



Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Asriansyah¹, Muh Akmal Almy¹

¹Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2018
Disetujui Februari 2018
Dipublikasikan April 2018

Keywords:

Permainan tradisional, Pembelajaran pendidikan jasmani

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional, melestarikan budaya bangsa, dan sebagai materi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4), validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba produk, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Uji coba skala kecil dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 222 Palembang berjumlah 30 siswa, uji coba skala besar di Sekolah Dasar Muhammadiyah 17 Palembang dengan jumlah 30 siswa, dan Sekolah Dasar Islam Terpadu Mus'hab Bin Umair Palembang jumlah 20 siswa, jumlah siswa 80. Penelitian pengembangan ini menghasilkan lima macam permainan tradisional yakni (1) permainan Panting, (2) permainan Lempar Kaleng, (3) permainan Pikak, (4) permainan Cas-casan dan, (5) permainan Yeye. Dari penilaian melalui angket oleh para ahli, praktisi, dan siswa pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, kemudian dianalisa. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data bahwa permainan tradisional yang dikembangkan menunjukkan kemajuan yang signifikan dan dinyatakan sangat baik dan layak, dengan demikian sangat disarankan kepada guru pendidikan jasmani untuk menerapkan permainan tradisional ini pada siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to develop traditional games, preserve the culture of the nation, and as a material in the learning of Physical Education. This research is research and development with steps: 1) the potential and problems, (2) data collection, (3) the design of the product, (4), design validation, (5) design revisions, (6) the trial product, (7) product revisions, (8) product trials, (9) product revisions, (10) mass production. Small-scale trials conducted at State Elementary School 222 Palembang totaling 30 students, large-scale trials in Muhammadiyah Elementary School 17 Palembang with the number of 30 students, and Islamic Primary School Mus'hab Bin Umair Palembang the number of 20 students, the total of of students are 80. Research this development produces five kinds of traditional games that are: (1) the Panting game, (2) the Lempar Kaleng game, (3) the Pikak game, (4) The Cas-casan game and, (5) the yeye game. From assessment by questionnaire by experts, practitioners, students on small-scale trials and large-scale trials, then analyzed. Based on the results of research and data analysis that the traditional games developed show significant progress and declared very good and feasible, so it is advisable to physical education teachers to apply this traditional game to elementary school students.

PENDAHULUAN

Aktivitas bermain dan siswa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, keduanya mempunyai hubungan keterikatan yang sangat erat, dengan demikian aktivitas menjadi karakter manusia (*Homo Ludens*) (Caillois, 2001: 3). Bermain salah satu cara siswa belajar mengekspresikan hasil pemikiran melalui lingkungan sekitar, sehingga siswa akan menemukan berbagai pengalaman salah satunya pengalaman gerak. Dari penelitian Danna (2009: 6) menyebutkan bahwa "*Clinical Report to the American Academic of Pediatrics noted that play is so important to optimal child development that it has been recognized by the United Nation High Commission for Human Rights as a right for every child*". Ini merupakan hasil Laporan Klinis Akademi *Pediatrics* dari Amerika maksud dari pernyataan di atas yakni mencatat bahwa bermain sangat penting untuk perkembangan siswa optimal yang telah diakui oleh Komisi Tertinggi Negara untuk Hak Asasi Manusia sebagai hak bagi setiap siswa. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan hal yang sangat penting bagi siswa karena melalui bermain siswa akan menemukan dan mendapatkan berbagai pengalaman seperti pengalaman gerak, mendapat informasi, serta menambah bahasa. Secara perkembangan siswa Sekolah Dasar berada pada tahap bermain dengan aturan sederhana, salah satunya yakni bermain permainan tradisional.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa permainan tradisional mempunyai masa-masa berjaya, maksudnya yakni masa-masa permainan tradisional masih sering dimainkan

oleh siswa-siswa sekolah dasar yakni diperkirakan pada tahun 2005 kebawah. Umumnya permainan tradisional dimainkan pada saat menjelang sore di halaman kampung. Terlihat jelas siswa-siswa bersimbah keringat dan tawa lepas yang ditimbulkan oleh berbagai macam aktivitas permainan tradisional yang dimainkan. Tidak dapat dipungkiri lambat laun permainan tradisional mulai ditinggalkan disebabkan oleh perkembangan teknologi. Ditinggalkannya permainan tradisional mempunyai banyak faktor diantaranya maraknya jenis-jenis permainan (*game*) digital seperti *game online*, aplikasi *handphone*, PS (*Play Station*), regenerasi permainan tradisional terabaikan, taman bermain yang sudah sempit (pembangunan) khususnya di daerah perkotaan, anggapan masyarakat permainan tradisional yang kuno, dan perasaan gengsi (Asriansyah, 2014: 1806).

Beberapa tahun terakhir secara signifikan di negara-negara telah tumbuh kesadaran terhadap budaya salah satunya adalah di Negara Denmark (*Nordic*). Dalam dunia pendidikan maupun dalam kebijakan budaya, kesehatan dan integrasi, bermain dan permainan telah menjadi perhatian dunia. "*Also inside the Nordic countries themselves, a growing awareness for the significance of play culture has developed during the last years. In the world of education as well as in the policies of culture, health and integration, play and game has become a plus-word*" (Eichberg, 2005: 3). Dalam rangka untuk menjaga dan mempertahankan budaya bangsa (permainan tradisional) penulis merealisasikannya dengan mengadakan penelitian. Hasil penelitian akan di

sosialisasikan ke sekolah melalui pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pelaksanaan permainan tradisional akan lebih efektif, efisien, dan lebih bermakna karena mendapat pengawasan guru Pendidikan Jasmani. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menstimulus kreatifitas dan inovasi guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan pembelajaran gerak dan menambah kajian bidang pendidikan jasmani. Permainan tradisional ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dari minimnya sarana dan prasarana olahraga di sekolah, dari hasil observasi penulis menunjukkan bahwa masih banyak sekolah-sekolah yang belum mempunyai sarana dan prasarana yang cukup.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Keolahragaan Nasional yakni terdapat pada BAB VI Pasal 17 tentang ruang lingkup olahraga yang meliputi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Permainan tradisional dapat mencangkup ketiga ruang lingkup olahraga tersebut. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai olahraga pendidikan karena permainan tradisional dapat mengembangkan aspek psiko-motorik, aspek kognitif dan aspek afektif, sama halnya dengan pendidikan jasmani. Olahraga rekreasi, dengan bermain permainan tradisional dan akibat ditimbulkannya seperti rasa senang, maka dapat dijadikan sebagai penawar dari rutinitas aktivitas belajar siswa, dengan harapan dapat meminimalis rasa jenuh/bosan pada siswa. Olahraga prestasi dalam hal ini sebagai awal pembentukkan untuk menuju olahraga prestasi (calon atlet) karena salah satu manfaat dari aktivitas permainan tradisional siswa akan mempunyai pengalaman-pengalaman gerak bio-

motor seperti kebugaran jasmani, kelincahan, daya tahan, kelentukan, kekuatan, dan keseimbangan.

Berdasarkan hasil observasi dan kajian literatur di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan tradisional sebagai upaya melestarikan kebudayaan bangsa melalui pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

METODE

Jenis Penelitian

Metode dalam penelitian pengembangan permainan tradisional ini termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg & Gall (2007: 589) "*research and development (R and D) is an industry-based development in which the findings of research are used to design new products and prosedures, which then are systematically field-tested, evaluate, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards*"

Rancangan penelitian permainan tradisional ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan langkah-langkah dari (Sugiyono, 2010: 409-426). Langkah-langkah penelitian pengembangan permainan tradisional ini adalah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba produk, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal (Sugiyono, 2010, pp.409-426).

Populasi

Uji coba skala kecil dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 222 Palembang, subyek uji coba skala kecil yakni siswa kelas lima Sekolah Dasar Negeri 222 Palembang dengan jumlah subyek 30 siswa. Uji coba skala besar dilaksanakan di dua Sekolah yakni; (1) Sekolah Dasar Muhammadiyah 17 Palembang kelas lima dengan jumlah 30 siswa; (2) Sekolah Dasar Islam Terpadu Mus'hab Bin Umair Palembang kelas lima dengan jumlah 20 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen digunakan untuk menghasilkan pengembangan yang berkualitas. Instrumen dikatakan valid "shahih" apabila instrumen tersebut dapat dengan benar mengukur apa yang hendak diukur (Widoyoko, 2012: 142). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari beberapa aspek yakni bentuk permainan, kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka. Angket akan disebarkan kepada para ahli, praktisi, dan siswa untuk penilaian terhadap pengembangan permainan yang dikembangkan. Angket-angket tersebut yakni :

- 1) Angket untuk Ahli Pendidikan Jasmani, angket ahli pendidikan Pendidikan jasmani dipergunakan untuk memperoleh data tentang kualitas pengembangan permainan tradisional dilihat dari unsur-unsur pendidikan jasmani.
- 2) Angket untuk Ahli Permainan, angket untuk ahli permainan dipergunakan untuk memperoleh data tentang kesesuaian dan keefektifan mengenai ak-

tivitas fisik terhadap permainan tradisional yang dikembangkan.

- 3) Angket untuk Praktisi Pendidikan Jasmani, angket untuk praktisi pendidikan jasmani dipergunakan untuk memperoleh data tentang kesesuaian dan keefektifan terhadap penerapan permainan tradisional di lapangan.
- 4) Angket untuk Siswa, siswa SD kelas lima dan empat sudah dapat membaca dengan baik, sehingga siswa sudah dapat diminta untuk menilai melalui angket terhadap permainan yang dikembangkan. Angket untuk siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap permainan tradisional yang dikembangkan tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Pemberian angket kepada siswa diberikan setelah siswa melakukan permainan-permainan tradisional di lapangan.
- 5) Angket untuk Ahli Media, angket untuk ahli media dipergunakan untuk memperoleh data tentang hasil audiovisual yang akan dikembangkan ke dalam bentuk CD.

Analisa data

Teknik analisis data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba produk yang akan di analisis dan diklasifikasikan menjadi dua data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian, kritik, serta saran yang dikemukakan oleh ahli, dari beberapa saran

yang diperoleh kemudian akan digunakan untuk keperluan perbaikan dan penyempurnaan pengembangan permainan yang akan dikembangkan dan dihasilkan.

Teknik analisis kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pertanyaan. Jawaban setiap butir instrumen menggunakan skala *Likert* yang bergradasi sangat baik sampai dengan sangat kurang dengan pengembangan 5 pilihan (skala lima). Pemberian nilai dari pertanyaan tersebut yakni pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 s/d 5. Kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif yakni mengetahui nilai maksimal (ideal) = (skor butir maksimal) x (butir pertanyaan) x (jumlah ahli dan praktisi). Nilai minimal = (skor butir minimal) x (butir pertanyaan) x (jumlah ahli dan praktisi). Kelas interval = 5. Jarak kelas interval = nilai maksimal dikurangi nilai maksimal dibagi jumlah kelas interval. Berikut ini adalah tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5. Perhitungan di atas diadaptasi menurut (Widoyoko, 2012: 114-115).

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif dengan Skala 5.

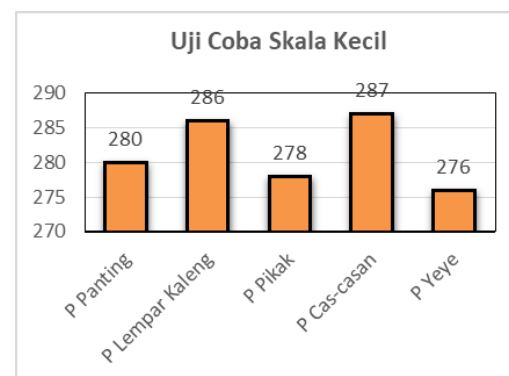
Klasifikasi Data Kuantitatif	Jumlah Skor Penilaian	Klasifikasi Data Kualitatif
5	256 s/d 304	Sangat baik
4	207 s/d 255	Baik
3	158 s/d 206	Cukup
2	109 s/d 157	Kurang
1	60 s/d 108	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 222 Palembang, subyek uji coba skala kecil yakni siswa kelas lima Sekolah Dasar Negeri 222 Palembang dengan jumlah subyek 30 siswa, waktu pelaksanaan hari Sabtu tanggal 22 April 2017, bertempat di lapangan olahraga Sekolah Dasar Negeri 222 Palembang.

Hasil uji coba skala kecil yang dinilai oleh para ahli, praktisi, dan siswa. Penilaian para ahli dari hasil rekaman video di lapangan, praktisi menilai langsung ketika pelaksanaan permainan di lapangan berlangsung, sedangkan angket untuk siswa untuk mengetahui respon. Dari data penilaian para ahli dan praktisi, selanjutnya analisa dari data kuantitatif dikonversikan ke data kualitatif. Berikut adalah hasil uji coba skala kecil.



Gambar 1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

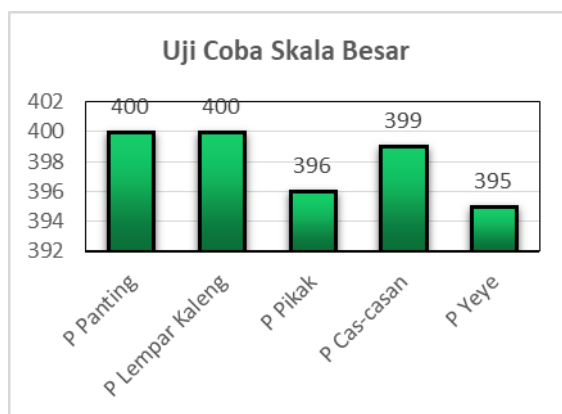
Berdasarkan gambar diagram di atas dapat dijelaskan bahwa, permainan panting memiliki jumlah skor 280 yang berarti berkategori sangat baik, permainan lempar kaleng jumlah skor 286 masuk berkategori sangat baik, permainan pidak jumlah skor 278 berkategori

sangat baik, permainan cas-casan memiliki skor 287 berkategori sangat baik, dan permainan yeye memiliki jumlah skor 276 berkategori sangat baik.

2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilaksanakan di dua Sekolah yakni; (1) Sekolah Dasar Muhammadiyah 17 Palembang kelas lima dengan jumlah 30 siswa; (2) Sekolah Dasar Islam Terpadu Mus'hab Bin Umair Palembang kelas lima dengan jumlah 20 siswa. Penelitian dilaksanakan dua kali pertemuan yakni pada hari Kamis pada tanggal 3 Agustus 2017 di Sekolah Dasar Muhammadiyah 17 Palembang dan hari Rabu pada tanggal 10 Agustus 2017.

Dari data penilaian para ahli, praktisi, selanjutnya analisa dari data kuantitatif dikonversikan ke data kualitatif. Berikut adalah hasil uji coba skala besar dalam bentuk diagram.



Gambar 2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Dari hasil data diagram di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan tradisional secara keseluruhan berkategori "sangat baik", permainan panting memiliki jumlah skor 400, permainan lempar

kaleng jumlah skor 400, permainan pikak jumlah skor 396, permainan cas-casan dengan skor 399, dan permainan yeye memiliki jumlah skor 395, dengan demikian dalam pengembangannya pengembangan permainan tradisional telah mengalami kemajuan dan perbaikan, dan dinyatakan sudah layak untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan lima macam permainan tradisional yakni: (1) permainan panting, (2) permainan lempar kaleng, (3) permainan pikak, (4) permainan cas-casan dan, (5) permainan yeye. Kelima macam permainan tersebut sudah dinyatakan sangat baik dan layak untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari H., et.al. 2009. The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. *Journal*. Vol 19 (No 2), Pp:123-129.
- Asriansyah. (2014). Permainan tradisional dalam dunia kependidikan dan kepelatihan. Makalah disampaikan dalam seminar Peluang dan Tantangan Dunia Pendidikan Dalam Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA), pada tanggal 7 Maret 2015, di Universitas PGRI Palembang.
- Borg, W..R., and Gall, M.D. (2007). *Educational research: an introduction (8th)*. New York & London: Longman.
- Dana., L.M. (2007). The seeds of learning: Young children develop important skills through their gardening activities at a midwestern early education program. *Applied Environmental Education and Communication*, 6(1), 49-66.
- Darst, P. W., Pangrazi, R. P., Sariscsany, M. J., and Brusseau, T. A. (2012). *Dynamic*

physical education for secondary school students (7th ed.). San Francisco, CA: Benjamin Cummings.

- Eichberg, H. 2005. Traditional games: A joker in modern development. Some experiences from Nordic countries and Nordic-African exchange. Paper for the international conference Play the game. Copenhagen: University of Southern Denmark, Centre for Sport, Health and Civil Society, Gerlev.
- Joyce, B., and Weil, M. (2007). Models of teaching. Boston: Pearson Education. Inc.
- Kovacevic, T., and Opic S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students relation and frequency of students socialization in primary education. Journal of Education
- Lumintuarso, R. (2013). Pembinaan multilateral bagi atlet pemula. Yogyakarta: UNY Press.
- Odok, E.A., et.al. (2013). Effects of motor skills and flexibility on psychomotor achievement of secondary school students in physical education in calabar municipality of cross river state, Nigeria. Asian Journal of Education and e-Learning, (ISSN: 2321-2454).
- Payne, V.G., and Issac, L.D. 2012. Human motor development. America: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Rosdiani, D. (2012). Model pembelajaran langsung dalam Pendidikan Jasmani dan kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utama, B. (2010). Bermain dalam pendidikan jasmani. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widoyoko, E.P. (2012). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.