



MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN SUDAMANDA DENGAN PEMANFAATAN LINGKUNGAN PERSAWAHAN

Rullik Desvarintyadi*, Heny Setyawati, Harry Pramono

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima September 2012
Disetujui September 2012
Dipublikasikan November 2012

Keywords:

**Development, Games
Sudamanda Ria Model
Tani, Sudamanda.**

Abstrak

Sudamanda merupakan salah satu alternatif pembelajaran permainan tradisional di sekolah, namun kenyataannya dalam proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Maka perlu adanya modifikasi dalam proses pembelajarannya. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Dari hasil uji coba diperoleh rata-rata hasil analisis produk oleh ahli diperoleh persentase jawaban sebesar 87,17 % dengan kriteria baik (layak). Oleh karena itu dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 83,33% dengan kategori baik (layak). Dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 86,95% dengan kategori baik (layak). Siswa sudah tidak merasa kesulitan dan takut lagi ketika bermain Sudamanda ria tani. Berdasarkan data hasil penelitian, dikaji bahwa permainan sudamandaria tani efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes. Diharapkan bagi guru penjasorkes di sekolah dasar dapat menggunakan model permainan Sudamandaria tani ini.

Abstract

Sudamanda is one alternative to the traditional game of learning in school, but the reality in the learning process has not been implemented optimally. Hence the need for modifications in the learning process. The method of research is developing. From the test results obtained average results obtained by the analysis of the product by a percentage of 87.17% response criteria well (well worth it). It can therefore be used to test small groups. Data results of the questionnaire students in small group trials obtained with an average percentage of 83.33% response by category of good (decent). Student data and test results of the questionnaire obtained a large group with a percentage of 86.95% response by category of good (decent). Students had no difficulty and fear again when playing Sudamanda jolly farmer. Based on the results of the study, assessed the farm fun game sudamanda effective and in accordance with the characteristics of students that can be used in learning penjasorkes. Expected penjasorkes teachers in primary schools can use the model Sudamanda fun game farmer.

Pendahuluan

Permainan Tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksudkan secara tradisi disini, ialah permainan ini telah diwariskan dari yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya. (Sukintaka, 1992: 91)

Semakin tidak populernya permainan tradisional tersebut dikarenakan telah banyak munculnya permainan-permainan yang lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak. Perkembangan permainan moderen seperti: *games online*, *playstations*, *nitendo* dan lain – lain. Permainan moderen dalam aktifitasnya cenderung sedikit, hanya kesenang dan kepuas tetapi dari segi nilai-nilai yang terkandung hanyalah sedikit atau kurang apalagi dalam pengembangan gerak fisiknya sangatlah kurang. Dengan banyaknya permainan elektronik maupun non elektronik yang menyenangkan dan menghibur di pasaran Indonesia, maka sedikit demi sedikit keberadaan dari permainan tradisional semakin tersisihkan.

Pemanfaatan lingkungan yang ada disekolah akan membantu pembelajaran seperti halnya lapangan, perkebunan, serta persawahan. Dimana dalam penelitian ini pemanfaatan lingkungan persawahan memberikan alternatif pembelajaran yang membuat anak senang, gembira, serta menantang. Modifikasi penggunaan pematangsawah yang dikombinasikan dengan permainan sudamanda sehingga bisa dijadikan salah satu alternatif pembelajaran. Pematangsawah mempunyai banyak fungsi untuk pembelajaran penjasorkes karena dapat digunakan pembelajaran keseimbangan, koordinasi, kelincihan dan kekuatan. Pendidikan dengan pemanfaatan lingkungan akan mendekati siswa dimana pembelajaran dapat juga dilakukan diluar kelas yang berdampak adanya pendekatan siswa kepada lingkungan dan memberi pengalaman tersendiri. Seperti lingkungan persawahan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan jasmani, untuk menciptakan model – model, ide – ide dan pengembangan yang lebih inovatif, kreatif dan menarik.

Dari latar belakang tersebut maka rumusan masalahnya “ Model Pengembangan Pembelajaran Permainan Tradisional Sudamanda dengan Pemanfaatan Lingkungan Persawahan pada Siswa Kelas V SD N Poncoruso Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012 ”?. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk pengembangan per-

mainan sudamanda ria tani.

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromaskuler, intelektual, dan sosial (Abdul Kadir Ateng, 1992:2).

Menurut Suherman (2000: 17), Pendidikan jasmani dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu:

Pandangan tradisional, yang menganggap baha manusia terdiri dari 2 komponen yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini berpendapat bahwa pendidikan jasmani hanya mendidik segala sesuatu yang berhubungan dengan jasmani. Dengan kata lain pendidikan jasmani sebagai penyelarar pendidikan dan pelengkap saja

Pandangan modern, menganggap bahwa manusia tidak terdiri atas bagian-bagian tertentu saja. Manusia adalah satu kesatuan dari bagian yang terpadu sehingga pendidikan jasmani sangat penting untuk pengembangan manusia secara utuh dan merupakan pendidikan secara keseluruhan baik jasmani maupun rohani.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar terdapat hal-hal yang harus diperhatikan. Adapun klasifikasi yang diperoleh dari hasil belajar mengajar antara lain :

1) Menurut Bloom yang dikutip Uzer Usman (1995: 34-35) aspek kognitif terdiri atas beberapa bagian yaitu: (1) Ingatan / *recall*, yang mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari teori yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar, (2) Pemahaman, mengacu pada kemampuan memahami makna materi, (3) Penerapan, mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi baru dan menyangkut penggunaan aturan, prinsip.

2) Menurut Krathwohl yang dikutip oleh Uzer Usman (1995: 35-36) aspek afektif terbagi dalam beberapa kategori yaitu : (1) Penerimaan, mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap sesuatu yang akan dicapai. (2) Pemberian respon, dalam hal ini siswa ikut serta secara aktif dan tertarik. (3) Karakterisasi, mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang dan hubungannya dengan kepribadian, sosial, dan emosi.

3) Menurut Dave yang dikutip Uzer Usman (1995: 36-37) aspek psikomotorik terbagi

atas beberapa kategori yaitu: (1) Peniruan, terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan dan memberi respon serupa dengan yang diamati, (2) Manipulasi, menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan melalui latihan.

Permainan tradisional *sudamanda* merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini biasanya dilakukan di halaman rumah dengan menggambar kotak-kotak di tanah atau pelataran yang berlantai semen. Permainan ini dilakukan dengan cara melompat dengan satu kaki dari satu petak/kotak ke petak/kotak yang lain.

Permainan tradisional *sudamanda* termasuk jenis permainan yang terlihat sangat sederhana. Tetapi di dalam permainan ini anak harus memiliki kecermatan serta keseimbangan badan saat melakukan lompatan. Sehingga permainan ini sangat cocok di mainkan oleh siswa kelas atas khususnya siswa kelas V sekolah dasar.

Permainan tradisional *sudamanda* yang diajarkan di Sekolah Dasar Negeri Poncoroso adalah sebagai berikut. Gambarlah petak-petak atau kotak-kotak *Sudamanda* dengan kapur. Lalu lakukan *hom pim pah* atau suit untuk menentukan giliran siapa yang lebih dahulu main. Kemudian pemain harus *engklek* atau melompat dengan satu kaki dan 2 kaki didalam petak-petak atau kotak-kotak *sudamanda* tersebut. Sebelum melompat pemain harus melempar kepingan genting atau *gacoan* terlebih dahulu ke dalam kotak 1, lalu *engklek* melompati kotak 2 dan 3 dengan dua kaki bersama – sama kemudian *engklek* ke kotak 4, 5, 6, dan 7 dengan satu kaki kemudian pada kotak 8 kedua kaki harus menginjak tanah. Kemudian melanjutkan kembali lagi untuk mengambil *gacuk* dengan melompat *engklek* kekotak 4, 2, dan 3 kedua kaki menginjak tanah pada masing – masing kotak kemudian mengambil *gacuk* dikotak 1. Kemudian, pemain harus melempar gentingnya ke kotak 2, lalu kembali *engklek* dan mengambil *gacoannya* dengan melakukan cara seperti tadi . Begitu seterusnya hingga *gacoan* tuntas menempati setiap kotak.

Setelah semua kotak sudah tuntas dilewati kemudian pemain berhak mendapatkan “ sawah ” atau memberikan tanda bintang pada kota yang dipilih dengan cara duduk atau jongkok dengan membelakangi kotak *Sudamanda*. *Gacuk* dilemparkan tanpa melihat kotak *sudamanda* setelah *gacuk* mendarat disalah satu kotak maka kotak tersebut berhak dimilikinya sebagai “ sawah ” atau bintang . Artinya, si pemilik sawah boleh tidak *engklek* di kotak tersebut. Sebaliknya, jika belum berhasil maka melakukan lemparan dengan

membelakangi setelah gilirannya kembali sampai berhasil mendapatkan sawah.

Pemain dinyatakan gugur dan berganti pemain jika :

- 1) Menginjak atau keluar garis kotak.
- 2) Menginjak kotak yang di dalamnya terdapat pecahan genting atau *gacoan*.
- 3) Melempar genting atau *gacoan* keluar dari kotak yang seharusnya.
- 4) Kaki keduanya menginjak tanah pada saat *engklek* atau terjatuh pada saat melakukan *engklek*.
- 5) Menginjak sawah milik pemain lain pada saat melakukan *engklek* dan saat melempar *gacuk*.

Sesuai dengan kompetensi penjas yang diperlukan saat ini yang diperlukan adalah perlunya adanya suatu pengembangan model pembelajaran penjas yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, serta dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi. Di daerah perkotaan permainan tradisional sudah sangat jarang sekali dilakukan. Karena permainan tradisional sudah tertutup dengan permainan jaman sekarang yang lebih modern. Maka dari itu perlu adanya suatu pengembangan permainan tradisional *sudamanda* agar siswa lebih tertarik dan penuh antusias. Sehingga permainan tradisional dapat digemari lagi oleh anak-anak di daerah perkotaan.

Dalam permainan *sudamanda* ria tani dengan pemanfaatan pematang sawah sebagai lingkungan pembelajaran memberikan inovasi serta kolaborasi sehingga siswa juga lebih dekat dengan alam dan memberikan dampak positif bagi siswa.

Permainan tradisional *sudamanda* ria tani dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa, karena dalam permainan ini dibutuhkan aktifitas gerak serta koordinasi tubuh yang baik. Selain itu maksud dari permainan ini adalah melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat untuk menempatkan posisinya sesuai dengan area permainan. Berdasarkan kompetensi penjas saat ini adalah perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjas yang dikembangkan sesuai pada kondisi pada saat ini yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjas tidak merasa bosan dan terbebani.

Metode Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam

pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran.

Langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model permainan *sudamanda ria tani* dengan pemanfaatan lingkungan persawahan adalah sebagai berikut: 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi, 2) Kajian pustaka, 3) Mengembangkan produk awal, 4) Evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, 5) Revisi produk pertama, 6) Uji coba lapangan, 7) Revisi produk akhir, 8) Hasil akhir. (Punaji, 2010:194). Subjek uji coba terdiri atas :

1) Satu evaluasi ahli penjas (Drs. Bambang Priyono, M.Pd), dan dua ahli pembelajaran (Nur Safi'i S.Pd.) dan (Rasidi, S.Pd) adalah guru penjasorkes SD N Poncoruso, Rasidi, S.Pd adalah guru penjasorkes SD Negeri Samban 1 Kecamatan Bawen.

2) Siswa kelas V SD N Poncoruso Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang berjumlah 35 siswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuisioner. Kuisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba lapangan (Siswa). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1987:184).

Hasil Pengembangan

Setelah produk model permainan tradisional *sudamanda ria tani*, divalidasi oleh ahli dan para guru Penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 24 April 2012 produk diujicobakan kepada siswa kelas V SD N Poncoruso Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

Dari hasil uji coba diperoleh rata-rata hasil analisis produk oleh ahli diperoleh persentase jawaban sebesar 87,17 % dengan kriteria baik (layak). Oleh karena itu dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata

jawaban dengan persentase 83,33% dengan kategori baik (layak).

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan *Sudamanda ria tani* diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD N Poncoruso Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang, perlu dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model permainan tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala setelah produk diujicobakan pada skala kecil : 1) Dalam uji kelompok kecil pelaksanaan permainan *sudamanda ria tani*. Peneliti memperhatikan beberapa siswa ada yang masih bingung dengan jalur permainan. Pada lingkaran bambu yang ada dipematang sawah seharusnya melompat dua kaki namun masih ada siswa yang hanya berlari, kemudian pada saat melempar siswa masih banyak yang melempar tidak sesuai dengan lingkaran bambu yang sudah ditentukan. 2) Dalam uji kelompok kecil, siswa masih ada yang berbuat curang. Misalnya siswa melakukan kesalahan dalam gerakan namun masih saja melakukan permainan meskipun tidak sesuai dengan peraturan. 3) Dalam uji kelompok kecil, pada saat pergantian pemain berikutnya siswa bingung dalam memberikan isyarat bendera apakah siswa berikutnya mengantikan apakah ada pelanggaran karena hanya ada 1 bendera sehingga kurang efektif. 4) Dalam uji kelompok kecil, masih ada siswa yang menunggu giliran untuk bermain sehingga kurang efektif.

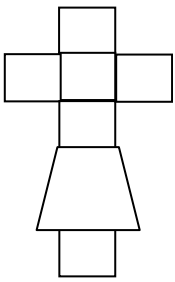
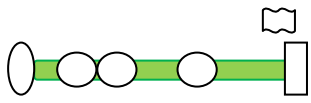
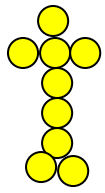
Setelah produk permainan *sudamanda ria tani* direvisi, berdasarkan data uji lapangan didapatkan persentase 86,95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *sudamanda* memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Poncoruso Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang. kemudian uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Poncoruso Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang yang berjumlah 35 siswa. Sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Poncoruso Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang. Setelah melakukan permainan *sudamanda ria tani*, data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 86,95 % dengan kategori baik (layak). Siswa sudah tidak merasa kesulitan dan takut lagi ketika bermain *Sudamanda ria tani*. Hasil tersebut menyimpulkan bahwa model pengembangan permainan *Sudamanda ria tani* dapat diterima oleh siswa kelas V SD N Poncoruso Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang dan menghasilkan produk model pembelajaran yang berupa permai-

nan Sudamanda ria tani.

Dari 10 komponen kondisi fisik yang ada, permainan Sudamanda ria tani dapat meningkatkan kemampuan komponen kondisi fisik antara lain sebagai berikut : kekuatan (*strengs*) : kekuatan kaki (saat berlari), kecepatan (*speed*) : pada saat-merlari menuju lapangan sudamanda denga ber-

lari secepat mungkin. kelincahan (*agiliti*) : pada saat gerakan menghindar engklek pada lingkaran bambu, Koordinasi (*coordination*) : saat berpindah dari masing-masing lingkaran, akurasi : ketepatan pada saat melempar gacuk, keseimbangan (*balance*) ; pada saat melintasi pematang sawah dan pada saat *engklek* dilingkaran bambu.

Tabel 1. Permainan tradisional sudamanda di SD Negeri Poncoruso dengan permainan tradisional sudamanda ria tani

Permainan tradisional sudamanda di SD N Poncoruso	Permainan tradisional sudamanda ria tani	Keterangan
<p>Bentuk lapangan berbentuk :</p> 	<p>Bentuk lapangan : Melintasi pematang sawah dengan bentuk lurus</p>  <p>sudamanda berbentuk orang – orang sawah</p> 	<p>Start melintasi pematang sawah kemudian menuju lingkaran bambu sudamanda.</p>
Pemain secara individu	Pemain secara beregu.	Pada sudamanda ria tani diharapkan pemain saling bekerjasama
Menggunakan 1 gacoon	Menggunakan 1 gacoon yang terbuat dari gelang selang air	Digunakan secara bergantian dalam 1 regu
Ruang gerak lebih luas	Ruang gerak lebih sempit dan menggunakan ruang luas	Ruang sempit (pematang sawah) ruang luas (lapangan sepak bola)
Ukuran kotak 50x50. Trapesium sama kaki tinggi 50 Cm dan sisi sejajar 50 Cm dan 100 Cm	Ukuran lingkaran bambu : diameter 40 Cm dan panjang pematang sawah 15 M.	Menyesuaikan pemain

Kajian Dan Saran

Permainan labu Sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena didalam permainan terdapat aspek kognitif, afektif, psikomotor dan fisik. Berbagai aspek pemahaman tentang permainan, kemampuan melakukan gerakan dan sikap kerjasama dan sportifitas. Adapun saran penelitian in yaitu :

1) Model permainan *sudamanda* ria tani sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran bola kasti untuk siswa sekolah dasar.

2) Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

3) Lingkaran bambu rentang patah dan rusak Lapisan plastik pada bola yang digunakan dalam permainan *sudamanda* ria tani rentan rusak, oleh karena itu guru diharapkan dapat menyediakan beberapa lingkaran bambu sebagai cadangan.

4) Bagi guru penjasorkes di sekolah dasar diharapkan dapat menggunakan model permainan *sudamanda* ria tani di sekolah

Pustaka

- A Husna M. 2009. *100+Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjasokes*. Jakarta : Depdikbud
- Among Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas
- Ateng, Abdul Kadir. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Oktia Woro Kasimi. 1999. *Praktikum dan keterampilan pendidikan kesehatan*. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud.
- Suharsini Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suherman, dan Bahagia. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdiknas
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta : Depdikbud
- Tim Penyusun. 2009. *Panduan Penyusunan Skripsi*. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.