebagai alat permainan. gaco sendiri dapat berupa batu atau keramik yang besarnya berkisar 5-7 cm atau lebih, yang dibuat pipih dan tidak tajam. Aturan Permainannya adalah: Batasi lokasi bermain dengan garis kotak-kotak menggunakan kapur atau batu bata. Buat enam kotak yang dijadikan 2 baris. Pemain boleh dua orang atau lebih. Pemain harus melempar batu (gaco) dari kotak terdekat atau kotak pertama. Jika batu tidak meleset, pemain boleh melanjutkan dengan melangkahi kotak pertama sambil jinjit satu kaki. Siapa yang sampai ke kotak akhir terlebih dahulu, ialah pemenangnya. Permainan ini dilakukan secara bergiliran.

Sebagai media pembelajaran, materi bahasa Inggris di sisipkan pada garis kotak dalam

permainan. Masing-masing kotak diberi angka 1 sampai 6, setiap angka memiliki 2-3 jenis pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh pemain. Pemilihan angka tersebut dengan cara melempar “gaco” masing-masing. Jika “gaco” yang milik siswa dilempar dan jatuh pada angka nomor 1 maka siswa diharuskan untuk menjawab 1 pertanyaan dari beberapa pertanyaan yang sudah disediakan di kotak angka satu. Hal tersebut tentunya berlaku pada pemain dan kotak-kotak lainnya.

Dalam penggunaan metode Game Based Learning sangat memudahkan guru untuk mendapat perhatian siswa dalam sebuah pembelajaran (Hidayati, 2020). Penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah hal yang menarik dan menambah minat siswa dalam belajar. Wachowicz, M.; et.al., 2002, permainan dalam sebuah pembelajaran berperan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, melatih ketrampilan, memperluas pengetahuan, komunikasi dan kolaborasi, dan mengintegrasikan pengalaman belajar (Pristiana Maulida, 2017). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yaitu siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 9 Weru yang sedang bermain permainan tradisional jengkian.

Wawancara, yaitu dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada beberapa anak setelah mereka selesai bermain permainan tradisional jengkian.

Siswa kelas VIII MTS Muhammadiyah Weru Kecamatan Paciran berpartisipasi dalam program kerja Pendidikan Bahasa Inggris. Ketika tim peneliti pertama kali mulai mengajar Bahasa Inggris kepada siswa kelas VIII, mereka semua sangat bersemangat tentang hal itu. Siswa biasanya hanya belajar Bahasa Inggris melalui metode pengajaran mereka diajarkan di kelas. Akibatnya, banyak murid tidak dapat memahami apa yang guru mereka ajarkan. Alat peraga di MTS 9

Muhammadiyah Weru Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan masih mengandalkan alat bantu improvisasi, dan tidak semua materi didukung oleh alat peraga. Belum ada penggunaan media pembelajaran baik dalam materi *Attention*. Setiap kalimat dalam materi *Attention* menggunakan pendekatan alternatif yang dapat dimanfaatkan baik sebagai permainan maupun sebagai alat pembelajaran. Dalam permainan tersebut setiap kotak diberikan 2 sampai 3 pertanyaan tentang *attention* yang terdapat pada materi yang sudah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Pertanyaan yang disediakan masing-masing berbeda, sehingga setiap siswa mempunyai kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan.

Keterampilan motorik anak perlu dilatih sejak dini agar tubuhnya dapat bergerak aktif dan bersemangat. Salah satu upaya paling produktif yang dapat Anda lakukan adalah bermain. Permainan ini akan mengasah kemampuan melompat dan menyeimbangkan anak Anda. Dengan melompat, anak akan belajar cara mendarat dengan benar pada suatu area tertentu tanpa terjatuh. Koordinasi tangan dan kaki dalam permainan ini sama pentingnya dengan keseimbangan. Pemain harus bisa berpikir cepat dan mengambil langkah selanjutnya.

Permainan ini sangat cocok untuk anak-anak karena melalui bermain anak dapat belajar. Ada beberapa hal yang dapat dipelajari anak melalui permainan ini, seperti matematika, mengenal warna, bentuk, ukuran, dan lain-lain. Permainan ini juga mempunyai kemampuan untuk melatih kemampuan fisik dan keseimbangan tubuh anak karena pemain harus melompat tergantung pada daerah jatuhnya gaco yang

dilempar. Bermain aktif secara tidak langsung dapat meningkatkan rasa percaya diri anak.

Permainan ini membantu mendeteksi masalah psikologis yang mungkin dimiliki anak. Dengan bermain game, orang tua dapat mengamati tingkah laku anaknya di lingkungan. Apakah sulit memperbaikinya? Bolehkah? Dengan mendeteksi masalah psikologis sejak dini, orang tua bisa lebih cepat menemukan solusinya. Hal ini dapat mempengaruhi kepercayaan diri anak dan kemampuan beradaptasi di kemudian hari.

KESIMPULAN

Penggunaan permainan dalam sebuah pembelajaran sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. Siswa lebih antusias dalam pelaksanaan belajar bahasa Inggris menggunakan permainan tradisional daripada belajar dengan metode- metode yang digunakan dikelas sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat unsur-unsur bahasa Inggris pada permainan tradisional "jengkian". Pertanyaan mengenai pelajaran bahasa Inggris dimunculkan pada petak jengkian yang sudah disediakan. Pada pemain jengkian masing-masing siswa diminta untuk menjawab satu pertanyaan tentang attention.

DAFTAR PUSTAKA

- Frimaulia, S., Sari, Y., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Maksu Langkat, S.AL. (n.d.). *Pengaplikasian Permainan Tradisional Dalam Peningkatan kosa kata Bahasa Inggris*. 3(2), 2022
- Firdaus, Q. Y., & Safitri, N. M. (2023). *ANALISIS PERTUMBUHAN DAN KEPADATAN KERANG HIJAU (Perna viridis) PADA TALI GANTUNG KARAMBA APUNG KERANG HIJAU (KAKH) DI LAUT BANYUURIP*. 6, 281–293.
- Suhartanti, O., Suminar, E., Eka Sari, D. J., & Fitriyanur, W. L. (2023). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Tingkat Depresi Pada Lansia Di Panti Jompo Lestari Menganti Kab. Gresik. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)*, 8(1), 64–71. <https://doi.org/10.51143/jksi.v8i1.443>
- Suminar, E., Fitriyanur, W. L., Widiyawati, W., Fatkhiyah, D. N., & Nava, M. D. (2023). *Sosialisasi Tindakan Preventif Hiv / Aids Pada Remaja Di Smp Muhammadiyah 4 Gresik*. 6(2), 88–95.
- Widiharti, Sari, D. J. E., & Afida, N. K. (2023). *PENYAKIT DIABETES MELLITUS Copping Mechanism and Compliance Level In Patients With Diabetes Mellitus*. 4(1), 66–70.
- Hidayati, N. N. (n.d.). Modifying Indonesian traditional games as media to improve

English vocabulary of kindergarten and elementary schools' students. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 5(1), 13-26. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/index>.

Indriani, L., & Malasari, S. (2020). *PELATIHAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE TRADITIONAL GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS DAN MELESTARIKAN KEBUDAYAAN DAERAH*. 3(2), 89-96.

Nina Nurhasanah & Iva Sarifa. (2022). The Use of Game Media Engklek for Introducing The Value of Nationalism in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 7(1), 76-86.

Pristiana Maulida, A. (2017). *DEVELOPING ENKLEK GAME USING LEARNING STYLES APPROACH TO TEACH ENGLISH VOCABULARY FOR 4 TH GRADE STUDENTS OF SD MUHAMMADIYAH KAUMAN YOGYAKARTA IN ACADEMIC YEAR 2015/2016*.
<http://ainamulyana.blogspot.ae/2015/11/pengertian-jenis-dan>

Putri, B. G., Degeng, P. D. D., & Isnaini, M. H. (2022). EFL STUDENTS' PERCEPTION TOWARDS THE USE OF ENGLISH SONGS AS LISTENING LEARNING MEDIA. *KLAUSA (Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, Dan Sastra)*, 6(2), 1-15.
<https://doi.org/10.33479/klausu.v6i2.625>