



PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *Ekar Mix* DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES

Nora Lita Deritani[✉], Soegiyanto, dan Sulaiman,

Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2014
Disetujui Februari 2014
Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:
Developing;
Traditional Games;
Ekar Mix

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan model permainan tradisional *Ekar Mix* digunakan sebagai panduan: 1) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjasorkes. 2) mengetahui efektivitas permainan tradisional *Ekar Mix*. 3) mengetahui keterterimaan permainan tradisional *Ekar Mix*. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan produk berupa permainan tradisional *Ekar Mix* untuk siswa SD kelas IV dilakukan dengan 6 tahapan. Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman observasi dan kuisioner, teknik analisis data persentase pengujian validitas, reliabilitas menggunakan program SPSS 20. Subjek penelitian adalah siswa SD Negeri 87, dan 89 Palembang kelas IV. Hasil penelitian ini berupa permainan tradisional *Ekar Mix* yang digunakan sebagai media pembelajaran penjasorkes, berdasarkan uji skala besar menunjukkan: 1) reliabilitas untuk 70 siswa sebagai responden yaitu 0,589. 2) reliabilitas untuk 4 guru Penjasorkes sebagai responden yaitu 0,956. Hasil dikatakan reliabel karena r hitung lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikan 5%. 3) Data responden siswa sebagai penguat penilaian dengan indikator kognitif 91,42%, psikomotor 97,5%, afektif 96,25%, 4) kenaikan jumlah denyut nadi laki-laki 69,16% dan kenaikan jumlah denyut nadi perempuan 68,60%. Kesimpulan, pengembangan permainan tradisional *Ekar Mix* untuk pembelajaran Penjasorkes di SD menghasilkan produk efektif meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Disarankan bagi guru Penjasorkes menggunakan permainan tradisional *Ekar Mix* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran penjasorkes.

Abstract

The research was aimed to give traditional games Ekar Mix model that can be used for the teachers: 1) improving the quality of physical education, sport and health learning. 2) Finding out the effectiveness. 3) Finding out the acceptance of traditional games Ekar Mix model. The methodology used research and development. The result was traditional product games Ekar mix as teaching media of physical education, sport and health. Based on the large scale experiment showed: 1) Guttman Split-Half reliability coefficient for 70 respondents was 0.586. 2) Guttman Split-Half Coefficient for 4 teachers of Physical Education, Sport, and Health Subject as the respondent was 0.956. It could be concluded the reliability of teachers respond was reliable since R count was higher than R table with significant level 5%. 3) The questionnaire was used to prove the result of the study showed that indicator cognitive was 91.42%, psychomotor indicator was 97.5%, and effective indicator was 96.25%. 4) The improvement of artery beat of exercise was mean 69.16% when improvement of artery beat of learning was women 68.60%. Conclusion, developing traditional game Ekar Mix for teaching martial art in physical education, sport and health subject at primary of school yield was an effective product. .

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang 50233
Email: pps@unnes.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, olahraga, dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan, pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya. Sekolah Dasar (SD) merupakan dunia anak-anak di mana dunia anak identik dengan bermain melalui permainan, anak mempelajari berbagai keterampilan motorik, keterampilan bersosialisasi, sekaligus memperoleh kesenangan dan hiburan. Anak-anak dan aktivitas bermain merupakan dua subjek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam kegembiraan bermain, berpetualang, dan mengeksplorasi lingkungan, anak-anak juga tengah mengembangkan berbagai jenis kecerdasan dan mempraktikkan beragam keterampilan hidup yang sangat berguna bagi kehidupan mereka kelak (Achroni, 2012:5).

Sebagai mata pelajaran yang menitik beratkan perhatian pada ranah jasmani dan psikomotor, dengan tidak mengabaikan ranah kognitif dan afektif, pelajaran pendidikan jasmani mencakup materi (1) kesadaran akan tubuh dan gerakan, keterampilan motorik dasar, (2) kebugaran jasmani, aktivitas jasmani seperti permainan, gerakan ritmik dan tari, *aquatic* (bila memungkinkan), dan senam, (3) aktivitas pengkoordinasian tubuh, modifikasi permainan dan olahraga, (4) olahraga perorangan, berpasangan, (5) keterampilan hidup mandiri di alam terbuka, dan (6) gaya hidup aktif dan sikap sportif (Syarifudin Dkk., 2011:29).

Permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan dan jarang dimainkan, anak-anak sekarang beralih ke permainan modern atau canggih seperti playstation, video game, dan game online. Beragam permainan tradisional memang mampu menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai kecerdasan kognitif, kecerdasan sosial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan linguistik, kecerdasan spiritual, hingga mengajarkan berbagai nilai positif dan menyehatkan badan (Achroni, 2012:6).

Ekar adalah permainan tradisional yang

ada di daerah Palembang, nama lainnya yaitu kelereng, gundu atau stin. *Ekar* merupakan satu dari berbagai macam permainan tradisional yang ada di daerah Palembang, permainan ini biasanya dimainkan oleh minimal 2 anak. Namun makin banyak anak yang ikut bermain, permainan akan semakin seru selain itu *ekar* sering dimainkan anak-anak di waktu luang, anak-anak senang bermain *Ekar*. Permainan *Ekar* dapat dilakukan di atas tanah, ubin, permukaan beraspal, atau permukaan semen, *Ekar Mix* (campur) adalah permainan *Ekar* dicampur atau digabungkan dengan aktivitas membidik, menyusun potongan *puzzle*, berlari, melompat, dan melempar.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Ekar Mix* yaitu: menciptakan kerjasama dan menghargai karena permainan *Ekar Mix* dimainkan secara kelompok. menurut (Achroni, 2012:92) bermain kelereng bermanfaat antara lain: (1) Memberikan kegembiraan pada anak, (2) Melatih konsentrasi anak, (3) melatih motorik anak, baik motorik halus maupun kasar, (4) Membentuk semangat berkompetisi yang sehat pada anak, (5) Mengembangkan kecerdasan anak dan kemampuan komunikasi anak, (6) Melatih kejujuran anak.

SK (standar Kompetensi) dan KD (kompetensi dasar) pada pembelajaran penjasorkes untuk siswa SD kelas IV terdapat materi permainan tradisional, guru penjasorkes harus memberikan materi permainan tradisional sedangkan fakta yang didapat dari hasil observasi awal dapat dilihat pada Tabel 1.

Palembang khususnya kecamatan SU I terdapat 37 sekolah dasar dengan rincian 3 sekolah dasar yang terakreditasi A yaitu SD Negeri 87 Palembang, SD Negeri 89 Palembang, dan SD Negeri 95 Palembang, 23 sekolah dasar yang terakreditasi B, 9 sekolah dasar yang terakreditasi C, dan 2 sekolah dasar yang belum terakreditasi, data diperoleh dari Diknas Kota Palembang.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru penjasorkes mengenai pelaksanaan permainan tradisional, dari hasil wawancara tersebut bahwa permainan tradisional di 3 sekolah dasar tersebut tidak diberikan dengan alasan. 1) guru penjasorkes menganggap permainan tradisional tidak terlalu penting untuk diberikan,

Tabel 1: Observasi Awal

Nama Sekolah	Pelaksanaan Permainan Tradisional
SD Negeri 87 Palembang	Tidak diberikan
SD Negeri 89 Palembang	Tidak diberikan
SD Negeri 95 Palembang	Tidak diberikan

2) tidak cukup pertemuan untuk memberikan materi permainan tradisional, 3) siswa sudah mengenal dan lebih senang permainan modern, sedangkan dari hasil wawancara dengan siswa bahwa siswa suka dan senang dengan permainan *Ekar* akan tetapi siswa sudah jarang memainkan permainan tradisional, dari beberapa alasan tersebut peneliti ingin memperkenalkan kembali permainan tradisional dan memberikan alternatif permainan tradisional *Ekar Mix* yang telah dimodifikasi untuk menciptakan suasana belajar PAIKEM (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif menyenangkan) dan yang terpenting siswa tidak melupakan permainan tradisional daerah mereka.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa permainan tradisional *Ekar Mix* yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik SD kelas IV. Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2009:9), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran.

Rancangan model pengembangan penelitian ini dilakukan dalam enam tahap. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka prosedur yang digunakan dalam pengembangan model permainan *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar ini meliputi enam tahap yaitu: 1) Pengembangan penelitian deskriptif dan survei, 2) Penyusunan desain produk awal, 3) Validasi produk ahli, 4) Uji coba skala kecil, 5) Uji coba skala besar, 6) Penerapan model

Spesifikasi instrumen terdiri dari tujuan dan kisi-kisi instrument, terdapat 3 aspek dalam penelitian ini yaitu kognitif alat ukur menggunakan kuisisioner berupa soal-soal yang berkaitan dengan permainan *Ekar Mix*, sedangkan afektif dan psikomotor menggunakan rubrik penilaian yang dinilai oleh guru.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penentuan reliabilitas keterterimaan produk siswa untuk penelitian ini maka diperoleh data hasil perhitungan korelasi dari 10 butir soal, koefisien reliabilitasmenggunakan *Guttman Split-Half Coefficient* untuk 70 siswa sebagai responden yaitu 0,589. Dapat disimpulkan hasil reliabilitas untuk

respon siswa dikatakan reliabel karena rhitung lebih besar dari r tabel yaitu 0,235 dengan taraf signifikan 5%. Jumlah soal yang valid yaitu 8 soal, sedangkan yang tidak valid 2 soal (soal 9, 10) dengan rhitung terendah yaitu 0.060. Sesuai kriteria reliabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa data butir soal yang valid mempunyai reliabilitas tinggi.

Berdasarkan penentuan reliabilitas keterterimaan produk guru untuk penelitian ini makadiperoleh data hasil perhitungan korelasi dari 20 butir soal, koefisien reliabilitas menggunakan *Guttman Split-Half Coefficient* untuk 4 guru sebagai responden yaitu 0,956. Dapat disimpulkan hasil reliabilitas untuk respon siswa dikatakan reliabel karena rhitung lebih besar dari r tabel yaitu 0,950 dengan taraf signifikan 5%. Jumlah soal yang valid yaitu 16 soal, sedangkan yang tidak valid 4 soal (soal 17, 18, 19, 20) dengan rhitung terendah yaitu 0.697. Sesuai kriteria reliabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa data butir soal yang valid mempunyai reliabilitas tinggi.

Pangrazi (2000:6) menyatakan bahwa penjasoreks adalah tahapan dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi pada keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, terutama melalui pengalaman gerakan. Hal ini merupakan sebuah program pembelajaran yang memberikan perhatian pada semua domain pembelajaran yaitu: psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2).

Ekar Mix istilah lainya adalah gundu atau kelereng, permainan ini telah dikembangkan dan dimodifikasi peneliti sebagai alternatif untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran penjasorkes, yaitu siswa tidak memperoleh materi permainan tradisional oleh gurunya. Permainan ini diambil dari bahasa yang umum dipakai di Palembang yaitu *Ekar* (gundu, kelereng) di bidik, *Mix (campur)* adalah permainandicampur atau digabungkan dengan aktivitas membidik, menyusun potongan *puzzle*, berlari, melompat, dan melempar. *Ekar Mix* ini diarahkan agar guru penjasorkes memberikan

materi permainan tradisional kepada siswa dan ikut melestarikan permainan daerah yang sekarang ini sudah hampir ditinggalkan anak-anak.

Kelebihan produk *Ekar Mix* pada pembelajaran penjasorkes untuk siswa SD Antara lain: 1) Menyajikan permainan tradisional *Ekar Mix* (menyusun *puzzle*, lari, lempar, dan lompat) yang dikemas secara menarik sehingga siswa sekolah dasar bergerak aktif. 2) Peraturan permainan dan alat-alat yang digunakan di sesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. 3) Permainan tradisional *Ekar Mix* aman dimainkan dan alat-alat yang digunakan relatif murah. 4) Pengembangan permainan tradisional *Ekar Mix* dapat membantu guru Penjasorkes dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya untuk bahan ajar alternatif dan variasi mengajar pada materi permainan tradisional serta untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa peningkatan dalam setiap ranah tujuan pendidikan yaitu aspek psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pemain di bagi menjadi kelompok/tim, satu kelompok/tim terdiri dari 4-5 pemain, banyaknya kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Misi dan tujuan dari permainan tradisional *Ekar mix* adalah menyusun potongan *puzzle*, setiap potongan *puzzle* didapat dengan cara menyelesaikan setiap pos (Membidik, melempar, dan melompat) pemain harus menyelesaikan satu persatu pos. Pada garis start permainan, hanya ada satu pemain sedangkan pemain yang lain berbaris dibelakang pos lompat berhadapan dengan pemain yang berada pada garis start menunggu giliran, adapun prosedur pelaksanaan permainan tradisional *Ekar Mix*, yaitu:

Pos/tugas membidik *Ekar*, jika berhasil memasukkan *Ekar* ke kolom warna, pemain mengambil potongan *puzzle* dan berlari ke pos penyusunan *puzzle* sambil melakukan tos dengan temannya untuk melakukan pos selanjutnya ketentuan jika *ekar* masuk ke kolom warna merah muda pemain mendapatkan 1 potongan *puzzle*, jika *ekar* masuk ke kolom warna kuning pemain mendapatkan 2 potongan *puzzle*, dan jika *ekar* masuk ke kolom warna biru pemain mendapatkan 3 potongan *puzzle*. jika pada pos membidik pemain gagal maka dilanjutkan pemain lainnya dengan pos yang sama (membidik). Pemain yang telah melakukan tugas kembali ke barisan paling belakang untuk menunggu giliran (berlaku untuk setiap pos/tugas).

Pos/tugas melempar bola kasti: melempar dengan cara *overhead*, pemain yang berhasil menjatuhkan cangkir, pemain mengambil potongan *puzzle* dan berlari ke pos penyusunan

puzzle sambil melakukan tos dengan temannya untuk melakukan pos selanjutnya, ketentuan jika 1 cangkir yang jatuh pemain mendapatkan 1 potongan *puzzle*, jika 2 cangkir yang jatuh pemain mendapatkan 2 potongan *puzzle*, jika 3 cangkir yang jatuh pemain mendapatkan 3 potongan *puzzle*.

Pos/tugas lompat jauh: pemain melakukan lompatan dengan 2 kaki mendarat, jika pemain berhasil melompat pada kolom warna, pemain mengambil potongan *puzzle* dan berlari ke pos penyusunan *puzzle* sambil melakukan tos dengan temannya, ketentuan jika pemain berhasil masuk ke kolom warna merah muda, pemain mendapatkan 1 potongan *puzzle*, jika pemain masuk ke kolom berwarna kuning, pemain mendapatkan 2 potongan *puzzle*, dan jika pemain masuk ke kolom warna biru pemain mendapatkan 3 potongan *puzzle*.

Permainan dilakukan secara bergantian setelah melakukan tos dengan temannya.

Bagi pemain yang menunggu giliran bertugas mengambil *Ekar*, bola kasti, dan menyusun kembali cangkir untuk memulai lagi permainan.

Permainan akan berakhir apabila telah ada kelompok/tim yang berhasil mengumpulkan dan menyusun semua potongan-potongan *puzzle*.

Bagi kelompok/tim yang tidak berhasil menyusun potongan-potongan *puzzle*, harus mengambil kartu tugas yang telah dipersiapkan dan mengikuti isi dari kartu tugas tersebut.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan permainan Tradisioanl *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Permainan tradisional *Ekar Mix* merupakan bahan alternatif untuk guru penjasorkes dalam memberikan materi permainan tradisional yang bertujuan agar siswa tidak melupakan permainan tradisional daerah mereka.

Permainan tradisional *Ekar Mix* dalam pembelajaran penjasorkes dapat meningkatkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di 2 SD yaitu keefektifan produk permainan tradisioanl *Ekar Mix* mendapat respon positif siswa dalam pembelajaran penjasorkes sebesar 97,46% sedang respon negative sebesar 2,53%. Jadi kesimpulan keefektifan produk permainan

tradisional *Ekar Mix* dalam kategori sangat baik.

Permainan tradisional *Ekar Mix* dalam pembelajaran penjasorkes dapat dijadikan sebagai bahan alternatif guru dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di 2 SD yaitu hasil pengisian angket respon terhadap guru dianalisis dengan dipersentasekan dan diperoleh bahwa 92,5% guru Penjasorkes memberikan respon positif dan 7,5% memberikan respon negatif berarti guru Penjasorkes yang memberikan respon positif lebih dari 81% maka dapat dikategorikan bahwa respon guru Penjasorkes terhadap pengembangan permainan tradisional *Ekar Mix* sebagai alternatif pembelajaran dalam kategori sangat baik.

Permainan tradisional *Ekar Mix* dalam pembelajaran penjasorkes dapat meningkatkan denyut nadi siswa putri sebesar 68,60% dan siswa putra sebesar 69,16%. jadi kesimpulan keterterimaan siswa terhadap permainan tradisional *Ekar Mix* dalam kategori sangat baik.

Permainan tradisional *Ekar Mix* untuk di SD sebagai produk yang telah dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk bahan ajar guru dan meningkatkan aspek psikomotor, kognitif anafektif siswa dalam proses pembelajaran penjasorkes.

Beberapa saran yang dapat disampaikan dengan penggunaan produk ini:

Bagi guru Penjasorkes dapat menggunakan *Ekar Mix* ini dalam materi pembelajaran permainan tradisional dan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolah.

Permainan tradisional *Ekar Mix* ini dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa SD yang membuat siswa aktif bergerak, maka dari itu alat-alat yang digunakan serta peraturan permainan di sesuaikan dengan kebutuhan siswa SD.

Daftar Pustaka

- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Depdiknas. (2004). *Pengkajian Sport Development Index (SDI)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga dan Lemlit UNESA.
- Pangrazi Robert P. 2004. *Dynamic Physical Education Elementary School Children*. San Fransisco. Benjamin Cummings.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS*. Jakarta: LITERA PERNADA MEDIA GROUP.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem keolahragaan Nasional. Jakarta: Kemenpora RI.