

PERMAINAN TRADISIONAL SUDAMANDA SEBAGAI ALTERNATIF BERMAIN UNTUK SISWA KELAS I DI SEKOLAH DASAR

SUDAMANDA'S TRADITIONAL GAMES AS A PLAYING ALTERNATIVE FOR FIRST GRADE STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL

Heni Suryani

SD N 1 Ringinarum

Korwilcam Bidang Pendidikan Kecamatan Ringinarum

henshaye@gmail.com

ABSTRACT

This research intended to develop and remind about traditional games that rarely being played as an alternative playing for the student. This research about the development of sudamanda traditional games for first-grade students so they could actively move and increasing their skills in the neighborhood. Sudamanda games is a game that had benefits to develop the physical ability of students. These games could be applied through PJOK subjects because PJOK is a component of the National Education concept. This research was conducted at SD N 1 Ringinarum, Kendal Regency from September until November 2020. By using the development research method with limited scale trial and lead to Focus Group Discussion (FGD) which is a data collection technique which is commonly used for qualitative research to find the meaning of theme according to the understanding of a group. This technique is used to reveal the meaning from some groups based on discussion results of a specific problem. FGD intended to avoid misunderstanding from the researcher to the focus of the problem being research. FGD involves an elementary school supervisor, principal, and PJOK teacher. The result of the research is in the form of sudamanda traditional games as an alternative playing for the student to practice a physical skill such as leap, hop, and creative playing. The development of these traditional games is to simplify the rules and change the difficulty level of the games. This game uses safe and attractive media and tools for first-grade elementary school students.

Keywords: traditional game sudamanda, physical education.

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan sekaligus mengingatkan kembali tentang permainan tradisional kepada siswa sebagai alternatif bermain yang sekarang ini jarang dimainkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan permainan tradisional sudamanda pada siswa kelas I agar mereka tetap bisa melakukan aktivitas gerak dan skill di lingkungannya. Permainan sudamanda ini merupakan permainan yang mempunyai manfaat mengembangkan kemampuan fisik siswa. Melalui mapel PJOK permainan ini bisa diterapkan, karena PJOK merupakan bagian dari konsep Pendidikan Nasional. Lokasi penelitian di SD N 1 Ringinarum Kabupaten Kendal. Penelitian ini dilaksanakan bulan September sampai November 2020. Menggunakan Metode penelitian pengembangan dengan ujicoba skala terbatas dan mengarah pada *Focus Group Discussion* (FGD) yaitu teknik pengumpulan data yang umumnya dilakukan pada penelitian kualitatif bertujuan menemukan makna tema menurut pemahaman sebuah kelompok. Teknik ini digunakan untuk mengungkap pemaknaan dari suatu kelompok berdasarkan hasil diskusi terpusat pada permasalahan tertentu. FGD dimaksudkan untuk menghindari pemahaman yang salah dari seorang peneliti terhadap fokus masalah yang sedang diteliti. FGD melibatkan pengawas SD, Kepala Sekolah SD, dan guru PJOK. Hasil penelitian berwujud permainan tradisional sudamanda sebagai alternatif permainan untuk mengasah kemampuan fisik berupa loncatan, lompatan, dan bermain kreatif. Kegiatan pengembangan permainan tradisional sudamanda ini adalah tentang peraturan dengan menyederhanakan peraturan dan mengubah tingkat kesulitan dalam permainan. Media dan peralatannya menggunakan perlengkapan yang aman, menarik bagi siswa kelas I Sekolah Dasar.

Kata kunci: permainan tradisional sudamanda, pendidikan jasmani.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa sekarang ini berkembang sangat pesat. Salah satu diantaranya adalah pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang membahas tentang pendidikan untuk siswa Sekolah Dasar. Pada usia tersebut khususnya siswa kelas I dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya perlu untuk dikhususkan dan diperhatikan. Mata pelajaran PJOK atau Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar utamanya untuk siswa kelas I pada pelaksanaan materi kegiatan sebagian ada yang hampir sama dengan materi yang ada di Taman Kanak-Kanak, ini tercantum dalam Undang-Undang Pendidikan PP no 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 77I angka (1) disebutkan bahwa Struktur Kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat terdiri atas muatan yang salah satunya pada point huruf (h) adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Pada ranah ini tanggung jawab dalam perkembangan dan pertumbuhan siswa menjadi tugas kita bersama yaitu dari pihak keluarga, sekolah, dan lingkungan/ masyarakat. Pada negara-negara maju, tempat yang digunakan untuk bermain di lingkungan rumah maupun sekolah dipandang sebagai bagian integral dari jenjang pendidikan lainnya.

Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dianggap tidak lebih mudah dibanding guru Kelas, atau mapel lainnya di Sekolah Dasar atau jenjang di atasnya. Keseriusan dalam mengembangkan Pendidikan Dasar khususnya untuk siswa kelas I yang rata-rata pola bermainnya masih setara dengan anak-anak TK sangat beralasan. Hasil penelitian menunjukkan usia ini merupakan masa yang sangat penting bagi pendidikan anak. Pada masa usia ini latihan dan bimbingan dapat memberikan bekas yang kuat dan tahan lama. Kesalahan dalam memberikan latihan dan bimbingan akan memberikan efek negatif jangka panjang yang sulit diperbaiki. Hal tersebut mengharuskan guru yang mengampu di Sekolah Dasar untuk dapat menciptakan program yang benar-benar tepat dan cermat sehingga dapat mengembangkan potensi siswa secara maksimal. Pada dasarnya siswa yang duduk di Sekolah Dasar memiliki kepribadian atau keunikan yang berbeda dari usia sebelumnya, mereka cenderung lebih senang melakukan aktivitas bermain, bergerak, berkelompok dan senang melakukan hal-hal secara langsung.

Siswa yang ada di kelas rendah utamanya siswa kelas I lebih mudah untuk menerima materi baru yang diberikan oleh guru lewat kegiatan pembelajaran. Untuk mendapatkan agar siswa bisa menerima haknya maka perlu diberikan pembimbingan agar potensi yang dimiliki oleh siswa dapat berkembang dengan baik. Tidak hanya itu saja seorang guru harus berperan dalam perkembangan proses di pembelajarannya karena seorang guru merupakan figur yang menjadi panutan bagi siswa. Mungkin tidak semua bisa memahami itu tetapi dari kecenderungan yang meningkat dalam diri siswa, mungkin tidak semua orang tua memahami bahwa pendidikan di Sekolah Dasar khususnya di kelas I adalah merupakan upaya untuk membentuk yang ditujukan kepada siswa melalui pendidikan, pembimbingan, pengarahan dan memajukan dengan maksud untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa agar memiliki kesiapan dalam memasuki perubahan pendidikan dari TK ke SD atau lebih lanjut.

Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Proses perkembangan motorik merupakan proses yang lama melalui belajar bagaimana mengontrol gerakan dan merespon serta pengalaman sehari-hari. Perbedaan perilaku gerak dipengaruhi beberapa faktor meliputi: individual, pengalaman, dan latihan (Gallahue dan Ozmun, 2002). Salah satu tugas perkembangan adalah mengembangkan motorik anak (motorik kasar maupun motorik halus) sesuai dengan usianya. Fakta mengungkapkan bahwa perkembangan itu dibantu oleh adanya rangsangan atau stimulus. Walau sebagian besar perkembangan itu dibantu oleh adanya kematangan dan pengalaman dari lingkungan, masih banyak yang dapat dilakukan untuk membantu perkembangan perkembangan seoptimal mungkin.

Kreativitas, efektivitas dan efisien belajar siswa di sekolah sangat tergantung kepada peran guru. Guru berperan sebagai inovator (pengembang) sistem nilai ilmu pengetahuan. Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab guru pada masa mendatang akan semakin kompleks, sehingga menuntut guru untuk senantiasa melakukan berbagai peningkatan dan penyesuaian kemampuan profesionalnya. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik. Untuk menghadapi tantangan profesionalitas tersebut, guru perlu berfikir secara antisipatif dan proaktif. Artinya, guru harus melakukan pembaruan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya secara terus menerus. Menurut Ibda (2019:10) guru tidak sekadar bertugas mentransfer ilmu, namun juga mengajarkan karakter, *skills*, dan berkaitan dengan olah hati (etika), olah pikir (literasi), olah karsa (estetika), dan juga olah raga (kinestetik).

Kapasitas dari guru adalah sebagai pendidik yang berkaitan dengan proses memberikan bimbingan, bantuan juga motivasi, selain itu mempunyai tugas dalam pengawasan dan pembinaan juga yang berkaitan dengan mendisiplinkan siswa agar menjadi taat pada peraturan-peraturan di sekolah dan etika hidup dalam keluarga dan masyarakat. Jadi tugas seorang guru sangat berkaitan dengan meningkatkan kebugaran fisik juga mental dalam rangka meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan siswa untuk memperoleh pengalaman-pengalaman lebih lanjut seperti kegiatan pada mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Guru sebagai model atau contoh bagi siswa. Bahkan setiap siswa mengharapkan guru mereka dapat menjadi contoh atau model untuk dirinya. Setiap guru harus memberikan pendidikan, bimbingan, arahan, pengetahuan, keterampilan, pengalaman juga wawasan untuk masa depannya

Guru sebagai pembimbing di sekolah diharapkan mempunyai kreativitas dalam mengembangkan model pembelajaran agar siswa tidak cepat merasa jenuh atau bosan. Untuk itu Dinamika Pendidikan seorang guru tidak hanya menerapkan apa yang diperoleh dari gurunya dulu, tetapi juga diharapkan bisa menemukan hal-hal yang baru berupa inovasi, kreatifitas, dan bagaimana membuat siswa menjadi bugar dan sehat dengan mengingatkan kembali olahraga yang merupakan wujud dari tradisi turun temurun yaitu dengan bermain sudamanda, sehingga masa aktif yang ada pada siswa untuk selalu bisa berolahraga terpenuhi.. Sebagai contoh adalah pengembangan jasmani di Sekolah Dasar yang terkesan hanya monoton dalam jenis permainannya. Kenyataan yang ada guru sering mengalami kesulitan dalam menyusun suatu program pengembangan gerakan motorik kasar melalui aktivitas jasmani. Banyak guru yang menggunakan program seadanya dalam pembelajaran. Hal ini tentu saja membuat pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Alasan tentang peralatan, perlengkapan, dan lain sebagainya sering membuat guru menjadi kurang kreatif dalam memodifikasi bentuk aktivitas jasmani.

Tujuan Pendidikan Jasmani adalah untuk mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri, meningkatkan pertumbuhan fisik, trampil, sportif, bertanggungjawab, memahami konsep aktivitas jasmani dan memiliki sikap yang positif. Sedangkan tujuan Pendidikan Jasmani secara umum adalah untuk perkembangan fisik, perkembangan gerak, perkembangan mental dan perkembangan sosial

Pendidikan jasmani menurut J.B Nash, didefinisikan sebagai sebuah aspek dari proses pendidikan keseluruhan dengan menggunakan/menekankan pada aktivitas fisik yang mengembangkan kebugaran, fungsi organ tubuh, kontrol neuro-muscular, kekuatan intelektual, dan pengendalian emosi (Victor G Simanjuntak, dkk. 2008). Pengertian lain dari pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta (anak) didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya (Toho C. dan Rusli L, 1997).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: permainan tradisional jarang dikenalkan pada siswa, kondisi lingkungan kurang

mendukung, siswa belum memahami, guru PJOK belum mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan tradisional agar dapat digunakan sebagai alternatif bermain bagi siswa kelas I Sekolah Dasar.

Dalam sejarah kehidupan memperlihatkan bahwa manusia pada masa anak-anak gemar dengan kegiatan bermain. Di masa pertumbuhan dan perkembangan anak-anak senang mengeksplorasi diri melalui kegiatan bermain. Pada saat bermain dia akan bersinggungan dengan person lain yang memaksanya untuk belajar bersosialisasi. Banyak teori tentang bermain bermunculan kembali sifat-sifat pada seseorang yang sudah lama tidak kelihatan dengan adanya jiwa bermain akan mengharapkan adanya orang lain dalam kehidupannya berupa aktivitas jasmani yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana lewat kebersamaan dalam bermain.

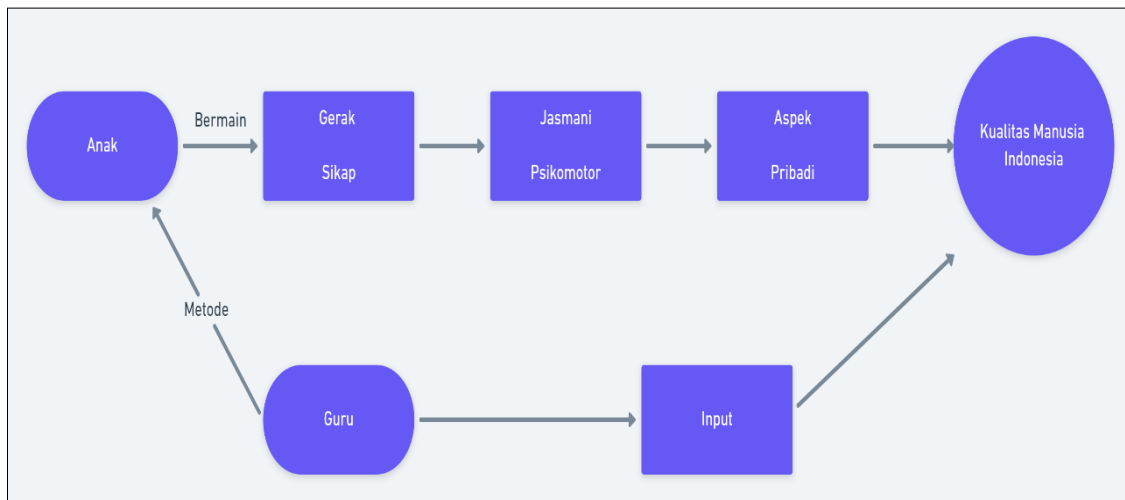
Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain. Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Caron dan Allen merinci ranah pendidikan karakter yang dicapai melalui permainan adalah sebagai berikut (Victor G Simanjuntak, dkk, 2008):

- a. Nilai diri dan percaya diri. Setiap permainan melibatkan dua orang atau lebih. Anak akan berusaha menampilkan *performance* yang optimal dalam bermain. Partisipasi anak dalam memainkan permainan akan secara tidak sengaja memupuk rasa percaya diri. Anak akan terbiasa tampil di depan teman-temannya.
- b. Kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama Ketika anak sedang bermain, ada tugas yang harus dia jalankan. Adanya tugas yang harus diselesaikan dan menyangkut kepentingan kelompok, menyebabkan anak akan berusaha menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Kadang-kadang pada saat bermain anak harus mempercayakan dan berbagi tugas dengan temannya. Hal ini akan membiasakan anak untuk senantiasa menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab, mempercayai kemampuan orang lain, dan menumbuhkan rasa kepedulian dengan sesama.
- c. Hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif Bermain melibatkan beberapa orang, baik sebagai kawan maupun sebagai lawan. Setiap permainan pasti membutuhkan komunikasi yang baik. Tanpa komunikasi yang baik maka akan sulit untuk menjalankan strategi, sehingga anak harus berusaha membuat komunikasi yang efektif dengan orang lain.
- d. Kemampuan untuk berfikir/bersikap secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri Keadaan permainan yang tidak bisa di tebak, menyebabkan anak harus segera mengambil keputusan secara cepat dan akurat. Pengambilan keputusan untuk memecahkan permasalahan yang muncul dalam permainan akan membiasakan anak untuk tenang dalam mencari solusi dan mendapatkan hasil yang terbaik.
- e. Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya Ungkapan emosional anak yang muncul dalam permainan sebagai sarana pelepasan dapat mengasah anak dalam mengontrol sikap dan perilakunya. Pengambilan keputusan terutama dalam permainan beregu akan memicu keberanian anak untuk mengungkapkan gagasan dan ide terkait dengan kepentingan bersama.
- f. Pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya Anak akan mengidentifikasi kebutuhan lingkungan sekitar terhadap dirinya. Penempatan peran dan

posisi dalam suatu permainan akan membiasakan anak untuk berperan dalam bersosialisasi.

- g. Pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah. Permainan merupakan transfer keterampilan. Melalui bermain setiap anak akan mencoba mencontoh kemampuan yang dimiliki temannya.
- h. Rasa ingin tahu tentang dunia dan sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar bereksplorasi.

Sikap alami yang dimiliki anakanak adalah rasa ingin tahu tentang sekitarnya. Permainan yang melibatkan dengan alam sekitar dapat menumbuhkan sikap mencintai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Permainan merupakan salah satu kegiatan dalam pendidikan jasmani, sehingga tujuan dari permainan merupakan bagian dari tujuan pendidikan. Berikut adalah pencapaian bermain dalam usaha pendidikan manusia (Sukintaka, 1992).



Gambar 1 Pencapaian Bermain dalam Pendidikan

Permainan olahraga tradisional sudamanda merupakan permainan tradisional yang sudah lama dikenal masyarakat. Tetapi permainan ini baru dapat dimainkan oleh anak usia sekolah dasar pada umumnya. Untuk itu sebelum dikembangkan dan diperkenalkan ke siswa kelas I maka perlu dikaji agar bisa lebih mudah dipahami sesuai dengan karakteristik pada anak Kelas I Sekolah Dasar.

Sudamanda merupakan salah satu permainan anak yang cukup populer di kalangan masyarakat, khususnya masyarakat pedesaan. Permainan atau dikenal dengan Dolanan ini bersifat kompetitif, biasanya dimainkan oleh dua orang anak atau lebih. Area permainannya berbentuk kotak-kotak yang menyerupai tanda tambah atau pohon yang dibagi menjadi beberapa petak yang disebut dengan “sawah” dan masing masing pemain memegang alat yang dinamakan dengan “gaco”

Pada permainan sudamanda apabila di hubungkan dengan pendidikan jasmani sesuai gambar di atas, ada banyak manfaat untuk meningkatkan kualitas anak Kelas I Sekolah Dasar. Manfaatnya adalah sebagai berikut:

- a. Aspek psikomotor: melompat yang dilakukan saat memulai permainan, berjingkat yang dilakukan saat melewati kotak permainan, menjaga keseimbangan yang dilakukan saat mengambil gaco, ketepatan yang dilakukan saat melempar gacuk kedalam kotak sasaran.

- b. Aspek afektif: rasa tolong menolong bagi yang sudah punya sawah dengan membantu teman (lawan main) yang sudah tidak mampu mencapai kotak selanjutnya dengan memberikan pinjaman sawah.
- c. Aspek kognitif: pola pikir untuk mampu melakukan gerakan dan menyadari gerak dasar yang dilakukan.

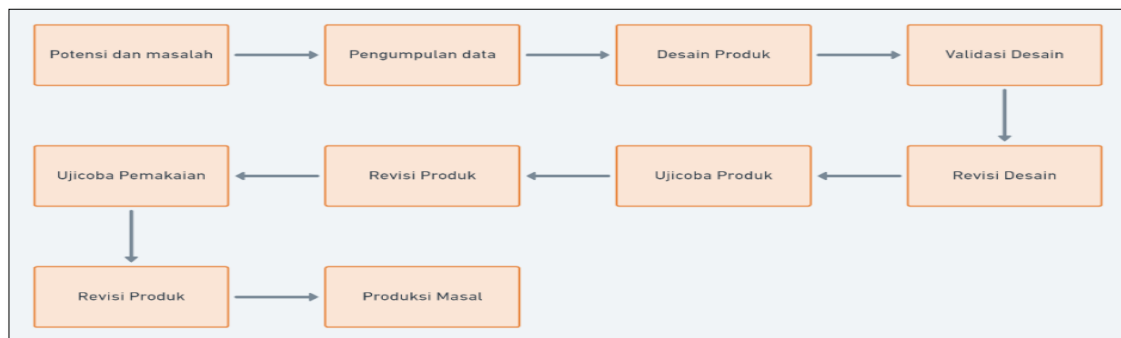
Aspek permainan sudamanda yang akan dikembangkan menyangkut aspek psikomotor khususnya motorik kasar dan aspek afektif. Berikut adalah analisis aspek pengembangan permainan sunda manda.

Tabel 1. Analisis aspek pengembangan permainan sudamanda.

Aspek yang dikembangkan	Manfaat	Bentuk pengembangan
Jarak antar kotak pijakan	Meningkatkan kemampuan meloncat pada anak	Menentukan jarak tiap pijakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelas I SD
Peraturan	Meningkatkan pemahaman tentang perlunya menaati norma yang berlaku	Menyederhanakan permainan yang mudah dipahami dan dilaksanakan oleh anak usia kelas I SD
Bentuk gambar lapangan	Memberikan kemudahan dalam pengenalan permainan sudamanda untuk anak kelas I SD	Membuat bentuk lapangan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia kelas I SD

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Untuk tahap awal penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data faktual tentang keadaan di lapangan. Hal ini disebabkan permasalahannya bersifat holistik (menyeluruh), kompleks, dinamis dan penuh makna. Peneliti ingin memahami situasi sosial secara mendalam serta menemukan pola, hipotesis dan teori. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Penelitian dan Pengembangan. Dalam model tersebut terdapat tahap-tahap utama yaitu sebagai berikut.



Gambar 2 Model Penelitian dan Pengembangan

Subjek penelitian yang dimaksud adalah Siswa SD N 1 Ringinarum sebagai tempat ujicoba produk. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan wawancara. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi untuk mengukur tingkat kesesuaian produk dengan karakteristik anak kelas I SD, sedangkan wawancara digunakan untuk mencari data tentang pendapat guru terkait produk permainan. Selanjutnya disusun kisi-kisi observasi untuk mengamati kesesuaian produk pengembangan. Berikut adalah kisi-kisi observasi permainan suda manda.

Tabel 3. Kisi-kisi Observasi Permainan Sudamanda

Bentuk pengembangan	Kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas I SD
Peralatan permainan	Keamanan
	Pilihan warna
	Kenyamanan
Peraturan permainan	Jarak antar petak pijakan
	Jumlah petak pijakan
	Loncatan dan lompatan

B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yang disajikan merupakan hasil tahap studi pendahuluan, tahap studi pengembangan, dan tahap validasi permainan sudamanda untuk anak kelas I Sekolah Dasar. Secara berurutan akan dipaparkan hasil penelitian mengenai:

- a. Kebutuhan permainan yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas I Sekolah Dasar;
- b. Pengembangan permainan sudamanda untuk siswa kelas I Sekolah Dasar;
- c. Validasi permainan sudamanda untuk siswa kelas I Sekolah Dasar.

1. Kebutuhan terhadap permainan yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas I Sekolah Dasar

Berikut dipaparkan hasil studi pendahuluan terhadap kebutuhan permainan untuk meningkatkan pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, pengembangan fisik motorik, meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak:

- a. Kondisi Guru Guru PJOK mempunyai kecenderungan untuk melakukan hal-hal yang sudah ada dan belum berani untuk kreatif dan kritis terhadap suatu kebiasaan. Hal ini terlihat ketika penelitian yang dilakukan dengan hasil sebagian besar guru PJOK kreativitas terkait pengembangan permainan kurang. Sehingga terjadi kurang variatifnya permainan pada siswa kelas I Sekolah Dasar. Selain itu kurangnya pemahaman guru terkait kompetensi siswa kelas I Sekolah Dasar yang berkenaan dengan pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, pengembangan fisik motorik dan ketrampilan geraknya juga belum memadai, sehingga terjadi perbedaan standar dalam penentuan tingkat perkembangan siswa kelas I di Sekolah Dasar yang satu dengan Sekolah Dasar yang lainnya.
- b. Kondisi keadaan sekolah yang berbeda-beda sering menyebabkan terbatasnya aktivitas fisik motorik. Luas area bermain dan keterbatasan dana sering dijadikan alasan untuk tidak mengembangkan permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I Sekolah Dasar.

2. Pengembangan permainan Sudamanda untuk siswa kelas I Sekolah Dasar

Ada empat hal yang menjadi tolak ukur kegiatan meningkatkan perkembangan fisik, pengembangan psikis, pengembangan fisik motorik, meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak pada anak kelas I Sekolah Dasar yaitu:

- a. Kegiatan harus memberikan tantangan kepada semua siswa,
- b. Kegiatan harus memberikan peluang yang sama untuk belajar kepada semua siswa,
- c. Kegiatan memberikan pengalaman yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa, dan
- d. Kegiatan harus sesuai dengan tingkat kompetensi siswa.

Berdasarkan tolak ukur di atas maka dikembangkan permainan olahraga tradisional Sudamanda sebagai berikut.

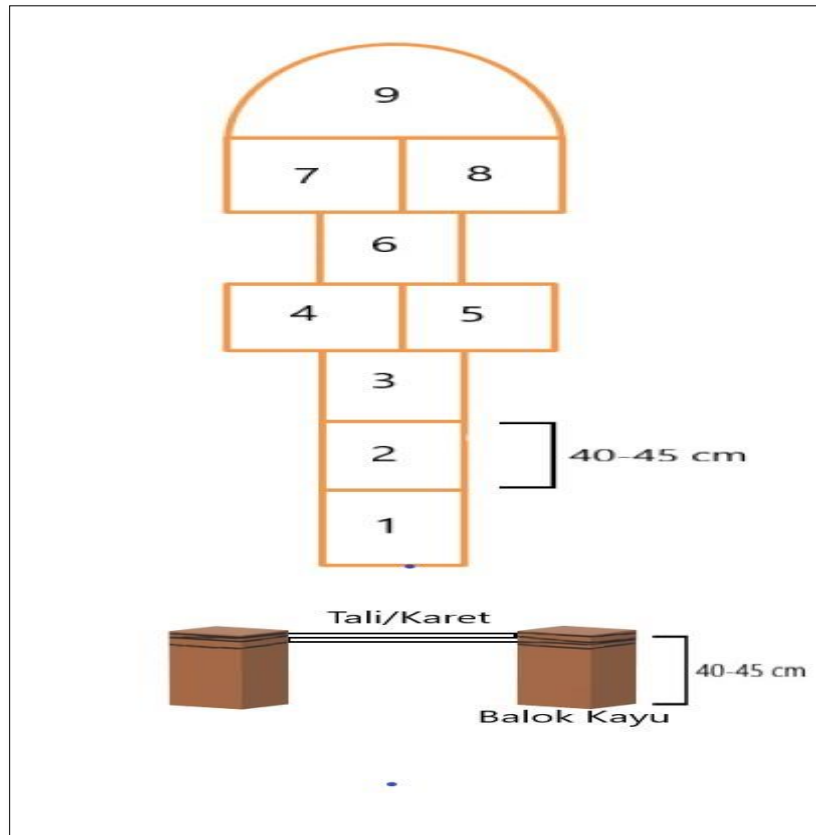
Tabel 5. Pengembangan Permainan Sudamanda

No	Tolak ukur	Pengembangan
1.	Tantangan	Permainan Sudamanda diberikan tantangan berupa meloncati karet dengan ketinggian yang bervariasi sehingga semua siswa merasa tertantang untuk meloncati sesuai dengan kemampuan masing-masing
2.	Kesempatan	Dengan adanya tinggi karet yang bervariasi, maka siswa yang mampu meloncat tinggi maupun yang tidak akan mempunyai kesempatan yang sama dalam menyelesaikan permainan
3.	Pengalaman	Pengalaman mampu meloncati karet dan menyelesaikan permainan akan memberikan pengalaman positif dan rasa puas kepada anak
4.	Kompetensi	Lebar kotak pijakan dan ketinggian karet telah disesuaikan dengan kompetensi anak kelas I SD

3. Desain produk tahap pertama Kompetensi siswa kelas I Sekolah Dasar

- a. Meloncat dari ketinggian 40-50 cm, sambil menghadap ke arah tertentu
- b. Mampu melakukan lompatan sejauh 40-45 cm
- c. Meloncat 10 kali atau lebih

Bahan dan alat: (a) Tali/karet, dan (b) Balok kayu. 40-45 cm



Gambar 3 Rintangan Dalam Permainan Sudamanda

4. Validasi permainan Sudamanda untuk siswa kelas I

Permainan olahraga tradisional sudamanda ini dikembangkan untuk memberikan alternative bermain di Sekolah Dasar khususnya siswa kelas I, oleh karena itu agar ada kesepakatan dilakukan dengan cara *Focus Group Discussion* (FGD). Cara ini dilakukan supaya ada masukan dan dapat menampung keadaan nyata di lapangan. *Focus Group Discussion* (FGD) diadakan di ruang SD N 1 Ringinarum Kecamatan Ringinarum pada bulan Nopember 2020, dalam forum ini diundang guru guru PJOK, Kepala Sekolah, dan pengawas TK/SD yang bersamaan dengan KKGO. *Focus Group Discussion* (FGD) adalah kelompok diskusi bukan wawancara atau bercakap-cakap, ciri khas dari metode FGD ini adalah interaksi dan fokus pada diskusi.

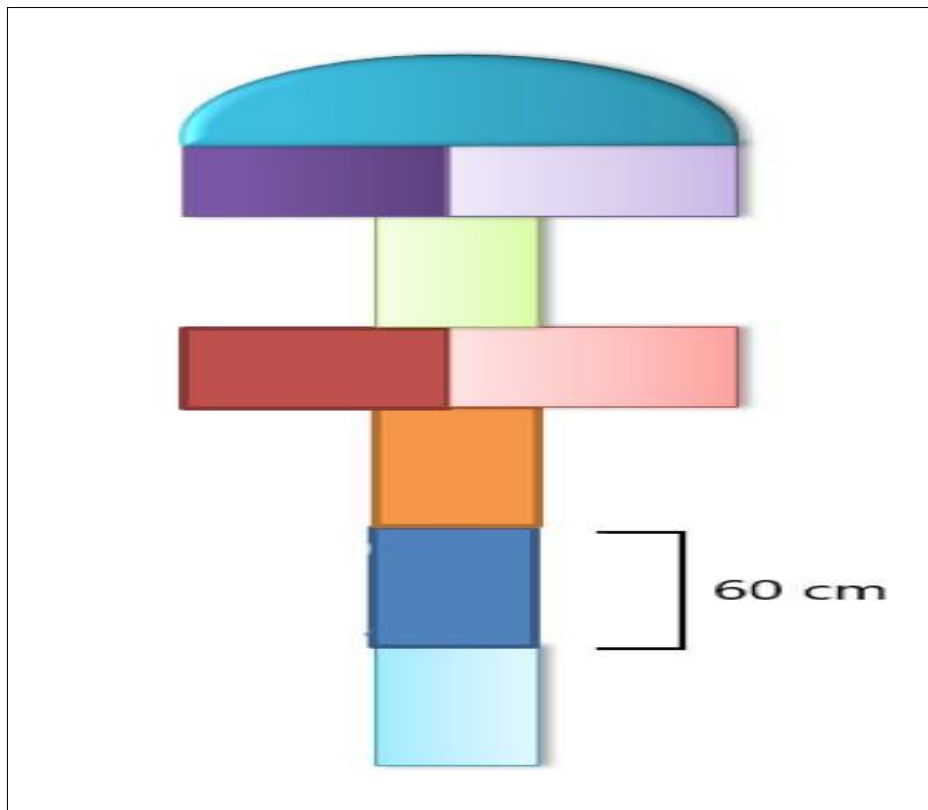
Semua peserta FGD secara bergilir diminta responnya untuk setiap topik dalam draf permainan suda manda, sehingga tidak terjadi dinamika kelompok, komunikasi hanya berlangsung antara moderator dengan peserta A, peserta B, peserta C ke moderator dan seterusnya. Pelaksanaan FGD ini peneliti bekerjasama dengan KKGO di wilayah Korwicam Biddik Kecamatan Ringinarum.

Rumusan draf standar kompetensi profesional yang telah disusun serta dievaluasikan dalam FGD, selanjutnya diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan hasil kesepakatan. Berikut disajikan hasil kesepakatan dalam FGD tentang draf permainan sudamanda.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Draf Permainan Sudamanda

No	Aspek	Permasalahan	Kesepakatan FGD
1.	Peralatan permainan	<ul style="list-style-type: none"> a. Keamanan perlu diperhatikan faktor keamanan media pembelajaran fisik bagi siswa kelas I SD b. Pilihan warna Untuk meningkatkan motivasi siswakelas I SDi maka dibutuhkan media yang penuh warna c. Kenyamanan siswa membutuhkan rasa nyaman dalam bermain, sehingga bentuk media yang di kebangkan harus sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD 	<ul style="list-style-type: none"> a. Media terbuat dari bahan yang tidak berbahaya dari segi bahan, warna b. Media memiliki warna yang menarik (warna-warni) sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD c. Media memiliki ukuran keamanan yang membuat siswa nyaman ketika melakukan lompatan/loncatan
2.	Peraturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> a. Jarak antar pijakan: belum pernah dilakukan penyamaan persepsi terkait jarak antar pijakan pada permainan suda manda, sehingga terjadi perbedaan antar SD dalam memberikan penilaian tingkat perkembangan siswa b. Jumlah pijakan: belum pernah dilakukan penyamaan persepsi terkait jumlah pijakan pada permainan suda manda, sehingga terjadi perbedaan antar SD dalam memberikan penilaian tingkat perkembangan siswa c. Lompatan atau loncatan belum pernah dilakukan penyamaan persepsi terkait tinggi lompatan/loncatan pada permainan sudamanda, sehingga terjadi perbedaan antar SD dalam memberikan penilaian pada tingkat perkembangan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> a. Jarak antar pijakan antara 40 cm sampai 45 cm sesuai dengan karakteristik fisik siswa kelas I SD b. Jumlah pijakan 9 kotak yang disesuaikan dengan kemampuan meloncat anak usia kelas I SD c. Disepakati ketinggian maksimal batas loncatan/lompatan 50 cm

Draf permainan Sudamanda yang telah dievaluasi dalam Focus Group Discussion (FGD) dan telah direvisi sesuai hasil kesepakatan, selanjutnya dilakukan validasi ahli yang dilakukan oleh dua (2) validator. Validator I: Ada beberapa hal penting yang disampaikan oleh validator I, diantaranya permainan hendaknya menyesuaikan karakteristik siswa kelas I Sekolah Dasar, peraturan dibuat sederhana sehingga mudah dipahami oleh guru PJOK. Validator II: Secara keseluruhan isi dari draf peraturan permainan siswa kelas I Sekolah Dasar perlu memperhatikan hal-hal yang terkait dengan esensi dari permainan itu sendiri. Seperti memberikan kesempatan yang sama, memberikan pengalaman memuaskan pada siswa, sesuai



dengan tingkat kompetensi siswa, dan penuh tantangan.

Gambar 4 Desain Produk Sudamanda Tahap Kedua

5. Desain produk tahap kedua 60 cm

6. Dalam tahap pembahasan, dibahas tentang
 - a. Kebutuhan permainan yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD
 - b. Pengembangan permainan Sudamanda untuk siswa kelas I SD.

1. Kajian kebutuhan permainan yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu dengan bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain. Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Ranah pendidikan karakter yang dicapai melalui permainan menurut Caron dan Allen (Victor G Simanjuntak, dkk, 2008) adalah:

- a. Nilai diri dan percaya diri
- b. Kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama
- c. Hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif
- d. Kemampuan untuk berfikir/bersikap secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri
- e. Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya
- f. Pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan
- g. Pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah
- h. Rasa ingin tahu tentang dunia dan sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar bereksplorasi.

Pengembangan permainan Sudamanda ini telah mencakup kebutuhan permainan yang sesuai dengan kompetensi siswa. Hal itu dapat dilihat dari hasil ujicoba produk pengembangan yang menunjukkan terpenuhinya kompetensi kemampuan meloncat siswa.

2. Kajian pengembangan permainan Sudamanda untuk siswa kelas I SD

Pada pengembangan tahap pertama, peneliti membuat permainan yang sama dengan permainan Sudamanda yang sudah ada. Hasil analisa dan masukan dari falidator, FGD, dan guru yang melaksanakan permainan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Peralatan dinilai sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD, hal ini sesuai dengan syarat media yang baik adalah warna menarik, awet, aman, mudah digunakan, dan tidak berbahaya.
- b. Peraturan dinilai sudah mudah dilaksanakan oleh siswa kelas I SD karena sangat sederhana
- c. Tingkat kesulitan dinilai terlalu sulit karena panjang kotak yang terlalu pendek, sehingga banyak siswa yang terjatuh ketika mendarat atau menabrak pembatas kotak berikutnya.

Setelah mendapatkan masukan dari berbagai pihak dan berdasarkan hasil ujicoba tahap pertama, maka selanjutnya permainan sudamanda direvisi agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas I SD. Berikut adalah hasil revisi tahap kedua.

- a. Panjang kotak ditambah sehingga memudahkan siswa untuk mendarat.
- b. Jumlah kotak diperbanyak agar sesuai dengan kompetensi siswa kelas I SD.

Berikut disajikan dalam tabel tentang perbedaan permainan sudamanda yang lama dengan hasil perumusan dalam penelitian ini.

Tabel 7. Perbedaan Permainan Sudamanda dengan Rumusan Peneliti

Permainan Sudamanda	Awal	Hasil Penelitian
Peraturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah kotak tidak menentu. 2. Mengembangkan kemampuan melompat/meloncat horizontal 3. Menggunakan” gaco” bermain 4. Jarak antar kotak tidak pasti 5. Tidak ada ketinggian rintangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah kotak 9 sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD 2. Mengembangkan kemampuan meloncat/ melompat vertical dan horizontal 3. Tidak menggunakan “gaco” untuk bermain 4. Jarak antar kotak 60 cm 5. Ketinggian rintangan 45-50 cm 6. Peraturan disederhanakan
Media	Tidak menentu	

C. PENUTUP

Dalam pengembangan permainan Sudamanda dikembangkan dengan memperhatikan aspek tolok ukur program aktivitas fisik yaitu program yang harus menantang, memberikan kesempatan yang sama, memberikan pengalaman memuaskan, dan sesuai kompetensi siswa kelas I Sekolah Dasar. Maka diperoleh hasil terkait dengan jarak antar kotak dan ketinggian rintangan yang sesuai dengan kompetensi siswa. Penelitian telah menghasilkan permainan Sudamanda yang sesuai dengan kompetensi siswa yang duduk di kelas I Sekolah Dasar, sehingga dapat memacu perkembangan fisik, ketrampilan pengelolaan diri, kreatif dan pengembangan psikis yang lebih baik.

DAFTAR SUMBER

- Ahmad Amrullah, Zainal Aqib. 2019. *PTK PTS PTBK JURNAL*. Yogyakarta: Andi Offset
- Aisyah, A., Marzuki, M., & Puspitawati, I. D. (2013). *Peningkatan kemampuan gerak dasar melompat melalui permainan tradisional engklek* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Ardhika, D. F. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 2 Jeruk Kabupaten Blora Tahun 2013/2014. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(1).
- Desvarintyadi, R., & Setyawati, H. (2012). Model Pembelajaran Permainan Sudamanda Dengan Pemanfaatan Lingkungan Persawahan. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(4).
- Dyan Putri Riswaty, Ngatiyono. 2016. *Berolahraga Sehat Jasmani Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI kelas I*. Solo: CV Usaha Makmur.
- Firmansyah, G., Rahayu, E. D., & Irwansyah, I. (2019). Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 111-117.
- Ibda, Hamidulloh. 2019. *Guru Dilarang Mengajar!: Refleksi Kritis Paradigma Didik, Paradigma Ajar, Dan Paradigma Belajar*. Semarang: CV. ASNA Pustaka.
- Masri'an-Aminarni. 2017. *Penjasorkes (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) Kelas I SD/MI*. Jakarta: Erlangga.
- Novianti, N. G. A. K. F., Negara, I. G. A. O., Ke, S. P. M., & Suara, I. M. (2015). Penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional engklek untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok b2 semester ii tk widya santhi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1)
- Nurhayati, R. (2017). Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek gunung pada anak kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 6(1), 65-76.
- Permainan Tradisional Sederhana Itu Bernama Engklek, diunduh dari <https://www.tgrcampaign.com/read/97/permainan-tradisional-sederhana-itu-bernama-engklek>, pada 30 November 2020.
- Perwitasari, A. C., & Isnaini Herawati, S. S. T. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhineka Karya Tunggul Sari Dan Tk Islam Bhakti VIII Wonorejo* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober)

- Pustaka Mahardika. 2013. *Undang- Undang Pendidikan PP no 32 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).