



Nilai-Nilai dalam Permainan Tradisional Banjar “Ba-u-upauan” sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Noor Hidayati

(UIN Antasari Banjarmasin)

noorhidayati2104@gmail.com

Abstract

The success of education makes students better than before. The determining factor in the success of education is supported by the personality of the students. Personality is obtained by character values that are instilled through the learning process. Through this learning resource, the traditional game "Ba-u-upauan" is considered capable of shaping the personality and fostering positive values of students. The aims of this research are (1) the traditional Banjar game "Ba-u-upauan" (2) the values of the traditional game "Ba-u-upauan" as a learning resource for Social Sciences. This research uses descriptive qualitative research. The research subjects were the Principal, vice principal, Teachers and students. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and documentation. The data analysis uses qualitative analysts. The result of the research is to describe the traditional Banjarese game "Ba-u-upauan" with the stages of the game starting with preparation, process and closing. The traditional Banjar game "Ba-u-upauan" has independence and togetherness which eventually raises character values, namely honest values, religious values, responsibility values, cooperation values, curiosity values, hard work values, democratic values, communicative values and love values. peace that can be used as a reference in Social Science learning resources at the elementary school level.

Keywords: *Values, Traditional game, Learning resources and social studies*

Abstrak

Keberhasilan pendidikan mejadikan peserta didik lebih baik dari pada sebelumnya. Faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan didukung dengan kepribadian peserta didik. Kepribadian didapat dengan nilai karakter yang ditanamkan melalui proses pembelajaran. Melalui sumber belajar untuk inilah permainan Tradisional “Ba-u-upauan” dianggap mampu membentuk kepribadian dan menumbuhkan nilai-nilai positif peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk (1) Permainan Tradisional Banjar “Ba-u-upauan” (2) Nilai-nilai permainan tradisional “Ba-u-upauan” sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah Kepala Sekolah, Wakasek, Pendidik dan Peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun analisis data menggunakan analisis kualitatif. Hasil penelitian adalah mendeskripsikan permainan tradisional Banjar “Ba-u-upauan” dengan tahapan permainan dimulai dengan persiapan, proses dan penutup. Permainan tradisional Banjar “Ba-u-upauan” terdapat kemandirian dan kebersamaan akhirnya memunculkan nilai-nilai karakter adalah nilai jujur, nilai religius, nilai tanggungjawab, nilai mandiri, nilai kerjasama, nilai rasa ingin tahu, nilai kerja keras, nilai demokratis, nilai komunikatif dan nilai cinta damai yang bisa dijadikan acuan dalam sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: *Nilai, Permainan tradisional, sumber belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial*

Received : 08 November 2021; Revised: 18 November 2021; Accepted: 01 December 2021



Pendahuluan

Pendidikan sebagai proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan dalam tingkah laku. Pendidikan sebagai landasan dalam pelestarian tradisi. Permainan tradisional merupakan salah satu upaya pada tingkat pendidikan dasar yang dapat dilakukan sebagai sumber belajar berkaitan dengan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Menurut Nadziroh dkk (2019 : 661), Nilai-nilai luhur pada permainan tradisional memiliki tujuan yang ditanamkan oleh leluhur kita agar kita sebagai makhluk sosial mencintai diri, lingkungan dan juga Tuhan YME. Keberagaman suku dan budaya melahirkan 300 lebih permainan tradisional. Permainan ini biasanya dilakukan secara kooperatif dan diharapkan anak memiliki kemampuan dalam mengembangkan kerjasama, kesesuaian diri, saling berinteraksi, maupun mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, dapat mentaati peraturan serta mampu menghargai orang lain sebagai makhluk sosial.

Terkait dengan pelaksanaan pada jenjang pendidikan dasar bahwa jenjang pendidikan dasar di tingkat sekolah dasar bagian dari pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi diri sebagai tingkat perkembangan untuk mempersiapkan dalam melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Pada tingkat pendidikan dasar SD/MI mengacu pada kurikulum 2013 memuat beberapa mata pelajaran salah satunya Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Setiap kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis, sistem pembelajaran IPS mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan pembelajaran IPS pada khususnya. Komponen-komponen pembelajaran harus saling mendukung untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran IPS seharusnya melibatkan peserta didik secara aktif untuk berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga berarti bahwa pembelajaran IPS harus berpusat pada peserta didik. Pembelajaran IPS harus menarik serta memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang kompleks. Oleh sebab itu untuk menjadi guru IPS yang berhasil harus memiliki sejumlah kompetensi.

Selanjutnya, sumber belajar menurut Muhammad Ali (2007: 181-183) mengemukakan bahwa AECT (Association for Educational Communication and Technology) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar yaitu:

- a. Pesan (Messages)

Pesan merupakan sumber belajar yang meliputi pesan formal yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti pemerintah atau pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran. Pesan-pesan ini selain disampaikan secara lisan juga dibuat dalam bentuk dokumen seperti kurikulum, peraturan pemerintah, perundangan, silabus, satuan pembelajaran dan sebagainya. Pesan non formal yaitu pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran misalnya cerita rakyat, legenda, ceramah oleh tokoh masyarakat dan ulama, prasasti, relief-relief pada candi, kitab-kitab kuno, dan peninggalan sejarah yang lainnya.

b. Orang (People)

Semua orang pada dasarnya dapat berperan sebagai sumber belajar, namun secara umum dapat dibagi dua kelompok. Pertama kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional untuk mengajar, seperti guru, konselor, instruktur, widyaiswara. Termasuk kepala sekolah, laboran, teknisi sumber belajar, pustakawan, dan lain-lain. Kelompok yang kedua adalah orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas, misalnya politisi, tenaga kesehatan, pertanian, arsitek, psikolog, loyer, polisi, pengusaha dan lain-lain.

c. Bahan (Materials) Bahan merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT (Over Head Transparency), program slide, alat peraga dan sebagainya.

d. Alat (Device)

Alat yang dimaksud disini adalah benda-benda yang berbentuk fisik sering disebut juga dengan perangkat keras (hardware). Alat ini berfungsi untuk menyajikan bahan-bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup Multimedia Projector, Slide Projector, OHP, Film tape recorder, Opaque projector dan sebagainya.

e. Teknik

Teknik yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama, dan sebagainya.

f. Latar (Setting)

Latar atau lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun lingkungan yang berada di luar sekolah, baik yang sengaja di rancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran; termasuk didalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, tempat workshop, halaman sekolah, kebun sekolah, lapangan sekolah dan sebagainya.

Menurut Syamsul Anam dkk (2017 : 4) , menyatakan permainan tradisional membuat anak pandai berhitung, berfikir fokus, mudah bergaul, berkomunikasi dan sosialisasi serta bisa bekerjasama. Anak-anak yang sering melakukan permainan tradisional jauh memiliki perkembangan yang baik antara kemampuan dan karakternya. Penanaman sikap sosial pada jenjang sekolah dasar dengan kegiatan bermain sering dilakukan dikarenakan pada jenjang ini anak suka bermain. Sejalan dengan Mardiah Baginda (2018 : 6) , Perkembangan fisik dan motoric pada anak sekolah dasar terlihat dari perkembangan kepribadian, watak, emosional, budi perkerti dan moral. Oleh karena menurut nani Solihati (2019 : 30) itu, proses kegiatan belajar dan sejenisnya akan efektif jika dilakukan melalui bermain.

Perubahan perilaku diawali dengan nilai positif dari sebuah pendidikan. Melakukan kegiatan Pembelajaran dapat dikembangkan melalui nilai-nilai karakter pada permainan tradisional. Salah satu Permainan Tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*" yang dilakukan dengan kontak sosial. Menurut Ersis Warmansyah Abbas (2014 : 27), Nilai Karakter yang dapat dibentuk manusia sebagai makhluk sosial antara lain : (1) nilai religious, (2) nilai menghargai prestasi, (3) nilai jujur (4) nilai demokratis, (5) nilai toleransi, (6) nilai rasa ingin tahu, (7) nilai mandiri, (8) nilai semangat kebangsaan, (9) nilai disiplin, (10) nilai kreatif, (11) nilai kerja, (12) nilai cinta tanah air, (13) nilai sahabat/komunikatif, (14) nilai peduli sosial, (15) nilai cita damai, (16) nilai gemar membaca, (17) nilai peduli lingkungan, dan (18) tanggungjawab. Permainan ini sangat disukai oleh peserta didik terutama anak sekolah dasar dari dahulu hingga sekarang. Permainan ini bernama *Ba-u-upauan*, yang diambil dari kata dasar "*upau*" dengan tambahan awalan kata "*ba*" (Bahasa Banjar) dan dengan proses pengulangan suku kata pertama "*u*", yaitu main *upau-upauan*. *Upau* berarti gagal atau tidak jadi, boleh juga berarti batal. Hal itu terjadi dalam proses dalam permainan tersebut yang diteriakkan seorang pemain dengan seruan "*upau*". Menurut Melisa Prawitasari (2015 : 263) "*Ba-u-upauan*" dengan kata dasar "*upau*" yang berarti gagal dalam bahasa dikenal dengan istilah *besebunyian/ajakan tukup*. Permainan ini mirip dengan permainan Petak Umpet pada Umumnya.

Menurut Alfi Yanuar dkk (2014: 3) , Dari sejumlah peserta didik yang mengikuti permainan misalnya 3 orang atau lebih ditentukan lebih dulu siapa yang “jadi” 1 orang dengan cara *hompimpah* dan *basuit*. Dan hasilnya dimisalkan A kalah dalam *hompimpah* dan *basuit*, maka dia dinamakan “jadi”. A diwajibkan menyentuhkan dahinya ke dinding atau pohon yang dijadikan pusat permainan. Sambil meletakkan tangannya di atas kepala A menghitung angka 1 sampai 10.

Sementara itu temannya yang lain, B, C, dan D akan berlari untuk bersembunyi sambil berseru-seru “baluuuumm!”, artinya belum bersembunyi. Apabila suara “balum” tidak terdengar lagi, maka hal itu berarti teman-temannya itu sudah bersembunyi dan siap untuk dicari oleh A.

Misalnya A kemudian melihat B sedang bersembunyi di belakang pohon pisang, maka A berteriak menyebut nama B sambil lari ke pusat permainan sambil menepuk tangannya ke dinding atau pohon yang menjadi pusat permainan. Begitu seterusnya A mencari C dan D dengan cara yang sama.

Apabila hal itu terjadi, maka B yang ditemukan sebagai orang yang pertama, dialah yang yang “jadi” menggantikan A. Permainan seperti di atas, menunjukkan kalau A berhasil menemukan orang temannya dengan lancar. Akan tetapi, dimisalkan A sedang mencari-cari persembunyiannya dan lari mendahului lebih cepat dari A sampai di pusat permainan, maka C akan berteriak “upaaau!” sambil, menepukkan tangannya di dinding atau pohon. Bilamana hal itu terjadi maka berarti A mendapat kekalahan dan dia berkewajiban untuk menghitung kembali angka 1 sampai 10 sementara temannya lari untuk bersembunyi lagi. Begitulah permainan *ba-u-upauan* dilakukan saling ganti berganti yang “jadi” sementara yang lain bersembunyi untuk dicari.

Ersis Warmansyah Abbas (2014 : 17) mengemukakan konsep dasar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam beberapa ilmu sosial sebagai sumber belajar agar peka terhadap masalah sosial yang, memiliki sikap mental positif dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Sumber belajar merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya sumber belajar seseorang tidak dapat mengumpulkan informasi atau pengetahuan yang akan ia pelajari sebagai pengetahuan baru yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Sumber belajar sangat dibutuhkan untuk menggali semua informasi yang kita perlukan dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Begitu pula saat kita akan belajar tentang materi IPS. Kita membutuhkan berbagai macam bahan materi untuk belajar IPS.

Sumber belajar IPS dapat di bagi dalam dua macam, yaitu : 1) Sumber materi belajar berupa bacaan (reading materials), seperti: a) Buku teks atau buku paket atau buku modul belajar (yang digunakan UT), Bulletin majalah, dan surat kabar, sering digunakan untuk menjelaskan masalah-masalah yang actual dan up to date, b) Buku ensiklopedia dan kamus sering digunakan untuk mencari makna dan arti dari suatu kata atau istilah, c) Buku biografi para tokoh-tokoh dan d) Buku kumpulan sajak atau puisi dan momen karya para satrawan. 2) Sumber materi berupa non bacaan (non reading materials), seperti: a) Laboratorium IPA, Bahasa dan lain-lain. Berita atau informasi dari media elektronik (TV, Radio, Internet dsb), b) Lingkungan alam sekitar (manusia, maupun alam), c) Guru dan siswa itu sendiri. Dari kedua sumber materi tersebut, apabila digunakan dengan semaksimal mungkin, maka siswa akan memperoleh materi pelajaran yang cukup luas dan mendalam.

Pemanfaatan permainan tradisional sebagai sarana ataupun sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Susanto (2014 : 29) Menyatakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mengembangkan partisipasi peserta didik sehingga mampu menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menurut Sapriadi (2015 : 131) , beranekaragamnya sumber belajar yang ada di sekitar, baik yang sudah didesain ataupun yang dimanfaatkan pada umumnya tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal. Manfaat sumber belajar antara lain ; 1) Memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkrit kepada peserta didik. Misalnya : karya wisata ke objek (museum, kebun binatang, candi, dan sebagainya). b) Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan dikunjungi atau dilihat secara langsung dan konkrit. Misalnya : denah, foto, gambar dan sebagainya. c) Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada didalam ruang. Misalnya, narasumber, film, dan sebagainya. d) Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru. Misalnya : buku bacaan, ensiklopedia, majalah, dan sebagainya. e) Dapat merangsang untuk berfikir, bersikap, dan berkembang lebih lanjut.

Optimalisasi aspek non kognitif pada peserta didik dalam proses pembelajaran salah satunya melalui permainan tradisioanal. Melalui permainan tradisonal ini, perkembangan anak terfasilitasi dengan baik terutama aspek motorik dan kepribadian anak. Sehingga permainan tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*" dapat mengerti nilai-nilai yang diambil dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Zainal Arifin (2012 : 141) Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dengan menggambarkan yang jelas dan apa adanya terhadap situasi yang diteliti. Hakikatnya dalam penelitian kualitatif mengamati orang dalam lingkungan hidup dan berinteraksi dengan mereka dan memahami bahasa ataupun tafsiran tentang dunia sekitar dan berinteraksi dengan orang yang memiliki hubungan dengan focus penelitian. Penelitian ini untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*". Peneliti berusaha memperoleh data sesuai dilapangan dengan gambaran realita dan fenomena yang diselidiki. Penelitian ini dilaksanakan pada Sekolah Dasar di Banjarmasin Kalimantan Selatan. Subjek penelitian meliputi Kepala Sekolah, Wakasek, Pendidik dan Peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun analisis data menggunakan analisis kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

A. Permainan Tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*"

Berdasarkan analisis temuan yang ditemukan peneliti Permainan Tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*" merupakan salah satu permainan yang sederhana namun menuntut peserta didik mempunyai sikap kerja sama sehingga mempererat persahabatan yang kuat kepada peserta didik dan mengasah emosi yang timbul toleransi terhadap orang lain. Tanpa melihat sekat pembeda diantara mereka melalui permainan ini. Jumlah pemain disesuaikan dengan para pemainnya dan sifatnya tentatif. Semakin banyak jumlah peserta semakin menarik dalam memainkan permainan tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*".

Permainan dimainkan dengan jumlah pemain yang tentatif sesuai dengan para pemain yang ingin memainkannya. Permainan Tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*" tanpa disadari mengajarkan peserta didik untuk mengatur strategi agar bisa menang. Tetapi juga melatih peserta didik memiliki sportivitas hal ini tercermin dengan kerelaan pemain yang kalah.

Permainan Tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*" menimbulkan rasa senang dan gembira kepada peserta didik. Permainan ini menjadikan peserta didik mudah bersosialisasi dan bergaul. Waktu paling tepat dalam pelaksanaan ini di waktu istirahat dan beberapa materi yang terkait dengan Permainan Tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*". Kesimpulan yang didapatkan adalah permainan tradisional Banjar yang memiliki manfaat dalam mengembangkan aspek kepribadian terutama saling bekerjasama, toleransi, sportif, aktif dalam berkomunikasi dengan orang lain.

B. Tahapan Permainan Tradisional Banjar "*Ba-u-upauan*"

1. Persiapan sebelum dilaksanakan permainan Tradisional Banjar “Ba-u-upauan”

Pada tahapan permainan ini tidak diperlukannya alat permainan, hanya memerlukan lokasi untuk berlindung atau bersembunyi seperti di belakang pohon, peti, semak-semak dan sebagainya. Permainan “Ba-u-upauan”, yang dilakukan oleh peserta didik baik anak-anak laki-laki atau anak perempuan dan bahkan boleh juga campuran antara anak laki-laki dan anak perempuan. Biasanya dilakukan secara berkelompok lebih dari 3 orang.

Diawali dengan *hompimpah* dan *basuit* untuk menentukan peserta didik yang kalah agar menutup mata dan peserta didik yang lain bersembunyi. Nilai disiplin tergambarkan dengan adanya nilai jujur yang terlihat pada saat melakukan *hompimpah* dan *basuit*, jika kalah ataupun menang harus jujur kepada siapapun. Nilai tanggungjawab terlihat pada peserta didik dalam menerima hasil keputusan setelah melakukan *hompimpah* dan *basuit*. Kemudian peserta didik melaksanakan permainan sesuai tugas dan kesepakatan yang sudah dibuat bersama. Nilai yang didapat dari peserta didik untuk mematuhi peraturan yang disepakati dalam Permainan Tradisional “Ba-u-upauan” dan siap menerima konsekuensi jika ada yang melakukan pelanggaran dalam permainan. sehingga nilai tanggungjawab selain kesadaran terhadap diri sendiri menerima aturan yang disepakati bersama dan tidak melakukan pelanggaran.

Kesimpulan yang dapat diambil dalam permainan ini melalui tahapan persiapan dalam permainan tradisional “Ba-u-upauan” adalah adanya nilai kerjasama, nilai jujur, nilai disiplin dan nilai tanggungjawab.

2. Proses Permainan Tradisional Banjar “Ba-u-upauan”

Biasanya sebelum proses permainan dimulai peserta didik berdoa dengan mengikuti kepercayaan yang dianut dengan adanya nilai religius yang terkandung didalamnya. Ketika pelaksanaan permainan tidak terjadi kejadian buruk hal ini tergambar dalam kalimat kita berdoa dahulu sekira *kada disembunyiakan hantu* (mari berdoa dulu agar tidak disembunyikan setan). Ketika permainan dimulai diharapkan sesuai rencana dan tidak diganggu setan.

Ketika sudah diketahui siapa yang kalah dan menang melalui Kalimat yang dikatakan peserta didik *yang ajak, lakasi betukup sambil behitung, bila dapat ajak* (siapa yang kalah, segera menutup mata sambil berhitung. Jika ditemukan penjaga kalah) kalimat ini mengandung nilai kejujuran bisa dilihat dalam penentuan menang ataupun kalah. Penjaga dalam permainan *ba-u-upauan* memiliki sikap waspada atau kehati-hatian, jika peserta didik

yang kurang berhati-hati maka akan mudah dikalahkan oleh lawan. Nilai tersebut tercermin peserta didik yang jaga berupaya untuk kerja keras menemukan peserta lain yang bersembunyi. Bagi mereka yang tidak jaga juga berusaha keras agar tidak ditemukan oleh yang jaga dengan cara bersembunyi sebaik mungkin. Dengan cara tersebut, maka permainan ini menanamkan karakter kerja keras. Selain kerja keras, karakter yang terdapat dalam permainan ini adalah karakter mandiri. Kegagalan bisa terjadi berulang kali ketika menjadi seorang penjaga sehingga diperlukan sikap tidak mudah berputus asa dan mudah marah. Dengan permainan tradisional "*Ba-u-upauan*" yang seperti itu, maka permainan ini berisi karakter kerja keras dan mandiri.

Saat pelaksanaan permainan ini kalimat yang keluar dari peserta didik "*ingati lah cara lawan aturan yang sudah kita tantukan tadi*" (Jangan lupa aturan permainan yang sudah disepakati). Pada kalimat yang dilontarkan mengandung nilai disiplin peserta didik dalam menjalankan sebuah permainan dan juga nilai disiplin dan jujur ketika kalah harus mengaku kalah dan bertukar posisi menjadi penjaga. Kemudian dapat dilihat nilai tanggung jawab dan sadar terhadap diri sendiri jika melanggar peraturan yang sudah disepakati dengan segala konsekuensinya. Terdapat juga nilai demokratis dimana peserta mengetahui hak dan kewajiban dalam sebuah dan tidak ada yang namanya pilih kasih.

Kalimat berikutnya yang diserukan di saat permainan berlangsung "*uiiii jangan galai amun bukah*" (Jangan lamban kalau mau lari) dalam kalimat ini mengandung sebuah nilai semangat pada peserta didik untuk memberikan kekuatan kepada temannya agar lebih semangat dan tidak mudah merasa putus asa. Kalimat ini juga membuktikan adanya nilai bersahabat atau komunikatif antar peserta dan ingin bekerjasama dengan temannya yang lain agar bisa menang bersama sesuai keinginan

Kalimat yang sering diserukan peserta didik *kisaran 5 menit lagi lah ampihan kita, hari parak hujan* (sekitar 5 menit lagi kita selesai dalam permainan, hari sudah mau turun hujan) kalimat ini mengandung nilai disiplin dan tanggungjawab karena peserta didik harus tertib dalam waktu dalam menyelesaikan permainan sesuai kesepakatan waktu yang telah dsepakati bersama. Hal ini dikarenakan cuaca yang tidak mendukung dan sebentar lagi hujan turun. Maka peserta didik harus menyelesaikan permainan lalu masuk ke kelas masing-masing dikarenakan hujan bisa merusak kesehatan dan menghindari kejadian yang tidak diinginkan.

Kalimat berikutnya yang sering diserukan dan ditanyakan peserta *siapa lagi yang ajak nih (siapa yang kalah selanjutnya)* kalimat ini mengandung rasa ingin tahu, siapa yang

mengalami kekalahan. Sehingga lebih bersemangat mengatur strategi dalam melakukan permainan agar selalu menjadi pemenang dan sulit ditemukan lawan sehingga bisa *upau*.

Ketika peserta lain mampu berlari cepat untuk memenangkan permainan salah satu peserta lain mengucapkan kalimat *Hebat ikam kawa mengalahkan, kawa maupau* (Hebat kamu bisa mengalahkan penjaga sehingga bisa *upau*) kalimat ini menggambarkan nilai semangat dan nilai komunikatif, karena permainan ini maka peserta didik mudah bergaul dan bersahabat dengan teman sebangkunya.

Apabila peserta lain kena giliran jaga dan kalah maka peserta lainnya memberikan ucapan dengan kalimat *sabar haja, jangan pang sarik amun kalah, ini nih wara permainan haja* kalimat ini mengandung nilai tidak mudah menyerah, menghargai, cinta damai dan komunikatif. Pada permainan kadang-kadang ada kesalahpahaman dan keinginan untuk menang. Kalah menang hal yang biasa dalam sebuah permainan. Saling menghargai antar sesama peserta didik sehingga tidak menimbulkan permusahan.

Nilai yang didapatkan peserta didik dengan permainan tradisional “*Ba-u-upauan*” adalah melalui berdoa sebelum permainan dimulai, persiapan dalam permainan dan seterusnya meliputi nilai religius, nilai komunikatif, nilai cinta damai, nilai kerja keras, nilai toleransi, nilai semangat, nilai tanggungjawab, nilai demokratis, nilai mandiri, nilai disiplin dan nilai saling menghargai.

3. Penutup Permainan Tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*”

Begitulah permainan *ba-u-upauan* dilakukan saling ganti berganti yang “jadi” sementara yang lain bersembunyi untuk dicari. Permainan ini dilakukan dengan meriah dan gembira hingga berjam-jam lamanya. Namun biasanya permainan diakhiri jika cuaca tidak mendukung atau diadakan kesepakatan bersama dalam mengakhiri permainan. Peserta didik harus menerima hasil dan biarpun ada yang kalah dan menang mereka menghargai sehingga di dalamnya terkandung nilai menghargai dan cinta damai

Kesimpulan dalam Permainan Tradisional “*Ba-u-upauan*” adalah peserta didik memiliki kerjasama dalam menyelesaikan permainan sehingga bisa didapatkan manfaat untuk menjadikan sebuah kepribadian yang terasah dan memiliki nilai karakter yang baik. Melalui persiapan sebelum dilaksanakan, proses dan penutup” *Permainan Tradisional “Ba-u-upauan”*. Dilihat secara keseluruhan adalah nilai religius, nilai jujur, nilai disiplin, nilai tanggungjawab, nilai demokratis, nilai kerjasama, nilai komunikatif, nilai menghargai dan cinta damai.

C. Nilai-nilai Permainan Tradisional “*Ba-u-upauan*” sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan wawancara dan observasi ditemukan bahwa Permainan Tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” terdapat nilai kebersamaan ataupun persahabatan dan menjalin kerjasama antar peserta. Sehingga dengan adanya kemandirian dan kerjasama ini yang didapatkan dari awal sampai akhir dalam sebuah permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” memunculkan nilai-nilai karakter yang lain diantaranya nilai religious nilai disiplin, jujur, tanggungjawab, menghargai, toleransi, kerja keras, mandiri, demokrasi, komunikatif serta cinta damai yang bisa menjadi acuan dalam sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah. Permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” merupakan salah satu budaya banjar yang ada di Kalimantan selatan. Permainan ini tidak lepas dari nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan sebagai acuan sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penyampaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Implementasi nilai-nilai pada proses dalam pelaksanaan pembelajaran melalui sumber belajar ilmu pengetahuan sosial bisa dilihat dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir hanya saja perlu di optimalkan. Pembelajaran yang memiliki makna tentunya didapatkan dari lingkungan yang nyata dengan permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” peserta didik mampu memahami nilai-nilai karakter dalam sebuah kehidupan. Sehingga nilai-nilai yang ada bisa dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bersosial. Permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” adanya nilai religious menekankan bahwa melibatkan agama dengan menanamkan nilai toleransi itu penting setiap memulai sebuah kegiatan, nilai disiplin terkandung dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui istilah *time is money* ini mengajarkan kepada peserta didik untuk tetap disiplin, mandiri dan menghargai waktu. Nilai jujur mengajarkan kepada peserta didik untuk selalu jujur dan tidak membolehkan melakukan kecurangan. Nilai tanggungjawab ketika melakukan sesi diskusi memiliki tanggungjawab pada masing-masing kelompoknya mengenai materi yang dibahas dengan menerapkan nilai demokrasi antar anggotanya. Nilai komunikatif ketika diskusi berlangsung peserta didik menanyakan jika pembahasan kurang dimengerti atau kurang dipahami hal ini mengajarkan kepada mereka nilai komunikatif tetapi tidak melupakan nilai kesopanan dan nilai cinta damai ketika berinteraksi dengan sesamanya. Nilai-nilai tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar IPS khususnya pada jenjang sekolah dasar dengan menyesuaikan kompetensi dasar pada setiap jenjangnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” merupakan sebuah permainan Banjar yang sangat sederhana dan memiliki manfaat dalam mengembangkan kepribadian peserta didik. Adapun aspek yang bisa dikembangkan oleh peserta didik adanya jujur, saling kerjasama, disiplin, tanggungjawab, sportifitas, kerja keras komunikatif dan cinta damai dengan orang lain. permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” ini dimulai dengan persiapan, proses dan penutup dari permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*”.

permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” terdapat nilai kemandirian dan nilai kebersamaan akhirnya memunculkan nilai-nilai karakter adalah nilai jujur, nilai tanggungjawab, nilai kerjasama, nilai kerja keras, nilai demokratis, nilai komunikatif dan cinta damai yang bisa dijadikan acuan dalam sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang sekolah dasar yang ada khususnya di Kalimantan Selatan.

Permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” sebagai sumber belajar tentunya membuat inovasi pembelajaran bagi guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dapat digunakan juga sebagai sarana belajar bagi peserta didik yang menyenangkan.

Saran

1. Perlu ditingkatkannya penerapan permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*” dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki banyak manfaat sosial dalam pertumbuhan dan perkembangan anak
2. Sebagai inovasi pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial
3. Perlunya sosialisasi tentang manfaat berbagai macam permainan tradisional sebagai sumber belajar terutama permainan tradisional Banjar “*Ba-u-upauan*”.

Referensi

- Alfi Yanuar, dan Mega Putri Utami, dkk. “Permainan Adat Banjar.” *Permainan Banjar* (blog), t.t. <http://permainanbanjar.blogspot.com/2015/04/permainan-banjar.html>.
- Melisa Prawitasari. “ETHNOPELAGOGY: Nilai-Nilai Permainan Masyarakat Banjar.” Banjarmasin, 14 November 2015.
- Nadziroh, Chairiyah, dan Wachid Pratomo. “NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL.” *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 5 (Mei 2019): 661–66.
- Nani Solihati, Ade Hikmat, Abdul Rahman Jupri, dan Syarif Hidayatullah. “Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Rakyat Di Lereng Gunung Merapi.” *Jurnal Pendidikan* 3 (Mei 2019): 28–42.

“Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah,” t.t. DOI:

<http://dx.doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>

Supriadi. “Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 3 (2015).

Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta, 2014.

Syamsul Anam, Geby Ovaleoshanta, Fahriza Ardiansyah, dan Danang Ari Santoso. “STUDI ANALISIS BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL SUKU OSING KABUPATEN BANYUWANGI.” *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 2, 3 (2017).
<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/index>.

Warmansyah Abbas, Ersis. *Mewacanakan Pendidikan IPS*. Bandung: Wahana Jaya Abadi, 2014.

Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.

