



## Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Karakter Cinta Tanah Air

Azizah<sup>a,1\*</sup>, Nurul Kami Sani<sup>b,2</sup>, Nurul Fitriah Aras<sup>c,3</sup>, Lusi Adriana<sup>d,4</sup>

<sup>a,b,c,d</sup>Universitas Tadulako, Indonesia

<sup>1</sup>[azizahrosnadi@gmail.com](mailto:azizahrosnadi@gmail.com)\*; <sup>2</sup>[nurulkamisani@gmail.com](mailto:nurulkamisani@gmail.com); <sup>3</sup>[fitriaharas93@gmail.com](mailto:fitriaharas93@gmail.com);

<sup>4</sup>[lusiadriana280899@gmail.com](mailto:lusiadriana280899@gmail.com)

\*korespondensi penulis

---

### Informasi artikel

#### Kata kunci:

Model Pembelajaran  
Nobangan  
Permainan tradisional  
Nilai karakter

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran nobangan berbasis permainan tradisional yang berasal dari Suku Kaili dalam pembelajaran di sekolah dasar terhadap nilai karakter cinta tanah air. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (R & D) yang diadopsi dari model R & D tiga fase dari Gravemeijer & Cobb. Tiga fase tersebut yaitu fase penelitian awal, fase pengembangan, dan fase pengujian. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar di Kota Palu. Hasil penelitian yaitu dihasilkan model pembelajaran nobangan berbasis permainan tradisional suku Kaili terhadap nilai cinta tanah air yang valid dan praktis. Model ini dapat mengembangkan nilai karakter cinta tanah air siswa karena berbasis permainan rakyat yang menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Simpulan bahwa model pembelajaran nobangan terhadap nilai karakter cinta tanah air yang dikembangkan memiliki kriteria valid dan praktis. Penerapan permainan nobangan dalam pembelajaran, membuat siswa lebih memahami kebudayaan suku Kaili. Dengan demikian, nilai-nilai tradisional suku Kaili tetap terjaga dan lestari.

---

### ABSTRACT

*The development of the Nobangan learning model based on the traditional game of the Kaili Tribe on the Character Values of Love the Homeland. This study aims to develop a traditional game-based Nobangan learning model originating from the Kaili Tribe in elementary school learning towards the character values of love the homeland. The research method is a research and development (R&D) method adopted from the three-phase R&D model of Gravemeijer & Cobb. The three phases are the initial research phase, the development phase, and the testing phase. The research subjects were elementary school students in Palu City. The result of this research is that the nobangan learning model based on the traditional game of the Kaili tribe is produced on the valid and practical value of patriotism. This model can develop the character values of love for the homeland of students because it is based on folk games that are fun for students in participating in learning. So it can be concluded that the Nobangan learning model for the character value of love the homeland developed has valid and practical criteria. The application of the Nobangan game in learning, it makes students better understand the culture of the Kaili tribe. Thus, the traditional values of the Kaili tribe are maintained and preserved.*

---

Copyright © 2020 (Azizah<sup>1</sup>, Nurul Kami Sani<sup>2</sup>, Nurul Fitriah Aras<sup>3</sup>, Lusi Adriana<sup>4</sup>). All Right Reserved

How to Cite: Azizah, A., Sani, N. K., Aras, N. F., & Adriana, L. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Karakter Cinta Tanah Air. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 5(2), 43-50



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Globalisasi adalah keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan antar manusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer, dan bentuk-bentuk interaksi yang lain sehingga batas-batas suatu negara menjadi semakin sempit (Nurhaidah & Musa, 2015). Globalisasi ini selain memberikan dampak positif juga menimbulkan dampak negatif. Menurut Serafica Gischa, beberapa dampak globalisasi di Indonesia dalam bidang sosial dan budaya yaitu rasa kekeluargaan dan gotong-royong menipis, timbulnya akulturasi di tengah-tengah masyarakat yang mengalami globalisasi, kecintaan akan budaya lokal akan terkikis sedikit demi sedikit, dan rasa nasionalisme masyarakat akan semakin pudar dari hari ke hari (Joesoef, 2012). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dyah Satya Yoga, salah satu pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia yaitu perlahan mulai memudarnya norma-norma yang terkandung dalam kebudayaan bangsa Indonesia (Yoga Agustin, 2011). Sedangkan menurut Sri Suneki, perkembangan teknologi dapat mengakibatkan berkurangnya keinginan untuk melestarikan budaya negeri sendiri. Budaya Indonesia mengalami pergeseran (Suneki, 2012). Menurut Gazali (2016), mempertimbangkan budaya tradisi dalam membangun kebudayaan di masa depan. Hal ini penting karena diyakini pasti banyak nilai yang baik untuk membentengi konsumtivisme di masa kini (Gultom, 2019).

Undang-Undang RI No 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Asas pemajuan kebudayaan nasional Indonesia adalah toleransi, keberagaman, kelokalan, konteks wilayah, partisipasi, manfaat, keberlanjutan, kebebasan berekspresi, keterpaduan, dan gotong royong (Zulkifli & Azhari, 2018). Pasal 4 dan 5 disebutkan Pemajuan Kebudayaan bertujuan salah satunya untuk melestarikan warisan budaya bangsa. Objek Pemajuan Kebudayaan antara lain dengan permainan tradisional (Sekretaris Republik Indonesia, 2017). Beberapa langkah antisipatif untuk mencegah pudarnya budaya rasa cinta pada daerah yaitu: (1) mengadakan festival budaya; (2) memberikan pemahaman tentang budaya; (3) menambahkan budaya daerah sebagai muatan lokal.

Di sekolah, baik dari tingkat Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Menengah Atas (SMA), berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini, mulai melestarikan budaya Indonesia. Pelestarian budaya Indonesia di sekolah dilakukan dengan berbagai cara seperti menambah muatan pelajaran budaya daerah, melaksanakan festival budaya daerah, menambah materi tentang budaya daerah pada muatan pelajaran tertentu, menggunakan pakaian daerah pada hari-hari tertentu, dan melestarikan permainan tradisional. Penelitian tentang pendidikan moral dan karakter disekolah maupun luar sekolah telah banyak dilakukan, namun masih jarang terdapat penelitian yang meninjau dari permainan tradisional (Ardiyansyah et al., 2019; Nono et al., 2018; Wadu, Darma, et al., 2019; Wadu, Ladamay, et al., 2019; Wadu & Jaisa, 2017).

Permainan tradisional saat ini telah tergeser ke permainan modern. Anak-anak lebih mengenal *game online*, *ipod*, *playstation* bahkan mereka mahir dalam memainkan. Permainan tradisional seperti halnya lompat tali, petak umpet, gobak sodor, engklek sudah jarang, dilakukan oleh anak-anak kota. Dari segi perkembangan sosial, permainan modern lebih bersifat individu sehingga mengakibatkan anak lebih bersifat individualis. (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri menyatakan bahwa permainan tradisional Jawa lebih efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak. Anak dimungkinkan lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebaya serta guru yang memberikan arahan sehingga anak lebih cepat akrab dan dapat bekerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu juga anak-anak lebih menyukai kegiatan yang berbentuk permainan sehingga anak dalam mengikuti kegiatan yang berbentuk permainan tradisional jawa merasa senang, tidak jenuh dan tidak bosan (Putri, 2013).

Kondisi di atas juga ditemukan di beberapa Sekolah Dasar yang berada di Kota Palu. Hasil angket tentang pelestarian permainan tradisional di SD mengungkapkan bahwa 11% anak senang bermain permainan tradisional. Sisanya sekitar 89%, lebih menyukai permainan modern seperti bermain *gadget* dan *Play Station*. Mereka rata-rata tidak mengenal permainan tradisional. Hasil ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional sangat jarang ditemukan di dunia anak saat ini. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yudiwinata & Handoyo menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar di masa sekarang cenderung sudah jarang bahkan tidak melakukan permainan tradisional seperti petak umpet, loncat tali dan sebagainya, meskipun di beberapa daerah tertentu masih ada anak yang memainkan permainan tradisional ini tetapi hanya terbatas pada satu atau dua jenis permainan saja (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan Hapidin & Yenina menyimpulkan bahwa Model permainan tradisional menjadi permainan tradisional edukatif secara efektif dapat meningkatkan karakter positif pada anak usia dini (Hapidin & Yenina, 2016). Permainan tradisional akan mengembangkan karakter anak dan juga mencintai budayanya. Permainan tradisional menawarkan suatu nilai yang amat positif bagi perkembangan dan bisa menjadi penyembuhan kondisi jiwa anak (Gultom, Munir, & Ariani, 2019). Selain itu, permainan tradisional juga salah satu warisan budaya karena di dalamnya juga terdapat lagu lagu daerah yang harusnya terus dilestarikan dan dipelihara eksistensinya (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Berdasarkan permasalahan di atas dan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap nilai karakter cinta tanah air. Permainan tradisional yang dikembangkan adalah permainan tradisional suku Kaili yang disebut dengan permainan Nobangan. Suku Kaili merupakan etnis yang terbesar populasinya dibandingkan suku-suku lainnya, tersebar di beberapa kabupaten di Sulawesi Tengah (Saleh, 2013).

Model pembelajaran Nobangan adalah model pembelajaran yang diawali dengan mencari informasi dari materi atau gambar yang guru berikan kemudian memperkuat penguasaan materi tersebut dengan tugas membuat pertanyaan dan jawabannya. Di akhir pembelajaran, informasi yang telah diperoleh tersebut dipanggil kembali melalui permainan. (Azizah & Mufidah, 2019).

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* diadopsi dari model R&D tiga fase dari Gravemeijer & Cobb. Desainnya yaitu: fase penelitian awal, fase pengembangan, dan fase pengujian. Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam uji coba ini berupa kuesioner dan lembar observasi. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli dan uji coba lapangan utama dan uji lapangan operasional. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk deskriptif presentase.

### **Hasil dan Pembahasan**

Fase penelitian awal dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan implementasi model pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Kemudian peneliti melakukan studi literatur. Studi literatur dilakukan untuk mengetahui desain model pembelajaran yang efektif. Selanjutnya dilakukan studi lapangan dengan wawancara guru-guru di beberapa SD di Kota Palu. Dari wawancara didapatkan hasil bahwa belum ada model pembelajaran berbasis kebudayaan khusus Budaya Suku Kaili yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selama ini, para guru di sekolah tersebut menggunakan model pembelajaran yang umumnya ada, seperti model ceramah, inkuiri, kooperatif, dan sebagainya.

Studi literasi yang mencakup telaah kurikulum juga telah dilakukan di SD tersebut. Pada peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 79 Tahun 2014 disebutkan bahwa muatan lokal sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajarkan dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk: (a) mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya; dan (b) melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013, 2014). Dalam UU Pemajuan Kebudayaan RI Nomor 5 Tahun 2017 disebutkan bahwa pemajuan kebudayaan bertujuan: (a) mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa, (b) memperkaya keberagaman budaya, (c) memperteguh jati diri bangsa, (d) memperteguh persatuan dan kesatuan bangsa, (e) mencerdaskan kehidupan bangsa, (f) meningkatkan citra bangsa, (g) mewujudkan masyarakat madani, (h) meningkatkan kesejahteraan rakyat, (i) melestarikan warisan budaya bangsa, dan (j) mempengaruhi arah perkembangan peradaban dunia, sehingga kebudayaan menjadi haluan pembangunan nasional (Sekretaris Republik Indonesia, 2017).

Berdasarkan regulasi tersebut, maka penting untuk memajukan kebudayaan khususnya dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemajuan kebudayaan telah dimulai dari tingkat PAUD sampai pada perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian awal tersebut, maka peneliti menyusun rancangan model pembelajaran yang berbasis budaya tradisional suku Kaili. Fase selanjutnya yaitu fase kedua yaitu fase pengembangan. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan dan mengembangkan model pembelajaran nobangan. Pembuatan rancangan diawali dari studi literatur yang telah dilakukan. Literatur yang digunakan berupa buku, jurnal serta hasil penelitian sebelumnya tentang permainan Nobangan. Nobangan merupakan salah satu bentuk permainan suku Kaili di Sulawesi Tengah. Nobangan adalah sebutan bagi orang Kaili di Sulawesi Tengah untuk sebuah permainan melempar kemiri. Pada permainan ini dibutuhkan beberapa biji kemiri. Kemiri dibagi menjadi 2 bagian, yaitu pataba dan potaa. Pataba berjumlah 1 biji kemiri yang dicat agar berbeda warna dengan kemiri lainnya. Pataba digunakan untuk melempar kemiri potaa yang terdapat dalam sebuah lingkaran. Potaa terdiri dari beberapa biji kemiri yang ditempatkan dalam sebuah lingkaran. Kedudukan potaa dalam permainan ini adalah sebagai sasaran lemparan (Gufron, 2017).

Langkah-langkah pembelajaran model Nobangan dikembangkan berdasarkan tahap permainan Nobangan. Adapun tahap permainan nobangan dalam pembelajaran yaitu terbagi menjadi 3 tahap yaitu tahap pemrosesan informasi, tahap penguatan, dan tahap permainan. Tahap pemrosesan informasi meliputi pemberian materi kepada siswa baik dari ringkasan materi di buku ataupun melalui video. Tahap penguatan dilakukan dengan tanya jawab antara guru dan siswa. Tanya jawab ini bisa dengan meminta siswa untuk membuat pertanyaan, kemudian saling bertukar pertanyaan antar setiap kelompok untuk mencari solusi atau jawaban dari pertanyaan tersebut. Pemberian penguatan dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, memberikan motivasi kepada siswa, mengontrol tingkah laku siswa, mengembangkan kepercayaan diri siswa, meningkatkan kegiatan belajar, dan membina perilaku yang produktif (Aini et al., 2017). Selain itu pemberian penguatan dalam kelas juga bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan pemberian penguatan yang dilakukan oleh guru akan membuat peserta didik merasa dihargai sehingga muncul perasaan senang yang akan mendorong untuk belajar hal-hal baru (Nur et al., 2013).

Tahap terakhir yaitu tahap permainan. Menurut Hayatinnupus & Permatasari, (2019) bahwa setiap permainan yang dilakukan dalam pembelajaran memiliki efek positif pada kompetensi siswa, baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam tahap ini, permainan nobangan dikembangkan menjadi model pembelajaran. Setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk melempar potaa dengan menggunakan pataba. Apabila pataba mengenai potaa, maka si pelempar tersebut mendapatkan kartu pertanyaan. Pertanyaan tersebut dipecahkan secara bersama dengan anggota kelompok. Apabila jawaban kelompok tersebut benar, maka kelompok tersebut mendapatkan skor. Setelah kelompok pertama selesai menjawab pertanyaan, maka diberi kesempatan pada kelompok lainnya untuk melakukan lemparan. Begitu seterusnya sampai kartu pertanyaan selesai dijawab. Di bagian akhir permainan, skor perolehan dijumlahkan untuk menentukan pemenang dari permainan tersebut. Kelompok pemenang akan mendapatkan *reward* sebagai bentuk keberhasilan atas usaha, kerja keras, dan kerjasama antar anggota kelompok. Setelah draf model pembelajaran nobangan telah selesai dibuat, maka selanjutnya melakukan validasi model pembelajaran.

Validasi model pembelajaran meliputi validasi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku panduan, dan instrumen kepraktisan model pembelajaran nobangan. Hasil validasi dari para ahli digambarkan bahwa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku panduan, dan instrumen kepraktisan model pembelajaran nobangan telah memenuhi kriteria valid.

Penilaian silabus terdiri dari kesesuaian format silabus dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), kesesuaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang dipadukan, kesesuaian indikator dengan Kompetensi Dasar, ketercakupan aspek karakter cinta tanah air, kesesuaian pengalaman belajar dengan indikator, ketercakupan alokasi waktu dengan Kompetensi Inti, kesesuaian teknik penilaian dengan indikator, dan kesesuaian sumber belajar dengan indikator.

Penilaian RPP terdiri dari identitas mata pelajaran, rumusan tujuan/indikator, materi, model pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang mengikuti langkah-langkah model pembelajaran nobangan, pemilihan media/sumber belajar, kebahasaan, dan pengembangan karakter cinta tanah air dalam kegiatan pembelajaran. Indikator RPP ini sesuai dengan komponen yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Komponen tersebut adalah identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran (kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup), dan penilaian hasil

pembelajaran (jenis/teknik penilaian, bentuk instrumen, pedoman penskoran) (Hanisa et al., 2018). Adapun validasi panduan model pembelajaran terdiri dari 3 indikator yaitu penilaian teori pendukung, struktur model pembelajaran Nobangan, dan hasil belajar yang diinginkan

Validasi instrumen kepraktisan terdiri dari tiga bagian, yaitu respon siswa, respon guru, dan pengamatan nilai karakter cinta tanah air. Indikator respon siswa antara lain perhatian siswa, motivasi, kejelasan materi, penggunaan contoh yang tepat, kemampuan mengolah kelas, penggunaan waktu secara efektif, penekanan nilai karakter, dan menarik kesimpulan. Indikator respon guru terdiri dari kejelasan petunjuk penggunaan RPP, ketercapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran, respon siswa, tingkat kesulitan dalam mengimplementasikan, dan ketercukupan waktu. Sedangkan penilaian nilai karakter cinta tanah air dengan indikator menghargai keindahan alam dan melestarikan budaya suku kaili, mengetahui lagu-lagu daerah khususnya daerah suku kaili, melestarikan bahasa daerah suku kaili, menghargai jasa para tokoh/pahlawan daerah suku kaili, dan bersedia menggunakan produk dalam negeri khususnya daerah suku kaili. Menurut Hadi (2020), rasa cinta tanah air juga dapat tumbuh dari pengetahuan akan kekayaan keanekaragaman budaya dan keanekaragaman hayati yang dimiliki oleh suatu negara, khususnya di Negara Indonesia.

Fase terakhir yaitu fase pengujian. Pada fase ini dilakukan uji coba produk. Uji coba produk terdiri dari 2 bagian yaitu uji coba kecil untuk mengetahui kepraktisan produk atau model pembelajaran nobangan dan uji coba lapangan atau uji coba besar. Uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan produk atau model pembelajaran nobangan.

Pada penelitian ini, uji coba dilakukan hanya pada uji coba kecil. Uji coba yang bertujuan untuk mendapatkan kepraktisan produk yang dikembangkan. Peneliti tidak melakukan uji coba lapangan atau uji coba besar. Hal ini disebabkan karena kondisi yang dialami oleh masyarakat dunia khususnya di Indonesia. Pandemi covid-19 yang dilanda oleh dunia khususnya Indonesia berakibat pada beberapa hal. Salah satunya di bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan ditegaskan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka melalui pembelajaran daring. Tidak diperbolehkan melaksanakan pembelajaran secara tatap muka seperti biasanya. Atas dasar tersebut, maka penelitian ini dilakukan hanya sampai pada uji coba kecil.

Uji coba kecil dilakukan dengan tatap muka langsung baik pertemuan di sekolah maupun di rumah guru atau siswa. Dalam uji coba kecil, hanya bisa melibatkan satu kelompok kecil siswa. Jumlah siswa dalam 1 kelompok sekitar 8-10 siswa. Kelompok yang terlibat dalam uji coba ini berjumlah 1 kelompok perwakilan setiap kelas. Uji coba kecil dalam penelitian ini melibatkan 4 sekolah dari 4 kecamatan yang berada di Kota Palu. Pada saat uji coba kecil, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran nobangan. Sintaks pembelajarannya mengikuti langkah-langkah model pembelajaran nobangan yang telah dikembangkan. Tahap pertama, guru memberikan materi terkait kompetensi pembelajaran. Pemberian materi dilakukan dengan menayangkan video pembelajaran atau penjelasan secara langsung oleh guru. Tahap kedua, siswa diberikan penguatan atas materi yang telah dijelaskan. Penguatan dilakukan dengan meminta setiap kelompok untuk menuliskan pertanyaan pada kartu yang telah dibagikan oleh guru. Setelah pertanyaan ditulis oleh setiap kelompok, maka kartu pertanyaan tersebut saling ditukarkan antar kelompok. Setelah mendapatkan kartu pertanyaan, maka setiap kelompok berdiskusi mencari jawaban dari setiap pertanyaan di kartu tersebut.

Tahap ketiga adalah tahap akhir atau tahap permainan. Semua kelompok diminta untuk keluar ruangan. Mereka berbaris dibelakang garis yang telah dibuat oleh guru. Siswa yang berdiri pada barisan terdepan merupakan ketua kelompok. Setiap anggota pada setiap kelompok diminta untuk melemparkan pataba pada kemiri potaa yang terletak sekitar 1,5 m – 2 m di depan garis tempat siswa berdiri. Apabila lemparan pataba mengenai potaa, maka kelompok tersebut berhak mendapatkan kartu pertanyaan. Apabila kelompok tersebut berhasil menjawab pertanyaannya, maka mereka mendapatkan skor. Begitu seterusnya sampai kartu pertanyaan selesai dijawab oleh semua kelompok. Setelah permainan selesai, maka pembelajaran ditutup dengan memberikan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari.

Uji coba produk atau model pembelajaran nobangan dilakukan sebanyak 2 kali untuk setiap kelompok. Hasil uji coba produk tersebut berupa nilai kepraktisan model pembelajaran nobangan oleh siswa dan guru. Hasil kepraktisan model pembelajaran nobangan oleh siswa berada dalam kategori sangat praktis. Penilaian ini berdasarkan pada indikator perhatian siswa, motivasi, kejelasan materi, penggunaan contoh yang tepat, kemampuan mengolah kelas, penggunaan waktu secara efektif,

penekanan nilai karakter, dan menarik kesimpulan. Pada saat uji coba, perhatian siswa terpusat pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa sangat tertarik mengikuti pembelajaran karena diselingi dengan permainan. Siswa juga antusias dalam membuat dan menjawab pertanyaan.

Pada akhir pembelajaran, mereka dapat membuat kesimpulan materi yang dipelajari dengan tepat. Penilaian kepraktisan oleh guru terdiri dari indikator kejelasan petunjuk penggunaan RPP, ketercapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran, respon siswa, tingkat kesulitan dalam implementasi model pembelajaran nobangan, dan kecukupan waktu. Hasil ujicoba kepraktisan oleh guru diperoleh bahwa RPP yang telah dikembangkan sangat mudah dijalankan sehingga implementasi dari model pembelajaran nobangan tidak menemui kesulitan. Pada RPP tersebut juga dilengkapi dengan penilaian dan ringkasan materi yang akan diajarkan. Penilaian yang dibuat sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran. Proses pembelajaran nobangan yang disajikan dalam RPP dikemas dalam bentuk pembelajaran tematik. Olehnya itu, pembelajaran ini berjalan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dengan kategori sangat praktis dari dua kriteria penilaian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran nobangan yang dikembangkan telah praktis, tidak perlu direvisi lagi. Dengan demikian, dapat melangkah ke tahap selanjutnya yaitu menguji keefektifan model pembelajaran nobangan.

Pada awal pembelajaran saat memperkenalkan model pembelajaran nobangan, guru menceritakan tentang nilai-nilai kebudayaan suku Kaili. Siswa diperkenalkan permainan nobangan yang hampir sama dengan permainan kelereng. Selain memperkenalkan permainan suku Kaili, di sela-sela pembelajaran, guru juga tak jarang menggunakan bahasa Kaili agar siswa lebih mengenal bahasa Kaili. Kosakata yang sering terucap adalah kosakata dalam permainan, seperti melempar, terhambur, kuat, kerjasama, dan sebagainya. Selain memperkenalkan bahasa, guru juga sering menyebutkan nama-nama pahlawan yang berasal dari tanah Kaili seperti Sawerigading, Tadulako, dan lainnya. Nama-nama pahlawan ini, digunakan dalam menamai nama kelompok pada saat permainan dalam pembelajaran dengan model nobangan.

Penilaian nilai karakter cinta tanah air terdiri dari indikator menghargai keindahan alam dan melestarikan budaya suku kaili, mengetahui lagu-lagu daerah khususnya daerah suku kaili, melestarikan bahasa daerah suku kaili, menghargai jasa para tokoh/pahlawan daerah suku kaili, dan bersedia menggunakan produk dalam negeri khususnya daerah suku kaili. Penanaman nilai karakter cinta tanah air dilakukan selama proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan dengan observasi selama proses pembelajaran. Dalam kartu pertanyaan, guru menyelipkan beberapa pertanyaan terkait kebudayaan suku Kaili, seperti pertanyaan pahlawan dari Sulawesi Tengah, benda-benda atau tempat peninggalan bersejarah yang ada di Sulawesi Tengah, bahasa Kaili, serta lagu daerah suku kaili. Berdasarkan observasi yang dilakukan, terlihat bahwa siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan tepat serta telah mengenal dan mengimplementasikan bahasa kaili selama proses pembelajaran. Penilaian nilai cinta tanah air yang dilakukan pada uji coba kecil memperoleh kategori praktis. Dengan diterapkannya permainan nobangan dalam pembelajaran, membuat siswa lebih memahami kebudayaan suku Kaili.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Nobangan sebagai model pembelajaran berbasis kebudayaan berhasil di ujicobakan dan memenuhi kriteria valid dan praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat Nieveen mengemukakan bahwa model pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria: sah (valid), yaitu apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat, dan apakah terdapat konsistensi internal dan praktis, hal ini diuji oleh para ahli dan praktisi yang menyatakan bahwa model yang dikembangkan dapat diterapkan.

Adapun hasil akhir model pembelajaran nobangan yang dikembangkan yaitu terbagi menjadi 3 tahap yaitu tahap pemrosesan informasi, tahap penguatan, dan tahap permainan. Tahap pemrosesan informasi meliputi pemberian materi kepada siswa baik dari ringkasan materi di buku ataupun melalui video. Tahap penguatan dilakukan dengan tanya jawab antara guru dan siswa. Tanya jawab ini bisa dengan meminta siswa untuk membuat pertanyaan, kemudian saling bertukar pertanyaan antar setiap kelompok untuk mencari solusi atau jawaban dari pertanyaan tersebut. Tahap terakhir yaitu tahap permainan. Dalam tahap ini, siswa memainkan permainan nobangan. Permainan nobangan yang dimainkan telah dikemas dalam bentuk pembelajaran. Model pembelajaran ini dihasilkan dari model pengembangan 3 fase yang diadopsi oleh Gravemeijer & Cobb. Fase tersebut antara lain fase penelitian awal, fase pengembangan, dan fase pengujian.

Model pembelajaran Nobangan sebagai model pembelajaran berbasis kebudayaan dikembangkan untuk mewujudkan nilai karakter cinta tanah air. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestaningrum dan Wijaya. Penelitian tersebut menunjukkan pengembangan model pembelajaran yang diangkat dalam mengedepankan budaya lokal dapat membantu guru dalam rangka menyusun kurikulum berbasis budaya lokal tanpa harus mencontoh lembaga lain karena karakteristik keunikan berbeda. Model pembelajaran ini menggali potensi daerah melestarikan serta menumbuhkan kecintaan anak terhadap budaya daerah masing-masing sehingga budaya tersebut tidak punah (Lestaringrum & Wijaya, 2019). Penelitian lainnya yang telah berhasil juga dilaksanakan oleh Alexon dan Sukmadinata. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) apresiasi siswa terhadap budaya lokal meningkat jika pembelajaran fokus pada tema yang dikembangkan berdasarkan pengalaman awal budaya siswa; dan (2) hasil belajar meningkat jika pembelajaran mengintegrasikan budaya (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010).

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili dalam pembelajaran di sekolah dasar terhadap nilai karakter cinta tanah air yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis. Model pembelajaran nobangan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat menanamkan nilai karakter cinta tanah air. Dengan mengulas kembali sejarah kebudayaan Suku Kaili, siswa dapat mengenal para pahlawan khususnya yang berasal dari suku Kaili. Selain itu, kebudayaan lain seperti penggunaan bahasa Kaili dalam kehidupan sehari-hari yang selama ini asing di telinga anak-anak, menjadi lebih familiar.

## Referensi

- Aini, H., Suandi, N., & Nurjaya, G. (2017). Pemberian Penguatan ( Reinforcement ) Verbal Dan Nonverbal Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VIII MTSN Seririt. *E-Journal Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2).
- Ardiyansyah, H., Hermutaqien, B. P. F., & Wadu, L. B. (2019). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Moral Siswa Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Bantur. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 4(1), 1-7. <https://doi.org/10.21067/jmk.v4i1.2977>
- Azizah, & Mufidah. (2019). Pengaruh Permainan Nobangan (Permainan Suku Kaili) Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Yang Terdampak Bencana Gempabumi Dan Likuifaksi Di SD Inpres Perumnas Balarooa Palu.
- Gazali. (2016). Struktur, Fungsi, Dan Nilai Nyanyian Rakyat Kaili. *Litera*, 15(1), 189–200.
- Gufron. (2017). Permainan Nobangan (Sulawesi Tengah). [https://Uun-Halimah.Blogspot.Com/2008/05/Permainan-Nobangan-Sulawesi-Tengah.Html#:~:Text=Nobangan Adalah Sebutan Bagi Orang,No” Dan “Banga”](https://Uun-Halimah.Blogspot.Com/2008/05/Permainan-Nobangan-Sulawesi-Tengah.Html#:~:Text=Nobangan%20adalah%20sebutan%20bagi%20orang,No%20dan%20Banga%20.).
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Pemikiran Kierkegaard Tentang Manusia Agony dan Proses Penyembuhan Diri. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 4(2), 55-61. <https://doi.org/10.21067/jmk.v4i2.4087>
- Gultom, A. F. (2019). Konsumtivisme Masyarakat Satu Dimensi Dalam Optik Herbert Marcuse. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 17-30. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.2>
- Hadi, H. (2020). Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran Geografi Abad 21. *Xi(2)*, 220–232.
- Hanisa, H., Syamwil, S., & Susanti, D. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri Di Kotapadang (Tinjauan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). *Jurnal Ecogen*, 1(2), 371. <https://Doi.Org/10.24036/Jmpe.V1i2.4757>
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212. <https://Doi.Org/10.21009/Jpud.102.01>
- Hayatinnupus, & Permatasari, I. (2019). Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I. Sekolah Dasar: *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, Tahun 28(1), 50–54.
- Joesoef, D. (2012). Pendidikan Dan Kebudayaan. *Kebudayaan Mendesain Masa Depan*, 448.
- Lestaringrum, A., & Wijaya, I. P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya

- Lokal Di TK Negeri Pembina Kota Kediri. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 66–73. <https://doi.org/10.26877/Paudia.V8i2.4755>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013, (2014).
- Nana Syaodih Sukmadinata, A. &. (2010). Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Budaya Lokal. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 189–203. <https://doi.org/10.21831/Cp.V2i2.339>
- Nono, G. U., Hermuttaqien, B. P. F., & Wadu, L. B. (2018). Hubungan Mata Pelajaran PPKn Terhadap Peningkatan Karakter Siswa. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 3(2), 52–56. <https://doi.org/10.21067/jmk>
- Nur, N. D., Trapsilasiwi, D., & D.S.L, N. (2013). Implementasi Pemberian Penguatan Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Pokok Bahasan Operasi Hitungbentuk Aljabar Di Kelas VIII SMP Negeri 4 Jember Tahun Ajaran 2012/2. *Pancaran*, 2(1), 209–216.
- Nurhaidah, & Musa, M. I. (2015). Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(3), 1–14.
- Putri, A. R. N. (2013). Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Suruh. *Indonesian Journal Of Early Childhood*, 2(2), 8–15.
- Salah, S. (2013). Kearifan Lokal Masyarakat Kaili Di Sulawesi Tengah. *Academica Fisip Untad*, 05(02), 1126–1134.
- Sekretaris Republik Indonesia. (2017). Salin Uu No.5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan. [https://bppiindonesianheritagetrust.org/\\_Berkas/Legal/Uu-No-5-Tahun-2017-Tentang-Pemajuan-Kebudayaan.Pdf](https://bppiindonesianheritagetrust.org/_Berkas/Legal/Uu-No-5-Tahun-2017-Tentang-Pemajuan-Kebudayaan.Pdf)
- Suneki, S. (2012). Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah. *Ii*(1), 307–321.
- Wadu, L. B., Darma, I. P., & Ladamay, I. (2019). Pengintegrasian Nilai Moral Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di SMP. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9(1), 66–70. <https://doi.org/10.21067/jip.v9i1.3067>
- Wadu, L. B., & Jaisa, Y. (2017). Pembinaan Moral Untuk Memantapkan Watak Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 131–139. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21067/jmk.v2i2.2256>
- Wadu, L. B., Ladamay, I., & Vemi, E. E. (2019). Pembinaan Moral Anak-Anak melalui Sekolah Minggu di Gereja Santo Andreas Tidar, Malang. *Journal Of Moral And Civic Education*, 3(2), 107–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/8851412322019204>
- Yoga Agustin, D. S. (2011). Penurunan Rasa Cinta Budaya Dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4(2), 177–185. <https://doi.org/10.12962/J24433527.V4i2.632>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.
- Zulkifli, A., & Azhari, A. (2018). Perlindungan Objek Pemajuan Kebudayaan Menurut Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017. *Doktrina: Journal Of Law*, 1(1), 56–69.