

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL (*FILOSOFI BARAPAN KEBO*) DI SMKN 3 SUMBAWA BESAR

Eek Aldayana¹, Jhon Kenedy², Fatmawati³, Suharli⁴, Arbi Batulante⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Samawa, Sumbawa Besar, Indonesia

Pos-e: aldayanaputrydharmayulia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kondisi faktual pembelajaran ekonomi di SMKN 3 Sumbawa Besar, (2) filosofi permainan tradisional *barapan kebo* (3) tingkat kelayakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional (*filosofi barapan kebo*) yang akan dikembangkan oleh peneliti menurut para ahli, (4) respon siswa terhadap model pembelajaran berbasis permainan tradisional (*filosofi barapan kebo*) yang akan dikembangkan oleh peneliti. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development (R&D)*. Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan teori menurut Robert Maribe Branch. Subyek penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 3 Sumbawa Besar yang bersedia sebanyak 13 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar validasi ahli dan lembar angket untuk siswa terkait respon siswa terhadap produk pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi faktual pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMKN 3 Sumbawa Besar belum memiliki kreatifitas dalam menciptakan inovasi baru, terutama inovasi pengembangan model berbasis lokal untuk mengurangi tingkat kejenuhan dan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat siswa yang sering mengganggu konsentrasi siswa lain selama proses pembelajaran berlangsung. Filosofi yang terkandung dalam permainan tradisional *barapan kebo*, berdasarkan hasil wawancara menunjukkan adanya nilai disiplin, religius, kreatif, ekonomi, toleransi, tolong-menolong, kebersamaan, kecepatan/ketepatan, sportif, percaya diri, persaingan, penghargaan, kerja keras, cinta damai, dan tanggung jawab yang sesuai dengan nilai pendidikan karakter bangsa. Sedangkan hasil pengembangan menunjukkan kelayakan model setelah dilakukan validasi oleh ahli model dengan kategori layak. Skor rata-rata diperoleh sebesar 3,8 dan nilai kelayakan model berada diatas nilai kelayakan produk minimal yaitu $3,4 \leq 3,8 \leq 4,2$. Kelayakan perangkat pendukung pembelajaran setelah dilakukan validasi oleh ahli perangkat pendukung pembelajaran dengan kategori sangat layak. Skor rata-rata diperoleh sebesar 4,8 dan nilai kelayakan perangkat pendukung pembelajaran berada diatas nilai kelayakan produk minimal yaitu $4,8 \geq 4,2$. Kelayakan model setelah dilakukan uji coba terbatas pada materi manajemen di kelas X IPS² diperoleh skor rata-rata sebesar 5,54, dan nilai kelayakan uji respon siswa berada diatas nilai kelayakan produk minimal yaitu $5,54 \geq 4,2$. Maka, hasil validasi ahli dan uji respon siswa model pembelajaran berbasis permainan tradisional (*filosofi barapan kebo*) layak dijadikan sebagai model pembelajaran.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Barapan Kebo.*

PENDAHULUAN

Mengajar merupakan tugas utama seorang pendidik (guru, dosen, tutor, instruktur, widyaiswara) dalam proses pembelajaran. Sebagai tenaga profesional, bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian dan pengembangan, serta pengelolaan program sekolah lainnya. Undang-undang Guru dan Dosen No. 14 tahun 2005, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Menurut Corey, yang diungkap Syaiful Sagala (2003:61), pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Misalnya peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada diingatkannya, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan dan zaman di mana dia hidup. Bagi peserta didik, pembelajaran harus bergeser dari “diberi tahu” menjadi “aktif mencari tahu”.

Pada umumnya di dalam proses pembelajaran berlangsung terlalu formal dan kaku, dikarenakan pendidik yang hanya terpacu pada model pembelajaran

yang bersifat klasikal, belum adanya evaluasi dan perbaikan perangkat pembelajaran yang menyebabkan siswa cenderung mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Eko Sri Herawati pada tanggal 16 Februari 2021, di SMKN 3 Sumbawa Besar, menjelaskan bahwa kurikulum yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran saat ini yaitu kurikulum 2013 (K-13). Fakta di Lapangan menunjukkan bahwa, proses pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Pendidik cenderung menyajikan pembelajaran yang bersifat klasikal dan konvensional meskipun beberapa kali juga diselengi dengan kegiatan praktik (khusus materi yang membutuhkan praktik). Pembelajaran di bangku SMK yang terhitung padat, mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan mudah bosan selama kegiatan belajar di kelas, bahkan ada beberapa siswa yang sering mengganggu konsentrasi siswa yang lain. Selain itu, dijelaskan pula bahwa sejauh ini masih kurang dalam inovasi atau pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal (permainan tradisional).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka disimpulkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya membelajarkan siswa secara optimal. Pembelajaran terkadang dilakukan secara klasikal dan konvensional yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan mudah bosan. Ada beberapa siswa yang sering mengganggu konsentrasi siswa yang lain, dan sejauh ini masih kurang dalam

inovasi atau pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal (permainan tradisional).

Menurut Triani (2015:3) Secara substansial, kearifan lokal adalah nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Nilai-nilai yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak laku sehari-hari masyarakat setempat. Karena itu, sangat beralasan jika dikatakan bahwa kearifan lokal merupakan entitas yang sangat menentukan harkat dan martabat manusia dalam komunitasnya. Hal itu berarti kearifan lokal yang di dalamnya berisi unsur kecerdasan kreativitas dan pengetahuan lokal dari para elit dan masyarakatnya adalah yang menentukan dalam pembangunan peradaban masyarakatnya.

Barapan kebo merupakan salah satu bentuk kearifan lokal (permainan rakyat) yang ada di Pulau Sumbawa, tepatnya di Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. *Barapan Kebo* ini merupakan suatu tradisi masyarakat agraris Sumbawa termasuk Sumbawa Barat yang hingga kini masih hidup di “Tanah Samawa” (sebutan lain bagi Kabupaten Sumbawa dan Sumbawa Barat). Seiring dengan berjalannya waktu, tradisi *barapan kebo* terus berkembang sampai sekarang, bahkan dijadikan sebagai event budaya khas Sumbawa yang dilaksanakan setiap tahunnya.

Pendidik yang kreatif akan selalu menciptakan ide-ide dalam merancang sistem pembelajaran baru yang mampu membuat peserta didik dapat mencapai tujuan belajarnya dengan baik. Untuk memperoleh sistem pembelajaran baru tersebut diperlukan metode penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran. Metode pengembangan sistem pembelajaran tidak jauh berbeda dengan metode pengembangan produk lainnya.

Prosedur pengembangan lebih singkat karena produk yang dihasilkan tidak terlalu beresiko dan dampak sistem terbatas pada peserta didik yang menjadi sasaran.

Pelaksanaan pengembangan model pembelajaran akan lebih efektif dalam mencapai tujuan pendidikan sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 dan perlu dikembangkan dengan pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal. Peran pendidik yang dianggap sangat dominan dan dipandang sebagai orang yang lebih mengetahui, harus mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal, agar materi yang diajarkan sesuai dengan potensi daerah dan konteks sosial peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:772).

Penelitian ini dilakukan dengan mengadopsi tahapan-tahapan pengembangan menurut Robert Maribe Branch (analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi). Dalam hal ini, peneliti hanya sampai tahap implementasi. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu dan

biaya. Peneliti juga telah berusaha yang representatif, tetapi kualitas maupun kuantitas produk tentu saja memerlukan pengembangan lebih lanjut.

Sumber data yang digunakan peneliti untuk membangun penelitian ini adalah guru, siswa dan pelaku *barapan kebo*, dokumen yaitu silabus, RPP, dan dokumen lainnya yang relevan. Adapun yang menjadi subjek uji coba yaitu beberapa siswa jurusan multimedia di SMKN 3 Sumbawa Besar. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti ialah wawancara dan pengumpulan dokumen-dokumen pendukung kepada guru mata pelajaran dan siswa untuk mengetahui kondisi lingkungan pembelajaran. Selain itu, peneliti melakukan wawancara kepada pelaku *karapan kerbau* untuk mengetahui secara mendalam terkait filosofi *barapan kebo*. Pada tahap pengembangan dan implementasi peneliti mengumpulkan data menggunakan jenis angket (*kuesioner check list*). Angket jenis *check list* adalah daftar isian yang bersifat tertutup, responden tinggal menubuhkan tanda cek pada kolom jawaban yang tersedia. Jenis data pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data dianalisis secara statistik deskriptif. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. Peneliti melakukan wawancara dan pengumpulan dokumen-dokumen pendukung kepada guru mata pelajaran dan siswa untuk mengetahui kondisi lingkungan pembelajaran. Selain itu, peneliti melakukan wawancara kepada *barapan kebo* untuk mengetahui secara

mendalam terkait filosofi *barapan kebo*. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif diangkakan (*scoring*) (Sugiyono,2015:253). Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Instrumen penelitiannya menggunakan skala pengukuran berupa skala *likert*. Dalam pengembangan ini, analisis data untuk validasi ahli terhadap kelayakan model (produk), materi maupun respon siswa menggunakan skala *likert*.

Penilaian tingkat kelayakan produk dianalisis menggunakan pendekatan acuan penilaian yang dikembangkan oleh Widoyoko (Ismail, 2019:4) yaitu skor penilaian oleh ahli model, ahli perangkat pendukung pembelajaran, maupun respon siswa direkapitulasi dengan menghitung masing-masing-masing indikator menggunakan

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X	=	Skor rata-rata
$\sum x$	=	Jumlah Skor
N	=	Jumlah Indikator

Data yang diperoleh dari lembar validasi kemudian diubah menjadi data interval sebagai berikut :

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor Angket Validasi

Keterangan Pilihan	Skala
Sangat baik	4
Baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Kemudian data dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, dengan menggunakan acuan rumus pada pendekatan penilaian acuan patokan

(PAP) menurut Widoyoko (Ismail, 2019:4) seperti pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Acuan Patokan

Data Kuantitatif	Rerata Skor	Kategori
5	$x > 4,2$	Sangat Baik
4	$3,4 < x \leq 4,2$	Baik
3	$2,6 < x \leq 3,4$	Cukup
2	$1,8 < x \leq 2,6$	Kurang Baik
1	$x \leq 1,8$	Sangat Kurang Baik

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “3,4”, dengan kategori “Baik” sebagai hasil penilaian baik dari ahli materi, ahli desain model dan respon siswa. Sehingga hasil penelitian baik dari ahli materi, ahli model dan respon siswa didapat hasil penilaian akhir dengan nilai maksimal, maka produk hasil pengembangan dianggap layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Eko Sri Herawati di SMKN 3 Sumbawa Besar, diketahui bahwa kondisi faktual pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yaitu : (1) Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. (2) Kelengkapan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Silabus. (3) Pendidik cenderung menyajikan pembelajaran yang bersifat klasikal dan konvensional meskipun beberapa kali juga diselingi dengan kegiatan praktik (khusus materi yang membutuhkan praktik). Pembelajaran di bangku SMK yang terhitung padat, mengakibatkan siswa terkadang

mengalami kejenuhan dan mudah bosan selama kegiatan belajar di kelas, (4) ada beberapa siswa yang sering mengganggu konsentrasi siswa yang lain, (5) sejauh ini masih kurang dalam inovasi atau pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal (permainan tradisional).

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa kelas XI jurusan Multimedia SMKN 3 Sumbawa Besar juga diungkapkan bahwa mereka sering merasa jenuh dan bosan selama kegiatan belajar di kelas, ada beberapa siswa yang sering mengganggu konsentrasi teman yang lain selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap pelaku *barapan kebo* dan seorang budayawan di Kabupaten Sumbawa, diketahui bahwa *barapan kebo* memiliki beberapa filosofi atau nilai-nilai yang terkandung didalamnya yaitu: religius (*barapan kebo* menjadi penyatu semua komponen masyarakat dan memperkuat silaturahmi antar masyarakat). Disiplin (bagi pelaku *barapan kebo*, mereka hendaknya disiplin dalam merawat dan menjaga kerbau-kerbaunya). Kerja keras (dalam *barapan kebo*, peserta dituntut untuk melatih dan mempersiapkan kerbaunya sebaik mungkin dan didalam perlombaan, kerbau dituntut mengenai *saka* dalam waktu yang cepat dan tepat) . Cinta damai (nilai ini menjadi karakter dalam *barapan kebo*, sejauh ini sangat jarang bahkan hampir tidak pernah ada perkelahian dalam permainan *barapan kebo*).

Terdapat filosofi (nilai-nilai) lainnya yaitu tanggung jawab (dalam permainan *barapan kebo*, pelaku bertanggung jawab atas kerbaunya masing-masing). Kreatif (sebelum permainan, peserta

mempersiapkan kerbau secantik dan sekreatif mungkin dengan memberikan pernak-pernik hiasan). Toleransi (dalam *barapan kebo* mempertemukan berbagai elemen masyarakat dan saling menghargai meskipun terdapat berbagai perbedaan. Persaingan dan penghargaan (adanya persaingan untuk mendapatkan juara antar masyarakat atau pelaku permainan *barapan kebo*). Percaya diri (setiap pelaku *barapan kebo* dituntut untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi). Nilai ekonomis (dalam *barapan kebo*, setiap kerbau yang memiliki kecepatan tinggi atau sering mendapat juara akan cenderung lebih mahal dibandingkan kerbau biasa pada umumnya). . Tolong menolong (dalam mempersiapkan sawah untuk kegiatan *barapan kebo*, masyarakat bekerja dengan saling tolong menolong). Kebersamaan/silaturrehmi (*barapan kebo*, biasanya dilaksanakan masyarakat antar kampung, kecamatan bahkan kabupaten. Sehingga nilai silaturrehmi dan kebersamaan antar masyarakat terjalin erat didalam permainan *barapan kebo*). Ketepatan dan kecepatan (*barapan kebo* merupakan sebuah permainan yang berkembang menjadi sebuah perlombaan, dimana salah satu point inti dalam penilaiannya yakni kecepatan dan ketepatan kerbau mengenai *saka*). Sportif (*barapan kebo* dilaksanakan dengan menggolongkan kerbau kedalam beberapa kelas sesuai dengan usianya. Hal ini dilakukan untuk menjaga sportifitas dalam permainan).

Penyusunan konseptual model (model pembelajaran berbasis permainan tradisional (*filosofi barapan kebo*) ini menggunakan kosep pengintegrasian nilai-nilai yang terdapat didalam permainan *barapan kebo* ke dalam proses pembelajaran berdasarkan

hasil analisis dan kajian teori. Perancangan dilakukan dengan memadukan kesesuaian karakteristik teori yang akan digunakan sebagai pendukung model yang akan dikembangkan peneliti. Kesesuaian karakteristik teori juga akan mempengaruhi indikator penilaian validasi ahli seperti sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung/dampak instruksional dan pengiring hingga mencapai kriteria layak.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli model, terdapat beberapa saran yaitu membuat sintak dalam bentuk bagan, penambahan teori yang semula hanya menggunakan teori konstruktivis, penemuan, pembelajaran sosial, dan kontekstual yang kemudian ditambahkan dengan teori belajar kolaborasi dan *Student Centered Learning*. Adapun skor rata-rata ahli model secara keseluruhan yaitu 3,8. Penetapan nilai kelayakan produk minimal “3,4”, dengan kategori “Baik”.

Sedangkan hasil skor rata-rata perangkat pendukung pembelajaran yang diperoleh adalah 4,8 menunjukkan katagori sangat baik yaitu $4,8 > 4,2$. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli perangkat pendukung, direvisi agar memunculkan sikap eklorasi didalam sintak pembelajaran misalnya menampilkan gambar atau model dan memberikan pertanyaan terbuka, dalam hal ini telah dilakukan revisi dan skor rata-rata hasil uji coba respon siswa yang diperoleh adalah 5,54 dan menunjukkan katagori “sangat baik” yaitu $X > 4,2$.

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa penilaian kelayakan produk berdasarkan ahli model termasuk pada kategori layak (baik), ahli perangkat pendukung pembelajaran termasuk pada

kategori sangat layak (sangat baik) dan respon siswa termasuk pada kategori sangat layak (sangat baik). Maka, model pembelajaran berbasis permainan tradisional (*filosofi barapan kebo*) pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan ini layak digunakan sebagai model pembelajaran siswa kelas XI jurusan Multimedia di SMKN 3 Sumbawa Besar.

KESIMPULAN

Kondisi faktual pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yaitu: (1) Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. (2) Kelengkapan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Silabus. (3) Pendidik cenderung menyajikan pembelajaran yang bersifat klasikal dan konvensional meskipun beberapa kali juga diselingi dengan kegiatan praktik (khusus materi yang membutuhkan praktik). Pembelajaran di bangku SMK yang terhitung padat, mengakibatkan siswa terkadang mengalami kejenuhan dan mudah bosan selama kegiatan belajar di kelas, (4) ada beberapa siswa yang sering mengganggu konsentrasi siswa yang lain, (5) sejauh ini masih kurang dalam inovasi atau pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal (permainan tradisional).

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa kelas XI di jurusan Multimedia SMKN 3 Sumbawa Besar juga diungkapkan bahwa mereka sering merasa jenuh dan bosan selama kegiatan belajar di kelas, ada beberapa teman yang sering mengganggu konsentrasi teman yang lain selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun *filosofi* yang terdapat dalam *barapan kebo* kemudian diintegrasikan ke dalam

pembelajaran ialah, Religius (*barapan kebo* menjadi penyatu semua komponen masyarakat dan memperkuat silaturahmi antar masyarakat) yang terintegrasi dalam proses pembelajaran seperti kegiatan berdoa sesuai kepercayaan sebelum memulai pembelajaran, Disiplin (bagi pelaku *barapan kebo*, mereka hendaknya disiplin dalam merawat dan menjaga kerbau-kerbaunya) yang terintegrasi dalam proses pembelajaran seperti menjaga ketertiban, dan patuh pada aturan dan ketentuan yang ada selama proses pembelajaran,

Kerja keras (dalam *barapan kebo*, peserta dituntut untuk melatih dan mempersiapkan kerbaunya sebaik mungkin dan didalam perlombaan, kerbau dituntut mengenai *saka* dalam waktu yang cepat dan tepat) yang terintegrasi dalam sikap sungguh-sungguh dalam belajar, Cinta damai (nilai ini menjadi karakter dalam *barapan kebo*, sejauh ini sangat jarang bahkan hampir tidak pernah ada perkelahian dalam permainan *barapan kebo*) yang terintegrasi dalam proses pembelajaran pada sikap, perkataan ataupun tindakan yang dilakukan siswa menyebabkan orang lain merasa senang akan kehadirannya, Tanggung jawab (dalam permainan *barapan kebo*, pelaku bertanggung jawab atas kerbaunya masing-masing) yang terintegrasi dalam proses pembelajaran, siswa melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik, Kreatif (sebelum permainan, peserta mempersiapkan kerbau secantik dan se-kreatif mungkin dengan memberikan pernak-pernik hiasan) yang dalam pembelajaran terintegrasi pada proses berfikir atau menemukan hal-hal baru.

Toleransi (dalam *barapan kebo* mempertemukan berbagai elemen

masyarakat dan saling menghargai meskipun terdapat berbagai perbedaan) yang terintegrasi dalam proses pembelajaran dimana seluruh siswa saling menghargai berbagai perbedaan yang ada, Persaingan dan penghargaan (adanya persaingan untuk mendapatkan juara antar masyarakat atau pelaku permainan *barapan kebo*) yang terintegrasi dalam proses pembelajaran dimana siswa bersaing untuk menjadi yang terbaik, Percaya diri (setiap pelaku *barapan kebo* dituntut untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi) yang terintegrasi dalam proses pembelajaran dimana siswa merasa percaya diri dalam bertanya, menyampaikan pendapatnya ataupun dalam kegiatan presentasi di kelas, Nilai ekonomis (dalam *barapan kebo*, setiap kerbau yang memiliki kecepatan tinggi atau sering mendapat juara akan cenderung lebih mahal dibandingkan kerbau biasa pada umumnya). Pada mata pelajaran Produk Kreatif & Kewirausahaan khususnya pada materi Prototype sangat lekat dengan nilai ekonomis. Tolong menolong (dalam mempersiapkan sawah untuk kegiatan *barapan kebo*, masyarakat bekerja dengan saling tolong menolong) yang terintegrasi dalam pembelajaran, dimana siswa saling tolong menolong antar anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lainnya.

Kebersamaan/silaturrehmi (*barapan kebo*, biasanya dilaksanakan masyarakat antar kampung, kecamatan bahkan kabupaten. Sehingga nilai silaturrehmi dan kebersamaan antar masyarakat terjalin erat didalam permainan *barapan kebo*). Hal ini terintegrasi dalam proses pembelajaran, dimana siswa dikumpulkan dalam beberapa kelompok dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kelompoknya. Ketepatan dan kecepatan (*barapan kebo*

merupakan sebuah permainan yang berkembang menjadi sebuah perlombaan, dimana salah satu point inti dalam penilaiannya yakni kecepatan dan ketepatan kerbau mengenai *saka*). Hal ini terintegrasi dalam proses pembelajaran, dimana siswa mampu menjawab pertanyaan yang ada dengan cepat dan tepat. Sportif (*barapan kebo* dilaksanakan dengan menggolongkan kerbau kedalam beberapa kelas sesuai dengan usianya. Hal ini dilakukan untuk menjaga sportifitas dalam permainan). Hal ini terintegrasi dalam proses pembelajaran, dimana siswa diajarkan sportif dalam belajar. Seperti diketahui dalam model pembelajaran *barapan kebo* ini terdapat tahap persaingan dan penghargaan, disinilah guru menanamkan sikap sportif. Guru memotivasi siswa bahwa yang menjadi tujuan utama yaitu proses dan bukan hanya hasilnya. Mendapatkan penghargaan atau tidak, tetapi mereka telah melalui prosesnya dengan baik.

Penelitian dengan judul “Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional (*filosofi barapan kebo*) di SMKN 3 Sumbawa Besar” layak digunakan sebagai model pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli model pembelajaran menunjukkan bahwa produk model pembelajaran berbasis permainan tradisional (*filosofi barapan kebo*) termasuk dalam kriteria “layak” dengan rata-rata skor sebesar 3,8 ($3,4 < x < 4,2$). Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa produk model pembelajaran berbasis permainan tradisional (*filosofi barapan kebo*) termasuk dalam kriteria “sangat layak” dengan rata-rata skor sebesar 4,8 ($x > 4,2$). Penelitian tersebut telah melalui tahap uji coba (respon siswa)

yang menunjukkan hasil layak dan sangat baik untuk digunakan didalam proses pembelajaran. Hasil uji coba respon siswa yang dilakukan terhadap siswa kelas XI jurusan multimedia di SMKN 3 Sumbawa Besar menunjukkan bahwa produk model pembelajaran berbasis permainan tradisonal (*filosofi barapan kebo*) termasuk dalam kriteria “sangat layak” dengan rata-rata skor sebesar 5,54 ($x > 4,2$).

DAFTAR PUSTAKA

Al- Tabany, B. I. T. 2014. *Mendesign Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta : Prenada Media Group.

Anwar, M. Khoirul. *Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran*. (Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung). Vol.2 No.2, 2017. Diakses Pada Tanggal 17 Februari 2021 Pukul 20.20 WITA.

Gunawan, Imam & Benty, Djum Djum Noor. *Manajemen Pendidikan Suatu Pengantar Praktik*. 2017. Bandung: Alfabeta

Ayuningtyas, Rusma. 2015. Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Melalui Gosibol Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang Tahun 2015. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/21505> diakses pada tanggal 02 Maret pukul 17.00 WITA.

<https://daihatsu.co.id/tips-and-event/tips-sahabat/detail-content/permainan-tradisional---pengertian-manfaat-jenis-dan-contoh/> diakses 17 Februari 2021 pukul 19.35 WITA.

https://id.Wikipedia.Org/Wiki/Kearifan_Lokal. Diakses 13 Februari 2021 pukul 09.25 WITA.

H.A.R. Tillar. 2006. *Standarisasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Iskandar, Syaifudin, dkk. 2018. *Kebudayaan Samawa*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Ismail, M, dkk. 2009. Pengembangan Model Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Sasak: Ke Arah Sikap Dan Prilaku Berdemokrasi Siswa Smp/Mts. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 42, Nomor 2, Juli 2009*. Diakses tanggal 04 Mei pukul 07.00 WITA

Oktaviani, Ranis. 2019. Mengenal Tradisi Barapan Kebo di Kabupaten Sumbawa. *Jurnal pendidikan mandala* Vol. 4. No. 5 Desember 2019 <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index> diakses pada 29 Juni 2021 pukul 05.00 WITA

Rosidi, I. M. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Ips Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi Kebo-Keboan untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Sosial Di SDNn 1 Bedewang Kec. Songgon Kab. Banyuwangi. *Thesis*. (Online). <https://Digilib.Uns.Ac.Id>. Diakses Pada Tanggal 17 Februari 2021 Pukul 20.20 WITA.

Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Sugiyono.2015. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung : Alfabeta
- Sugiyono.2017. Metode Penelitian Bisnis. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan *R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Thobroni. 2015. Belajar & Pembelajaran Teori Dan Praktik. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2015. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2007. Metode dan Model Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Wagiran.2012.Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Bawana (Identifikasi Nilai-nilai Karakter Berbasis Budaya), Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun II, Nomor 3, Oktober, [Online], Tersedia:
<http://jurnal.pasca.uns.ac.id>),
Diakses pada tanggal 21 Februari pukul 20.35 WITA.
- Wahyuni, E. D. & Hasanah, Sitti A. 2016. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pembentuk Karakter Bangsa. FKIP e-Proceeding, [S.I], p. 19-24, dec. 2016. ISSN 2527-5917. [Htpps://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-e-pro/article/view/5828](https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-e-pro/article/view/5828).Diakses pada tanggal 20 Februari pukul 20.35 WITA.
- Widyanti, Triani, 2015. Penerapan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Budaya Masyarakat Kampung Adat Cireundeu Sebagai Sumber Pembelajaran Ips. JPIS, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol. 24, No. 2, Edisi Desember 2015. Diakses pada 07 Mei pukul 14.00 WITA.
- Wijaya, Hari. 2017. Peran Budaya Karapan Kerbau Dalam Merekatkan Hubungan Sosial Masyarakat Desa Jotang Beru Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa Besar-Ntb (Studi Deskriptif Analisis Terhadap Pengembangan Nilai-Nilai Budaya Pendidikan Ips), Vol. 11 No 2 (2017) 188-199. Diakses pada 28 Juni 2021 pukul 15.09.
- Wisnu, Aditya. 2016. Pengembangan Model Permainan Tradisional Beka Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Klepu 01 Kec. Pringapus Kab. Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.
- Zurkarnaen, A.2015. Tradisi dan Adat Istiadat Tau Samawa. Yogyakarta : Ombak.