

Pembelajaran Budaya dengan Basis Ice Breaking dan Fun Game

Karolin Rista¹, Ambar Andayani²
¹²Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

1. Pendahuluan

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki banyak budaya bangsa di Indonesia sendiri terdapat keberagaman budaya dimana di bagi menjadi beberapa aspek seperti rumah adat, pakaian adat, upacara adat, seni musik, seni tari tradisional bahasa daerah dan masih banyak lagi. Hal ini menyebabkan keanekaragaman suku, adat istiadat dan kebudayaan dari setiap suku dalam wilayahnya sungguh sangat menakjubkan karena biarpun Indonesia memiliki banyak budaya yang berbeda suku bangsanya, akan tetapi semua dapat hidup rukun satu. Namun, sungguh sangat disayangkan apabila para generasi penerus bangsa tidak mengetahui kebudayaan setiap suku yang ada. Kebanyakan dari mereka hanya mengetahui tentang kebudayaan bangsa dan cukup mengerti tentang kebudayaan di salah satu suku yang ada di Indonesia, Hal ini dikarenakan pembahasan yang sering dibahas dalam pembelajaran selalu mengambil contoh suku yang itu-itu saja. Satu hal lagi permasalahan dari pengetahuan kebudayaan ini adalah cara mengajar guru yang sangat monoton dimana murid hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru secara ceramah dan membosankan sehingga menyebabkan murid tidak dapat mengeksplorasi keberagaman Indonesia. Dengan pembelajaran yang diterapkan seperti yang dijelaskan diatas tidak dapat dipungkiri bahwa pemuda penerus bangsa yang menjadi tiang bagi negara minim akan pengetahuan budaya yang berbeda di Indonesia ini. Untuk meningkatkan metode pembelajaran baik dari segi pemberian materi maupun strategi pembelajaran harus dirancang secara kreatif yang memungkinkan terjadinya interaksi dan negosiasi untuk penciptaan arti dan konstruksi makna dalam penyampaian materi. Sehingga dicapai pembelajaran yang bermakna. Untuk itu dalam proses pembelajaran dikelas harus menggunakan pendekatan dengan konsep fun game. Melalui pengembangan konsep fun game dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran akan mudah dipahami dan diterima siswa. Dengan kata lain salah satu cara meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode fun game. Dari uraian diatas dapat dijelaskan menjelaskan tentang bagaimana cara memanfaatkan metode fun game dalam proses pembelajaran dalam kelas agar mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas. Dengan asumsi apabila partisipasi dalam kelas meningkat, maka akhirnya akan meningkatkan penguasaan dan pemahaman materi.

Kata Kunci : Game, Pembelajaran, Indonesia

2. Permasalahan

Mengacu pada analisa situasi dapat ditentukan permasalahan:

- a. Bagaimana agar pembelajaran tentang budaya dapat diterima oleh siswa
- b. Peningkatan penggunaan media pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran agar memudahkan dan menyenangkan siswa dalam belajar.

3. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam pembelajaran budaya menjadi 3 tahap :

- a. Penjelasan tentang konsep teori belajar dan mengajar dan model pembelajaran
- b. Penggunaan metode pembelajaran fun game beserta ice breaking pada melatih focus siswa

- c. Pengembangan media dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar lingkungan.

4. Pembahasan

a. Pembelajaran budaya

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan bertujuan. Oleh karena itu, agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan, maka harus dilakukan dengan strategi atau pendekatan belajar yang tepat. Salah satu strategi belajar mengajar yang baru dan sedang dikembangkan adalah pembelajaran budaya berbasis fun game. Secara harfiah pengertian budaya (*culture*) berasal dari bahasa Latin *Colere*, yang berarti mengerjakan tanah, mengolah, atau

memelihara ladang. Oleh Ashley Montagu dan Cristper Dawson, kebudayaan diartikan sebagai *way of life*, yaitu cara hidup tertentu yang memancarkan identitas tertentu pula dari suatu bangsa. Sementara menurut Koentjoroningrat, budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan segala hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar (Gering Supriyadi : 2003).

Pada kesempatan lain Koentjoroningrat menyebut konsep kebudayaan sebagai sistem ide yang dimiliki bersama oleh masyarakat pendukungnya meliputi : (1) kepercayaan; (2) pengetahuan; (3) keseluruhan nilai dan norma hubungan antar individu dalam suatu komunitas yang dihayati, dilakukan, ditaati, dan dilestarikan; (4) keseluruhan cara mengungkapkan perasaan dengan bahasa lisan, tulisan, nyanyian, permainan musik, tarian, lukisan atau penggunaan lambing (Soetarno : 2004)

Ditinjau dari bentuknya, terdapat dua bentuk budaya, yaitu budaya subjektif dan budaya objektif. Budaya subjektif adalah nilai-nilai batin yang terdapat dalam kebenaran, kebajikan, dan keindahan. Sedangkan budaya objektif adalah tata lahir yang berbentuk materialisasi dan institusionalisasi.

Berdasarkan fungsionalisme, budaya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis budaya meliputi :

1. Kebudayaan yang dapat menjaga kelangsungan hidup
2. Kebudayaan yang : (1) bernilai ekonomi, (b) bernilai kontrol sosial, (c) bernilai pendidikan, yang bersumber dari kebudayaan Nusantara (2004).

b. Pembelajaran budaya dengan basis fun game dalam melatih focus siswa

Secara umum tujuan melatih focus siswa adalah agar siswa dapat menerima materi dengan baik. Memulai pengajaran dengan mengajak siswa untuk melatih focus dengan mengolah pikiran kepada satu tujuan.

Salah satu game yang dapat melatih focus siswa adalah tepuk konsentrasi, kegiatan ini memiliki tujuan melatih kefokuskan dengan durasi 30 menit dan mengguakan sekitar 1-2 siswa untuk

maju kedepan adapun langkah langkahnya seperti berikut :

1. Semua siswa diintruksikan untuk berdiri dan mulai dengan satu tepukan pada ledua paha dilanjutkan dengan satu tepukan tangan dan di akhiri dengan dua jentikan tangan kiri dan kanan
2. Diawal tepukan konsentrasi siswa mengucapkan "Konsentrasi, konsentrasi dimulai" dan dilanjutkan dengan penyebutan nama anggota 1 ke anggota 2 misalnya dalam sau kelas terdapat 5 orang yang melakukan tepuk konsentrasi dengan nama (Lisma, Leny, Anis, Mona dan Silvi) nama nama ini dapat menggunakan setiap siswa dibberikan nama hal-hal yang berbasis budaya seperti nama pulau. anggota satu (lisma) menyebutkan nama anggota dua (Leny) dan anggota dua menyebutkan nama yang belum disebutkan di antara 5 anggota tersebut begitu seterusnya dulakkan sampai nama anggota tersebut semua anggoyta terakhir yang ditunjuk akan menyebutkan kata suda pada akhir tepukan.
3. Anggota yang menyebutkan nama anggota yang sudah disebutkan akan mendapatkan punishment yang telah ditentukan.
4. Siswa yang meyelesaikan tanpa kesalahan dierikan apresiasi
5. Setelah permainan siswa dipersilahkan untuk duduk dan kondusif

c. Pembelajaran budaya dengan memanfaatkan media yang ada disekitar

Tujuan dari pemanfaatan media yang ada disekitar selain meningkatkan imajinasi siswa juga dapat melatih siswa agar dapat selalu mengingat tentang budaya yang ada..pemanfaatan ini bukan dapat berupa pemenfaatan sampah seperti botol, kaleng, plastik dan lain-lain yang dikreasi menjadi barang yang berguna dan dapat dimanfaatkan seperti membuat celengan yang bernuansa budaya dan lain-lain.

d. Hasil Penerapan

Dalam penerapan yang telah dilakukan ada peningkatan yang signifikan diataranya:

1. Siswa sangat aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.
2. Siswa dapat berkerja sama dengan baik.
3. Siswa lebih bersemangat dalam kehadiran
4. Siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas

Berbagai hambatan yang selama ini dihadapi siswa dalam mengikuti pembelajaran ternyata dapat dieliminir dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses berfikir, mengidentifikasi permasalahan, mencari alternatif pemecahan masalah, dan mengambil kesimpulan. Hal tersebut membawa dampak positif terhadap tumbuhnya kesadaran siswa akan pentingnya mempelajari budaya.

e. Kesimpulan dan Saran

Motivasi belajar tentang budaya perlu mendapatkan perhatian khusus, karena rendahnya motivasi belajar mengenai budaya diperkirakan merupakan penyebab utama rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa maka pembelajaran mengenai budaya harus dirancang secara kreatif, yang memungkinkan terjadinya interaksi dan negosiasi untuk penciptaan arti dan konstruksi makna dalam diri mahasiswa dan tenaga pengajar, sehingga dicapai pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran budaya berbasis ice breaking dan fun game sebagai salah satu pendekatan pembelajaran alternatif, yaitu mengaitkan materi dengan konsep menyenangkan. di mana siswa berada. Melalui pengembangan konsep yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan diterima siswa. Dengan kata lain, salah satu cara meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis ice breaking dan fun game.

Pembelajaran budaya berbasis ice breaking dan fun game sangat membantu para pendidik dalam menyapaikan materi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada

gilirannya dapat meningkatkan prestasi belajar. Namun yang perlu dicermati oleh para pendidik adalah untuk mampu menerapkan pembelajaran budaya berbasis ice breaking dan fun game dalam proses pembelajaran diperlukan tenaga ekstra dari para pendidik. Pendidik harus kreatif, inovatif, kaya dengan ide-ide pengembangan, dan mampu mengadaptasi nilai-nilai kultural dalam proses pembelajaran.