

Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun

Ervin Dwi Rahayu¹, Guntur Firmansyah²
IKIP Budi Utomo Malang
Ervin_dr@yahoo.com¹, gunturpepeng@gmail.com²

Abstrak

Penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk membuat permainan tradisional lompat tali yang menarik, aman dan mudah dimainkan serta diharapkan bisa membantu untuk meningkatkan *kinestetik intelegency* pada anak usia 11-12 tahun. Metode yang digunakan adalah model penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan (R&D) yang ditulis oleh Borg dan Gall. Hasil dari evaluasi ahli diperoleh data ahli pembelajaran 88,3 % dan ahli permainan tradisional 79,2 % sedangkan pada tahapan ujicoba diperoleh data 80,83% pada ujicoba kelompok kecil sedangkan 83,33 % pada uj coba kelompok besar. Kesimpulannya pengembangan permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan *kinestetik intelegency* pada anak usia 1-12 tahun bermanfaat, menarik, mudah, aman, efektif sehingga dapat diartikan dapat digunakan.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Lompat Tali, *Kinestetik Intelegency*

Abstract

Research conducted by researchers aims to make traditional jump rope games that are interesting, safe and easy to play and are expected to help to improve kinesthetic intelligence in children aged 11-12 years. The method used is a development research model that refers to the development model (R & D) written by Borg and Gall. The results of expert evaluation obtained 88.3% expert learning data and 79.2% traditional game experts while at the trial stage 80.83% data were obtained in small group trials while 83.33% in large groups. In conclusion, the development of traditional rope jumping games to improve kinesthetic intelligence in children aged 1-12 years is useful, interesting, easy, safe, effective so that it can be interpreted as usable.

Key Word: Traditional Games, Jump Rope, *Kinesthetic Intelligence*

History

Received 2019-04-23, Revised 2019-05-16, Accepted 2019-07-04

PENDAHULUAN

Era sekarang adalah era dimana semua aktivitas tergantung dengan alat-alat yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berjalan dengan sangat cepat. Kemajuan teknologi sangat membantu kegiatan-kegiatan sehari-hari yang dilakukan banyak orang. Hanya saja tetap dapat kita temukan dampak negatif dari hal itu apalagi tidak hanya orang tua saja yang merasakan dampaknya, aktivitas anak-anak pun juga terganggu. Beberapa dampak yang langsung bisa kita rasakan adalah dampak negatif pada kesehatan karena kemajuan teknologi telah berhasil menemukan banyak alat maupun aplikasi yang membuat banyak orang menjadi malas untuk bergerak. Gerak yang dimaksudkan adalah aktivitas dalam bentuk olahraga ringan seperti jalan, jogging, lompat tali. Dampak berikutnya adalah dengan kecanggihan teknologi yang sudah ada sekarang adalah kurangnya kedekatan dalam berkomunikasi dengan teman dekat yang sudah lama dikenal maupun baru dikenal.

Salah satu teknologi canggih yang paling sering digunakan adalah handphone, kita bisa melihat dimanapun sekarang semua orang lebih fokus dengan handphone yang dipegang daripada memperhatikan sekitarnya. Hal itu menjadikan keakraban dan keramahan yang menjadi ciri khas dari masyarakat Indonesia mulai luntur.

Beberapa penelitian tentang permainan tradisional serta permainan lompat tali yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya (Pathurohman, 2017), (Kurniawan, 2016), (Yulingga Nanda Hanief, 2015), (Nurhayati, 2012; Rahmi Khairani Nasution, 2009).

Berdasarkan masalah yang ada maka penulis berusaha untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan salah satu permainan tradisional yang sering sekali dimainkan oleh anak-anak pedesaan maupun perkotaan karena alat bermain

yang mudah didapat dan cara bermain yang mudah dipelajari. Permainan ini jika dilakukan secara rutin dan benar akan memberikan kebaikan pada tubuh anak-anak yang sedang dalam proses pertumbuhan dan hubungan sosial dengan teman-teman akan menjadi lebih akrab karena tercipta kedekatan ketika bermain bersama. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sedikit pembatas antara kemajuan teknologi dengan ketradisionalitas aktivitas dalam bentuk permainan.

Permainan yang didesain peneliti akan menjadi daya tarik tersendiri untuk anak-anak karena akan didesain dengan menyesuaikan karakteristik yang ada pada mereka. Sebenarnya lompat tali akan menjadi sangat menarik serta menyenangkan dimainkan jika permainan itu dimainkan bersama-sama dengan cara bermain yang tidak menyulitkan siapapun yang ikut bermain.

Menurut Ardiwinata yang dikutip oleh (Ardiyanto & Sukoco, 2014) "olahraga tradisional adalah peninggalan dari leluhur tentang kebudayaan daerah. Syarat yang harus terpenuhi dari olahraga tradisional adalah aspek olahraga dan aspek tradisional berdasarkan tradisi atau kebiasaan masyarakat pada setiap generasi pada suatu daerah maupun bangsa".

Lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu area ke area dimulai dengan melakukan ancang-ancang dalam bentuk lari agar mendapatkan hasil yang jauh dan tinggi dengan cara bertumpu pada salah satu kaki kemudian mendarat dengan kaki yang lainnya menggunakan keseimbangan tubuh menurut Dikti yang dikutip (Pathurohman, 2017).

Menurut Gardner yang dikutip (Riza Efriyanti, 2016) "kecerdasan kinestetik yaitu terdiri dari kemampuan-kemampuan fisik khusus seperti *coordination* (koordinasi), *balance* (keseimbangan), *agility* (ketangkasan), *strength* (kekuatan), *flexibility* (kelenturan) dan *speed* (kecepatan). Kecerdasan kinestetik pada seseorang dapat dilihat dari kemampuan memanipulasi atau menciptakan gerak

yang baik melalui penyesuaian yang pebting antara tubuh dan pikiran”.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu adanya pengembangan permainan tradisional lompat tali yang menarik, aman dan mudah dimainkan serta diharapkan bisa membantu untuk meningkatkan *kinestetik intelegency* pada anak usia 11-12 tahun.

METODE

Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu model pengembangan (*research and development*) Borg dan Gall yang dikutip (faizal Suharnoko, 2018) secara lengkap terdiri dari 10 antara lain: (1) Pertama, Mengumpulkan informasi melalui kajian pustaka dan pengamatan, (2) Perencanaan model permainan yang dikembangkan, (3) pengembangan pada purwarupa, (4) Melakukan uji coba awal skala kecil, (5) Perbaikan purwarupa, (6) Uji coba utama dengan skala besar, (7) Melakukan perbaikan purwarupa, (8) Uji coba sebenarnya skala cukup besar, (9) Memperbaiki purwarupa terakhir, (10) Diseminasi

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang harus dikerjakan antara lain
1) Penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi melalui analisis kebutuhan dengan cara menyebarkan angket kepada guru olahraga sejumlah 2 orang dan siswa sekolah dasar usia 11-12 tahun sejumlah 30, 2) Perencanaan pembuatan produk, 3) Pengembangan produk awal purwarupa, 4) Ujicoba lapangan tahap awal dalam skala kecil yang sudah terbentuk dijustifikasi oleh 1 orang ahli pembelajaran dan permainan tradisional. Setelah para ahli melakukan justifikasi pada produk maka dilanjutkan dengan ujicoba pada siswa-siswa sekolah dasar dengan melibatkan 6 subyek uji coba, 5) Melakukan perbaikan model permainan berdasarkan hasil serta saran yang diperoleh dari

ujicoba, 6) Uji coba lapangan utama pada siswa-siswa sekolah dasar sejumlah 30 anak, 7) Melakukan perbaikan terhadap produk akhir, 8) Langkah terakhir adalah proses pendiseminasian dan pengimplementasian produk yang meliputi penulisan laporan dan menyebarluaskan produk kepada pada siswa-siswa sekolah dasar di Kota Malang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah seperti berikut ini : 1) Observasi atau pengamatan dipergunakan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan penelitian pengembangan yang dilakukan berdasarkan temuan dan pengalaman peneliti selama di lapangan, 2) Dokumentasi berupa bahan-bahan pustaka yang relevan yang akan dituju dan memberikan masukan-masukan yang signifikan dalam mengumpulkan bahan antara lain buku literatur, bahan seminar, buku pegangan pelatih, dan materi dari *website*, 3) Angket untuk ahli dititik beratkan kepada produk yang dikembangkan, sedangkan untuk guru dan siswa dititik beratkan pada analisis kebutuhan dan pemanfaatan produk yang dikembangkan. Berikutnya data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dari setiap subjek yang meliputi uji coba dan evaluasi ahli dengan pedoman penskoran sebagai berikut (Creswell John W, 2010: 278) poin 4 untuk jawaban a, poin 3 untuk b, poin 2 jika memilih c, poin 1 untuk pilihan d.

Analisa data

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan teknik analisis data pada setiap tahapan yakni untuk tahap ujicoba serta evaluasi dari para ahli serta uji produk adalah teknik analisis kualitatif dan deskriptif berupa persentase. 1) menggunakan analisis kualitatif bertujuan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari analisis kebutuhan, evaluasi dari para ahli serta uji coba (kelompok kecil dan kelompok besar) menggunakan

pendekatan kualitatif.

Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2008:247-253) yang terdiri dari tiga langkah, yaitu: (1) *Data reduction* (pengurangan data), (2) *Data display* (penampilan data), (3) *Conclusion drawing* (penarikan kesimpulan). 2) menggunakan analisis deskriptif berbentuk persentase bertujuan untuk proses penganalisaan dari hasil pengumpulan data pada analisis kebutuhan, evaluasi ahli serta uji coba (kelompok kecil dan kelompok besar). Untuk pengolahan data deskriptif rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2008:43)

Keterangan :

f : Frekuensi yang dicari

N : Jumlah frekuensi

P : Angka persentase

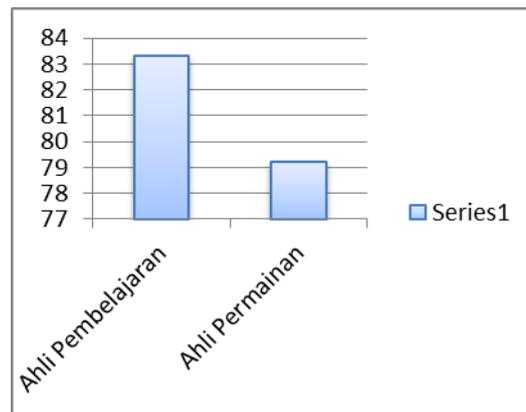
Data persentase dalam bentuk proporsi maupun rasio, maka untuk menarik kesimpulan dapat dilakukan dengan cara mengambil atau menyesuaikannya dengan permasalahan yang terjadi (Arikunto 2006:344). Berikut ini penggolongan persentase kategori yang akan digunakan adalah pertama dapat digunakan dalam kategori sangat baik 76-100%, baik 56-75%, kedua tidak dapat digunakan yaitu kategori kurang baik 40-55 % dan tidak baik < 40%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa aspek yang menjadi bahan untuk ditanyakan pada tahap evaluasi ahli, ujicoba kelompok kecil serta besar adalah pada aspek kemenarikan, kemanan, kemudahan, kemanfaatan serta keefektifan.

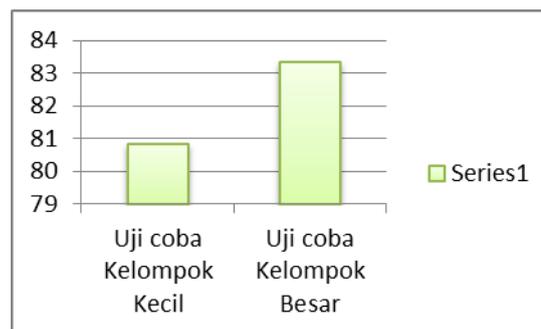
Hasil dari evaluasi ahli diperoleh data ahli pembelajaran 88,3 % dan ahli permainan tradisional

79,2 % secara lengkap bisa dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 1. Hasil Evaluasi Ahli

Pada proses uji coba produk yang meliputi ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh data 80,83% dan 83,33 %. Hasil dapat dilihat seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 2. Hasil Ujicoba Produk

Berdasarkan data yang dikumpulkan para ahli, melakukan uji coba dengan subjek 6 siswa dan 30 siswa pada SDN Kedungkandang 1 dan 2 Kota Malang terdapat beberapa bagian dari produk yang perlu diperbaiki pada beberapa bagian, hal ini harus dilakukan guna untuk mendapatkan produk yang lebih maksimal sebelum disebarakan lebih luas.

Revisi-revisi yang telah dilakukan berdasarkan evaluasi ahli pembelajaran adalah 1) Pemilihan anak yang bermain berdasarkan jenis kelamin, tinggi badan dan berat badan agar anak-anak lebih mudah untuk bermain, 2) Membentuk kelompok dalam jumlah yang lebih banyak agar siswa tidak terlalu lama menunggu giliran main misalkan 3-5 orang pada setiap kelompok.

Perbaikan yang dilakukan pada alat yang digunakan pada pengembangan yang dilakukan berdasar ahli

permainan tradisional adalah 1) perhatikan posisi kaki dan badan anak ketika bermain, 2) memberikan saran kepada anak-anak tentang penggunaan kaki ketika bermain yaitu kanan atau kiri secara bergantian, 3) karet tali yang digunakan harus yang kuat dan lentur sehingga tidak mudah putus, 4) memilih karet warna yang beraneka macam warna agar lebih menarik, 5) menentukan tempat bermain yang aman dan nyaman, 6) Perhatikan panjang karet tali yang digunakan untuk bermain.

Hasil dari penelitian ini juga memberikan dukungan dalam penguatan tentang pengembangan permainan tradisional yang memberikan manfaat yang berdampak positif bagi anak-anak, beberapa penelitian yang sudah dilakukan yaitu Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa (Asriansyah, 2018), meningkatkan kecerdasan emosi anak (Ramadhan Lubis, 2018), bermanfaat untuk pengembangan fisik motorik (Hasanah, 2016), meningkatkan kecerdasan kinestetik (Riza Efriyanti, 2016) dan (Khusnul Laely, 2015), meningkat motorik kasar anak tuna grahita (Ardiyanto & Sukoco, 2014)

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini setelah seluruh proses penelitian dilakukan yakni pengembangan permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan *kinesthetic intelegency* pada anak usia 1-12 tahun bermanfaat, menarik, mudah, aman, efektif sehingga dapat diartikan dapat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 119–129.

Arikunto. S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asriansyah, M. A. A. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal*

Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 3(1), 82–88. <https://doi.org/10.17509/Jpjo.V3i1.10597>

Creswell. J. W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta

Faizal Suharnoko, G. F. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sportif : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145–158.

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Bangsa. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 115–134.

Khusnul Laely, D. Y. (2015). Pengaruh Permainan Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak (Penelitian. *Jurnal Empowerment*, 3(1), 32–41.

Kurniawan, M. R. (2016). Analisis Permainan Tradisional Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 13(2), 99–105.

Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 1(2), 39–48.

Pathurohman, R. W. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Melalui Aktivitas Lompat Tali Dengan Penerapan Gaya Practise. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 9(April), 28–40.

Rahmi Khairani Nasution, N. I. S. (2009). Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring Dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Analitika*, 5(2), 86–93.

Ramadhan Lubis, K. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186.

Riza Efriyanti, S. (2016). Pengembangan Model Permainan Untuk Pembelajaran Kinestetik Pada Anak Tunanetra. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 74–84.

Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Yulingga Nanda Hanief, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60–73.