

## ANALISIS METODE PERMAINAN SOSIAL UNTUK MEMBELAJARKAN MATERI IPS DI SD

**Ahmad Syaikhudin**

Dosen Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo  
nuzulaprabandari@yahoo.co.id

### Abstrak

Pendidikan merupakan usaha sadar dalam bentuk kepribadian individu melalui penguasaan ilmu pengetahuan, sikap, dan tingkah laku tertentu. Untuk mewujudkan mutu dan kualitas pendidikan dan teknologi, perlu disempurnakan dan ditingkatkan kualitas pengajaran dengan mengembangkan metode dan strategi tertentu termasuk pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Tujuan dengan permainan ini adalah untuk meningkatkan pola pikir peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah dengan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif analitis. Dalam tulisan ini, penulis mencoba mendeskripsikan hasil beberapa metode permainan sosial yang dapat membantu meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran dikelas sesuai dengan usia mereka. Tulisan ini juga menelaah masing-masing metode bermain dilihat dari teori bermain klasik dan modern. Dari deskripsi serta analisis diperoleh kesimpulan bahwa menurut teori bermain kognitif, ketiga metode permainan ini tergolong dalam *Social Play Games With Rules* yang sesuai diterapkan untuk anak usia 8-11 tahun. Hasil analisis untuk pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial SD, permainan yang cocok diterapkan di kelas bawah adalah permainan monopoli dan ular tangga. Sedangkan untuk kelas atas keseluruhan dari ketiga permainan ini dapat diaplikasikan dalam pembelajaran IPS. Peran guru mengelola kelas terutama dalam pembagian kelompok sangat berpengaruh pada keberhasilan metode ini terutama dalam memperoleh manfaat ‘bermain’ sesuai dengan teori bermain yang ada.

**Kata Kunci:** Metode Permainan Sosial, Teori Bermain Klasik dan Modern, Pembelajaran IPS SD/MI

### PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar dalam perkembangannya merupakan anak pada tahap pertengahan dan akhir anak-anak. Pada suatu investigasi diketahui lebih dari 40% anak-anak usia 7 sampai 11 tahun pada waktu siang berinteraksi dengan teman sebaya. Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik.

Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan. Bermain

merupakan aktifitas yang dipilih sendiri karena menyenangkan. Bermain adalah alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhan karena anak langsung mencobakan diri secara aktif. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenali sampai ia mengetahui, dari tidak dapat diperbuatnya sampai dia mampu, bahkan trampil melakukannya.

Permasalahannya hingga saat ini, di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar, kegiatan bermain masih dianggap kurang penting, sehingga belum ada program yang terencana dan terstruktur. Pembelajaran terpadu (tematik) yang menggabungkan

beberapa bidang studi di kelas rendah belum memasukkan unsur-unsur permainan.

Sebagai bahan ajar di sekolah, ilmu pengetahuan sosial memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam bentuk konsep dan pengalaman belajar yang dipilih atau diorganisasikan dalam rangka kajian ilmu sosial. *National Council for Social Studies* (NCSS) merumuskan bahwa tujuan pokok dari *social studies* yang ada di Indonesia diterjemahkan menjadi ilmu pengetahuan sosial adalah membantu peserta didik mengembangkan kemampuan, dan membuat keputusan berdasarkan informasi dan cara berfikir rasional sebagai warga negara yang budayanya beragam, dan masyarakat demokratis. Ilmu pengetahuan sosial merupakan terjemahan dari *social studies*, yang diartikan sebagai penelaahan tentang masyarakat. (Barth,1990).

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan agar peserta didik dapat mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada disiplin ilmu geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, antropologi, ilmu politik, dan sebagainya dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekitar. Namun demikian ilmu pengetahuan sosial bukanlah ilmu sosial, walaupun bidang kajiannya sama, yaitu hubungan timbal balik di kalangan manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial bukan dipolakan untuk mengembangkan *human knowledge* melainkan untuk tujuan-tujuan instruksional dengan materi sederhana, menarik, mudah dimengerti dan mudah dipelajari. Barr et al (dalam Martorella, 1944) menyatakan bahwa *the social studies is an integration of experience and knowledge concerning human relations for the purpose of citizenship education*.

Hal senada sesuai dengan pandangan *National Council for Social Studies* (NCSS) sebagaimana yang dikutip dalam buku *Elementari Social Studies*, menyatakan

*bahwa* Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi terintegrasi antara pengetahuan social dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi sebagai warga Negara (Tom v. Savage & David G. Armstrong, 1996).

Dalam proses pembelajaran, pendekatan, metode, media yang diterapkan diusahakan sesuai dengan dunia anak-anak Sekolah Dasar yang suka bermain. Ketepatan memilih pendekatan, metode dan media sangat besar pengaruhnya bagi anak-anak sekolah dasar dalam upaya menguasai konsep IPS. Penyajian pembelajaran ini dapat dilakukan dalam suatu bentuk permainan yang membuat anak-anak lebih bersemangat dan tidak bosan, karena bermain memang dunia anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari tingkat perkembangan motorik anak usia Sekolah Dasar.

### TEORI BERMAIN

Pada pertengahan 1980-an, para sarjana di Loughborough University di Inggris pertama kali diusulkan alternatif "skill berdasarkan" tradisional pendekatan untuk permainan mengajar. Para pendukung pendekatan baru, yang dikenal sebagai "permainan mengajar untuk pemahaman" (TGfU) berpendapat bahwa peserta didik harus terlebih dahulu memahami strategi permainan sebelum akuisisi keterampilan permainan tertentu (Bunker & Thorpe, 1982; Armstrong, 1988; Werner & Almond, 1990).

Bermain adalah manifestasi penyesuaian salah satu dasar proses-proses mental menuju pada pertumbuhan intelektual. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif, sebab pada dasarnya bermain itu sangat erat kaitannya dengan perkembangan dari kewajiban dan keindahan gerak manusia. Bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak, dengan merancang pembelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak

belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. (Cooper:1979)

Jika kebutuhan bermain tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang tidak berfungsi dengan baik. Dan hal ini akan terlihat ketika anak menjadi remaja. Seperti yang dikatakan Drake,2000:17: *Games provide a rich opportunity to enhance functional movement knowledge in cooperative, competitive, individual and group contexts.*

Dalam konteks sekolah dasar, pengajaran permainan dimulai dengan pemahaman tentang perkembangan motorik anak, dan pengakuan bahwa anak-anak harus terlebih dahulu memperoleh keterampilan gerakan dasar (seperti berlari, melompat, melompat, melempar, menangkap, memukul, dan menendang) sebelum mereka dapat melanjutkan untuk kombinasi dari keterampilan ini. Organisasi pelajaran dimulai dengan pemilihan keterampilan (atau keterampilan) dan tema gerakan yang tepat (atau tema)

Dari penelitian Hurlock, yang diamati dalam waktu satu minggu diperoleh kesimpulan bahwa jumlah permainan yang dimainkan oleh anak pada kelompok umur yang jumlah permainannya yang dimainkan oleh anak pada kelompok umur yang berbeda-beda, akan berbeda juga.

Hal ini dapat terjadi sebab ada kemungkinan bahwa anak pada kelompok umur lebih tua hanya mempunyai waktu luang yang sedikit, dan pada kelompok umur yang lebih muda untuk memperoleh rasa senang, mereka dapat bermain tanpa alat, atau dengan alat, atau dengan alat yang mereka peroleh dari tempat di sekelilingnya. Mereka dapat bermain sendiri dengan berfantasi, atau bermain dengan teman siapa saja yang mau menemani dan ikut bermain. Anak-anak yang lebih muda akan bermain dengan aktivitas jasmani yang lebih sedikit dibandingkan dengan permainan anak-anak yang lebih tua.

Anak kelompok umur lebih tua akan memainkan permainan yang mempunyai peraturan yang tetap dan biasanya menuntut aktivitas jasmani yang lebih berat.

### Teori Bermain Klasik

Teori klasik muncul sebelum abad ke 20 dan sebagian besar menggambarkan suatu kekuasaan dan kekuatan pada saat teori itu diangkat atau dimunculkan. Menurut pandangan dari para pakar Psikologi & Biologi teori klasik meliputi: 1). Teori Rekreasi/pelepasan (Lazarus&Schaller), 2). Teori Teleologi/pembawaan (K. Groos&Roeles), 3). Teori Sublimasi (Ed. Clapatade), 4. Teori Rekapitulasi/ Evolusi/ Reinkarnasi (Hall), 5). Teori Surplus Energi (H. Spencer), 6). Teori C. Buhler.

1. **Teori Rekreasi/Pelepasan** (Lazarus & Schaller), menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan, Bermain merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat. Orang yang merasa penat akan bermain dan berekreasi untuk mengadakan pelepasan agar kesegaran jasmani dan rohaninya segera kembali.
2. **Teori Teleologi/Pembawaan** (K. Groos & Roeles) menyatakan permainan merupakan kegiatan yang mempunyai tugas biologis yang akan digunakan oleh manusia untuk mempelajari fungsi hidup, penguasaan gerak, rasa ingin tahu, persaingan sebagai persiapan hidup dimasa yang akan datang. Seseorang bermain bukan karena masih muda tetapi melalui bermain seseorang akan menjadi awet muda.
3. **Teori Sublimasi** (Ed. Clapatade) menyatakan bahwa permainan bukan hanya merupakan kegiatan untuk mempelajari fungsi hidup (*Gross*), tetapi juga merupakan proses sublimasi (menjadi lebih mulia, lebih tinggi, atau lebih indah). Melalui bermain seseorang

yang memiliki insting/naluri yang rendah akan belajar untuk berubah dan meningkatkannya menjadi perbuatan dan tindakan yang lebih baik/tinggi.

**4. Rekapitulasi/Evolusi/Reinkarnasi**

(Hall), permainan merupakan kesimpulan dari masa lalu (anak akan **bermain** permainan yang pernah dimainkan oleh nenek moyangnya), serta pertumbuhan jiwa manusia yang wajar haruslah melalui tahap-tahap perkembangan manusia yang wajar sampai pada pertumbuhan yang sempurna. Tahap itu meliputi: Pertumbuhan manusia> masa prenatal (pertumbuhan-kelahiran)> masa bayi&masa kanak-kanak> masa remaja> masa dewasa> masa tua.

**5. Teori Surplus Energi** (H. Spencer),

meyatakan bahwa surplus atau kelebihan tenaga yang dimiliki oleh seseorang (yang belum digunakan/tersimpan) akan disalurkan atau dikeluarkan melalui aktifitas bermain atau permainan. Surplus/kelebihan tersebut meliputi: kelebihan energi, kelebihan kekuatan hidup, kelebihan emosi dan vitalitas .

**6. Teori C. Bühler**, menyatakan bahwa di

samping permainan merupakan kegiatan untuk mempelajari fungsi **hidup** (teori Groos), bermain juga merupakan “*Funtion Lust*” (nafsu untuk berfungsi) & “Aktivitat Drang” (kemauan untuk aktif. Untuk bisa bermain seseorang harus mempunyai kehendak, kemauan & nafsu untuk bermain permainan yang diinginkan.

**Teori Bermain Modern**

**1. Teori Psikoanalisa** (Sigmund Freud).

Bermain merupakan media, sarana, alat atau cara untuk mengeluarkan/melepaskan emosi-emosi dari dalam diri. Bermain juga merupakan media untuk belajar mengatasi

pengalaman traumatik atau frustrasi. Bermain merupakan salah satu cara untuk mengukur, menguasai dan mengetahui sifat suatu alat.

**2. Teori Kognitif** (Piaget&Vygotsky).

Bermain merupakan bagian atau tahap perkembangan kognitif (daya tiru, daya ingat, daya tangkap, daya imajinasi,) (gaya belajar manusia ATM & PDE) yang harus dilalui oleh seorang anak. Bermain juga merupakan sarana untuk belajar berpikir mengungkapkan ide-ide (kreatifitas/daya cipta), atau berimajinasi. Tahap Bermain (Jean Piaget): 1) *Sensory Motor Play* (3/4 Bln – 6 Bln) yaitu bermain syaraf, perasaan, otot-otot, gerakan-gerakan kasar; 2) *Symbolic / Make Believe Play* (2 – 7 Tahun) yaitu bermain permainan nyata; 3) *Social Play Games With Rules* (8 – 11 Tahun) yaitu bermain berkelompok dengan aturan sederhana; 4) *Games With Rules & Sports* (11 Tahun keatas) yaitu bermain dan berolahraga dengan aturan-aturan yang disederhanakan atau aturan resmi/baku.

**3. Teori Belajar Sosial** menyatakan bahwa

manusia sebagai makhluk monodualisme yaitu makhluk individu dan makhluk sosial. Bermain dapat menjadi sarana atau media untuk berkomunikasi, bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain atau makhluk hidup lain (mahluk sosial).

**4. Teori Kompensasi** menyatakan bermain

tidak hanya berfungsi sebagai pengisi waktu luang/rekreasi saja tetapi sekarang sudah menjadi kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan atau untuk mempertahankan hidup (sebagai profesi).

**FUNGSI BERMAIN DALAM PENDIDIKAN**

Bigo, Kohnstam, dan Palland berpendapat bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut: 1) Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat, 2) Dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat, 3) Dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama (misalnya bermain dengan kubus, atau boneka). 4) Dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi, 5) Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak, 6) Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat "fairplay" (jujur, sifat kesatria, atau baik) dalam bermain, 7) Bahaya dalam bermain dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

Montessori menyebutkan permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu.

Sedangkan Bucher berpendapat bahwa permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orang tua, laki-laki maupun perempuan, mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan rileks. Permainan

merupakan salah satu komponen pokok pada tiap program pendidikan jasmani, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal secara mendalam tentang seluk beluk permainan.

Cowell dan Honzeltin mengatakan bahwa untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat "fairplay" dan "sportmanship" atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.

Hadi Soekatna mengemukakan bahwa memang kita kaum Taman Siswa mempunyai keyakinan setebal-tebalnya bahwa dengan permainan kanak-kanak sebagai alat pendidikan itu dapat membimbing anak kita ke arah kesempurnaan hidup kebangsaan semurni-murninya.

Rob dan Leetouwer mengatakan, bila seorang guru permainan menentukan dan menempati tujuan permainan, bahwa anak bermain untuk kesenangannya, para pemain akan bermain dengan senang, maka akan timbullah realitas yang harmonis dengan ditandai dengan adanya ketertiban dan keteraturan, akan timbul banyak situasi pedagogik.

Hal tersebut sama dengan pernyataan Biocchi: 2015:9: *Educational Games An educational game is a type of video game which allows students to solve problems in a specific subject and uses entertainment to further learning and education.*

Pernyataan yang hampir sama juga ditulis dalam Penelitian oleh Pinder(2013:434) ditemukan bahwa guru SD dalam penggunaan permainan yang efektif dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa

dan dapat memotivasi untuk melakukan pembelajaran sekolah .

## **METODE PERMAINAN SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

### **Deskripsi Permainan Sosial**

Dasar dari semua aktivitas permainan sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Aktivitas seperti permainan bola, domino, atau bermain jual-jualan membutuhkan anak untuk berperan memberi dan menerima secara bergantian. Jika seseorang tidak memainkan peran tersebut, maka permainan sosial tidak dapat berjalan.

Pentingnya bermain sosial: 1). Mendorong anak belajar berbagai bentuk karakter orang lain, 2). Mengembangkan kemampuan berkomunikasi, 3). Mendorong anak menjadi ramah dan mudah bergaul, 4). Membantu anak mengembangkan persahabatan. Permainan sosial menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan siswa agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial. Berikut ini terdapat beberapa permainan sosial diantaranya adalah permainan *scramble*, *monopoli*, dan permainan ular tangga.

Permainan social yang dibahas pada tulisan ini adalah permainan *Scramble*, *monopoli*, dan ular tangga.

### **Analisis Permainan *Scramble***

Permainan *Scramble* dapat dikategorikan sebagai metode permainan yang modern. Permainan dengan metode *scramble* berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran

ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok untuk dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS.

Dalam permainan ini perkembangan kognitif anak sangat diperlukan, artinya semua komponen yang ada dalam diri mereka akan bekerja secara terus menerus dan berkelanjutan selama mereka terus bermain, ide-ide secara individual akan muncul ketika permainan menyusun kata serta kalimat berlangsung.

Aktivitas fisik juga menuntut seluruh bagian tubuh untuk bergerak yang memungkinkan terjadinya respon terhadap kedua bagian otak. Perkembangan otak sebenarnya terjadi ketika anak-anak bergerak dan bermain. Kemungkinan besar fungsi otak dan keterampilan motorik berkembang secara beriringan, proses ini tidak mungkin diperoleh dari aktivitas pembelajaran selain bermain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan dengan metode *scramble* ini adalah salah satu pengembangan dari teori sosial dimana anak-anak dapat bersosialisasi dengan anak-anak lainnya sebagai bagian hubungan manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan kelompok.

Dengan demikian, metode *scramble* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju kearah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif.

Sesuai dengan teori rekreasi, permainan *scramble* dapat berfungsi sebagai kegiatan refresing. Anak-anak tidak dipaksa untuk belajar seperti mendengarkan guru atau

membaca buku, tapi melakukan kegiatan permainan. Dengan bermain anak tidak merasa penat seperti belajar dengan metode konvensional. Sejalan dengan teori teleology, dengan *scramble* anak dapat melepaskan rasa ingin tahunya terhadap kata-kata atau huruf, anak dapat belajar tentang persaingan sehingga dapat digunakan untuk bekal di kehidupan. Untuk melakukan permainan ini dengan baik, anak harus mempunyai kehendak, kemauan dan nafsu untuk bermain dan memenangkan permainan (teori C. Bühler).

Dalam teori bermain modern, permainan *scramble* dapat dianalisis seperti uraian berikut. Sesuai teori psikoanalisa, *scramble* dapat digunakan sebagai media (alat) untuk mengeluarkan emosi yang ada dalam diri anak. Emosi yang terpendam di bawah sadar dapat dikeluarkan anak ketika bermain. Ketika di alam nyata anak tidak dapat berekspresi karena tidak mempunyai kesempatan atau keberanian, maka ketika bermain *scramble*, anak diberi giliran/kesempatan berekspresi, mengeluarkan kemampuannya, yang kemungkinan tidak pernah diketahui oleh orang-orang disekitarnya. Sedang menurut teori kognitif, permainan *scramble* ini digolongkan dalam permainan sosial (*Social Play Games With Rules*) untuk anak usia 8-11 tahun. Dengan demikian yang cocok melakukan permainan ini adalah siswa mulai kelas II atau kelas III. Dalam teori belajar sosial, *scramble* dapat digunakan sebagai media berkomunikasi, yaitu ketika anak mencari dan menyesuaikan jawaban dengan anggota kelompoknya. Anak bersosialisasi dengan anggota kelompoknya maupun anggota kelompok lain ketika berdiskusi maupun mengkomunikasikan jawaban yang disetujui semua peserta. Dalam permainan *scramble*, pemenang adalah orang atau kelompok yang telah menyelesaikan kalimatnya. Pihak yang menang akan

mendapatkan poin dan akan mendapatkan apresiasi dalam berbagai macam bentuk sebagai penghargaan atas prestasi (teori kompensasi).

### **Analisis Permainan Monopoli**

Salah satu contoh permainan yang dapat dimodifikasi dengan menambahkan gambar atau tulisan namun tetap menyajikan materi-materi pembelajaran didalamnya serta mudah dimainkan oleh siswa adalah permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai komplek-komplek pada papan permainan monopoli. Guru dapat memodifikasi bentuk papan permainan monopoli ini serta dengan segala peraturannya agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Permainan monopoli bertujuan untuk menguasai komplek-komplek yang ada sehingga terjadi persaingan antar pemain. Maka dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis permainan monopoli memerlukan pembelajaran aktif siswa karena dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, siswa harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu ketika membeli atau menyewa komplek.

Tidak jauh berbeda dengan analisis pada permainan *scramble*, permainan monopoli juga sejalan dengan teori rekreasi yang dapat berfungsi sebagai kegiatan refreking. Monopoli, yang pada kegiatan aslinya merupakan kegiatan permainan jual/beli/sewa property, dimodifikasi untuk materi pembelajaran. Anak diharapkan akan menikmati permainan ini tanpa beban seperti ketika melakukan permainan aslinya. Unsur persaingan sangat kental pada permainan monopoli ini, seperti esensi pada permainan aslinya. Dengan suasana persaingan ini, anak dapat memperoleh ilmu bertahan hidup dalam situasi bersaing yang sehat. Dan untuk dapat

melakukan permainan ini dengan baik, anak harus mempunyai keinginan untuk bermain. Agar mempunyai keinginan ini, guru harus dapat mengkondisikan kelas maupun kelompok dengan baik.

Dalam teori bermain modern, permainan monopoli dapat dianalisis seperti uraian berikut. Sesuai teori psikoanalisa, monopoli dapat digunakan sebagai media (alat) untuk mengeluarkan emosi yang ada dalam diri anak. Emosi anak digunakan untuk menjual atau membeli property miliknya. Anak dapat belajar mengendalikan emosi dengan tidak menjual atau membeli. Sedang menurut teori kognitif, seperti permainan *scramble*, permainan monopoli ini digolongkan dalam permainan sosial (*Social Play Games With Rules*) yang diperuntukkan untuk anak usia 8-11 tahun. Dengan demikian yang cocok melakukan permainan ini adalah siswa mulai kelas II atau kelas III. Dalam permainan ini kegiatan anak dalam berkomunikasi (dengan lawan mainnya) adalah ketika mengkomunikasikan barang mana yang dijual atau dibeli, berapa harga yang disepakati sesuai aturan. Komunikasi merupakan cara anak untuk bersosialisasi, melakukan kesepakatan bersama, mendiskusikan aturan yang tidak dipahami, serta saling berempati terhadap nasib peserta lain.

Dalam permainan monopoli, pemenang adalah orang atau kelompok yang berhasil mengumpulkan ‘uang’ paling banyak. Sejumlah ‘uang’ ini sudah dapat digunakan sebagai kompensasi kemenangan mereka. Selain itu kompensasi dapat diberikan oleh guru berupa kata-kata maupun barang sebagai hadiah.

#### **Analisis Permainan Ular tangga**

Permainan ular tangga pada awalnya berasal dari negara India dengan sebutan “*Moksha Patamu*” sebelum abad ke 16. Pada awalnya permainan ini dikembangkan

menggunakan dasar agama Hindu sebagai bentuk pengajaran moral dan agama pada anak-anak.

Dilihat dari perkembangannya, permainan ular tangga dari segi edukasinya merupakan permainan yang memiliki nilai-nilai pendidikan yang tinggi. Banyak hal yang bisa didapatkan anak melalui bermain ular tangga. Pengetahuan yang didapatkan dalam permainan ini melalui muatan gambar dan aktifitas yang tersaji. Nilai-nilai kehidupan yang bisa didapatkan melalui permainan ini adalah nilai sportifitas, kejujuran, kebersamaan, toleransi, ketelitian, kedisiplinan dan masih banyak lagi.

Permainan ini juga sangat tepat untuk membangun sikap kebersamaan anak sekarang ini yang cenderung egois dan mau menang sendiri. Sistem permainan ini diawali dengan penentuan urutan bermain melalui *hompimpah* dan pemilahan warna bidak pemain.

Dari sudut pandang teori bermain kalsik, permainan ular tangga dapat berfungsi sebagai kegiatan refreasing anak yang telah jenuh dengan pembelajaran konvensional. Permainan ini sangat mengasikkan bagi anak karena tidak mengandalkankan kemampuan kognitif secara langsung, tapi hanya mengandalkankan keberuntungan. Makna dari kegiatan permainan ini bukan siapa yang menang atau yang kalah, tetapi pada ‘pesan’ yang ditulis pada tiap kotak-nya. dari keseluruhan permainan, konsep hidup yang dapat dipelajari anak adalah konsep keberuntungan. Konsep ini juga perlu dipahami dan dimengerti oleh anak sebagai bekal hidupnya. Ketika melakukan permainan ini, anak akan terdorong untuk terus bermain dan bermain untuk mencapai kotak yang menjadi tujuan akhir, meskipun harus naik turun tangga dan ular.

Dalam teori bermain modern, permainan ular tangga dapat dianalisis seperti uraian berikut. Permainan ini juga tergolong



dalam permainan sosial (*Social Play Games With Rules*), sehingga cocok untuk anak usia sekolah dasar (khususnya usia 8-11 tahun). Emosi anak untuk mencapai puncak kemenangan semakin dipacu dengan keluarnya mata dadu yang mungkin tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam hal ini akhirnya anak dilatih untuk dapat menerima kekalahan dengan lapang dada atau merayakan kemenangan dengan wajar. Kegiatan berkomunikasi dalam permainan ini dilakukan anak ketika menyampaikan pesan yang ada dalam kotak-kotak kepada teman atau lawan main. Interaksi juga terjadi ketika anak saling menyerahkan dadu untuk dikocok oleh orang lain, atau sesuai kesepakatan.

Dalam permainan ular tangga, pemenang adalah orang atau kelompok yang berhasil paling cepat mencapai kotak yang digunakan sebagai ‘finish’. Kompensasi dapat diberikan oleh guru berupa kata-kata maupun barang sebagai hadiah. Kompensasi lain yang diperoleh siswa adalah pemahaman terhadap pesan yang ada dalam setiap kotak. Untuk permainan ini guru dapat membuat evaluasi dalam melihat pemahaman siswa terhadap pesan yang ada di kotak-kotak dan memberikan kompensasi bagi siswa yang mempunyai pemahaman paling baik. Jadi bukan kompensasi bagi siswa yang menang permainan.

## PENUTUP

### Simpulan

Kajian ini merupakan analisis secara deskriptif kualitatif tentang penggunaan media berbasis permainan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI. Hasil analisis menyebutkan bahwa ketiga permainan tergolong dalam *Social Play Games With Rules* (menurut teori bermain kognitif) yang sesuai untuk diterapkan untuk anak usia 8-11 tahun atau rentang siswa kelas II sampai kelas V.

Dari tiga metode permainan sosial yang dianalisis, ditemukan bahwa media permainan yang cocok digunakan untuk siswa di kelas bawah adalah permainan monopoli dan permainan ular tangga. Sedangkan permainan *scramble* sebaiknya digunakan untuk kelas atas karena dibandingkan dengan dua permainan tersebut model permainan ini sulit untuk diterapkan pada kelas bawah. Namun demikian tidak menutup kemungkinan ketiga model permainan ini dapat digunakan pada kelas bawah dan kelas atas dengan catatan guru dapat mengemas permainan ini dengan sangat kreatif.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode permainan adalah peran pengelolaan kelas oleh guru. Guru harus dapat mengatur kelas terutama dalam pengelompokan untuk permainan sehingga terbentuk kelompok yang adil dan merata. Hal ini dimaksudkan agar terbentuk suasana kelas yang nyaman yang mendukung anak untuk semangat dalam melakukan permainan. Dengan demikian esensi bermain seperti tersebut dalam teori bermain dapat diperoleh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, S. (1988). Games for understanding--breaking new ground. *Bulletin of Physical Education*, 24 (3), 28-32.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary school. *Bulletin of Physical Education*, 18 (1), 5-8
- Barth, J. L. (1990). *Social studies education*. (third edition). Boston: University Press of America. hml 28
- Biocchi, M. (2015). *Determining effective features of educational games as defined by elementary school teachers* (Order No. 3714904). Available from ProQuest Dissertations & Theses Full Text: The

- Humanities and Social Sciences Collection. (1710076985). Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1710076985?accountid=25704>
- Cooper, S. S. (1979). Methods of teaching-revisited games and simulation. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 10(5), 14-48. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/915501220?accountid=25704>
- Drake, V. A., & Lathrop, A. H. (2000). A common theoretical framework: Teaching elementary and secondary school games. *Journal CAHPERD*, 66(2), 16-21. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/214335738?accountid=25704>
- Ellis, AK. (1998). *Teaching and Learning Elementary Social Studies* (Sixth Edition). New York: A Viacom Company, America.hlm 2
- Hurlock, E.B (1978). *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga). hlm 264
- Hurlock, E.B (1978). *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga). hlm 294
- Juwita Setiono. 2009. <http://www.hasbro.com/>. diakses 6 September 2015
- Jeffree, Dorothy M., 1985. *Let me Play*. Great Britain: A Condor Book Souvenir Press.
- Martorella, H.P. (1994). *Social studies in elementary social education*. New York: Machillan College Publishing Company.hml 6
- Pinder, P. J., E.D.D. (2013). UTILIZING INSTRUCTIONAL GAMES AS AN INNOVATIVE TOOL TO IMPROVE SCIENCE LEARNING AMONG ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *Education*, 133(4), 434-438. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1418417915?accountid=25704>
- Sukintaka (1992). *Teori Bermain untuk PGSD*. Jakarta: Dikdasmen.
- Setiono, Juwita. 2009. <http://www.hasbro.com/>. diakses 10 september 2015
- Supardi. 2008. *Peraturan Permainan Monopoli*. <http://pojokpendidikan.com>. Diakses 7 Mei 2012
- Teori Teori Perkembangan. FPOK UPI. *Modul Pembelajaran Prodi PJKR*. Tidak diterbitkan.
- Tom V Savage & David G.Armstrong. (1996). *Effektive Teaching in Elementary Social Studies (3rd.ed)*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.hlm 9
- Werner, P., & Almond, L. (1990). Models of games education. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 61 (6), 21.