

Implikasi Permainan Tradisional Modifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa Kelas Bawah di SD 190/V Kuala Tungkal

Atri Widowati¹, Grafitte Decheline²

^{1,2} Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepelatihan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi
atri.widowati@unja.ac.id¹, grafiti@unja.ac.id²

ABSTRAK

Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar memberikan tuntutan untuk siswa agar siswa mampu melakukan kembali gerakan dan materi yang telah diberikan kepada siswa. Untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa khususnya pada siswa Kelas Bawah (1,2,3) peneliti ingin memberikan modifikasi permainan yang disesuaikan untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa. Pemberian gerakan motorik yang lebih diperhalus dapat memberikan dampak yang sangat baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan dengan hal tersebut diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan lebih bersemangat dalam berlatih. Hasil dari penelitian ini adalah munculnya modifikasi olahraga dan modifikasi permainan yang dapat di berikan kepada siswa di Kelas Bawah, seperti permainan Hola-Halo, Bentengan, dan Squid Tekong. Berdasarkan dengan penelitian tersebut 72% siswa menyatakan bahwa permainan tersebut merupakan permainan yang menarik dan dapat memberikan mereka keahlian baru untuk konsentrasi, aksi reaksi dan kecepatan dalam bergerak.

Kata kunci: Implikasi Permainan, Tradisional, Motorik, Siswa, Kelas Bawah

Physical Education in Elementary Schools makes demands for students so that students are able to repeat the movements and material that has been given to students. To improve students' motor skills, especially for Lower Class students (1,2,3), the researcher wants to provide game modifications that are adjusted to improve students' motor skills. Providing more refined motor movements can have a very good impact on children's growth and development. Based on this, it is hoped that students will become more active and more enthusiastic in practicing. The result of this study is the emergence of sports modifications and game modifications that can be given to students in the Lower Class, such as Hola-Halo, Bentengan, and Squid Tekong games. Based on this research, 72% of students stated that the game was an interesting game and could give them new skills for concentration, reaction action and speed in moving.

Keywords: Game Implications, Traditional, Motoric, Students, Lower Class

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 22 Juni 2023

Disetujui : 30 Juni 2023

Doi: 10.36232

<https://unimuda.e-journal.id/unimudasportjurnal/index>

PENDAHULUAN

Berbagai permainan tradisional banyak yang dapat dimainkan, namun seiring dengan berjalannya waktu banyak juga permainan yang jarang dimainkan. Karena ke-tradisionalannya permainan dan atau mungkin karena banyak permainan modern lainnya yang lebih menarik. Permainan tradisional membantu kita untuk mengenang kembali masa kecil, namun lebih akan dikemas dengan lebih menarik agar menarik perhatian dan minat siswa untuk memainkan permainan lawas dengan lebih semangat. Dalam pendidikan jasmani, kita diperbolehkan untuk mengubah atau memodifikasi suatu permainan, dengan catatan kita tidak mengubah dan menyalahi teknik dasar yang digunakan. Modifikasi kita lakukan untuk menyesuaikan dengan kondisi dan agar mempermudah dalam penyampaian materi yang dimaksud (Kartika dwi, 2015).

Melalui permainan dapat diciptakan situasi pendidikan dengan adanya interaksi siswa dengan siswa lainnya, interaksi siswa dengan gurunya dalam suasana kegembiraan, saling membantu, saling bersaing secara sehat, yang akhirnya mampu merangsang kreatifitas serta daya nalar siswa hingga perubahan sikap dan perilaku menuju kedewasaan, gerak motorik siswa juga akan semakin terasah dengan banyaknya aktivitas dari yang sederhana hingga kompleks.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah dimainkan sejak dulu. Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Sebagai bagian dari pendidikan, guru sudah semestinya mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional tersebut. Terdapat beberapa macam permainan tradisional mulai dari olah pikir, bernyanyi, dan ketangkasan. Permainan tradisional terbukti sarat dengan makna dan muatan nilai positif untuk membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa (Banu: 2020). Guru sebagai salah satu ujung tombak pendidikan mempunyai peranan dalam budaya. Peran guru dalam mengenalkan budaya dan nilai-nilai karakter di dalamnya menjadi penting. Namun, fakta yang terjadi adalah guru mengalami keterbatasan kreativitas dalam penyesuaian permainan tradisional dan pemahaman yang terbatas terhadap permainan tradisional (Hendra: 2018).

Permainan tradisional selain untuk menunjang pembentukan kondisi fisik juga dapat dilakukan dengan tujuan untuk menghilangkan kejenuhan dan ketegangan yang dialami oleh siswa sehingga siswa akan tetap ceria dan bersemangat dalam berlatih. Berbagai permainan yang sering dilakukan masyarakat terutama anak-anak memungkinkan untuk diberikan pada pelajaran Penjaskeor selama bentuk permainan tersebut mengandung unsur-unsur gerak yang mampu meningkatkannya seperti kecepatan, kelincahan, dan daya tahan.

Permainan tradisional memiliki manfaat yang beragam untuk pengembangan anak (Banu: 2020).

METODE

Siswa di Sekolah Dasar 190/V Kuala Tungkal sebanyak 3 kelas, yakni 30 orang. Partisipan dalam penelitian ini tidak dilakukan pada seluruh siswa, dikarenakan kondisi lapangan yang cukup berbahaya untuk 30 orang sekaligus dalam satu waktu, maka peneliti membatasi peserta dengan 15 orang saja. Penelitian ini menggunakan Random Sampling untuk menunjuk peserta penelitian dikarenakan tempat peneliti yang tidak memungkinkan.

Penelitian dilakukan menggunakan Penelitian Kualitatif dengan metode Survey. Peserta diberikan beberapa Permainan Modifikasi yang di desain untuk mereka kemudian peserta di berikan pertanyaan yang sesuai dengan kegiatan yang telah mereka lakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan jawaban pertanyaan menggunakan wawancara secara langsung yang diberikan kepada siswa, terdapat sebanyak 72% siswa mengemukakan permainan yang diberikan dapat melatih kecepatan, ketepatan, aksi-reaksi dan menarik serta mudah dilakukan sehingga dapat meningkatkan Perkembangan Motorik yang memang diperlukan oleh Siswa di kelas Bawah

Pembahasan

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 190/V Kuala Tungkal yang bertempat di Kecamatan Tungkal Ilir Kabupaten Tanjung Jabung Barat dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2022. Kegiatan ini diikuti oleh siswa Kelas Bawah yaitu kelas 3 sebanyak 15 orang. Kegiatan Penelitian yang berjudul “Sosialisasi Permainan Tradisional Modifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah di SD Negeri 190/V Kuala Tungkal” dilaksanakan di Lapangan SD 190 Kuala Tungkal. Dikarenakan kondisi dan situasi pada saat itu yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan Penelitian, maka kegiatan penelitian tetap dilaksanakan dengan berbagai keterbatasan. Hal seperti Hujan yang belum reda hingga siang hari menyebabkan lapangan becek, dan basah. Siswa yang diintruksikan untuk mengikuti penelitian juga menjadi kurang semangat karena kondisi lapangan yang tidak memungkinkan. Namun dengan segala keterbatasan, kegiatan penelitian yang diberikan tetap dapat menarik perhatian siswa untuk mengikutinya.

Kegiatan Penelitian diawali dengan Pengarahan yang diberikan oleh tim kepada siswa agar siswa mengetahui kegiatan apa yang akan dilakukan. Setelah itu, siswa melakukan pemanasan sebelum memulai kegiatan inti dari penelitian yang diberikan. Permainan yang dimodifikasi diberikan kepada siswa setelah siswa melakukan pemanasan. Permainan Tradisional Modifikasi yang diberikan diantaranya adalah Permainan Hitam Hijau, Dalam permainan ini siswa diminta untuk berkonsentrasi terhadap intruksi yang akan diberikan. Intruksi yang akan diberikan akan terdengar sama untuk kedua tim yang bermain. Tim yang disebutkan namanya harus berlari menjauhi tim lawan, jika tertangkap akan diberikan hukuman yang menarik dari tim lawan.

Permainan Hitam Hijau untuk masyarakat Kota sudah sangat sering kita temui, namun di Desa, permainan ini menjadi lebih menarik karena sifat permainannya yang sederhana, dan dapat dimainkan baik oleh siswa putri maupun siswa putra. Tidak memerlukan alat atau bahan yang mahal, dapat memberikan kebahagiaan untuk anak. Permainan selanjutnya adalah permainan Squid Tekong, permainan ini hampir sama dengan permainan sumputan, namun permainan Squid Tekong dimodifikasi dengan cara mereka tidak sembunyi di tempat yang jauh, melainkan mereka menjadi tidak bergerak/patung sementara jika dilihat oleh penjaga. Jika tidak dilihat oleh penjaga mereka boleh bergerak, dan tugas dari tim yang bermain adalah mereka berusaha merebut tempat si Penjaga dan mengatakan TEKONG. Maka permainan akan berakhir. Permainan Squid Tekong yang diberikan diadaptasi dari permainan yang sedang viral yaitu Squid Game, namun perbedaannya dalam Squid Game, orang terakhir yang dinyatakan sebagai pemenang adalah yang telah melewati garis permainan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan jawaban pertanyaan menggunakan wawancara secara langsung yang diberikan kepada siswa, terdapat sebanyak 72% siswa mengemukakan permainan yang diberikan dapat melatih kecepatan, ketepatan, aksi-reaksi dan menarik serta mudah

dilakukan sehingga dapat meningkatkan Perkembangan Motorik yang memang diperlukan oleh Siswa di kelas Bawah.

DAFTAR PUSTAKA

Banu Setyo Adi, Sudaryanti, Muthmainnah. 2020. Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. Available online: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa> Jurnal Pendidikan Anak, Volume 9 (1), 2020, 33-39

Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.

Hasbi.2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Motorik dengan Modifikasi Permainan Tradisional untuk Sekolah Dasar Kelas Atas*. (Terjemahan oleh Herman Afrian dan Dewi Ratna P.). Makasar: Dapur Buku.

Hendra,. Herman A,. Suryansah. 2018. MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL PERESEAN TINGKAT SEKOLAH DASAR DI SD ISLAM NW TANAH ABROR. *Creating Productive and Upcoming Sport Education Profesional Hmzanwadi University* Vol. 2, No. 1, Juni 2018, Hal. 13-16 e-ISSN 2614-8781

Hurlock, E. (1973). *Adolescent Development, international Student Edition*. Kogakusha: Mc Graw-hill inc

Kartika Dewi. 2015. *Pembelajaran Taktik, Teori dan Konsep: Macam-macam permainan modifikasi*. Diakses di laman <http://kartikadwi95.blogspot.com/2015/03/macam-macam-modifikasi-permainan.html> pada, 20 Februari 2020, pukul 20.00 wib

Megawangi, R. (2003). *Pendidikan karakter untuk membangun masyarakat madani*. IPPK Indonesia Heritage Foundation