

**PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI PERMAINAN  
EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI PESERTA TAMAN  
PENDIDIKAN AL QUR'AN (TPQ) DI DESA BALESARI, KECAMATAN  
WINDUSARI, KABUPATEN MAGELANG**

**Endah Ratnaningsih; Sri Sarwanti**

endahratna@untidar.ac.id; srisarwanti@untidar.ac.id  
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Tidar

*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2017

Disetujui September 2017

Dipublikasikan September 2017

***Abstract***

This activity is based on the fact that there is a Village of Tidar University that is Balesari Village, Windusari District. This village is a village with a large population growth but inversely proportional to the level of qualification possessed by the population.

Recognizing the importance of a balance between worldly and religious education, this community-focused program focuses on mentoring that focuses on the English learning, with a particular approach, through educational games based on local wisdom. This is very beneficial because this mentoring besides will make TPQ participants gain knowledge of religion, they will also get input in the form of educative game which still bring the elements of local wisdom so that at one time they can learn, play, and preserve local wisdom.

This active learning focuses on: 1) What are the different forms of educative games based on local wisdom used, 2) How is the use of educational games based on local wisdom to develop the creativity of TPQ participants, 3) What are the factors that hinder the creative development of TPQ participants through the

use of educational games. The implications of this program mean that in the future this mentoring program can be expanded its scope. Output of the mentoring program is an active learning model through educational games based on local wisdom for TPQ participants.

Keywords: active learning, educative game, local wisdom

## **A. Pendahuluan**

Era globalisasi saat ini membawa dampak yang sangat luas terhadap generasi muda di Indonesia. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya pada masalah ekonomi, dan politik namun juga pada masalah sosial budaya. Banyak sekali generasi muda yang berkarakter tidak sesuai dengan norma bangsa Indonesia, mereka cenderung mengagumi dan mencontoh budaya yang berasal dari asing. Untuk itu perlu kiranya sejak masa awal sekolah, anak-anak perlu pendidikan sesuai dengan kearifan bangsa Indonesia.

Permainan merupakan aktivitas yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak secara natural, tanpa paksaan dan biasanya tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Apabila dipahami lebih lanjut, dengan bermain, banyak aspek kecerdasan anak yang terasah. Akan tetapi, pada kenyataannya, banyak orang tua yang tidak terlalu suka jika anak mereka terlalu banyak bermain dibandingkan belajar. Khobir (2009: 1) berpendapat bahwa bermain tidak sama dengan bekerja. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

Tak dapat dipungkiri bahwa bermain memberikan banyak manfaat bagi anak. Bermain sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapat pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya, dan lain-lain. Khobir (2009: 3) menyampaikan bahwa dalam kegiatan

permainan, anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran dalam proses bermain, sehingga mereka akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi, tidak semua aktivitas dalam kegiatan TPQ yang ada di desa Balesari mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap kreativitas dan kontribusi peserta dalam kegiatan ini. Kegiatan TPQ berlangsung secara konvensional, misalnya pengajar memberikan contoh membaca huruf-huruf hijaiyah kemudian peserta langsung menirukan. Belum ada aktivitas yang melibatkan permainan-permainan dalam kegiatan tersebut. Proses belajar mengajar yang biasanya berlangsung secara konvensional perlu mendapat sentuhan istimewa yang akan meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, kreativitas, keceriaan anak-anak yang menjadi peserta TPQ di desa Balesari.

Berdasarkan paparan kondisi di atas, perlu adanya suatu pendampingan pembelajaran aktif melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal bagi peserta TPQ di Desa Balesari, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang. Program ini akan memberikan pelatihan bagi para pengajar/pembina TPQ di desa Balesari dan praktek langsung dalam kegiatan permainan edukatif berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh tim pengabdian UNTIDAR bekerja sama dengan pengajar/pembina TPQ di Balesari. Terdapat 2 kelompok TPQ yang dilibatkan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu TPQ Kelompok A dan TPQ Kelompok B. TPQ Kelompok A terdiri atas peserta dengan rentang usia 6-9 tahun, sedangkan TPQ Kelompok B terdiri dari peserta TPQ dengan rentang usia 10-11 tahun. Jumlah peserta TPQ Kelompok A sebanyak 117 peserta, TPQ Kelompok B sebanyak 80 peserta.

Program pendampingan ini merupakan program terstruktur dan terpadu untuk memberikan wawasan tentang bentuk-bentuk permainan edukatif berbasis kearifan lokal yang akan digunakan, langkah-langkah penggunaan permainan edukatif berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan kreativitas peserta TPQ, dan faktor-faktor yang berpengaruh pada penerapan permainan edukatif berbasis kearifan lokal ini. Apabila pengajar/pembina TPQ dibekali dengan wawasan permainan edukatif yang berbasis kearifan lokal ini, tentu peserta TPQ dapat mengikuti kegiatan TPQ dengan menyenangkan sembari tetap mempertahankan kearifan lokal.

## **B. Metode**

Dalam pelaksanaan program pendampingan permainan edukatif berbasis kearifan lokal di desa Balesari, kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang, metode yang akan dilaksanakan meliputi: observasi, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi.

### **1. Observasi**

Kegiatan observasi merupakan kegiatan yang perlu dilakukan sebelum melakukan program pendampingan ini. Dalam kegiatan observasi ini, kami melakukan pengamatan terhadap kegiatan TPQ di Desa Balesari. Observasi yang kami lakukan untuk 2 (dua) tujuan. Tujuan yang pertama adalah untuk mengetahui demografi Desa Balesari. Dari survei awal ini, dapat diketahui jumlah penduduk, latar belakang pendidikan, mata pencaharian, serta pendapatan rata-rata pertahun dari penduduk tersebut. Pada survei awal ini juga, tim IbM melakukan observasi berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar di TPQ, secara khusus kelompok TPA tersebut diberi nama Al Madiyyin A (Madrasah Diniyah) kelompok usia 6-9 tahun dan Al Madiyyin B kelompok usia 10-11 tahun. Tujuan yang kedua adalah untuk mengetahui metode yang dipakai oleh pengajar/pembina TPQ selama ini. Dari hasil observasi terhadap dua kelompok TPQ yang ada, kami melakukan analisa untuk menentukan dua kelompok mitra yang sangat membutuhkan program pendampingan yakni Kelompok TPQ A dan Kelompok TPQ B.

### **2. Perencanaan**

Tim IbM pendampingan permainan edukatif berbasis kearifan lokal menyusun perencanaan pelaksanaan pendampingan meliputi penentuan jadwal pertemuan, tempat pendampingan, agenda pendampingan, tenaga pematari. Dalam penyusunan perencanaan ini, tim IbM pendampingan permainan edukatif berbasis kearifan lokal melakukan kerjasama dengan pengajar/pembina yang ada di Desa Balesari. Di dalam perencanaan ini, kami juga melakukan perizinan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan pemberian pengetahuan tentang permainan edukatif berbasis kearifan lokal.

### 3. Pelaksanaan

Untuk kegiatan pendampingan ini, pelaksanaan dilaksanakan dengan melibatkan dua kelompok TPQ dan bertempat di MI Al Iman Balesari di Desa Balesari, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang. Peserta kegiatan ini adalah peserta TPQ dengan rentang usia 6-9 tahun sejumlah 117 peserta dan peserta TPQ dengan rentang usia 10-11 tahun sejumlah 80 peserta. Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam jangka 3 bulan dimana masing-masing kelompok mitra akan mendapatkan 5 kali pertemuan pendampingan. Seluruh kegiatan pendampingan dilakukan oleh tim IbM pendampingan permainan edukatif berbasis kearifan lokal UNTIDAR, sedangkan untuk kelancaran kegiatan, yakni segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan ini, diantaranya: tempat pelaksanaan program disediakan oleh MI Al iman Balesari.

### 4. Pendampingan

Metode kegiatan pendampingan yang akan kami lakukan berupa ceramah, diskusi, tanya jawab dan pemodelan tentang permainan edukatif berbasis kearifan lokal bagi peserta TPQ. Setiap peserta diberi kesempatan untuk berkontribusi pada program pendampingan, baik berupa pertanyaan, saran, kritik, maupun permasalahan lain yang berkaitan dengan materi yang diberikan.

No.	Pertemuan	Kegiatan	Keterangan
1.	I	Pembukaan Materi I: mengenalkan konsep permainan edukatif	Kepala Sekolah MI Al Iman Balesari, guru, dan pengajar/pembina TPQ, serta tim IbM permainan edukatif UNTIDAR
2.	II	Materi II: mengenalkan konsep permainan edukatif berbasis kearifan local	Tim IbM permainan edukatif berbasis kearifan lokal UNTIDAR; pendamping
3.	III	Materi III: mengidentifikasi model/bentuk-bentuk permainan edukatif	Tim IbM permainan edukatif berbasis kearifan lokal

		berbasis kearifan local	UNTIDAR; pendamping
4.	IV	Materi IV: Pemberian contoh/model permainan edukatif berbasis kearifan local	Tim IbM permainan edukatif berbasis kearifan local UNTIDAR; pendamping
5.	V	Materi V: Pendampingan permainan edukatif berbasis kearifan local	Tim IbM permainan edukatif berbasis kearifan local UNTIDAR; pendamping
6.	VI	Materi VI: Evaluasi dan penutup	Kepala Sekolah MI Al Iman Balesari, guru, dan pengajar/pembina TPQ, serta tim IbM permainan edukatif UNTIDAR

## 5. Evaluasi

Evaluasi kegiatan pendampingan ini perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas. Para pengajar/pembina TPQ, Kepala Sekolah MI Al Iman Balesari, guru-guru, dan peserta TPQ akan diberikan semacam kuesioner tentang aplikasi kegiatan pendampingan ini sehingga kelayakan kegiatan pendampingan ini bisa diketahui.

### C. Hasil dan Pembahasan

Anak memiliki karakteristik yang spesial dan memerlukan pendekatan khusus tatkala seorang guru ingin mengajarkan bahasa, khususnya bahasa Inggris pada mereka. Dikatakan memiliki karakteristik spesial sebab sejak lahir anak-anak sudah mampu merebut perhatian orang dewasa di sekelilingnya. Betapa tidak, sebagai contoh, seperti dikemukakan oleh Pinter (2011), bayi memulai perjalanan untuk menjadi komunikator saat mulai menggunakan kontak mata (*eye contact*), tersenyum, dan mulai memandang atau melihat pada arah-arrah yang berbeda.

Fokus utama poin ini adalah karakteristik anak. Scott & Yteberg (1990) menyebutkan karakteristik anak, diantaranya anak dapat menceritakan apa yang sedang mereka kerjakan, anak dapat menceritakan apa yang baru saja mereka

dengar, anak memiliki kemungkinan untuk merencanakan akatifitas, anak dapat berargumentasi, anak memiliki rentang waktu yan dapat dikatakan singkat untuk fokus belajar atau melakukan sesuatu, dan lain-lain. Secara detail, Scott & Yteberg (1990) menjelaskan bahwa karakter anak usia delapan sampai sepuluh tahun (usia sekolah dasar), diantaranya mereka dapat membedakan antara fakta dan fiksi, mereka menyampaikan pertanyaan setiap waktu, mereka mulai mampu bekerja sama dalam tim, dan sebagainya.

Lebih lanjut, Shin (2006) berpendapat bahwa anak-anak cenderung memiliki jangka waktu pendek untuk memperhatikan dan lebih antusias pada aktifitas yang melibatkan fisik (*physical activity*). Berkaitan dengan hal tersebut, Shin (2006) menambahkan bahwa bagi anak-anak, khususnya usia lima sampai sepuluh tahun, diperlukan aktifitas yang berlangsung cepat. Tidak lebih dari 10 atau 15 menit untuk satu aktifitas karena anak-anak memiliki kecenderungan cepat bosan. Dengan bertambahnya usia anak-anak, kecenderungan untuk konsentrasi menjadi lebih meningkat.



Gbr. 1. Contoh karakteristik siswa sekolah dasar kelas 1 (tidak dapat berdiam di satu tempat dalam waktu lama)

Oleh karena cara mengajar kepada anak-anak berbeda dengan mengajar orang dewasa, maka tidak semua guru bisa mengajar di semua level yang masing-

masing memiliki prinsip yang berlainan. Guru yang mengajar di sekolah menengah belum tentu berhasil mengajar di sekolah dasar karena karakter siswanya berbeda termasuk motivasinya.

Anak biasanya memiliki motivasi belajar yang baik dari dalam dirinya. Hal ini tampak ketika ia mendengar kata yang ia pahami pertama kali atau mainan kesukaannya yang ia miliki. Namun motivasi ini menurun ketika ia memperoleh pengetahuan yang abstrak. Oleh karena itu menjaga motivasi anak untuk tetap tinggi adalah pekerjaan guru yang terpenting.

Beberapa prinsip yang harus dipegang manakala seorang guru ingin mengajarkan bahasa (bahasa Inggris) bagi siswa sekolah dasar, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Memperkenalkan bahasa Inggris pada anak-anak adalah sebuah langkah besar, jadi harus dilakukan dengan hati-hati.
- 2) Anak-anak adalah anak-anak, bukan orang dewasa. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan karakteristik anak-anak, strategi yang tepat baru dapat ditentukan.
- 3) Mengajar anak-anak berbeda dengan mengajar orang dewasa, sehingga tujuan, materi, kegiatan belajar, dan evaluasi harus dirancang sesuai dengan kekhasan mereka.

Oleh karena itu, guru bahasa Inggris SD harus tahu tentang karakteristik anak dan bagaimana anak belajar bahasa. Bekal pengetahuan ini akan membantu mereka mampu mengajar dengan baik dan menampilkan yang terbaik. Dengan kata yang lain, guru yang baik akan mampu membantu siswa belajar dan mengetahui bagaimana siswa mencapai hasil yang terbaik.

Selain itu, tak dapat dipungkiri bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak terlepas dari beberapa kendala di antaranya kemampuan siswa yang berbeda-beda, ada siswa yang kurang aktif, dan terbatasnya waktu mengajar (Kaltstum & Utami, 2015). Namun untuk kemampuan siswa yang berbeda-beda bagi guru bukan merupakan kendala yang dapat mengganggu proses pembelajaran karena guru juga menyadari bahwa setiap individu memang berbeda. Guru juga menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai strategi namun karena terbatasnya waktu sehingga guru harus memanfaatkan waktu sebaik



mungkin dalam melaksanakan pembelajaran.

Agar bisa mendapatkan predikat guru Bahasa Inggris yang baik di tingkat sekolah dasar, menurut (McCloskey, 2003) guru harus memiliki tujuh prinsip mengajar yaitu: (1) memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, (2) membantu mengembangkan dan mempraktekan bahasa melalui kolaborasi, (3) menggunakan kegiatan tematik dan multi dimensional, (4) menyediakan masukan yang mudah dipahami melalui teknik pendampingan, (5) mengintegrasikan bahasa sesuai dengan konteksnya, (6) membolehkan dan mengintegrasikan bahasa dan budaya lokal, dan (7) memberikan target dan umpan balik penampilan siswa yang jelas

Kearifan lokal atau budaya lokal berasal dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Secara umum, maka *local wisdom* dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Kearifan lokal tersebut terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal.

Dalam masyarakat kita, kearifan-kearifan lokal dapat ditemui dalam nyanyian, pepatah, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari. Kearifan lokal biasanya tercermin dalam kebiasaan-kebiasaan hidup masyarakat yang telah berlangsung lama. Keberlangsungan kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu. Nilai-nilai itu menjadi pegangan kelompok masyarakat tertentu yang biasanya akan menjadi bagian hidup tak terpisahkan yang dapat diamati melalui sikap dan perilaku sehari-hari.

Salah satu bentuk penerapan permainan edukatif berbasis kearifan lokal yang telah dilaksanakan adalah pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan lagu “Kepala & Pundak” atau dalam bahasa Inggris ada lagu “Head & Shoulders” yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi tempat anak belajar. Ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang telah dilaksanakan.

*Body Building Game* ini sangat sempurna untuk dimainkan setelah siswa

mendengar lagu *Head and Shoulders*. Akan tetapi, tatacara permainan ini dapat disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan kelas yang diajar. Sebelum memulai permainan ini, pastikan siswa mengingat bagian-bagian tubuh.(JETT Programme, 2013)

Langkah-langkah *Body Building Game* adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi kelas menjadi beberapa grup (sesuaikan dengan jumlah siswa).
- 2) Bagi papan tulis menjadi jumlah grup yang ada dengan cara membuat garis membentuk kotak di papan tulis, gambar pula wajah dan tubuh yang belum sempurna.
- 3) Minta siswa yang duduk di depan untuk berdiri dan menjadi perwakilan grup yang maju ke depan (begitu seterusnya untuk siswa yang duduk di belakang, maju bergantian).
- 4) Lontarkan pertanyaan. Grup yang menjawab pertanyaan tercepat adalah pemenangnya.
- 5) Grup pemenang berkesempatan melempar dadu.
- 6) Jika mereka mendapat "1" mereka dapat menggambar sebuah mata di gambar wajah di grup mereka. Jika mereka mendapat "2" mereka dapat menggambar sebuah telinga. Begitu pula, "3" adalah sebuah hidung, "4" adalah sebuah mulut, "5" adalah sebuah lengan, dan "6" adalah sebuah kaki.
- 7) Akan tetapi, setiap grup hanya dapat menggambar sebuah hidung, sebuah mulut, dua telinga, dua mata, dua lengan, dan dua kaki. Misalnya, jika grupmu memperoleh angka dadu yang sama (contoh 5 untuk lengan), grupmu tidak boleh menggambar lagi karena sudah ada gambar itu di papan tulis. Ketentuan ini akan sangat membantu grup yang terlemah untuk mengejar poin (kadang-kadang menang).
- 8) Setiap anggota grup berdiri dan mengulang mulai langkah 4.
- 9) Grup pemenang adalah grup yang mampu menggambar wajah dan bagian-bagian tubuh dengan lengkap.

Berdasarkan hasil gambar yang dibuat siswa, dapat dikembangkan pertanyaan seperti "What's this?" dan kemudian menunjuk pada bagian-bagian wajah dan tubuh, begitu seterusnya. Permainan ini juga dapat diaplikasikan pada

pembelajaran bahasa Inggris pada level sekolah menengah pertama.

Pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris berbasis kearifan lokal pada tingkat sekolah dasar ini, siswa dilibatkan secara langsung pada proses belajar mengajar. Siswa diberi contoh-contoh (misal bagian-bagian wajah dan tubuh), diminta menirukan, diajak memahami melalui proses menirukan, gerak, lagu/menyanyi, diberi arahan, diberi pertanyaan, sehingga mereka dapat menarik kesimpulan bahwa materi yang dipelajari saat itu adalah tentang bagian-bagian dari tubuh.

Lebih lanjut, lagu yang dipakai berjudul *head and shoulders*. Lagu ini sangat sesuai untuk pembelajaran bahasa Inggris, khususnya materi bagian-bagian wajah dan tubuh. Guru memberi contoh cara menyanyikan disertai dengan gerakan yang mendukung isi lagu. Siswa diminta menirukan cara baca, menirukan gerak, menyanyikan lagu, dan mengartikan. Secara sederhana, sebenarnya siswa sudah terlibat dalam proses penelitian. Hal ini disebabkan karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran bahasa Inggris tersebut. Ringkasnya, siswa mampu menarik kesimpulan tentang materi yang dipelajari berdasarkan aktifitas yang dilakukan di dalam kelas setelah mereka terlibat dalam kegiatan mulai dari awal sampai akhir.

#### **D. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan pelaksanaan program ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berbeda dengan pembelajaran konvensional pada umumnya. Peserta TPQ memberikan kontribusi aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris ini. Lebih lanjut, untuk program ke depan, disarankan untuk meerapkan pembelajaran aktif berbasis kearifan lokal dengan menggunakan unsur-unsur budaya lainnya yang dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris bagi anak dengan cara yang menyenangkan.

### Daftar Pustaka

- Kaltsum, H.U. & Utami, R.D. *Implementasi Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD 1 Surakarta*, The Second University Research Coloquium, 2015.
- Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, Vol. 7, No.2, pp.1-3.
- McCloskey, M.L. "Principles and best practices for teaching english to elementary learners," *Arkansas TESOL*, pp.1-9, April, 2003.
- Pinter, A. 2011. *Children Learning Second Language*, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2011.
- Scott, W.A. & Ytreberg, L.H. 1990. *Teaching English to Children*, New York: Longman, 1990.
- Shin, J.K. "Ten helpful ideas for teaching English to young learners," *English Teaching Forum Journal Volume 2*, Tahun 2006.
- (2013). *Teaching materials collection. English in Elementary School*. The JET PROGRAMME.