

## DEVELOPMENT OF THE NOBANGAN LEARNING MODEL BASED ON THE KAILI TRIBE TRADITIONAL GAME FOR THE STUDENTS CREATIVE VALUE

Azizah<sup>1</sup>, Rahma Safira<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Tadulako, Palu

<sup>1</sup> azizahrosnadi@gmail.com, <sup>2</sup> rahma20safira@gmail.com

### Abstract

This research aims at developing Nobangan learning model on creative values and finding out the validity and practicality of Nobangan learning model. This type of research is research and development. This research consists of seven steps according to Sugiyono, namely: 1) potential problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product testing, and 7) product revision. The subjects of this research were eight students of grade 5 of SD Inpres Perumnas Palu. There are two types of data in this research, namely quantitative and qualitative. The results of the validation of this research include validation of the syllabus, lesson plans, and the Nobangan learning model guide. The validation result of the syllabus is 3.62 with "very valid" criteria, the validation of the RPP is 3.69 with "very valid" criteria, while the validation of the Nobangan learning model guidebook is 3.67 with "very valid" criteria. The results of the practicality level of the Nobangan learning model include the responses of students, teachers and observers of students' creative values. The results of students' responses is 3.67 with "very practical" criteria, the teacher's responses is 3.53 with "very practical" criteria, and the response of observers of the students' creative score is 3.24 with "practical" criteria. Based on these results, it can be concluded that the development of the Nobangan learning model on the creative values of 5th grade students of SD Inpres Perumnas Palu fulfills the valid and practical criteria.

**Keywords:** Nobangan Learning Model, Creative Values.

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan model pembelajaran Nobangan pada nilai kreatif dan mengetahui kevalidan dan kepraktisan model pembelajaran Nobangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini terdiri dari 7 langkah menurut Sugiyono, yaitu : 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk dan 7) revisi produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Inpres Perumnas Palu. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi dari penelitian ini meliputi validasi silabus, RPP, dan buku panduan model pembelajaran Nobangan. Hasil validasi silabus sebesar 3,62 dengan kriteria "sangat valid", validasi RPP sebesar 3,69 memenuhi kriteria "sangat valid", sedangkan validasi buku panduan model pembelajaran Nobangan sebesar 3,67 dengan kriteria "sangat valid". Hasil tingkat kepraktisan model pembelajaran Nobangan meliputi respon siswa, guru dan pengamat nilai kreatif siswa. Hasil respon siswa dengan nilai sebesar 3,67 memenuhi kriteria "sangat praktis", respon guru sebesar 3,53 dengan kriteria "sangat praktis", dan respon pengamat nilai kreatif siswa sebesar 3,24 kriteria "praktis". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran Nobangan pada nilai kreatif siswa kelas 5 SD Inpres Perumnas Palu memenuhi kriteria valid dan praktis.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Nobangan, Nilai Kreatif.

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan kecanggihannya arus itu membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Menurut Trilling dan Fadel dalam (Elfariza 2018) menyatakan ada beberapa kemampuan yang perlu dipersiapkan untuk dapat berhasil dalam pembelajaran pada abad ke-21 salah satunya adalah kemampuan berkekrativitas dan berinovasi. Saat ini kreativitas menjadi penentu keunggulan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa tidak lagi ditentukan oleh seberapa sumber daya yang dimiliki oleh bangsa itu, melainkan seberapa kreatif masyarakat bangsa tersebut.

Proses pembelajaran selama ini masih banyak didominasi guru, sehingga peserta didik hanya berperan sebagai pelaksana terhadap perintah guru, peserta didik cukup menerima pengetahuan dari guru saja. Jika hal tersebut dibiarkan, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas peserta didik. Untuk itu pendidikan membutuhkan komponen-komponen penting dalam pendidikan yang meliputi guru, siswa, kurikulum, alat (media pembelajaran) dan sumber belajar, materi, model dan metode maupun alat evaluasi saling bekerjasama untuk mewujudkan proses belajar yang kondusif.

Model pembelajaran tidak hanya berperan penting dalam pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien tetapi juga kreatifitas siswa. Kreatifitas sangat dibutuhkan dalam bidang pendidikan. Kreatifitas memiliki hubungan yang erat dengan kepribadian siswa. Menurut Permatasari (2016) kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri uptitude maupun non uptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Pengembangan kemampuan kreatifitas akan berpengaruh pada sikap mental atau kepribadian siswa. Siswa yang kreatif mempunyai kepribadian yang lebih integratif, luwes, mandiri dan percaya diri.

Kreatifitas siswa kelas 5 SD Inpres Perumnas Palu sudah cukup baik. Beberapa siswa sudah memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap suatu hal, sering mengajukan pertanyaan dan mudah memahami penjelasan dari guru. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang mampu dalam menyampaikan pendapat mereka, serta memiliki kemampuan yang rendah dalam mengembangkan suatu gagasan atau pendapat sehingga tidak bisa menghasilkan suatu produk yang kreatif.

Oleh karena itu, kreatifitas yang dimiliki siswa kelas 5 SD Inpres Perumnas Palu masih bisa dikembangkan lagi dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang berbasis pada permainan tradisional. Oleh karena itu dalam pembelajaran di kelas guru dapat menggunakan permainan tradisional dalam model pembelajaran yang dilaksanakan. Permainan tradisional yang dapat digunakan adalah permainan Nobangan. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Azizah & Mufidah (2019) tentang pengaruh permainan Nobangan terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Nobangan adalah sebutan bagi orang Kaili di Sulawesi Tengah untuk sebuah permainan melempar kemiri yang dijadikan gacu ke sebuah lingkaran yang di dalamnya terdapat kemiri lain sebagai taruhannya. Nobangan itu sendiri merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “no” dan “banga”. “No” adalah kata awalan yang menunjukkan kata kerja dan “banga”, yang secara harafiah berarti “tempurung kelapa”. 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. Model pembelajaran ini dapat menanamkan nilai budaya seperti ketangkasan, kecermatan, keuletan, dan sportivitas serta kreatifitas (Azizah & Mufidah, 2019).

Dengan belajar menggunakan permainan nobangan dalam kelas pembelajaran akan terasa menyenangkan dan tidak monoton atau membosankan. Selain itu, siswa akan memiliki nilai kreatif yang tercemin melalui siswa mengetahui permainan tradisional dan munculnya rasa ingin tahu tentang materi pembelajaran, rasa keindahan, imajinasi dan dapat mengungkapkan pendapat ataupun gagasan peserta didik tentang pengetahuan yang mereka dapat saat proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan model pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Kreatif pada Siswa Kelas 5 SD Inpres Perumnas Palu”

### **Model Pembelajaran Nobangan**

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 et al., 2020). Tahap permainan melempar kemiri atau permainan nobangan merupakan inti dari model pembelajaran nobangan karena melalui permainan nobangan guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Oleh karenanya dalam model pembelajaran nobangan terdapat papan skor dimana papan ini berfungsi untuk mencatat nilai siswa yang berhasil melempar kemiri keluar dari lingkaran sekaligus berhasil menjawab pertanyaan yang benar. Model pembelajaran nobangan dapat dilaksanakan di dua tempat yaitu tahap pembelajaran di kelas dan tahap permainan di luar kelas.

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.

1. Tahap pemrosesan informasi meliputi pemberian materi kepada siswa baik dari ringkasan materi di buku ataupun melalui video.
2. 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).

3. Tahap terakhir yaitu tahap permainan. Menurut Hayatinnopus & 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.

Kelebihan model pembelajaran nobangan sebagai berikut:

1. Adanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa dapat belajar di dalam kelas dan bermain di luar kelas.
2. Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara guru dan siswa`
3. Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan
4. Menanamkan sifat tanggungjawab, disiplin, cermat dan berfikir kritis pada diri siswa
5. Menumbuhkan rasa kompetisi saat mengikuti permainan nobangan pada diri siswa
6. Secara langsung dapat mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru melalui permainan nobangan
7. Menumbuhkan nilai karakter kreatif siswa karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, rasa keindahan, imajinasi dan berani mengungkapkan pendapat masing-masing.

Kekurangan Model Pembelajaran Nobangan sebagai berikut:

1. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu membutuhkan lebih banyak waktu, tenaga dan pemikiran
2. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai
3. Memungkinkan kelas menjadi lebih ribut karena adanya permainan nobangan
4. Waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran akan lebih lama karena pelaksanaannya di dalam kelas dan di luar kelas

### Nilai Kreatif

Kreativitas merupakan kata benda dari kata kreatif. Menurut Anjaryani (2018) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau memunculkan produk atau gagasan baru berdasarkan pengalaman, wawasan, maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan. Menurut Permatasari (2016) kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *uptitude* maupun *non uptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada

sebelumnya. Sedangkan Munandar dalam (Nuralam 2015) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Dari beberapa gagasan di atas dapat disimpulkan kreatifitas adalah sebuah kemampuan seseorang dalam menciptakan produk, gagasan, ataupun suatu karya nyata berdasarkan pengalaman, lingkungan serta informasi yang ada.

Manusia yang kreatif bila dibandingkan dengan manusia biasa menunjukkan ciri-ciri yang berbeda dalam motivasi, intelektual maupun kepribadiannya. Utami Munir dalam (Permatasari 2016) menyatakan ciri-ciri afektif orang yang kreatif meliputi:

1. Mempunyai rasa ingin tahu
2. Tidak mudah putus asa
3. Menghargai keindahan
4. Mempunyai rasa humor
5. Ingin mencari pengalaman baru
6. Dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain
7. Tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan
8. Berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik orang lain.

Menurut Makmur (2015) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif yaitu :

1. Keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana yang inovatif setelah difikirkan matang - matang terlebih dahulu
2. Percaya diri dan imajinatif untuk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran
3. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas dan menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak.
4. Kemampuan membuat gagasan, analisis dan sintesis

Menurut Adam dalam (Permatasari 2016), kreativitas muncul karena pertemuan tiga komponen yakni pengetahuan (*knowledge*), berpikir kreatif (*creative thinking*), dan motivasi (*motivation*). Berikut penjelasan dari kreativitas tersebut:

#### 1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan adalah semua pemahaman yang relevan dari seorang individu yang dijadikannya melakukan upaya kreatif. Ada dua jenis pengetahuan yang menjadi dasar untuk mewujudkan kreativitas yakni pengalaman yang mendalam dan fokus jangka panjang.

#### 2. Berpikir Kreatif (*Creative Thinking*)

Dalam Anjaryani (2018) Amabile berpendapat, kunci dari berpikir kreatif yakni rasa nyaman dalam ketidak setujuan orang lain dan mencoba mencari solusi yang menyimpang, mengkombinasikan pengetahuan dari beberapa wilayah yang berbeda, kemampuan untuk mengatasi masalah, serta kemampuan untuk melangkah lebih maju.

#### 3. Motivasi (*Motivation*)

Motivasi ada dua jenis yakni motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Pertama, motivasi instrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena pada setiap individu memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu. Kedua, motivasi ekstrinsik. Motivasi

ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Menurut Permatasari (2016) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu faktor internal yang menghambat perilaku kreatif seperti pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha atau kemalasan mental, menentukan sendiri batas-batas yang dalam kenyataan tidak ada yang menghambat kinerja kreatif, dan kekakuan atau ketidaklenturan dalam berpikir. Dapat pula ditambahkan adanya ketakutan untuk mengambil resiko, ketidakberanian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut untuk dikritik, diejek, atau dicemoohkan, ketergantungan pada otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan dan keteraturan, ketakhayulan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang di dalam hidup.

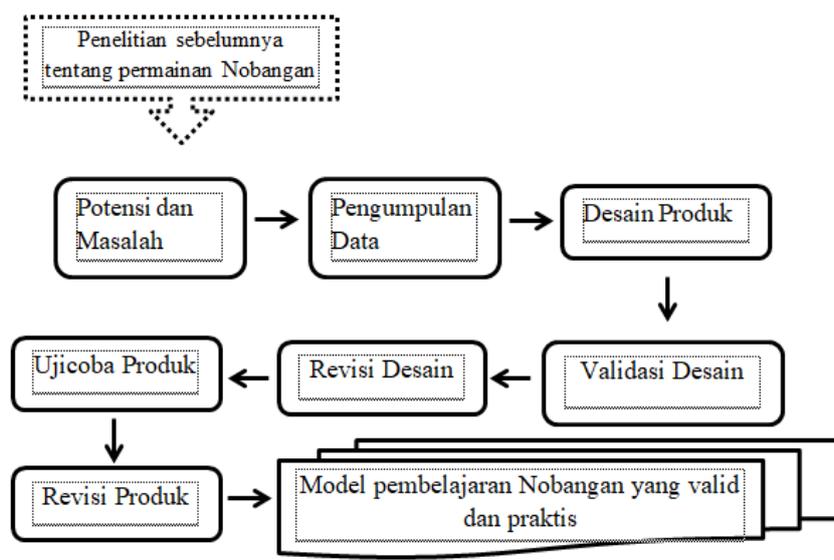
Kreativitas orang dewasa tentu berbeda dengan kreativitas yang dimiliki oleh anak-anak. Ada beberapa karakteristik kreativitas yang dimiliki anak menurut Ihati Hatimah dalam (Anjaryani, 2018) yang terangkum dalam tiga aspek yaitu:

1. Aspek Gagasan atau Berpikir Kreatif, yang meliputi:
  - a. Berpikir lancar, yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, dan mampu berinisiatif.
  - b. Berpikir orisinal, yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasikan bermacam fungsi benda.
  - c. Berpikir terperinci, yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, dan mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
  - d. Berpikir menghubungkan, yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat serta memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.
2. Aspek Sikap, yang meliputi:
  - a. Rasa ingin tahu, yaitu anak senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, dan senang mencoba hal-hal yang baru.
  - b. Ketersediaan untuk menjawab, yaitu anak yang tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dan tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
  - c. Keterbukaan, yaitu anak yang senang berargumentasi dan senang terhadap pengalaman orang lain.
  - d. Percaya diri, anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, dan memiliki kebebasan berkreasi.
  - e. Berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu untuk mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.
3. Aspek Karya, yang meliputi:
  - a. Permainan, yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
  - b. Karangan, yaitu anak yang mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, dan memodifikasi dari yang telah ada.

**METODE**

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian pengembangan (*Reserach and Development*). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk tersebut.

Pengembangan model pembelajaran Nobangan dilaksanakan berdasarkan penelitian sebelumnya tentang pengaruh permainan nobangan terhadap minat belajar siswa. Langkah penelitian pengembangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 1.** Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Perumnas Kecamatan Palu Barat. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5. Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari komentar, dan saran dari para ahli terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu data kualitatif dalam penelitian ini juga didapat dari komentar dan saran siswa serta guru. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen validasi silabus, RPP, buku panduan model pembelajaran Nobangan, respon siswa, respon, dan nilai kreatif.

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu wawancara, kuesioner, dan observasi. Teknik analisis data terdiri dari analisis kevalidan dan kepraktisan produk. Penetapan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk dapat dihitung dengan rumus skala 4 menurut Kunandar (2014) adalah sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimal} \times 100$$

Hasil perolehan nilai tersebut kemudian dikonversi dalam skala 4 dengan formula sebagai berikut:

$$Konversi\ Skala4 = \frac{Nilai}{100} \times 4$$

Hasil penilaian akan digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan produk berdasarkan kriteria penilaian validasi menurut Kunandar (2014) dengan mengkonversi nilai ke dalam skala 4 adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Skor kevalidan dan kepraktisan produk**

No	Tingkat Penilaian	Kriteria Valid/Prsktis
1	3,34 – 4	Sangat Valid/Praktis (tidak perlu revisi)
2	2,34 – 3,33	Valid/Praktis (tidak perlu revisi)
3	1,34 – 2,33	Kurang Valid/Praktis (revisi)
4	0 – 1,33	Tidak Valid/Praktis (revisi)

Sumber : (Kunandar 2014)

Berdasarkan perhitungan tersebut, model pembelajaran dianggap valid atau praktis apabila memenuhi kriteria penilaian skala 4 dengan nilai > 2,33 dari semua aspek.

**HASIL DAN DISKUSI**

**Hasil**

Hasil penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional suku kaili terhadap nilai kreatif yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Hasil dari setiap tahapan prosedur pengembangan model pembelajaran Nobangan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tahun 2019, peneliti menemukan potensi yaitu SD Inpres Perumnas merupakan salah satu sekolah dasar yang terdapat di Kecamatan Palu Barat. Masalah yang ditemukan yaitu dalam proses pembelajaran dalam kelas masih adanya siswa yang bermain dan kurang memerhatikan guru yang tengah menjelaskan. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan sebuah model pembelajaran yang dalam tahap pembelajarannya terdapat sebuah permainan agar peserta didik tidak merasa bosan dan dapat membuat siswa menjadi semangat dalam mengikuti pebelajaran. Permainan yang dimaksud permainan tradisional nobangan. Permainan tradisional ini merupakan budaya masyarakat suku kaili yang berada di Palu maka harus dilestarikan untuk mewujudkan nilai kreatif siswa yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, keindahan, imajinasi, mandiri dan dapat membuat sebuah gagasan.

2. Pengumpulan Data

Tahap kedua dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan melakukan pengumpulan data yang *up to date*. Pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap yaitu studi lapangan dan studi literasi. Tahap studi lapangan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Inpres Perumnas, Kecamatan Palu Barat, Kota Palu provinsi Sulawesi Tengah. Dalam tahap ini peneliti menemukan bahwa belum ditemukannya model pembelajaran berbasis kebudayaan dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti mendesain model pembelajaran Nobangan. Adapun langkah-langkah model pembelajaran nobangan yang telah didesain yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Pemrosesan Informasi

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar yang heterogen.
- 2) Guru membagikan LKPD dan menjelaskan cara pegisiannya pada siswa.

- b. Tahap Penguatan
    - 1) Guru membagikan kertas warna-warni kepada siswa untuk menjawab dan membuat pertanyaan tentang materi pembelajaran menurut teks yang telah mereka baca.
    - 2) Siswa dalam kelompok ditugaskan untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan dalam kertas warna-warni tersebut
    - 3) Guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan dalam kertas warna-warni.
    - 4) Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk membacakan jawabannya masing-masing
    - 5) Guru memberikan penguatan dan menjelaskan kepada siswa materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran (gambar dan teks bacaan).
  - c. Tahap Permainan
    - 1) Guru menjelaskan aturan permainan nobangan dan papan skor permainan nobangan pada siswa.
    - 2) Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang permainan Nobangan dan bertanya apabila belum memahaminya
    - 3) Guru bersama siswa menyiapkan kemiri sebagai pataba dan pota dan menggambar lingkaran dan garis batas awal yang digunakan dalam permainan nobangan.
    - 4) Guru membimbing siswa melaksanakan permainan nobangan dimulai dari tahap pengundian yaitu pemain yang memenangkan suten akan memulai permainan terlebih dahulu.
    - 5) Siswa dalam kelompok yang patabanya berhasil mengenai pota atau pota keluar dari lingkaran akan diberikan kartu pertanyaan terkait materi yang telah diberikan guru.
    - 6) Siswa dalam kelompok berdiskusi dengan temannya dan menjawab kartu pertanyaan dari guru
    - 7) Guru menambahkan skor pada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dan mengurangi skor pada kelompok yang salah dalam menjawab pertanyaan.
    - 8) Siswa bersama guru menghitung skor permainan nobangan kemudian guru memberikan reward kepada kelompok siswa yang menjadi pemenang.
4. Validasi Desain
- Sebelum produk diuji cobakan dalam kelompok kecil/terbatas. Produk harus mempunyai status yang valid atau sangat valid. Kegiatan validasi bertujuan untuk menilai dan menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Hasil validasi terdiri dari validasi silabus, Validasi RPP, dan Validasi buku panduan model pembelajaran nobangan.
- a. Validasi Silabus
 

Proses validasi silabus dalam pengembangan model pembelajaran Nobangan dilaksanakan oleh dua ahli model pembelajaran Nobangan. Kemudian dari hasil penilaian kedua validator dirata-ratakan sehingga memperoleh nilai validasi sebanyak 3,62 termasuk dalam kriteria “sangat valid”.
  - b. Validasi RPP
 

Proses validasi RPP dalam mengembangkan model pembelajaran Nobangan dilaksanakan oleh dua ahli model pembelajaran Nobangan. Hasil validasi RPP oleh kedua ahli model pembelajaran di rata-ratakan sehingga memperoleh nilai validasi 3,69 termasuk dalam kriteria “sangat valid”.
  - c. Validasi buku panduan model pembelajaran Nobangan
 

Proses validasi dalam mengembangkan model pembelajaran Nobangan dilaksanakan oleh dua ahli model pembelajaran Nobangan. Hasil validasi panduan model pembelajaran Nobangan di rata-ratakan sehingga memperoleh nilai validasi 3,67 termasuk dalam kriteria “sangat valid”.

#### 5. Revisi Desain

Revisi desain adalah tahap dimana peneliti melakukan perbaikan desain berdasarkan masukan dari ahli model pembelajaran. Hal ini dilaksanakan untuk membuat model pembelajaran Nobangan menjadi model pembelajaran berbasis budaya yang baik. Walaupun hasil validasi setiap indikator menunjukkan nilai sangat valid, tetapi ada beberapa perbaikan yang dilakukan berdasarkan komentar dari para ahli. Contoh komentar yang memerlukan perbaikan yaitu “Pada tabel silabus harus disajikan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan lain-lain”.

#### 6. Uji Coba Produk

Setelah model pembelajaran Nobangan dinyatakan valid oleh ahli model pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji coba dalam kelompok kecil atau terbatas. Subjek dalam uji coba adalah siswa kelas 5 SD Inpres Perumnas Palu Kecamatan Palu Barat . Tujuan dilakukannya uji coba ini untuk menguji tingkat kepraktisan model pembelajaran Nobangan dalam pembelajaran di kelas. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan model pembelajaran Nobangan peneliti menggunakan instrument berupa angket respon siswa, respon guru dan lembar pengamatan nilai kreatif siswa. Hasil penilaian kepraktisan guru dari dua kali pembelajaran dengan model pembelajaran Nobangan yang di rata-ratakan memperoleh nilai respon guru sebanyak 3,53 termasuk dalam kriteria “sangat praktis”. Hasil penelitian kepraktisan respon siswa setelah di rata-ratakan memperoleh nilai sebanyak 3,67 termasuk dalam kriteria “sangat praktis”. Hasil penilaian kepraktisan pengamat tentang nilai kreatif selama dua kali pembelajaran dengan model pembelajaran Nobangan yang di rata-ratakan memperoleh nilai sebanyak 3,24 termasuk dalam kriteria “praktis”.

#### 7. Revisi Produk

Pada tahap ketujuh ini peneliti melakukan revisi produk dengan melakukan pengeditan buku panduan model pembelajaran Nobangan. Peneliti membaca buku panduan dan memperbaiki kesalahan penyetikan dalam buku panduan tersebut.

### Diskusi

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 dalam (Trianto, 2010) mengemukakan bahwa model pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria: Sahih (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.

Model pembelajaran Nobangan sebagai model pembelajaran berbasis kebudayaan dikembangkan untuk mewujudkan nilai kreatif. Dari hasil penelitian ini nilai kreatif siswa dapat dilihat saat siswa melakukan permainan Nobangan pada tahap pelemparan Potaa, dimana setiap siswa memiliki cara melempar yang berbeda-beda agar dapat mengenai kemiri yang berada di dalam lingkaran dan dapat dilihat dari rasa ingin tahu siswa terhadap suatu hal, sering mengajukan pertanyaan dan mudah memahami penjelasan dari guru. Hal ini sesuai dengan penelitian Aljauharie Tantowie (2014) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras dan Rasa Ingin Tahu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran BN-UMK secara umum efektif untuk meningkatkan pencapaian kompetensi akademik peserta didik, dan efektif untuk meningkatkan karakter kreatif kerja keras peserta didik. (Tantowie,2014).

## KESIMPULAN

Setelah penelitian pengembangan model Pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional suku kaili pada siswa di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan:

1. Proses pengembangan model pembelajaran Nobangan mengadopsi prosedur pengembangan (Sugiyono, 2014). Adapun langkah penelitian ini terdiri dari 7 langkah, yaitu : 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk dan 7) revisi produk. Dalam langkah ke-1, diketahui potensi masalah yaitu siswa SD Inpres Perumnas Palu dalam pembelajaran siswa banyak bermain dan kurang memperhatikan pembelajaran. Langkah ke-2 pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data melalui studi lapangan dan studi literasi. Langkah ke-3 desain produk, peneliti melakukan desain produk dengan menyusun tahap-tahap model pembelajaran, aturan model pembelajaran Nobangan dan langkah-langkah model pembelajaran Nobangan. Langkah ke-4 Validasi desain, peneliti melakukan validasi pada dua orang ahli model pembelajaran untuk memperoleh model pembelajaran Nobangan dengan kriteria valid. Langkah ke-5 Revisi desain, setelah instrumen di validasi dilakukan revisi desain berdasarkan saran dan masukkan dari validator. Langkah ke-6 uji coba produk, dalam langkah ini peneliti melakukan uji coba secara kecil untuk mendapatkan kriteria kepraktisan dari siswa, guru dan pengamat. Selanjutnya langkah ke-7 revisi produk, dalam langkah terakhir ini dilakukan revisi produk berdasarkan lembar kepraktisan siswa, guru dan pengamat.
2. Penelitian pengembangan model pembelajaran Nobangan mendapatkan kriteria validasi oleh dua ahli model pembelajaran dengan nilai, yaitu sebagai berikut: validasi silabus memperoleh nilai sebanyak 3,62 dengan kriteria “sangat valid”, validasi RPP memperoleh nilai sebanyak 3,69 dengan kriteria “sangat valid” dan validasi buku panduan model pembelajaran Nobangan memperoleh nilai sebanyak 3,67 dengan kriteria “sangat valid”. Sedangkan tingkat kepraktisan model pembelajaran Nobangan diperoleh dari hasil penilaian respon siswa, respon guru dan respon pengamat nilai kreatif dalam dua kali pembelajaran yang dijumlah dalam uji coba kelompok kecil/terbatas, yaitu sebagai berikut: respon siswa memperoleh nilai sebesar 3,67 dengan kriteria “sangat praktis”, respon guru memperoleh penilaian sebanyak 3,53 dengan kriteria “sangat praktis” dan respon pengamat memperoleh nilai sebanyak 3,24 dengan kriteria “praktis”.

## 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).
- Aljauharie Tantowie, Tanto. 2014. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras dan Rasa Ingin Tahu”. *Institutional Repository: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Anjaryani, Fina. 2018. “Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Di Sdit Alam Harapan Ummat Purbalingg.” Institut Agama Islam Negeri (Iain).
- Azizah, and Mufidah. 2019. “Pengaruh Permainan Nobangan (Permainan Suku Kaili) Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Yang Terdampak Bencana Gempabumi Dan Likuifaksi Di SD Inpres Perumnas Balaroa Palu”. *Jurnal Dikdas: Universitas Tadulako*.

- Azizah, Sani, N., Aras, N., & 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.
- Elfariza, Diona. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Tadir Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hayatinnopus, & Permatasari, I. (2019). Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, Tahun 28(1), 50–54..
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Makmur, Agung. 2015. "Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Smp N 10 Padangsidempuan". *Jurnal EduTech* 1.
- 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 Hitung bentuk Aljabar Di Kelas VIIB SMP Negeri 4 Jember Tahun Ajaran 2012/2. *Pancaran*, 2(1), 209–216.
- Nuralam. 2015. "Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Karya Berharga Dalam Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas Viii Mts. Pesantren Pondok Madinah Makassar." Uin Alauddin Makassar.
- Permatasari, Istinur. 2016. "Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 Dalam Memainkan Alat Olahraga Bola Kasti Dan Simpai". *Jurnal Student: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media..