

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA LONTARA BUGIS
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *MA'DENDE* SISWA SEKOLAH
DASAR KELAS IV MIS AL-WASI KURI CADDI DI KABUPATEN MAROS**



MUH. ZAENAL

F021201040

DEPARTEMEN SASTRA DAERAH BUGIS MAKASSAR

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024



Optimized using
trial version
www.balesio.com

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA LONTARA BUGIS
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *MA'DENDE* SISWA SEKOLAH
DASAR KELAS IV MIS AL-WASI KURI CADDI DI KABUPATEN MAROS**

**MUH. ZAENAL
F021201040**



**DEPARTEMEN SASTRA DAERAH BUGIS MAKASSAR
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA LONTARA BUGIS
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *MA'DENDE* SISWA SEKOLAH
DASAR KELAS IV MIS AL-WASI KURI CADDI DI KABUPATEN MAROS**

MUH. ZAENAL
F021201040

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Program Studi Sastra Daerah

Pada

**DEPARTEMEN SASTRA DAERAH BUGIS MAKASSAR
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**



SKRIPSI**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA LONTARA
BUGIS MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL MA'DENDE SISWA
SEKOLAH DASAR KELAS IV MIS AL-WASI KURI CADDI DI
KABUPATEN MAROS**

Disusun dan diajukan oleh:

MUH. ZAENAL

Nomor Pokok: F021201040

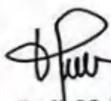
Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal

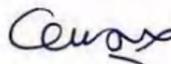
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

**Menyetujui
Komisi Pembimbing**

Konsultan I

**Dr. Dafirah M. Hum**
NIP 196508031991122001

Konsultan II

**Dr. Firman Saleh, S.S., S.Pd., M. Hum.**
NIP 198701032020121007Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin**in Duli, M.A.**
61991031010Ketua Departemen Sastra Daerah
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin**Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum.**
NIP 196512311989032002

SURAT PERSETUJUAN

Sesuai dengan Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor :, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Lontara Bugis Melalui Permainan Tradisional Ma’dende Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Mis Al-Wasi Kuri Caddi di Kabupaten Maros”** untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, Agustus 2024

Konsultan I

Dr. Dafirah, M. Hum.
NIP 196508031991122001

Konsultan II

Dr. Firman Saleh, S.S., S.Pd., Hum.
NIP 198701032020121007

Disetujui untuk diteruskan Kepada Panitia
Ujian Skripsi,
u.b. Dekan
Ketua Departemen Sastra Daerah

Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum.
NIP 196512311989032002

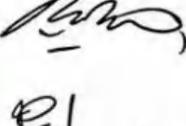
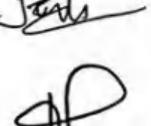


**UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Pada hari ini tanggal 5 Agustus 2024, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Lontara Bugis Melalui Permainan Tradisional Ma'dende Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Mis Al-Wasi Kuri Caddi di Kabupaten Maros”** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, Agustus 2024

Panitia Ujian Skripsi:

1. Ketua : Dr. Dafirah, M. Hum. ()
2. Sekretaris : Dr. Firman Saleh, S.S., S.Pd., M.Hum. ()
3. Penguji I : Prof.Dr. Muhlis Hadrawi, M.Hum. ()
4. Penguji II : Pammuda, S.S., M.Si. ()
5. Konsultan I : Dr. Dafirah, M. Hum. ()
6. Konsultan II: Dr. Firman Saleh, S.S., S. Pd., M.Hum. ()



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muh. Zaenal

Nim : F021201040

Program Studi : Sastra Daerah

Saya menyatakan dengan sebenar-sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan plagiasi tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat buktikan bahwa sebahagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 5 Agustus 2024

Yang Menyatakan,


Muh. Zaenal



KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya yang memberikan keberkahan, sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul "Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Lontara Bugis Melalui Permainan Tradisional *Ma'dende* Siswa Sekolah Dasar Kelas IV MIS Al-Wasi Kuri Caddi di Kabupaten Maros." Keberhasilan ini merupakan bagian dari rahmat-Nya dan penulis merasa terhormat telah diberikan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai teladan dan junjungan kita, beserta keluarga, sahabat, dan semua yang senantiasa istiqamah mengikuti jalan dakwahnya hingga akhir zaman. Semua kesuksesan yang penulis capai merupakan hasil dari rahmat Allah dan dukungan dari orang-orang terdekat, keluarga, teman-teman, dan dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi selama proses penulisan skripsi.

Skripsi ini menjadi bukti komitmen penulis dalam menggali dan menyampaikan pengetahuan, khususnya terkait upaya peningkatan kemampuan membaca aksara lontara Bugis melalui permainan tradisional *ma'dende*. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Semoga skripsi ini juga dapat memberikan inspirasi bagi penelitian selanjutnya dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya lokal di Kabupaten Maros dan wilayah sekitarnya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta dalam mendukung dan memotivasi penulis selama perjalanan penulisan skripsi ini.

Selesainya skripsi ini adalah sebuah capaian yang tak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi besar dalam perjalanan penulisan ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ayahanda tercinta, **Mappangile**, dan Ibunda tercinta, **Sitti Isa**. Keduanya telah berusaha dan bekerja keras demi pendidikan penulis selama ini, memberikan doa, bimbingan, limpahan kasih sayang, dan dukungan tanpa henti. Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini juga merupakan hasil dari semangat dan dedikasi mereka. Penulis ucapkan terima kasih kepada sodara kandung penulis yakni, Esa dan Rasti atas segala bentuk bantuan dan dukungan secara moril dan materil.

Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis juga sampaikan terima kasih bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan skripsi ini sehingga selesai. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc, selaku rektor Universitas Hasanuddin;



li, M.A selaku Dekan beserta Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas
/ersitas Hasanuddin;
waty, M.Hum., selaku Ketua dan Pammuda, S.S., M.Si selaku
temen Sastra Daerah;

4. Dr. Dafirah Asad, M.Hum selaku pembimbing I dan Dr. Firman Saleh, S.S., S. Pd., M. Hum, selaku pembimbing II yang tak henti-hentinya membimbing penulis dengan ilmunya, mencurahkan segenap pikiran, waktu dan tenaganya selama penulisan skripsi ini;
5. Bapak dan ibu dosen, atas segala bekal ilmu yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Hasanuddin khususnya dosen-dosen Fakultas Ilmu Budaya;
6. Almarhum Suardi Ismail, S.E dan Ibu Hadijah B, S. S. selaku staf Departemen Sastra Daerah dan seluruh staf serta pegawai dalam lingkup Fakultas Ilmu Budaya yang telah membantu dalam memberikan pelayanan yang berguna dalam kelancaran administrasi;
7. Ayahanda H. Ahmad, S. Pd., M. Pd. dan Ibunda Dra. Hj. Nurjannah, M. Pd. sebagai orang tua kedua yang memberikan tempat tinggal selama di Makassar dan selalu mendoakan, membimbing penulis. Terima kasih banyak atas segala perhatian, kasih sayang, nasehat dan bantuannya;
8. Terima kasih kepada sahabatku tercinta yang senantiasa kebersamaai dalam proses apapun sampai ke tahap penulisan skripsi saat ini dan insyaallah seterusnya, sahabatku Muhammad Ikhsan Larigau, Dedi, Muh. Ashar terimakasih untuk segala dukungan dan cinta serta kasih sayangnya. yang selalu setia menjalin kebersamaan dalam suka dan duka. Memberikan motivasi pada saat penulis merasa jenuh;
9. Teruntuk teman seperjuangan penulis Justi Nurliani, Risdamayanti, Nurmainna Citra Agustina, Jihan Azizah Dj. Iskandar, Sandra Trimustika Praharani, Nurfadlillah, Nurul Fadillah dan Sephia. Terima kasih untuk cinta, kasih sayang, serta pengalaman yang kalian torehkan selama proses perkuliahan;
10. Terima kasih kepada seniorku tercinta, Alfandi Idris, S. Sos., Rahmiah. R, S. S., Nurul Andini, S. S., dan Nurjayanti, S. S. yang tidak henti-hentinya mengingatkan dan menyemangati penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini;
11. Ade Putra, Anugrahwaty Sari Tangibali, Leony Ayudya Tangibali, Defina Damayanti, S. Si., Tony Himawan, Ahmad Dirgha Arif Anindra, S. Kel., Asyrafullah Sirmannur, Ikbal P., Muh. Fikri Al Qautzar, Yandika Putra, Dwi Ananda Febrian, Linda, S. Pi., Wiwi Pujiati, S.P., LO PMM 4 Terimakasih banyak telah memberikan semangat dan banyak dukungan kepada penulis dalam proses perkuliahan hingga menuju penelitian dan penulisan skripsi;
12. Terima kasih untuk saudara seangkatan penulis PARELA Sastra Daerah 2020 teman seperjuangan selama bangku kuliah;
13. Seluruh keluarga besar IMSAD FIB-UH yang telah memberikan ruang kepada penulis untuk mendapatkan tempat sebagai anggota keluarga, serta pengalaman



IN UNHAS GEL.109 Inovasi Pengembangan Kawasan Kabupaten
g telah memberikan pengalaman berharga dan tak terlupakan
<KN;

15. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis selama menjalani pendidikan dibangku perkuliahan.

Kepada Allah SWT jualah penulis meminta dan memohon, semoga jasa-jasa baik semua pihak akan dibalas dengan pahala yang berlimpah. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak agar skripsi ini dapat lebih mencapai hasil yang lebih sempurna.

Akhir kata, semoga bantuan dan jerih payah seluruh pihak dapat terbalas dan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Sehingga skripsi ini dapat menjadi tambahan referensi, informasi bagi para akademisi maupun praktisi dalam bidang Pendidikan dan Pembelajaran.

Makassar, 5 Agustus 2024

Muh. Zaenal



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERSETUJUAN	iv
PANITIA UJIAN SKRIPSI	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat teoretis	5
2. Manfaat praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori	6
1. Role Play	6
B. Penelitian Relevan.....	8
C. Kerangka Pikir	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
A. Jenis Penelitian.....	13
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	13
1. Lokasi Penelitian	13
2. Waktu Penelitian	14
C. Sumber Data.....	14
D. Metode Pengumpulan Data.....	14
E. Metode Analisis Data.....	16
I PEMBAHASAN.....	18
.....	18
aksanaan <i>Role Play Ma'dende</i>	19
1.....	21



1. Cara Permainan Tradisional <i>Ma'dende</i> Diterapkan Sebagai Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Lontara	21
2. Capaian Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah Bugis dengan Permainan Tradisional <i>Ma'dende</i> Pada Anak-anak di Sekolah Dasar MIS Al-Wasi Kuri Caddi Kabupaten Maros	29
BAB V PENUTUP	37
A. Simpulan	37
B. Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	42



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Presentase Pelaksanaan Kelas Lontara <i>Journey</i>	30
Tabel 2. Presentase Pelaksanaan Kelas Lontara <i>Explorer</i>	31
Tabel 3. Presentase Pelaksanaan Kelas Lontara <i>Mistry</i>	33
Tabel 4. Presentase Antusias Siswa	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan <i>Ma'dende</i>	18
Gambar 2. Penyusunan Konsep Permainan <i>Ma'dende</i>	22
Gambar 3. Merancang Permainan <i>Ma'dende</i>	23
Gambar 4. Sosialisasi Permainan <i>Ma'dende</i> Bagi Tenaga Pendidik	24
Gambar 5. Pelaksanaan Penelitian.....	25
Gambar 6. Pelaksanaan Kelas Lontara <i>Journey</i>	26
Gambar 7. Pelaksanaan Kelas Lontara <i>Explorer</i>	27
Gambar 8. Pelaksanaan Kelas Lontara <i>Explorer</i>	27
Gambar 9. Pelaksanaan Kelas Lontara <i>Mistery</i>	28
Gambar 10. Siswa Antusias dalam Mengikuti kegiatan.....	35



ABSTRAK

Muh. Zaenal, 2024. Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Lontara Bugis Melalui Permainan Tradisional *Ma'dende* Siswa Sekolah Dasar Kelas IV MIS Al-Wasi Kuri Caddi di Kabupaten Maros (Dibimbing oleh Dafirah dan Firman Saleh).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metode dan peningkatan kemampuan membaca aksara lontara melalui permainan tradisional *ma'dende* dalam meningkatkan kemampuan membaca aksara Lontara Bugis pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Mis Al-Wasi Kuri Caddi, Kabupaten Maros. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* yang menghasilkan analisis secara deskriptif. Pengumpulan data yang dilakukan melalui penelitian lapangan dan studi pustaka. Data dikumpulkan melalui tes membaca aksara Lontara Bugis sebelum dan setelah intervensi, serta observasi terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan permainan dengan pendekatan *role playing* Moreno pada tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama penelitian berlangsung terjadi peningkatan signifikan dalam literasi aksara Lontara siswa. Evaluasi kelas-kelas yang telah dilaksanakan menunjukkan perubahan yang mencolok setelah penerapan permainan *ma'dende*. Sebelum penggunaan permainan tersebut, hanya sekitar 24% siswa yang memiliki pemahaman yang cukup terhadap aksara Lontara. Namun, setelah pengaplikasian permainan tersebut, persentase pemahaman siswa meningkat menjadi sekitar 72%. Selain itu, terdapat peningkatan pemahaman terkait aksara Lontara di setiap kelas yang berbeda. Kelas Lontara *Journey*, Lontara *Explorer*, dan Lontara *Mistery* masing-masing menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap aksara Lontara, dengan jumlah siswa yang mengalami peningkatan mencapai 20 hingga 23 dari total 28 siswa yang mengikuti kelas tersebut. Selain itu, penggunaan permainan *ma'dende* juga mendorong peningkatan antusias siswa, dengan persentase antusiasme yang meningkat dari sekitar 21% menjadi 96%. Hal ini menandakan bahwa program ini berhasil tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Lontara tetapi juga menggugah minat dan antusiasme mereka dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Peningkatan Kemampuan Membaca, Permainan Tradisional.*



ABSTRACT

Muh. Zaenal, 2024. Improving the Reading Ability of Lontara Bugis Script through the Traditional Ma'dende Game for Class IV Elementary School Students at MIS Al-Wasi Kuri Caddi in Maros Regency (Guided by Dafirah and Firman Saleh).

This research aims to describe methods and improve the ability to read the Lontara script through the traditional ma'dende game in improving the ability to read the Lontara Bugis script in class IV students at Mis Al-Wasi Kuri Caddi Elementary School, Maros Regency. The research method used is a mixed method which produces descriptive analysis. Data collection was carried out through field research and literature study. Data was collected through reading tests on the Lontara Bugis script before and after the intervention, as well as observations of student participation in game activities using the Moreno role playing approach in 2024. The results of the research showed that during the research there was a significant increase in students' Lontara script literacy. Evaluation of the classes that have been implemented shows striking changes after the implementation of the ma'dende game. Before the use of this game, only around 24% of students had sufficient understanding of the Lontara script. However, after applying the game, the percentage of students' understanding increased to around 72%. Apart from that, there is an increase in understanding regarding the Lontara script in each different class. The Lontara Journey, Lontara Explorer, and Lontara Mistery classes each showed significant improvements in students' understanding of the Lontara script, with the number of students experiencing an increase reaching 20 to 23 out of a total of 28 students taking the classes. Apart from that, the use of the ma'dende game also encouraged an increase in student enthusiasm, with the percentage of enthusiasm increasing from around 21% to 96%. This indicates that this program has succeeded in not only increasing students' understanding of the Lontara script but also arousing their interest and enthusiasm in learning.

Keywords: Improving Reading Ability, Traditional Games.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan aktivitas yang dimainkan oleh masyarakat dalam berbagai kesempatan dan memiliki nilai budaya serta sosial yang tinggi. Permainan ini biasanya bersifat tradisional dan diwariskan dari generasi ke generasi, sering kali tidak membutuhkan peralatan mahal atau kompleks (Aprilia dkk, 2023: 1280). Biasanya, Permainan tradisional memiliki aturan sederhana yang mudah dipahami oleh semua kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain sebagai sarana hiburan, permainan tradisional juga berfungsi sebagai media pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai moral, kerja sama, strategi, dan ketangkasan. Melalui permainan ini, hubungan sosial antar anggota masyarakat diperkuat, dan identitas budaya daerah dipertahankan (Graciella, 2023:148).

Permainan tradisional hadir sebagai salah satu aktivitas dalam konteks kehidupan sehari-hari masyarakat di suatu daerah. Permainan tradisional dilakukan hampir di semua tempat, seperti di halaman rumah, aula dan lapangan desa (Sari, 2022:5). Misalnya, permainan tradisional seperti congklak dan gasing masih sering ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Congklak, yang dimainkan dengan menggunakan biji-bijian dan papan berlubang, mengajarkan anak-anak tentang perhitungan dan strategi. Sementara itu, permainan gasing, yang memerlukan keterampilan tangan untuk memutar gasing, membantu mengasah ketangkasan dan koordinasi. Kedua permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik, menunjukkan bagaimana permainan tradisional dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif.

Permainan tradisional juga menjadi bagian dari upacara adat atau festival, yang memperlihatkan betapa pentingnya peran permainan ini dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Sebagai contoh, egrang sering dimainkan dalam acara adat (Sujinah dkk, 2018: 19). Dengan menggunakan bambu panjang sebagai alat utama, peserta berlomba untuk berjalan seimbang dan cepat, menggambarkan semangat kerja sama dan kebersamaan. Permainan ini memperlihatkan bagaimana elemen budaya lokal dipertahankan dan dirayakan melalui aktivitas yang menghibur dan penuh semangat.

Permainan tradisional di Indonesia merupakan bagian penting dari warisan budaya yang mencerminkan keanekaragaman dan kekayaan tradisi negara. Sebagai negara kepulauan dengan lebih dari 17.000 pulau, Indonesia memiliki ratusan suku dan budaya yang masing-masing memiliki permainan tradisionalnya sendiri (Ganefi, 2019:88-105). Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mengajarkan nilai-nilai moral, sosial, dan syarakat, terutama anak-anak (Lindawati, 2019:13-24). Melalui l, nilai-nilai seperti kerja sama, ketangkasan, dan strategi diajarkan menyenangkan dan interaktif. Terdapat beberapa permainan



tradisional yang masih eksis hingga saat ini antara lain congklak, gasing, engklek, dan lainnya (Rustan dkk, 2020:181-196).

Congklak menggunakan papan berlubang dan biji-bijian yang dimainkan dengan strategi tertentu untuk memindahkan biji-biji tersebut ke lubang di papan. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajarkan perhitungan, kesabaran, dan strategi kepada pemainnya. Congklak ditemukan di berbagai daerah di Indonesia dan memiliki berbagai nama lokal, mencerminkan keanekaragaman budaya dan adaptasi lokal dari permainan ini (Matulesy dkk, 2022:165-178).

Gasing merupakan permainan tradisional lain yang masih populer di beberapa daerah di Indonesia. Gasing melibatkan pemutaran gasing dengan menggunakan tali atau tangan. Setiap daerah memiliki bentuk dan cara bermain gasing yang berbeda, tetapi tujuan utamanya adalah menjaga gasing tetap berputar selama mungkin. Gasing mengasah ketangkasan dan keterampilan tangan, serta sering kali menjadi ajang kompetisi yang meriah di berbagai festival daerah.

Engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak. Engklek dimainkan dengan melompat-lompat di atas kotak-kotak yang digambar di tanah, biasanya dalam bentuk *grid* atau pola tertentu. Pemain harus melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lain tanpa menginjak garis atau keluar dari kotak. Permainan ini menguji dan mengembangkan keterampilan motorik, keseimbangan, serta koordinasi anak-anak.

Permainan tradisional di berbagai daerah di Indonesia sering kali menjadi bagian dari perayaan dan upacara adat. Misalnya, saat perayaan hari kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus, berbagai lomba permainan tradisional seperti tarik tambang, balap karung, dan panjat pinang diadakan secara meriah. Tarik tambang, yang membutuhkan kekompakan dan kekuatan kelompok, menjadi simbol kerja sama dan persatuan. Balap karung menguji ketangkasan dan kecepatan, sementara panjat pinang mengajarkan pentingnya kerjasama dan strategi (Mulyaningsih dkk, 2023). Melalui permainan-permainan ini, nilai-nilai kebersamaan, kerja keras, dan kegigihan disematkan dalam benak masyarakat, terutama generasi muda.

Permainan tradisional di Sulawesi Selatan adalah bagian penting dari warisan budaya yang kaya dan beragam di wilayah ini. Sulawesi Selatan, dengan beragam suku seperti Bugis, Makassar, dan Toraja memiliki berbagai permainan tradisional yang mencerminkan kekayaan budaya dan nilai-nilai lokal. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mengajarkan nilai-nilai sosial, moral, dan budaya kepada masyarakat, terutama anak-anak. Melalui permainan tradisional, generasi muda dapat belajar tentang kerja sama, ketangkasan, dan strategi sambil tetap terhubung dengan warisan budaya mereka.

Permainan tradisional di Sulawesi Selatan memang sangat beragam dan



Permainan tradisional sebagai budaya bangsa dalam Sulawesi Selatan terbagi menjadi 25 jenis permainan. Menurut permainan tradisional di wilayah Sulawesi Selatan diantaranya ialah: (1) ...; (3) *ma' dende*, (4) *ma' longga*, (5) *mattojang* (6) *mallogo*, (7) ..., (9) *tingko-tingko* (10) *majekka*, (11) *ma' boi*, (12) *mariringgo*, (13)

massempék, (14) *akmemu-memu*, (15) *abbatu samba*, (16) *gallak-gallak*, (17) *aklobang*, (18) *akbambo-bombo*, (19) *Magoli*, (20) *lambasena*, (21) *ma' benteng*, (22) *belkan*, (23) *mappasajang*, (24) *maggulecéng*, dan (25) *maggasing* (Nirwana, 2019: 1934).

Permainan-permainan tersebut masih dimainkan oleh masyarakat Sulawesi Selatan, khususnya anak-anak. Permainan tradisional ini ada karena berdasarkan tradisi dan kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya secara lisan. Beberapa jenis permainan di Sulawesi Selatan bukan hanya sekedar permainan tradisional biasa, akan tetapi ada juga yang merupakan bagian dari upacara adat. Permainan tradisional yang ada di Sulawesi Selatan memiliki nama yang berbeda-beda. Perbedaan nama setiap permainan ini didasarkan atas bahasa, lingkungan geografis dan sistem kemasyarakatan. Permainan tradisional ini pula terdapat juga di daerah-daerah yang ada di Indonesia dengan nama yang berbeda, sehingga menyebabkan penamaan yang berbeda (Mahmud, 2019:65).

Permainan tradisional engklek, yang dalam bahasa Bugis dikenal dengan istilah *ma'dende*, merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang masih dipertahankan hingga kini. Di Desa Nisombalia, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros, permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari mereka.

Ma'dende merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua hingga beberapa orang anak yang biasanya dibagi menjadi 2 kelompok yang saling beradu. Alat yang digunakan dalam permainan *dende* sangatlah mudah untuk di dapatkan yaitu hanya kayu/ranting untuk menggambar pola *dende-dende* dan juga batu keramik yang nantinya akan dilemparkan di setiap pola yang telah di gambar setelah itu barulah permainan dimulai dengan menggunakan satu kaki atau dalam bahasa Bugis dikatakan *makkadendeng*. Terdapat nilai sosial yang menjadi nilai utama dibandingkan permainan modern. Hal ini dibuktikan dengan mereka yang ketika memainkan permainan tersebut selalu melakukan kontak fisik serta interaksi sosial seperti saling mendukung antar sesamaitim.

Permainan *ma'dende* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara lontara Bugis pada siswa sekolah dasar. Meskipun berasal dari konteks yang berbeda. Permainan *ma'dende* dan aksara lontara, dapat diintegrasikan dalam kerangka pendidikan akademik untuk menciptakan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dalam pendidikan, penggunaan permainan sebagai alat bantu belajar telah terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. *Ma'dende* dengan pola kotak-kotaknya yang khas, dapat dimodifikasi sebagai media pengenalan aksara lontara kepada siswa. Misalnya, pada setiap kotak dalam permainan *ma'dende* dapat diberi satu huruf aksara lontara, dan siswa harus menyebutkan atau menulis huruf tersebut saat mereka melompat dari satu kotak ke kotak lainnya.



tidak hanya membuat proses belajar aksara lontara lebih menarik juga membantu memperkuat keterampilan motorik dan kognitif melalui permainan ini, siswa dapat belajar tentang budaya Bugis lama, karena aksara lontara tidak hanya sekedar huruf tetapi juga

sarana untuk memahami warisan sastra dan dokumentasi sejarah masyarakat suku Bugis. Dengan demikian, integrasi permainan *ma'dende* dan aksara lontara dalam kurikulum akademik dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran muatan lokal aksara lontara.

Pembelajaran aksara lontara di sekolah dapat diterapkan melalui metode *Role Play*. Pada metode pembelajaran ini, guru berperan penting dalam menyampaikan pembelajaran dan penguasaan materi terhadap siswa. Metode ini memberikan kesempatan pada siswa untuk menerapkan kerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi siswa dan antar guru dan siswa. Salah satu permainan yang digunakan dalam metode *role play* untuk pembelajaran yaitu permainan *ma'dende*.

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti memperkenalkan inovasi pembelajaran literasi melalui permainan tradisional *ma'dende*. Menurut penelitian Budiarti (2022:141-146), salah satu metode yang tepat dalam menyampaikan pengetahuan tentang literasi adalah melalui permainan tradisional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohayati dan Budiarti (2022: 1715-1724), bahwa permainan tradisional *ma'dende* yang dilakukan pada anak usia dini bisa menjadi metode dalam menstimulasi pengenalan membaca dengan cara yang menyenangkan, sehingga pembelajaran yang didapatkan menjadi lebih efektif. Selain itu, keterlibatan orang-orang sekelilingnya dalam permainan *ma'dende* secara langsung dapat menumbuhkan motivasi anak sehingga mempermudah mereka memahami pesan literasi yang disampaikan dalam permainan tersebut.

Keunikan penelitian ini memadukan antara permainan tradisional dan konsep *role play* dalam pembelajaran bahasa daerah. Hal ini menarik di aplikasikan pada siswa kelas IV di MIS Al-Wasi Kuri Caddi untuk melihat peningkatan kemampuan membaca aksara lontara siswa. Tempat ini dipilih menjadi lokasi penelitian karena masuk dalam daerah ertinggal, Terdepan dan Terluar (3T). Daerah 3T merupakan wilayah yang memiliki kondisi geografis, sosial, ekonomi dan budaya yang kurang berkembang dibandingkan dengan daerah lain dalam skala nasional (Kemendesa, 2014). Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan analisis tentang peningkatan kemampuan membaca aksara lontara Bugis melalui permainan tradisional *ma'dende* siswa sekolah dasar kelas IV Mis Al-Wasi Kuri Caddi di Kabupaten Maros.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat serta antusias siswa dalam mempelajari muatan lokal aksara lontara.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah.
3. Tenaga Pendidik dengan kapasitas dan kompetensi yang kurang dalam pembelajaran muatan lokal aksara lontara.



ah

an ini, fokus utama adalah meningkatkan kemampuan membaca s melalui permainan tradisional *ma'dende* pada siswa Sekolah Kuri Caddi di Kabupaten Maros. Penelitian ini didasari oleh masalah yang telah diuraikan sebelumnya, yang menunjukkan

pentingnya metode yang efektif dan menarik untuk mempelajari aksara lontara Bugis di kalangan siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan permainan tradisional *ma'dende*, diharapkan siswa dapat lebih mudah dan menyenangkan dalam mempelajari aksara ini, sehingga meningkatkan kemampuan membaca mereka secara signifikan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara permainan tradisional *ma'dende* diterapkan sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara lontara pada anak-anak di Sekolah Dasar MIS Al-Wasi Kuri Caddi Kabupaten Maros?
2. Bagaimana peningkatan pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah Bugis dengan menggunakan permainan tradisional *ma'dende* pada anak-anak di Sekolah Dasar MIS Al-Wasi Kuri Caddi Kabupaten Maros?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan cara pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *ma'dende* untuk meningkatkan minat dan pemahaman literasi pada anak-anak.
2. Mendeskripsikan peningkatan pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah Bugis dengan menggunakan permainan tradisional *ma'dende* pada anak-anak di Sekolah Dasar MIS Al-Wasi Kuri Caddi Kabupaten Maros sebagai upaya pemertahanan aksara lontara.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik itu peneliti maupun orang lain. Manfaat penelitian ini terdiri atas manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.
- b. Referensi objek kajian pembelajaran bahasa Daerah Bugis dengan metode yang menarik.
- c. Metode pengajaran yang praktis, kreatif dan inovatif dalam pengajaran bahasa dan pengenalan aksara.

2. Manfaat praktis

- a. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti selanjutnya yang judulnya relevan dengan judul penelitian ini.
- b. Hasil penelitian ini sebagai sumber informasi dan refernasi para pemebaca tetang peningkatan kemampuan membaca aksara Lontara melalui permainan tradisional *ma'dende*.
- c. Guru dan dosen untuk pengembangan pembelajaran bahasa daerah sebagai an karakter siswa dan mahasiswa.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Role Play

Metode pembelajaran adalah cara sistematis dalam bentuk konkrit berupa langkah-langkah untuk mengefektifkan pelaksanaan suatu pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, Metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Yang dimaksud disini bahwa metode merupakan sebuah cara yang digunakan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi ajar kepada siswanya (Prihatini, 2017:172).

Metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan pokok bahasan yang diajarkan. Sedangkan menurut M. Sobri Sutikno menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran tentu adalah tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut. (Aulia dan Armianti, 2019:814). Berdasarkan pengertian dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran adalah kerangka atau pedoman pembelajaran yang tersusun secara sistematis untuk meningkatkan aktivitas belajar mengajar guna membantu tercapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Tahun 1920, Dr. Moreno memperkenalkan konsep “teater eksperimental” untuk membantu setiap orang memahami aspek yang berbeda dari kepribadian mereka sendiri dan orang lain. Tahun 1932 konsep *roleplay* diperkenalkan kepada masyarakat luas, dengan anggapan bahwa orang akan bisa lebih banyak belajar tentang dirinya dan orang lain dalam menyelesaikan masalah sosial daripada hanya membicarakannya saja. Dari konsep dasar *roleplay* yang sederhana kemudian berkembang menjadi permainan modern dan berkembang luas dimasyarakat. Konsep ini kemudian diadopsi oleh teater sebagai media pelatihan calon pemeran. Konsep ini juga diadopsi oleh dunia pendidikan sebagai salah satu metode pembelajaran memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik. (Rahmadani, 2019 : 78)

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, i, dan berbagai strategi pemecah masalah. *Role Playing* adalah elajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan sifik.



Munira (2022 : 12) mengemukakan, *role play* merupakan metode yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Selama ini metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah metode pembelajaran yang konvensional. Metode pembelajaran ini lebih menonjolkan peran guru dibanding peran siswa. Selain itu metode pembelajaran konvensional cenderung berorientasi pada target penguasaan materi. Sehingga metode pembelajaran ini hanya berhasil dalam pengembangan "mengingat" jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Menurut hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli, sebagaimana diungkapkan oleh Mulyasa, menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama menyangkut kehidupan siswa (Mulyasa, 2005: 139).

Metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Pada dimensi pribadi, metode ini berusaha membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui metode ini, para siswa diajak untuk menemukan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotaan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi siswa.

Bermain peran sebagai metode pembelajaran memiliki tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan: pemeranan yang mendalam, analisis dalam diskusi, dan pandangan siswa dalam peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan siswa. Pemeranan yang mendalam memungkinkan siswa untuk benar-benar merasakan dan memahami karakter yang mereka perankan, memungkinkan mereka untuk terlibat secara emosional dan kognitif dalam pembelajaran.

Analisis dalam diskusi memberikan kesempatan bagi siswa untuk merenungkan pengalaman bermain peran, memperdalam pemahaman mereka tentang konteks, motivasi, dan konsekuensi dari tindakan karakter. Terakhir, perbandingan antara peran yang dimainkan dan situasi kehidupan nyata siswa memungkinkan mereka untuk menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman pribadi mereka, memperkaya pemahaman mereka tentang konsep dan konteks yang dipelajari serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan empati. Dengan menyatukan ketiga aspek ini, bermain peran dapat menjadi alat pembelajaran yang kuat dan mendalam bagi siswa.

Role play (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan (*personal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan aman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kognitif, dan mengintegrasikan suatu kejadian. Sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi diri dengan baik berdasarkan pemecahan masalah yang dihadapi sehari-hari.



Penggunaan metode bermain peran atau *role playing* ini memiliki kesamaan dengan penggunaan metode sosiodrama. Metode sosiodrama berasal dari sosio yang artinya masyarakat, dan drama yang artinya keadaan orang atau peristiwa yang dialami orang, sifat dan tingkah lakunya, hubungan seseorang, dengan orang lain dan sebagainya. Bermain peran, (*role playing*) artinya memegang fungsi dan peran dalam melakoni atau memperagakan sesuatu yang telah dipelajari berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sehingga bermain peran (*role playing*) dan sosiodrama dapat dipakai sebagai metode dalam pembelajaran. Metode *role play* diharapkan dapat membantu pembentukan karakter peserta didik melalui peran yang diberikan (Munira, 2022: 12)

Perbandingan penggunaan metode *role playing* dengan metode sosiodrama adalah salah satu metode yang menyajikan bahan pembelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Namun secara umum, yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah sosiodrama akan tetapi dalam pembelajaran yang menerapkan pembelajaran aktif dengan memerankan materi yang dipelajari melalui pendekatan praktek dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seseorang maka, metode yang tepat adalah metode *role playing*.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran informasi yang telah dilakukan terkait dengan objek penelitian ini, ditemukan beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan topik yang sedang diteliti. Berikut merupakan beberapa hasil penelitian yang dapat disebutkan:

Munira pada tahun 2022 melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Metode *Role Play* Dalam Pembelajaran *Hiwar* Pada Peserta Didik Mts Tassbeh Baitul Qur'an Kabupaten Pinrang" Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran *hiwar* di MTs Tassbeh Baitul Qur'an, Kabupaten Pinrang, khususnya di kelas VIII.I. Metode ini melibatkan tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Faktor pendukung meliputi minat peserta didik, ekspresi, pendalaman peran, pendidik, dan buku ajar. Faktor penghambat mencakup kurangnya kepercayaan diri peserta didik, ketidakdisiplinan, gangguan kelas, waktu terbatas, dan kurangnya fasilitas berbahasa Arab. Penelitian ini fokus pada metode pembelajaran *hiwar* menggunakan *Role Play*. Kajian yang dilakukan peneliti berdasarkan penelitian ini yaitu mempunyai kesamaan dalam objek dan mengkaji mengenai metode pembelajaran dengan menggunakan *Role Play*, namun perbedaan peneliti yakni pembelajaran *Hiwar*.

Wahyu Widi Astuti pada tahun 2018 melakukan penelitian dengan judul "Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Melalui Model *d Square*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan baca aksara Jawa menggunakan model pembelajaran *word* kelas IV SD Negeri 1 Manjung. Penelitian ini termasuk jenis



Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif dengan model Kemmis & Mc Taggart. Teknik pengumpulan data menggunakan tes performance yang dilakukan dengan membaca secara lisan dan observasi dengan menggunakan alat pengumpul data berupa lembar observasi dan lembar penilaian kemampuan membaca aksara Jawa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data aktivitas siswa dan guru dianalisis secara deskriptif kualitatif dan hasil tes kemampuan membaca aksara Jawa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan penyajian tabel dan presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan membaca aksara Jawa siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran word square. Peningkatan ketuntasan belajar dari sebelum tindakan 35% dengan nilai rata-rata 60,42 , menjadi 45% dengan nilai rata-rata 69,17 pada siklus pertama, siklus kedua 85% dengan nilai rata-rata 80,83. Persamaan metode penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni untuk peningkatan kemampuan membaca aksara, namun perbedaannya terletak pada metode yang digunakan dimana peneliti menggunakan metode *role play*, sedangkan Wahyu Widi Astuti menggunakan metode *word square*”

Fina Alfionita pada tahun 2019 melakukan dengan penelitian judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Melalui *Game* Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Kartasura 1” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa melalui game untuk siswa kelas III SD Negeri Kartasura 1, menguji kelayakan *game* serta membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis *game*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-DevelopmentImplementation-Evaluation*). Hasil penilaian uji media pada aspek efisiensi, tampilan, teknik, dan software mendapatkan nilai rata-rata tinggi sehingga dari keempat aspek tersebut termasuk kategori sangat layak. Nilai rata-rata sebelum menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis game edukasi cukup, sedangkan setelah menggunakan *game* edukasi nilai siswa menjadi tinggi. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media tergolong cukup sedangkan setelah menggunakan media menjadi tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* ini nilai siswa meningkat.

Dian Cahya Ningrum pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Play*) Untuk Meningkatkan Hasil s V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah” Rumusan ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 nasih rendah karena pembelajaran kurang variatif dan . Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar



siswa melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 25 siswa kelas Vc. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari 48% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, serta peningkatan hasil belajar sebesar 32%. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum dengan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode *Role Play*, namun perbedaannya, pada penelitian Dian Cahya Ningrum hanya penerepan permainan peran (*Role Play*).

Maspuja Yani pada tahun 2018 melakukan penelitian judul Penelitian "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Play* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 8 Aceh Besar" Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode *role play* dalam materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem di kelas V MIN 8 Aceh Besar. Metode penelitian ini menggunakan desain quasi experimental dengan kelompok eksperimen (kelas Va) dan kelompok kontrol (kelas Vc) yang dipilih secara acak. Data aktivitas siswa diukur dengan lembar observasi dan hasil belajar dengan *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 98,86 (kategori sangat tinggi), dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari *pre-test* 57,35 ke *post-test* 84,32. Uji t menunjukkan $t_{hitung} = 7,93$, $d.b = 65$, dan $t_{tabel} = 1,67$, mengindikasikan bahwa metode *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar siswa (H_a diterima). Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Maspuja Yani dengan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode *Role Play*, namun perbedaannya, pada penelitian Maspuja Yani hanya mengambil Metode *Role Play* saja, sedangkan peneliti membahas peningkatan kemampuan membaca aksara dengan menggunakan metode permainan tradisional.

C. Kerangka Pikir

Dalam upaya untuk melestarikan bahasa daerah, terutama Bahasa Bugis, dan menjaga integritas budaya lokalnya, pembelajaran bahasa daerah menjadi esensial. Hal ini mencakup konservasi bahasa daerah, yang bertujuan untuk menjaga keberlangsungan bahasa tradisional; pelestarian bahasa daerah, untuk melindungi akar-akar budaya yang terkandung dalam bahasa tersebut; dan pengembangan kompetensi berbahasa daerah, agar generasi muda dapat berkomunikasi secara efektif dalam bahasa tersebut.



Aksara Lontara, sebagai sistem penulisan tradisional Bahasa Bugis, menjadi fokus utama dalam usaha ini. Aksara Lontara bukan hanya sekadar alat komunikasi, melainkan juga merupakan warisan budaya Bugis yang kaya. Pengenalannya sebagai identitas dan sejarah budaya yang kaya. Pengenalan

akan aksara lontara bukan hanya tentang pembelajaran aksara itu sendiri, melainkan juga menggali pemahaman mendalam tentang identitas budaya Bugis melalui lontara.

Dalam konteks ini, *Role Play ma'dende*, metode Permainan muncul sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa daerah. Metode ini melibatkan simulasi budaya Bugis melalui permainan, yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memicu kreativitas dalam proses belajar. Bermain peran *ma'dende* memberikan siswa pengalaman praktis dalam berbahasa daerah dan merasakan kehidupan sehari-hari di dalam budaya Bugis.

Dengan tujuan penguasaan aksara lontara, komunikasi dalam bahasa daerah, dan pemahaman budaya lokal sebagai capaian pembelajaran, metode permainan ini memungkinkan siswa untuk mencapai kompetensi tersebut secara efektif. Selain itu, "Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Lontara Bugis Melalui Permainan Tradisional *Ma'dende* di Kabupaten Maros" menjadi sangat relevan dalam konteks Kabupaten Maros. Melalui pendekatan inovatif ini, keberlanjutan aksara lontara dapat dipertahankan dan dipromosikan dalam masyarakat, yang sekaligus menjadi sebuah studi kasus yang bermanfaat untuk wilayah tersebut.



BAGAN KERANGKA PIKIR