
Aplikasi Permainan Tradisional *Mapoh-Pohan* Sebagai Metode Simulasi Pembelajaran Agama Hindu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar

Ni Luh Candra Erawati¹, I Wayan Lali Yogantara², I Nyoman Kiriana³

¹²³Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

¹candraerawati@gmail.com

Abstract

Lack of student interest in learning causes problems in the learning process. In dealing with this problem Sumerta 5 State Elementary School Denpasar applied traditional mapoh-pohan as a method of simulation of Hindu learning for class IV. The results showed (1) the form of traditional game mapoh-pohan as a learning method similar to the game of dragon snake but different in terms, language and song used (2) This method has several functions, namely: 1) educational function: increase participation, interest and achievement student learning, 2) social functions: improving students' social skills and teacher and student interpersonal relationships, 3) cultural preservation and 4) recreational media. (3) The values contained in this method are: the formation of character (sportsmanship, honesty, independence, fieldwork, discipline and togetherness). Besides that, it also contained the values of Hinduism, namely the cultivation of the teachings of chess paramita, and the teachings of satya.

Diterima : 3 Mei 2019

Direvisi : 15 Juni 2019

Diterbitkan : 30 Juni 2019

Keywords:

Traditional games, Mapoh-pohan, Simulation methods, learning, and learning interests.

Abstrak

Kurangnya minat siswa dalam belajar menyebabkan masalah dalam proses pembelajaran. Sekolah Dasar Negeri 5 Sumerta

Denpasar menerapkan mapoh-pohan tradisional sebagai metode simulasi pembelajaran Hindu untuk kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bentuk metode pembelajaran peta permainan tradisional mirip dengan permainan ular naga tetapi berbeda dalam hal, dan lagu yang digunakan Metode ini memiliki beberapa fungsi, yaitu: fungsi pendidikan: meningkatkan partisipasi, minat dan prestasi belajar siswa, fungsi sosial: meningkatkan keterampilan sosial siswa dan hubungan interpersonal guru dan siswa, pelestarian budaya dan media rekreasi. Nilai-nilainya adalah: pembentukan karakter (sportivitas, kejujuran, kemandirian, kerja lapangan, disiplin dan kebersamaan). Selain itu, juga terkandung nilai-nilai Hindu, yaitu penanaman ajaran catur paramita, dan ajaran satya.

Pendahuluan

Sebagai manusia yang dilengkapi dengan akal pikiran manusia mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam hidupnya. Pertumbuhan merupakan proses bertambahnya ukuran baik itu besar, panjang maupun berat sedangkan perkembangan diartikan sebagai proses berkembangnya fungsi organ dalam tubuh menuju kearah kedewasaan. Dalam proses tumbuh kembangnya ini sedari kecil manusia dipersiapkan untuk dapat menempuh hidupnya dikemudian hari melalui suatu sistem yang disebut dengan pendidikan. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan.

Menurut Hasbullah, (2009: 5) pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan perbuatan manusiawi, pendidikan lahir dari pergaulan antar orang yang belum dewasa dalam suatu kesatuan hidup. Tindakan pendidikan yang dilakukan oleh orang dewasa yang dilakukan dengan sadar dan sengaja didasari oleh nilai-nilai kemanusiaan.

Melalui penjelasan di atas dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan usaha sadar, terencana, dan sistematis yang dilakukan secara terus-menerus melalui proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan segenap potensi manusia baik jasmani maupun rohani untuk mewujudkan hidup yang bahagia dan juga pendidikan seseorang dapat menanamkan kemandirian yang menjadi kata kunci yang teramat penting untuk mencapai sebuah kesuksesan. Sebagai suatu usaha sadar yang bertujuan untuk

mengembangkan segala potensi manusia (peserta didik) maka terdapat tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pengukuran keberhasilan atau ketercapaian suatu proses pendidikan. Pendidikan dikatakan bermutu dari segi proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah guru/pendidik, siswa/peserta didik, materi, metode pembelajaran, prasarana, dan dana yang memadai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut maka faktor yang paling penting adalah minat belajar. Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaninya dan kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses yang ada.

Disamping itu minat belajar juga dapat mendukung dan mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah. Untuk meningkatkan minat belajar siswa seorang pendidik harus bisa mengelola proses pembelajaran kreatif dan inovatif. Pembelajaran kreatif dan inovatif dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta membuat peserta didik turut aktif di dalamnya. Selain faktor internal tersebut juga terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi minat peserta didik yaitu lingkungan dan perkembangan dunia khususnya perkembangan dan kemajuan teknologi.

Oleh karenanya guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mengemas suatu materi pelajaran sehingga menarik atau menggugah minat siswa untuk belajar dengan demikian diharapkan materi ajar dapat melekat dalam ingatan siswa agar nantinya dapat digunakan atau dipraktikkan dalam kehidupannya. Adapun prinsip belajar yang paling digemari oleh siswa saat belajar adalah belajar yang menyenangkan, santai, dan dapat diterapkan dalam kehidupan. Untuk menciptakan hal ini seorang guru tidak harus selalu menginovasi materi pelajaran dengan teknologi yang canggih namun terkadang juga dengan sesuatu hal yang sederhana, bermakna, dan tentunya menarik. Adapun hal yang memenuhi kriteria tersebut di atas adalah permainan tradisional. Oleh karenanya salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam mengemas materi pembelajaran adalah dengan pengaplikasian permainan tradisional sebagai suatu metode simulasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan permainan tradisional umumnya telah dikenal sejak kecil baik di lingkungan rumah, masyarakat, maupun telah diperoleh sebelumnya di Taman Kanak-Kanak, sehingga lebih cepat ditangkap dan dimengerti oleh siswa. Selain itu hal ini juga akan berpengaruh terhadap perasaan batin siswa berupa ingatannya yang menyenangkan terhadap permainan tradisional tersebut sehingga tentunya meningkatkan minat untuk belajar.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan formal, SD Negeri 5 Sumerta Denpasar juga mengalami hal yang serupa seperti apa yang dijelaskan di atas. Dalam rangka untuk

mengatasi masalah tersebut SD Negeri 5 Sumerta Denpasar merupakan satu-satunya SD di Denpasar yang menggunakan permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai suatu metode dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan bentuk, fungsi dan nilai dari pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar. Hasil penelitian ini nantinya berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran di kelas diantaranya yaitu: bagi guru dan pihak sekolah, dapat memberikan suatu alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa maka nantinya meningkatkan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan lulusan yang berbudaya, berahlak sesuai dengan apa yang diharapkan sementara itu bagi siswa dapat menjadi suatu metode pembelajaran yang menyenangkan dan membantu dalam mempelajari setiap materi ajar dengan mudah dan ringan sehingga lebih dapat diingat, dipahami dan dipraktikkan.

Metode

Istilah metode berasal dari bahasa Yunani yaitu “*methodos*” yang berarti cara jalan dan “*Logos*” yang berarti ilmu. Jadi metode adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dapat dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan, dan ditemukan pengetahuan, teori tindakan dan produk tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia (Sugiyono, 2013: 22). Sedangkan penelitian adalah suatu proses yaitu rangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara terencana dan sistematis guna mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tertentu (Fathoni, 2006: 10). Dalam kaitannya dengan penelitian tentang Aplikasi Permainan Tradisional *Mapoh-pohan* sebagai suatu metode simulasi dalam pembelajaran agama Hindu kelas IV SD Negeri 5 Sumerta ini digolongkan kedalam penelitian kualitatif. Creswell dalam Noor, (2011:34) menyatakan penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Penelitian kualitatif merupakan riset yang bersifat deskriptif dan cenderung pengaplikasian analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data yang terkumpul dianalisis dengan metode analisis deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pembahasan

1. Bentuk Pengaplikasian Permainan Tradisional *Mapoh-Pohan* Sebagai Metode Simulasi Pembelajaran Agama Hindu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar

Pembahasan suatu materi ajar dalam suatu bab biasanya dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, seorang guru dalam kegiatan mengajarnya biasanya memiliki pola pengajaran tertentu. Dalam setiap pertemuan memiliki kegiatan yang berbeda-beda. Pertemuan pertama pengenalan dan pembahasan materi, pertemuan kedua pembahasan sub bab materi. Pertemuan ketiga biasanya digunakan untuk membahas LKS dan bila dimungkinkan seorang guru akan mengadakan ulangan harian pada pertemuan ke empat yang bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Melihat dari keadaan tersebut maka dapat diketahui pola umum yang biasanya dilakukan oleh seorang guru dalam mengajar. Adapun pola tersebut yaitu: 1) Pengenalan dan pembahasan materi ajar. 2) Pengulangan dan Pembahasan Kembali materi ajar. 3) Pembahasan LKS (Lembar Kerja Siswa) 4) Evaluasi Pembelajaran (Ulangan Harian).

Meskipun dalam pelaksanaannya ada sedikit penyesuaian yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajarannya namun urutan dari pola-pola tersebut biasanya tidaklah berubah. Apabila dalam proses pelaksanaan pembelajaran seorang guru selalu monoton mengajar dengan pola pembelajaran dan metode pembelajaran yang sama secara terus-menerus dan berkelanjutan maka cenderung menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Kejenuhan atau rasa bosan yang ditimbulkan dari proses pembelajaran yang monoton akan memicu menurunnya minat, partisipasi, konsentrasi dan bahkan juga prestasi akademik siswa dalam belajar. Bukan hanya itu, hal ini juga berpengaruh terhadap lemahnya pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi ajar yang telah diberikan oleh seorang guru. Oleh karena itu apabila suatu kegiatan pembelajaran telah masuk kepada suatu materi ajar yang baru maka tidak jarang siswa lupa akan materi yang mereka pelajari sebelumnya. Apabila dilihat dari pelaksanaan pendidikan di Indonesia sekarang ini maka proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik pada saat ini adalah terlihat sebagai suatu proses dimana peserta didik diarahkan tentang bagaimana untuk mendapatkan nilai yang tinggi, dan bukan kepada bagaimana peserta didik memahami, menerapkan apa yang dipelajari di sekolah sebagai bagian yang baik dari diri dan kepribadian peserta didik. Hal ini merupakan salah satu penyebab dari rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, sebagaimana dilansir pada CCN Indonesia (19 Januari 2018) yang menyatakan bahwa

Kualitas pendidikan Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan antara lain dengan data UNESCO (2000) tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (Human Development Index), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan perkepala. Faktanya, indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Diantara 174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-102 (1996), ke-99 (1997), dan ke-109 (1999).

Menurut survey Political and Economic Risk Consultant (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke 12 dari 12 negara Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan The World Economic Forum Swedia (2000), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia.

Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektivitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Hal tersebut masih menjadi masalah pendidikan pada umumnya. Selain kurang kreatifnya para pendidik dalam membimbing siswa, kurikulum yang sentralistik membuat potret pendidikan semakin buram (www.cnnindonesia.com, 20/06/2018, 13:27).

Dalam mengatasi masalah ini salah satu alternatif yang digunakan oleh guru pengajar di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar adalah dengan aplikasi permainan tradisional dalam suatu proses pembelajaran. Dimana suatu kegiatan belajar dengan materi ajarnya dikemas dalam suatu kegiatan permainan khususnya permainan tradisional. Salah satunya adalah pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai suatu metode simulasi pembelajaran Agama Hindu di Kelas IV. Dalam pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* ke dalam suatu proses pembelajaran di kelas bukan hanya suatu kegiatan bermain di kelas melainkan bagaimana mentransform suatu kegiatan belajar dalam situasi bermain. Atau lebih mudahnya bermain sambil belajar pada saat yang sama. Oleh karenanya materi ajar harus ada dan dimasukkan dalam kegiatan bermain tersebut. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu dilaksanakan pada pertemuan kedua dengan memasukan materi ajar dalam kegiatan belajarnya. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa dengan adanya pengetahuan awal tentang materi ajar yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama, maka siswa akan memiliki pengetahuan dasar tentang materi ajar selain itu guru juga dapat mengafisienkan waktu dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu. Setiap kegiatan pembelajaran dibagi kedalam 3 pokok bagian

yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dalam pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode pembelajaran Agama Hindu kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta kegiatan awal pembelajaran dilaksanakan sebagaimana biasanya yaitu mulai dari memberikan salam sampai apersepsi guru. Sementara itu kegiatan inti tentunya diisi dengan bermain permainan tradisional *mapoh-pohan*. Bentuk permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar ini hampir sama dengan permainan ular naga hanya saja berbeda pada istilah, bahasa dan lagu yang digunakan. Adapun tahap-tahap permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai suatu metode simulasi pembelajaran agama Hindu Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta yaitu: 1) Guru menunjuk dua orang siswa untuk menjadi *pengalap* atau yang menjadi terowongan/ gerbang. Kedua siswa tersebut memilih menjadi *poh barak* dan *poh selem*. 2) Kemudian siswa lain yang menjadi *pengeleb* berbaris sambil memegang pundak teman di depannya dan berjalan melawati gerbang yang dibuat oleh kedua siswa tersebut. Setiap pemain mengikuti langkah pemain yang ada di depan sambil menyanyikan lagu *mapoh-pohan*: 3) Ketika diujung lagu “jatuh satu.” kedua pemain (*poh barak* dan *poh selem*) menurunkan tanganya dan menangkap seorang pemain atau lebih. Setelah tertangkap pemain harus memilih *poh barak* atau *poh selem*. Misalnya jika pemain memilih *poh barak* dia akan berdiri di belakang *poh barak*, begitu sebaliknya. Ketika seorang atau lebih pemain ditangkap dan diminta untuk memilih antara *poh barak* atau *poh selem* maka teman yang dibelakang diharuskan untuk menutup telinga agar tidak mendengar dan mengetahui pilihan teman yang ada di depan. 4) Permainan akan dilanjutkan sampai semua tertangkap. Selanjutnya akan terbentuk tim *poh barak* dan *poh selem* yang akan beradu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yang berkaitan dengan materi ajar yang telah diajarkan sebelumnya. Banyaknya pertanyaan yang terjawab akan menentukan pemenang dari kompetisi kedua tim. Permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu ini juga memiliki beberapa peraturan antara lain: 1) dalam menjawab soal/pertanyaan yang diberikan oleh guru maka pihak yang bertugas menjawab tidak boleh diberitahu oleh teman yang di belakang. Atau teman yang ada di belakang tidak boleh memberitahu jawaban, 2) apabila ketahuan memberi jawaban maka dianggap salah dan kalah sehingga teman yang menjawab tersebut pindah ke kelompok lain. Meskipun dia menjawab dengan benar 3) waktu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru adalah tiga detik berdasarkan hitungan guru.

Kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta ini tidak menggunakan alat peraga. Metode pembelajaran dengan permainan tradisional *mapoh-pohan* ini bisa dilakukan di dalam atau di luar ruangan kelas, namun dalam pelaksanaannya di SD Negeri 5 Sumerta kegiatan belajar dengan metode ini dilaksanakan di luar kelas. Karena dengan demikian guru dan siswa tidak perlu mengatur bangku untuk menciptakan ruang yang cukup luas, sehingga dapat lebih mengefisienkan waktu.

2. Fungsi Pengaplikasian Permainan Tradisional *Mapoh-Pohan* Sebagai Metode Simulasi Pembelajaran Agama Hindu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar

Segala sesuatu memiliki fungsi tertentu. Fungsi merupakan nilai guna atau kemanfaatan sesuatu. Adapun fungsi dari pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai suatu metode simulasi pembelajaran Agama Hindu Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar kelompok ke dalam beberapa aspek fungsi yaitu:

- a. Fungsi Pendidikan terdiri dari: penggunaan permainan tradisional *mapoh-pohan* yaitu dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa dikarenakan siswa sangat senang dan menyukai bila diajak belajar sambil bermain. Hal itu dapat dilihat dari perhatian dan keantusiasan siswa mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga berakhir pembelajaran dan kadang kala siswa meminta kepada guru agar jam pelajaran dilanjutkan tanpa istirahat. Selain dari pada itu pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu juga dapat meningkatkan prestasi belajar. Hal ini diketahui dengan membandingkan hasil ulangan harian agama Hindu siswa Kelas IV sebelum dan sesudah permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu. Perbandingan hasil ulangan harian sesudah penggunaan permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu. Hasil penelitaian ini selaras dengan hasil penelitian Istiqomah (2014: 83) yang menyatakan tentang kelebihan dan kekurangan metode permainan tradisional *bebantengan*. Kelebihannya ialah, metode ini mampu meningkatkan minat serta ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Akibatnya siswa menjadi termotivasi belajar karena melakukan kegiatan

belajar mengajar dengan kegiatan bermain di kelas. Pada akhirnya siswa menjadi semangat belajar dan paham terhadap materi ajar yang guru sampaikan di kelas.

- b. Fungsi Sosial dibagi menjadi beberapa aspek yaitu: melatih dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1265) disebutkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan atau kecakapan untuk hidup bermasyarakat. Hal ini berarti bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dimiliki siswa untuk menempatkan diri dan mengambil peran yang sesuai di lingkungannya. Arends (2008: 28) menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah perilaku-prilaku yang mendukung kesuksesan hubungan sosial dan memungkinkan individu untuk bekerja bersama orang lain secara efektif. Munculnya interaksi yang baik dari kegiatan belajar dan bermain dalam pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu di kelas IV dapat meningkatkan kedekatan dan keakraban antara siswa serta melatih kemampuan atau keterampilan sosial siswa baik dalam berkomunikasi, bekerjasama, maupun menangani konflik. Keakraban, rasa dekat, dan komunikasi merupakan perasaan dan proses yang ditimbulkan dari interaksi sosial yang dialami oleh seseorang dengan teman sebayanya. Sebagai suatu metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode pembelajaran agama Hindu Kelas IV di SD Negeri Sumerta ternyata mampu membangun dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial ini dibangun melalui kegiatan bermain sambil belajar yang dilakukan oleh siswa secara bersama-sama dalam pelaksanaan metode pembelajaran tersebut. Keceriaan, canda dan tawa tampak jelas terpancar di wajah para siswa. Bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang sangat akrab dengan kehidupan anak-anak. Pada saat manusia berada pada proses pembentukan diri, dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak satupun individu tidak mengenal permainan. Kajian para ilmuwan sosial maupun humaniora mengatakan bahwa permainan mengandung unsur-unsur yang bersifat mendidik dan dapat mengembangkan jiwa anak. Selain melatih dan meningkatkan keterampilan sosial. Pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai suatu metode simulasi pembelajaran agama Hindu juga bisa membangun kebersamaan antara masyarakat kelas (para siswa dan guru) kebersamaan ini dibentuk dari proses interaksi dan komunikasi yang menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Aspek yang terakhir yaitu meningkatkan hubungan interpersonal antara guru dengan siswa Kedekatan guru dan siswa sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Adanya

kedekatan guru dan siswa dalam hubungan interpersonalnya dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Di pihak guru kedekatan atau hubungan interpersonal tersebut dapat memudahkan guru dalam pengolahan kelas, di sisi lain bagi siswa kedekatan atau hubungan interpersonal yang baik yang diperoleh dari guru mengajar berpengaruh terhadap psikologi siswa yaitu menimbulkan rasa nyaman serta dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Suatu pengalaman belajar yang tidak menyenangkan yang dialami oleh siswa dengan seorang guru pada awalnya menimbulkan rasa ketidaksukaan siswa terhadap guru yang bersangkutan selain dari pada itu secara tidak langsung juga menimbulkan rasa ketidaksukaan pada mata pelajaran yang dibawakan oleh guru tersebut..... Dalam kegiatan belajar di kelas, siswa cenderung tidak menyukai guru yang galak atau killer, meskipun siswa menyukai materi ajarnya namun bila guru yang mengajar tersebut galak maka minat belajar siswa cenderung akan mengalami penurunan. Hal ini disebabkan oleh keadaan psikologi siswa, dimana selama proses pembelajaran siswa cenderung akan menjalaninya dengan penuh rasa takut dan khawatir, sehingga segala materi ajar menjadi susah untuk diserap, atau pun dapat terserap namun cenderung cepat hilang dari ingatan siswa. Lain halnya bila guru yang mengajar adalah seorang guru yang memiliki kepribadian ramah, penyayang, selalu memberikan hal yang baru serta mampu mengajar dengan metode yang inovatif serta mampu memberikan perhatian kepada siswa yang memiliki masalah atau kesulitan dalam belajar. Seorang guru yang memiliki kualifikasi tersebut biasanya menjadi guru favorit siswa. Bahkan bila awalnya seorang siswa tidak menyukai mata pelajaran atau materi ajar tertentu namun bila dalam proses pembelajarannya seorang guru dapat menunjukkan kualifikasi tersebut maka tidak jarang dapat mengubah persepsi seorang siswa terhadap materi ajar/mata pelajaran tertentu dari tidak suka menjadi suka. Ketertarikan dan rasa nyaman yang ditimbulkan oleh kepribadian seorang guru serta situasi belajar mengajar yang menyenangkan memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap minat belajar dan keberhasilan siswa dalam menyerap materi ajar. Sebagaimaa yang dinyatakan oleh Slameto (1988: 92) untuk menciptakan situasi yang kondusif dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus mempunyai syarat-syarat yang diperlukan dalam mengajar dan membangun pembelajaran siswa agar efektif di kelas, saling bekerjasama dalam belajar sehingga tercipta suasana yang menyenangkan dan saling menghargai (demokratis), diantaranya:

- 1) Guru harus lebih banyak mengaplikasikan metode pada waktu mengajar, variasi metode mengakibatkan penyajian bahan lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, sehingga kelas menjadi hidup, metode pembelajaran yang selalu sama (monoton) akan membosankan siswa.
- 2) Menumbuhkan motivasi, hal ini sangat berperan pada kemajuan, perkembangan siswa selanjutnya melalui proses belajar, bila motivasi guru tepat dan mengenai sasaran akan meningkatkan kegiatan belajar, dengan tujuan yang jelas maka siswa akan belajar lebih tekun, giat dan lebih bersemangat.

Melalui pengaplikasian suatu metode pembelajaran yang kreatif yaitu pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta dapat membangun hubungan interpersonal yang baik antara guru dengan siswa. Hubungan interpersonal antara guru dan siswa sangat dipengaruhi oleh karakteristik guru. Baik itu kepribadian guru, metode, teknik, dan media yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

c. Fungsi Pelestarian Budaya

Pelestarian budaya terdiri dari dua kata, yakni pelestarian dan budaya. Secara harfiah, pelestarian mengandung arti sebagai suatu proses dalam mempertahankan, mendalami, mengetahui, memakai dan mengembangkan suatu seni budaya yang telah ada dalam kehidupan masyarakat, sedangkan budaya atau kebudayaan mempunyai arti sebagai segala sesuatu yang dihasilkan oleh manusia berdasarkan kemampuan akalanya (Marinim, 2004: 84). Sebagai salah satu produk dari kebudayaan permainan tradisional merupakan salah satu warisan yang harus dilestarikan. Sebagaimana yang disampaikan Malinovsky (dalam Taro, 2002:1) menyatakan bahwa permainan tradisional ialah aktifitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. Sebagai aktifitas budaya, permainan itu mengandung sumber dan metode simulasi informasi yang dapat mewarnai dan memperkaya khasanah kebudayaan nasional maupun daerah, serta pengukuh nilai-nilai budaya yang dapat merangsang kearah pembaharuan yang kreatif. Dalam pengaplikasiannya permainan tradisional *mapoh-pohan* dalam kegiatan pembelajaran juga dapat menjaga eksistensi dari pada permainan tradisional tersebut. Selain itu pengaplikasian permainan tradisional ini juga turut melestarikan budaya-budaya di Bali, yang tergolong ke dalam *gending* (lagu) Bali, dan bahasa daerah yaitu bahasa Bali.

d. Fungsi Rekreatif

Sebagai suatu metode pembelajaran dalam bentuk permainan pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar ini tentunya juga berfungsi sebagai hiburan atau rekreasi bagi siswa. Sebagaimana hakikat dari permainan itu sendiri yaitu untuk memperoleh kesenangan dan hiburan. Kesenangan dan kegembiraan yang dirasakan oleh siswa saat bermain nampak pada senyum, canda dan tawa siswa saat bermain permainan *mapoh-pohan*.

3. Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Aplikasi Permainan Tradisional *Mapoh-pohan* Sebagai Metode Simulasi Pembelajaran Agama Hindu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Sumerta Denpasar

Nilai-nilai pendidikan dalam pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar yaitu: 1) Pendidikan Karakter, dan 2) Pendidikan Budi Pekerti.

a. Pendidikan Karakter

Menurut Simon Philips dalam buku *Refleksi Karakter Bangsa* (2008: 235) karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Sementara itu, Koeseoema A (2007: 80) menyatakan bahwa karakter sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai “ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil atau juga bawaan seseorang sejak lahir”. Menurut Kemendikbud dalam Yamin (2015: 159) menyatakan bahwa ada 18 pendidikan karakter yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Adapun pendidikan karakter yang terdapat di dalam permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar yaitu 1) membangun sikap sportifitas dan kejujuran, 2) membiasakan sikap mandiri, 3) menanamkan sikap lapang dada dan 4) membangun sikap disiplin.

b. Pendidikan Budi Pekerti

Kata budi pekerti mempunyai makna yang sangat erat dengan kata tata susila. Kata budi pekerti berasal dari akar kata *budh* yang berarti mengetahui, kemudian berubah menjadi budi (dalam bentuk tunggal) dan dalam bentuk jamak menjadi *buddhayah* (Titib dalam Mas, 2013 : 2). Kata pekerti atau pakerti rupanya berasal dari *prakerti* atau *pravarti* yang berarti perilaku. Jadi budi pekerti berarti perilaku yang baik. Dengan demikian, maka tata susila yang berarti aturan tingkah laku yang baik mempunyai kaitan yang erat sekali dengan budi pekerti yang berarti tingkah laku yang baik. Budi pekerti terdiri dari budi dan pekerti. Budi adalah alat batin sebagai panduan akal dan perasaan untuk menimbang baik dan buruk. Berbudi berarti mempunyai kebijaksanaan berkelakuan baik (Mas, 2013 :2). Lebih lanjut menurut Atmaja, Dkk. (2010: 11) menyatakan susila merupakan bahasa sansekerta yang berawal dari kata *Su* yang artinya baik sedangkan *Sila* berarti dasar, prinsip aturan atau norma. Jadi kata susila adalah dasar prinsip peraturan atau norma hidup. Pendidikan Budi Pekerti yang terdapat di dalam permainan tradisional *mapoh-pohan* yaitu: 1) penanaman ajaran *catur paramita* dan 2) ajaran *panca satya*.

1) Penanaman ajaran *Catur Paramita*

Dalam Kamus Istilah Agama Hindu (2002: 25) menyatakan bahwa *catur paramita* berasal dari kata *catur* yang berarti empat, *param* berarti seberang, *ita* berarti pergi sehingga kata *paramita* diartikan mencapai pantai seberang atau pencapaian sempurna. *Catur paramita* berarti empat kebajikan di luar pengalaman manusia biasa. *Catur paramita* terdiri dari 1) *maitri* (persahabatan). Melalui pelaksanaan permainan tradisional *mapoh-pohan* siswa diajarkan untuk memiliki hubungan pertemanan dan persahabatan yang baik dengan temannya, 2) *karuna* Menurut Suhardana (2006: 22) Karuna atau welas asih merupakan suatu perbuatan yang luhur. Sebagai manusia yang berasal dari satu sumber, yakni *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* atau Tuhan Yang Maha Esa, maka manusia harus hidup saling tolong menolong, bahkan harus bersedia berkorban demi untuk membantu orang yang sedang berada dalam kesulitan, bersedia berkorban demi kebahagiaan orang lain. pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai suatu metode pembelajaran agama Hindu Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar penanaman nilai *karuna* berlangsung melalui interksi sosial yang baik dan harmonis yang berusaha dibentuk baik antara siswa dengan teman-temannya maupun antara siswa dengan guru. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan diharapkan mampu menumbuhkan rasa

kasih sayang di antara masyarakat kelas sehingga baik siswa maupun guru merasa seperti layaknya anggota keluarga yang saling sayang menyayangi dalam kehidupan keseharian di kelas. 3) *mudita* (simpati) dan 4) *upeksa* (toleransi). Melalui pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode pembelajaran agama Hindu kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar siswa diajarkan untuk manjalin dan memiliki perasaan persahabatan, welas asih, simpati dan toleransi terhadap semua orang.

2) Penanaman ajaran *Satya*

Dalam Kamus Istilah Agama Hindu kata *satya* diartikan sebagai kebenaran, kejujuran, setia (Tim Penyusun, 2002: 103). *Satya* terdiri dari lima bagian yang disebut dengan *panca satya* yaitu : 1) *satya mitra* (satia atau jujur terhadap teman), 2) *satya hredya* (Satia atau jujur terhadap kata hati), 3) *satya semaya* (satia atau jujur terhadap janji), 4) *satya wacana* (satia atau jujur terhadap perkataan), dan 5) *satya laksana* (satia atau jujur terhadap perbuatan).

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran dengan pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan*, penerapan nilai ajaran *satya* (kejujuran) berlangsung pada saat siswa diberi pertanyaan oleh guru, siswa diajarkan untuk senantiasa memegang teguh nilai kejujuran baik itu pada perkataan, hati nurani, janji, kesetiaan pada teman serta kemampuan untuk bertanggung jawab atas segala perbuatan.

Simpulan

1. Bentuk permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar adalah permainan ini hampir sama dengan permainan ular naga hanya saja berbeda pada istilah, bahasa dan lagu yang digunakan. Dua orang siswa yang berperan menjadi terowongan disebut *pengalap*, masing-masing diberi nama *poh barak* dan *poh selem*. Sementara siswa yang lain yang berbaris dan melewati terowongan (*pengalap*) disebut *pengeleb*. Permainan dilakukan dengan *pengeleb* berjalan berputar melewati *pengalap* sambil menyayikan lagu *mapoh-pohan*. Ketika diujung lagu “jatuh satu..” kedua *pengalap* (*poh barak* dan *poh selem*) menurunkan tangannya dan menangkap seorang pemain atau lebih. Kegiatan ini dilakukan sampai semua *pengeleb* tertangkap. Selanjutnya akan terbentuk 2 kelompok barisan yaitu kelompok barisan *poh barak* dan barisan *poh selem*. Kedua kelompok akan berlomba dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru bagi kelompok yang paling banyak menjawab benar maka dianggap pemenang.

2. Fungsi pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar yaitu: 1) Fungsi Pendidikan, 2) Fungsi Sosial, 3) Fungsi Pelestarian Budaya 4) Fungsi Rekreatif. Dalam aspek/fungsi Pendidikan yaitu meningkatkan partisipasi, minat belajar siswa, dan prestasi belajar siswa. Dalam aspek/fungsi sosial yaitu berfungsi meningkatkan keterampilan sosial siswa dan meningkatkan hubungan interpersonal antara guru dengan siswa. Selain dari pada itu dalam aspek/fungsi pelestarian budaya dan rekreatif yaitu memberikan hiburan dan kesenangan bagi siswa dan melestarikan keberadaan dari permainan tradisional *mapoh-pohan* serta unsur-unsur budaya khususnya budaya Bali yang terkandung di dalamnya
3. Nilai-nilai pendidikan dalam pengaplikasian permainan tradisional *mapoh-pohan* sebagai metode simulasi pembelajaran agama Hindu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar yaitu: 1) Pendidikan Karakter dan 2) Pendidikan Budi Pekerti agama Hindu. Adapun nilai pendidikan karakter yang terdapat terdiri dari 1) membangun sikap sportif dan kejujuran, 2) lapang dada, 3) mandiri, 4) kebersamaan, dan 5) disiplin. Sementara itu adapun nilai budi pekerti agama Hindu yang terkandung terdiri dari 1) penanaman nilai ajaran *catur paramita*, 2) penanaman nilai ajaran *satya*.

Daftar Pustaka

- Atmaja, I Made Nada. (2010). *Etika Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Fathoni, Abdurrahmat. (2006). *Metode Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariwijaya dan Triton. (2005). *Pedoman Penulis Ilmiah Skripsi Dan Tesis*. Yogyakarta: Tugu Publisher
- Hasbullah, (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Istiqomah, Nadia. (2014). Penerapan Permainan Tradisional Bebentengan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI IPS 3 SMA N 6 Tangerang Selatan. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Univesitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Juliantari, N. K., Sudarsana, I. K., Sutriyanti, N. K., Astawa, I. N. T., Putri, I. D. A. H., & Saddhono, K. (2018, November). Educational Games Based in Information

- Technology as Innovation Evaluation Activity in Learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1114, No. 1, p. 012041). IOP Publishing.
- Mas, A.A. Gede Raka. (2013). *Etika Susila Untuk Pelayanan Umat Manusia Sebuah Upaya Menciptakan Kebahagiaan*. Surabaya: Paramita.
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodelogi Penelitian Skripsi, Tesis, Desertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenametode simulasi Group.
- Sudarsana, I. K. (2018). Quality Improvement Of Early Childhood Education Through The Utilization Of Multimedia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(2), 174-183.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Desertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Taro, Made. (2002). *Bunga Rampai Permainan Tradisional*. Dinas Pendidikan Propensi Bali Proyek Peningkatan Mutu TK, SD.
- Tim Penyusun. (2002). *Kamus Istilah Agama Hindu*. Denpasar: Pemerintah Provinsi Bali.
- Tim Penyusun. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yamin, Moh. (2015). *Teori Dan Metode Pembelajaran Konsepsi, Strategi Dan Praktik Belajar Yang Membangun Karakter*. Malang .Citra Intrans Selaras.