

Efektivitas Metode Flash Card Model Permainan Kuartet Terhadap Pengetahuan Folklore Sulawesi Selatan

Andi Inayah Soraya^{1*}, Ghaniyya Tri Alami², Sabna Mutmainnah Katili³, Nurani⁴

Departemen Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin

¹andiinayahsoraya@unhas.ac.id, ²aghaniyya.tri@gmail.com, ³sabnakatili@gmail.com,

⁴nuranibaharuddin4821@gmail.com

*Corresponding Author

ABSTRAK

Berdasarkan observasi awal, ditemukan fakta bahwa pengetahuan tentang folklore lokal pada siswa khususnya siswa SMP di Makassar sangatlah kurang. Mayoritas hanya mengetahui cerita rakyat yang berasal dari luar Sulawesi Selatan. Padahal ada banyak folklore dari Sulawesi Selatan yang menarik dan sarat nilai-nilai moral didalamnya. Berdasarkan pemikiran tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran metode flash card model permainan kuartet terhadap pengetahuan folklore Sulawesi Selatan dengan memperkenalkan judul dan unsur intrinsik beberapa folklore meliputi tokoh, setting, tema, dan amanat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan one group pretest-posttest design dengan total sampel 48 siswa SMP. Dari hasil hasil uji Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test) diperoleh hasil sebanyak 47 siswa (98%) hasil post-testnya lebih besar dari nilai pretest yang diperoleh sebelumnya, dan 1 siswa (2%) yang hasil post-test sama dengan pretestnya. Selanjutnya dengan melihat p-value 0.00, maka dimana $p\text{-value} < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara pengetahuan tentang folklore sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) bermain flash card folklore Sulawesi Selatan model permainan kuartet.

Kata kunci: *Flash Card, Permainan Kuartet, Folklore, Sulawesi Selatan*

ABSTRACT

Based on preliminary observations, it was found that the student knowledge of local folklore especially at junior high school in Makassar was very lacking. The majority of students said that they only know about folklore from outside South Sulawesi. Even though there is a lot of interesting local folklore that contains of moral values. Based on this idea, this research is expected to know the effectiveness of the flashcard method by playing the quartet in teaching folklore from South Sulawesi by introducing the titles and the intrinsic elements such as characters, settings, themes, and messages. This research used an observation method and one group pre-test - post-test design with a total sample of 48 junior high school students. From the results of the Wilcoxon test (Wilcoxon Signed Rank Test), 47 students (98%) obtained that the post-test results were greater than the pre-test scores obtained previously, and 1 student (2%) whose post-test results were the same as the pre-test. Furthermore, by looking at the p-value 0.00, then where $p\text{-value} < 0.05$ then H_0 is rejected so it can be concluded that there is a significant difference between knowledge about folklore before (pre-test) and after (post-test) playing flash card with South Sulawesi folklore theme.

Keywords: *Flash Card, Playing Quartet, Folklore, South Sulawesi*

PENDAHULUAN

Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) adalah sesuatu yang seyogyanya dilakukan dalam upaya peningkatan kualitas hidup masyarakat secara menyeluruh yang tentunya tidak lepas dari peran Pendidikan. Sebuah Pendidikan yang dinamis yang baik, tidak sertamerta menghilangkan unsur budaya lokal yang sarat akan nilai kearifan lokal dan

menyimpan nilai-nilai moral melainkan dapat dimodifikasai sehingga tercipta sebuah Pendidikan dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, memotivasi serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian.

Proses belajar mengajar di sekolah akan mudah terasa jenuh jika tanpa media

pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi perantara atau pengantar informasi belajar. Menurut Arsyad (Arsyad, 2013) menguraikan pendapatnya bahwa “Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.” Selanjutnya menurut Locatis & Atkinson (dalam Satria, 2013:14) menjelaskan bahwa media merupakan wadah dari pesan yang ingin diteruskan oleh sumber atau penyalurnya kepada sasaran atau penerima pesan dengan tujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih aktif.

Rangsangan untuk belajar tentunya tidak lepas dari metode yang menarik dan efektif. Peneliti melihat adanya peluang untuk menciptakan metode yang menarik dengan memanfaatkan budaya lokal. Beranjak dari gagasan diatas, peneliti tertarik menciptakan sebuah metode *Flash Card* model permainan kuartet dipilih dengan pertimbangan bahwa sejalan dengan perkembangan era digital, permainan ini mulai dilupakan. Hal ini tentu sangat disayangkan sebab permainan kuartet merupakan budaya lokal yang menyimpan berbagai macam nilai-nilai moral yang mampu menanamkan nilai edukatif, suportifitas, kejujuran, keberanian, dan nilai-nilai lainnya.

Dikutip dari Karsono (Karsono, Sujana, Daryanto, & Yustinus, 2014) kartu kuartet adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Di dalam satu set kartu kuartet yang digunakan untuk permainan, terdiri dari 24 atau bisa juga 32 lembar kartu. Di dalam setiap lembar kartu komposisinya terdiri dari gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan di bagian tengah atas. Di bawah tulisan tema tersebut tertulis 4 anggota kelompok tema, dengan aturan susunan, tulisan yang paling atas dan dicetak tebal yang merupakan nama dari gambar yang tertera. Jika permainan menggunakan kartu berjumlah 24 lembar maka terdapat 6 tema yang diperebutkan. Jika menggunakan kartu yang berjumlah 32 lembar maka terdapat 8 tema yang diperebutkan. Pemain yang paling banyak mengumpulkan kartu berpasangan lengkap maka akan dianggap sebagai pemenang.

Dalam penelitian ini langkah penggunaan kartu kuartet sebagai media edukasi folklore Sulawesi Selatan dirancang sebagai berikut:

- (1) Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok di mana setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Karena jumlah responden yang mendapatkan perlakuan ini sejumlah 24, maka

mereka akan dibagi menjadi 7 kelompok.

- (2) Apabila kelompok telah terbentuk, maka salah seorang siswa di masing-masing kelompok diminta untuk mengocok kartu dan membagikannya kepada setiap siswa. Masing-masing siswa mendapatkan empat kartu. Sisa kartu yang tidak terpakai disimpan di tengah-tengah sebagai cangkulan
- (3) Setiap kelompok diberi satu set kartu kuartet bertema folklore dan destinasi wisata di Sul-Sel.
- (4) Setiap pemain dalam satu kelompok berusaha mengumpulkan dan mencari pasangan dari tema kartu yang dimilikinya yang belum lengkap. Pemain tersebut boleh bertanya kepada lawan yang duduk di depannya, atau yang duduk disamping kanan dan kirinya.
- (5) Bila nama kartu yang dimaksud tepat maka lawan harus memberikannya kepada si peminta kartu, namun jika salah permainan dilanjutkan pada urutan penanya berikutnya.
- (6) Bila sudah terkumpul 4 kartu berpasangan maka kartu tersebut harus ditumpuk berjajar rapi di depan pemain.
- (7) Setelah semua kartu habis dan terkumpul maka diadakan penghitungan akhir siapa yang terbanyak dan siapa yang paling sedikit mengumpulkan kartu.

Dalam bermain kuartet, peneliti membuat desain kuartet bertemakan folklore Sulawesi Selatan. Secara etimologis, istilah folklor berasal dari kata Bahasa Inggris, yaitu folklore. Kata ini adalah kata majemuk yang berasal dari dua kata dasar, yaitu folk dan lore. Kata *Folk* berarti sekelompok orang yang mempunyai ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan budaya sehingga dapat dibedakan dari kelompok lainnya. Sedangkan *Lore*; kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan maupun isyarat. Amir dalam Hidayat (Hidayat, 2019) bahwa folklor memiliki ciri tersendiri sebagai produk kebudayaan. Folklor dapat dikenali berdasarkan ciri-ciri yang menandainya, yaitu: (1) penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan, yakni disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut; (2) folklor bersifat tradisional, yakni disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar; (3) folklor ada dalam

versi-versi, bahkan varian-varian yang berbeda;(4) folklor bersifat anonim, penciptanya sudah tidak diketahui lagi;(5) folklor biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola, misalnya untuk menyatakan kecantikan seorang gadis digunakan kata-kata klise “seperti bulan empat belas hari”;(6) folklor mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama kolektif;(g) folklor bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum; dan(7) folklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu.

Menurut Bascom dalam Komariah (Komariah, 2018), cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu mitos, legenda, dan dongeng. Defenisi mitos menurut KBBI adalah cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, bangsa tersebut, mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib. Selanjutnya legenda diartikan sebagai cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Sarumpaet dalam Komariah (Komariah, 2018) menambahkan bahwa dalam legenda memiliki tokoh utama yang memiliki karakteristik sangat kuat dan menjadi pembela. Tokoh tersebut akan berbuat segala hal untuk membela orang yang dianiaya. Selanjutnya adalah prosa rakyat jenis dongeng, adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran moral, atau bahkan sindiran.

1. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam sebuah cerita dapat dikelompokkan menurut peran dan sifatnya. Berdasarkan tingkat perannya, tokoh dapat dibagi menjadi dua: tokoh tambahan dan tokoh utama. Dalam kaitannya dengan keseluruhan cerita, peranan setiap tokoh tidak sama. Ada tokoh yang dapat digolongkan sebagai tokoh sentral atau tokoh utama dan tokoh yang dapat digolongkan sebagai tokoh tambahan.

2. Setting

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (Nurgiyantoro, 2010) latar atau setting adalah landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar merupakan segala keterangan mengenai waktu, ruang, tempat, dan suasana. Menurut Anjelina (Anjelina, 2013) latar merupakan lingkungan tempat peristiwa terjadi dalam karya sastra. Latar terdiri dari tiga unsur diantaranya: unsur tempat, waktu dan sosial.

Latar sangat penting dalam sebuah cerita karena latar memiliki fungsi untuk mempertegas atau menunjukkan suatu kejadian dimana peristiwa di dalam cerita itu terjadi. Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur itu walaupun masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibedakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

Dalam penelitian ini, folklore yang menjadi objek adalah *Nenek Pakande, Putri Tandampalik, Tulang Didi dan Ayam Jantan Ajaib, dan Ambo Upe dan Burung Elang*. Nenek Pakande, bercerita tentang seorang nenek siluman yang sering menjadi momok bagi masyarakat Bugis di daerah Soppeng, Sulawesi Selatan. Dalam bahasa Bugis, kata pakande berasal dari kata *pakkanre-kanre tau* yang berarti suka makan daging manusia. Putri Tandampalik, merupakan cerita rakyat ini telah lama berkembang terutama di daerah Wajo, Sulawesi Selatan. Konon kabarnya, cerita ini merupakan asal mula berkembangnya kepercayaan sebagian masyarakat Bugis, bahwa mereka tidak diperbolehkan memakan kerbau yang memiliki motif belang karena dianggap telah berjasa. Tulang Didi dan Ayam Jantan Ajaib, Cerita rakyat toraja tentang hewan dan manusia adalah kisah cerita rakyat dari toraja sulawesi selatan tentang seorang anak bernama Tulang didi dan Ayam jantan Ajaib. Dongeng ini menceritakan mengenai anak pembawa keberuntungan yang difitnah. Ambo Upe dan Burung Elang, bercerita tentang Ambo Asse' memiliki seorang anak bernama Ambo Upe' yang usianya menanjak remaja. Suatu hari, ia mendapat musibah dan mendapatkan pertolongan dari Burung Elang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan one group pretest-posttest design dengan total sampel 48 siswa SMP Negeri 8 Makassar. Sebelum melakukan permainan kuartet, seluruh sampel diberi kuesioner pre-test yang berisi pertanyaan tentang pemahaman awal judul folklore yang mereka ketahui dan unsur intrinsik. Pengetahuan tentang folklore diukur dengan 14 pertanyaan dan mendapat skor sebagai berikut: Untuk jawaban benar diberi skor 1, Untuk jawaban salah diberi skor 0. Nilai maksimum adalah 56 sedangkan Nilai minimum adalah 0 untuk masing-masing objek dengan jumlah kategori sebanyak 4. Hasil range yang didapatkan

selanjutnya diinterpretasikan dalam kriteria kualitatif dengan kategori kurang (0 – 14), cukup (5 – 28), baik (29 – 42), sangat baik (43 – 56). Selanjutnya sampel diberi perlakuan dengan mengarahkan bermain kuartet dengan tema folklore Sulawesi Selatan. kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuesioner post-test untuk mengetahui efektivitas metode ini melalui analisis SPSS.

HASIL & PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kuesioner pre-test didapatkan data sebanyak 48 responden (100%)

Table Distribusi Responden Berdasarkan Pre-Test Pengetahuan Folklore Sulawesi Selatan

Variabel Pengetahuan tentang bully	Kriteria							
	Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Pre-Test	0	0	0	0	0	0	48	100

Sumber : Data Primer, 2022

Setelah responden dibagi menjadi 8 kelompok dan melakukan permainan kuartet mereka Kembali menjawab kuesioner post-test dengan hasil sebagai berikut:

Table Distribusi Responden Berdasarkan Post-Test Pengetahuan Folklore Sulawesi Selatan

Variabel Pengetahuan tentang bully	Kriteria							
	Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Post-Test	15	32	19	42	13	32	1	2

Sumber : Data Primer, 2022

Untuk katgori kurang sebanyak 1 responden (2%), kategori cukup sebanyak 13 responden (34 %), kategori baik sebanyak 19 responden (42%) dan kategori sangat baik sebanyak 15 responden (32%). Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa metode bermain kuartet dinilai efektif dalam

mempublikasikan folklore Sulawesi Selatan yang mulai jarang diceritakan kepada generasi muda saat ini.

Selanjutnya distribusi pre-post test yang dilakukan diperkuat dengan uji *Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test)* didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil Uji Analisis Pre- Post Test Pengetahuan Folklore Sulawesi Selatan

Variabel Pengetahuan Tentang Bully	N	%	<i>p-value</i>
a. Posttest < Pretest	0	0	0.00
b. Posttest > Pretest	47	98	
c. Posttest = Pretest	1	2	
Total	48	100	

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan table diatas diperoleh hasil uji analisis pre-post test dengan *Uji Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test)* diperoleh hasil sebanyak 37siswa (98%) hasil post-testnya lebih besar dari nilai pretest yang diperoleh sebelumnya, 1 siswa (2%) hasil post dan

pretestnya sama, dan tidak ada siswa (0%) yang hasil post-test lebih rendah dari pretestnya. Selanjutnya dengan melihat *p-value* 0.00, maka dimana *p-value* < 0,05 maka *Ho* ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara pengetahuan

tentang folklore Sulawesi Selatan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) bermain flash card model permainan kuartet dengan tema folklore Sulawesi Selatan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti melihat mayoritas siswa merasa tertarik dan bersemangat melakukan kegiatan bermain kartu kuartet. Diawal permainan mereka mengakui bahwa tidak mengetahui cara bermain kuartet. Hal ini membuktikan bahwa secara tidak langsung, kegiatan penelitian ini memberikan pengalaman bermain dan turut melestarikan permainan tradisional yang faktanya mulai tergantikan dengan kehadiran game online. Bahkan dari Sebagian dari mereka menginginkan waktu tambahan untuk bermain kuartet dan beberapa dari mereka tertarik untuk membeli dan memainkan sendiri kartu tersebut dirumah. Respon siswa terhadap metode ini juga sangat baik dimana menambah pengetahuan mereka tentang unsur intrinsik seperti tokoh, latar, dan amanat yang terdapa dalam folklore *Nenek Pakande, Putri Tandampalik, Tulang Didi dan Ayam Jantan Ajaib, dan Ambo Upe dan Burung Elang*.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan table diatas diperoleh hasil uji analisis pre-post test dengan *Uji Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test)* diperoleh hasil sebanyak 37siswa (98%) hasil post-testnya lebih besar dari nilai pretest yang diperoleh sebelumnya, 1 siswa (2%) hasil post dan pretestnya sama, dan tidak ada siswa (0%) yang hasil post-test lebih rendah dari pretestnya. Selanjutnya dengan melihat p-value 0.00, maka dimana $p\text{-value} < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara pengetahuan tentang folklore Sulawesi Selatan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) bermain flash card model permainan kuartet dengan tema folklore Sulawesi Selatan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti melihat mayoritas siswa merasa tertarik dan bersemangat melakukan kegiatan bermain kartu kuartet. Penelitian ini memberikan pengalaman bermain dan turut melestarikan permainan tradisional yang faktanya mulai tergantikan dengan kehadiran game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelina, M. (2013). Analisis tema dan latar novel kelana cinta syafiyya karya fitria pratiwi.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajar Grafindo Jakarta Persada.
- Hidayat, W. Al. (2019). Versi Desa Sepala Dalung Kabupaten Tana Tidung : Kajian Strukturalisme Naratologi, 3(4), 442–452.
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(April), 43–49.
- Komariah, Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP. *Deiksis Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.5(No.1), 100–110.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.