

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Atikah Rahman¹, Nurhayati Simatupang², Albadi Sinulingga³

¹SMP Negeri 2 Silangkitang, Labuhanbatu Selatan

^{2,3}Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarja, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email : rahmanatikah81@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar di Labuhan Batu Selatan. Perlakuan penelitian dilaksanakan dengan menyesuaikan jadwal atau jam pelajaran sekolah. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan yaitu pada September 2019. Subjek atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan permainan tradisional terhadap kemampuan manipulatif pada anak Sekolah Dasar. Subjek pada kelompok kecil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan yang berjumlah 20 orang, kemudian subjek pada kelompok besar dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B dan IV C MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan yang berjumlah 40 orang. Uji coba kelompok kecil diperoleh bahwa skor empiris diperoleh sebesar 73,99 % (Layak Digunakan) maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan tradisional efektif terhadap gerak manipulatif. Pada revisi ahli di uji coba kelompok kecil adalah 80% (Sangat Layak Digunakan). Walau sudah valid, ahli masih memberikan revisi terkait permainan tradisional untuk perbaikan. Pada uji coba kelompok besar dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 89,25% (Sangat Layak Digunakan). Pada revisi ahli di uji coba kelompok besar adalah 93,33% (Sangat Layak Digunakan). Artinya penelitian ini sudah cukup untuk ketahui kegunaannya permainan tradisional terhadap kemampuan gerak manipulatif pada siswa kelas IV MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan. Hasil uji efektivitas dan efisiensi di atas adalah 95% dalam kategori sangat layak digunakan. Sehingga artinya pengembangan permainan tradisional ini dapat diterapkan nantinya dalam belajar kemampuan gerak dasar manipulative anak SD

Kata kunci : Bermain, Gerak Manipulatif, Permainan Tradisional.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki smartphone. Pengguna smartphone tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan smartphone dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Oleh karenanya smartphone juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan smartphone bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita.

Pengembangan selanjutnya. Sebenarnya smartphone tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam smartphone yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan smartphone. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama smartphone sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Secara umum, yang melatar belakangi penelitian ini adalah menurut Ketua Komnas Perlindungan Anak (Komnas PA) pada tahun 2016, Arist Merdeka Sirait, mengatakan keluhan orangtua terkait dampak game bagi anak tercatat cukup tinggi. Hingga saat ini, ada 150 keluhan orangtua yang diterima Komnas PA. Sepanjang 2015 lalu, ada 111 keluhan yang masuk ke Komnas PA. Ratusan data tersebut bukan data secara nasional. Namun, keluhan

berasal dari orangtua yang tinggal di daerah kota, pinggiran kota maupun daerah. Sebagian besar keluhan berupa kekhawatiran perubahan perilaku anak-anak mereka akibat kecanduan bermain game di smartphone. Perubahan pada anak yang sudah kecanduan dalam bermain game akan sangat berdampak kurang baik dalam proses tumbuh kembang anak, melupakan waktu makan, waktu tidur dan malas melakukan aktifitas belajar, lebih tertarik dengan bermain game atau handphone dibandingkan bersosialisasi, berkumpul, dan bermain dengan teman-teman.

Ki Hajar Dewantoro dalam Iswinarti (2016:56) menegaskan peran bermain sangat penting bagi anak karena dapat mempengaruhi mindset yang berperan dalam perkembangan anak. Mindset terbentuk dari sekumpulan pikiran yang berlangsung secara berulang di berbagai tempat dan waktu, oleh sebab itu pemilihan permainan anak yang sesuai sejak dini sangat penting untuk membentuk kepribadian anak. Hasil penelitian Dra. Iswinarti (2016:114) mengemukakan bahwa permainan tradisional engklek merupakan permainan yang memiliki prosedur dan bentuk yang bervariasi terbanyak, kompleks, dan paling dikenal oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya serta memiliki nilai terapiutik tinggi. Engklek merupakan permainan tradisional yang memiliki bermacam-macam sebutan di berbagai daerah.

Dalam penelitian ini, model permainan yang akan digunakan adalah permainan tradisional yang telah dikembangkan baik peraturan maupun alat yang digunakan. Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan di lapangan saat melakukan observasi awal. Dimana beberapa masalah dalam melakukan aktivitas olahraga permainan tradisional diperoleh hasilnya adalah, 1) permainan engklek sudah jarang dilaksanakan oleh siswa sekolah dasar pada masa sekarang, 2) banyaknya siswa yang kurang memahami ragam permainan tradisional karena di era digital ini, pengaruh global juga berpengaruh terhadap minat anak pada permainan tradisional, 3) pemanfaatan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran yang belum optimal, 4) banyak siswa mulai meninggalkan permainan tradisional, dikarenakan siswa sekarang lebih menyukai permainan yang berbau teknologi dibandingkan dengan permainan yang melibatkan aktifitas fisik. 5) Di samping itu masih banyak siswa yang hanya sekedar mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani tanpa tahu manfaatnya. Padahal dengan mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani secara teratur dan terarah maka akan dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa. Karena tujuan Pendidikan Jasmani di sekolah bagi siswa adalah untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan siswa serta memperbaiki kemampuan dan kemauan belajar siswa. Apabila setiap siswa dalam keadaan bugar atau sehat maka akan mendukung siswa tersebut dalam mengikuti pelajaran di sekolah secara baik. 6) Anak tidak dapat mengembangkan potensi minatnya, ini terlihat dari perilaku anak yang takut untuk melakukan sesuatu yang lebih menantang. Kemudian wawancara terhadap guru bahwa guru mengatakan bahwa pada masa sekarang dampak teknologi berpengaruh pada gerak anak, kalau dahulu di tahun 2000an masih banyak sekali kita jumpai anak-anak di jam istirahat bermain dan berlari, serta asik dengan permainan musiman. Dan kalau masuk jam pembelajaran pendidikan jasmani dengan semangat menyambut. Kalau pada masa sekarang mereka akan mengajukan pertanyaan dulu, main apa pak, apa yang mereka suka pasti dilakukan sementara jika tidak pasti mengeluh. Sehingga terjadi penurunan motivasi belajar pendidikan jasmani.

Wawancara yang dilakukan pada beberapa orang tua bahwa dapat disimpulkan kegiatan anak dalam bergerak pada sekarang sudah menurun karena banyaknya aktivitas belajar tambahan karena dianggap tuntutan belajar pada masa kini. Sehingga sore hari anak baru dirumah dan ketika dirumah lebih memilih nonton atau sekedar bermain handphone atau games.

Anak-anak pada masa usia sekolah dasar harusnya mereka masih bermain bersama teman-temannya untuk hidup bersosialisasi, bermain permainan tradisional disore hari, bermain permainan tradisional di jam istirahat sekolah. Sayangnya pemandangan itu sudah

langka di dapat pada masa era digital ini. Maka guru pendidikan jasmani harus mampu menyeimbangkan perkembangan era digital dengan kebutuhan belajar pendidikan jasmani.

Sesuai dengan hasil seminar pada tanggal 25 september 2016 oleh Suwarsi dalam Puji (2017:318) ada beberapa perilaku anak terkait dengan gadget ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu: a. Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain. b. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya. c. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games. d. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.

Masalah di atas, adalah merupakan satu dampak negatif bagi anak di era digital ini, dimana jelas dan memang sudah tidak asing lagi kita temui dilingkungan kita. Hal ini lah mengapa guru pendidikan jasmani harus bekerja lebih keras untuk mendidik anak-anak keluar dari dampak negatif era digital ini. Kurikulum Pendidikan meliputi enam aspek perkembangan yakni moral dan nilai- nilai agama, sosial- emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik / motorik, dan seni merupakan salah satu bentuk program pendidikan anak usia dini. SD merupakan jenjang pendidikan yang wajib diikuti dan memberikan manfaat bagi penyiapan anak untuk masuk SMP. Pada umumnya pembelajaran di SD untuk aspek perkembangan fisik sudah banyak dilakukan dengan menyesuaikan pada cabang olahraga tertentu. Seyogyanya latihan fisik pada anak usia dini masih harus memperhatikan gerak dasar yang sederhana. Gerak yang sederhana akan membuat anak gampang untuk memahami dan melaksanakan intruksi. Hal ini berkaitan dengan keterampilan gerak pada anak, terutama gerak manipulatif.

Gerak manipulatif menurut Husdarta (2000:23) melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi keterampilan dari gerak manipulatif, yaitu reseptif dan propulsif. Keterampilan reseptif adalah menerima suatu objek seperti menangkap dan keterampilan propulsif memiliki ciri pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang.

Bermain atau bermain-main diwarnai oleh suasana paidia tetapi dalam permainan (game), unsur hiduplah yang menonjol (Agung, 2017:78). Permainan yang formal merupakan interaksi yang kompetitif dan bertujuan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Ia mempunyai titik akhir yang orang mengistilahkan game. Menurut Calhoun (dalam Agung, 2017:78) permainan adalah suatu kegiatan bermain yang mempunyai peraturan yang jelas, tujuan yang khusus, unsur kompetisi serta urutan tindak yang pada hakekatnya terulang setiap kali permainan.

Bermain menurut etimologi merupakan kata kerja sedangkan permainan merupakan kata benda. Bermain dan permainan merupakan dua istilah yang sering dipakai secara bergantian, yang dimana seseorang yang bermain itu melakukan suatu permainan dan permainan merupakan sesuatu yang dimainkan. Anak bermain berarti anak mengerjakan suatu permainan, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang dikenal dalam bermain, dimana dalam buku teori bermain menurut Huizinga adalah bermain dilakukan dengan kesenangan (Matakupan, 1993:1). Bermain merupakan bagian dari kehidupan manusia khususnya bagi anak-anak, karena karakteristik anak anak adalah bermain sepanjang hari. Di seluruh dunia dan di pelosok-pelosok sekalipun anak-anak selalu bermain, mulai dari tingkat kebudayaan primitif sampai pada tingkat kebudayaan yang modern.

Aktivitas bermain pada anak yang dilakukan dengan proses pendidikan jasmani akan sangat penting dalam masa pertumbuhan anak (Matakupan, 1993:6). Terutama dalam melakukan kegiatan bermain dengan rasa senang akan dapat menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan. Dimana seorang anak dapat melakukan aktivitas fisik tersebut dengan bertenaga namun secara alami dan dapat menikmati permainan dengan senang. Gerak dalam bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar, melalui belajar gerak memacu anak untuk berfikir dan

mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana, sehingga bermain merupakan peranan penting dalam perkembangan dan pengetahuan serta perkembangan pengamatan anak.

Pengembangan permainan tradisional dalam penelitian ini diadopsi dari permainan yang ada di *smartphone*. Permainan tradisional ini cukup populer dikalangan anak-anak terutama anak yang duduk di sekolah dasar. Dalam penelitian ini, permainan tradisional yang dimainkan dalam *smartphone* akan diaplikasikan dalam bentuk permainan langsung yang akan dilakukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga tercipta permainan yang menarik perhatian anak. Dengan adanya permasalahan dalam latar belakang tersebut di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan pembelajaran, yang dapat memberikan motivasi belajar serta bermanfaat, menarik dan efektif pada pembelajaran gerak dasar manipulatif serta memberikan kemudahan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Permainan tradisional Terhadap Gerak Dasar Manipulatif Pada Anak Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan permainan tradisional ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R & D) dari *Brog* dan *Gall*. Dalam model ini hanya dipakai sampai delapan tahap yaitu uji kelayakan dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sd Oktober 2019. Kemudian tempat penelitian dilaksanakan di SD MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan. Subjek pada kelompok kecil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan yang berjumlah 20 orang, kemudian subjek pada kelompok besar dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B dan IV C MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan yang berjumlah 40 orang.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan cara data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari hasil pemberian instrumen *melempar* dan *angket evaluasi* yang diisi siswa dan juga ahli.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penyesuaian diri dan manajemen Waktu terhadap tingkat stres mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan tahun 2018 dengan sumbangan 41%. Terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama dari Motivasi berprestasi. Penyesuaian diri dan manajemen waktu terhadap tingkat stres mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan tahun 2018 dengan sumbangan 49%.

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu :

1. Saran penulis untuk Fakultas Ilmu Olahraga agar mensiasati membantu mahasiswa baru FIK UNIMED menyesuaikan diri dengan tuntutan perkuliahan, karena dari hasil penelitian sumbangan motivasi berprestasi paling tinggi dari variabel lain dalam meminimalisir stres sebesar 46%, hasil itu menjadi salah satu yang dibutuhkan agar menjadi lulusan bersaing dipasar dibutuhkan dizaman revolusi industri 4.0 yaitu berkompeten, inovatif dan berkarakter.
2. Untuk menambah sumber referensi terkait hal-hal untuk mengurangi tingkat stres pada mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan.
3. Berdasarkan dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi salah satu pertimbangan dan salah satu acuan pedoman pada diri mahasiswa untuk dapat menghadapi atau menjalani proses perkuliahan yang baik.
4. Mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan harus lebih memperhatikan faktor-faktor yang mampu meminimalisir tingkat stres pada perkuliahannya.
5. Semoga dapat menjadi referensi bagi yang ingin membahas mengenai tingkat stres pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agung Sunarno. 2017. *Filsafat Olahraga*. Medan: LARISPA INDONESIA.

Borg. W. R & Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York : Longman.

Husdarta, H.J.S. 2000. Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta

Iswinarti. 2016. Nilai-nilai problem Solving Permainan Tradisional Engklek. SENASPRO, 1-9.

Matakupan. 1993. Teori Bermain. Jakarta: Depdikbud Proyek Peningkatan Mutu Guru Setara D II dan Bagian Kependudukan.

Puji Asmaul Chusna. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*. Vol 17 No 2 (2017)