



<http://jm.ejournal.id>

MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran

ISSN (Print): 2443-1435 || ISSN (Online): 2528-4290



Permainan Tengball Untuk Meningkatkan Motorik Siswa: Inovasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar

Mohammad Syamsul Arifin¹, Harwanto², Luqmanul Hakim³

^{1 2 3} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ARTICLE INFO

Article History:

Received 06.05.2020

Received in revised form
06.06.2020

Accepted 10.03.2020

Available online
10.02.2020

ABSTRACT

Motor skills for elementary school students are very important to carry out activities and train academic abilities. Tengball game media is an innovation that can be done to improve students' motor skills. The purpose of this study was to develop a game of tengball media to improve motor skills of elementary school students. This research is a development research with a 4-D model. The steps taken are examining potential and problems, arranging materials, product design, product manufacturing, validation by material and media experts, product revisions, final products, and trials. The subjects in this study were students of Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah Panjuran Sukodono. The results showed that the game of tengball was categorized as valid, practical, and effective. Overall, this game of tengball media has been declared fit for use as a media for introducing sports for elementary school students.

Keywords:¹

motoric, learning media, tengbell

DOI 10.30653/003.202062.131



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembelajaran PJOK sangat mengutamakan keterampilan motorik. Keterampilan motorik yang baik akan berdampak pada gerak siswa di masa yang akan datang. Kemampuan motorik halus perlu diasah (Purnamasari, 2020). Kemampuan ini akan memudahkan anak dalam melakukan kegiatan dasar sehari-hari, misalnya menulis, menari, makan dan minum, dan menggunting kertas untuk keperluan sekolah. Kemampuan ini juga penting untuk membantunya melatih kemampuan akademiknya (Carson & Collins, 2016). Anak-anak dengan kemampuan

¹²²Corresponding author's address: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

e-mail: moh.syamsul.arifin.07@gmail.com¹, harwanto@unipasby.ac.id², luqmanulhakim@unipasby.ac.id³

motorik halus yang tidak terlatih, umumnya memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah. Selain itu, prestasi akademisnya pun tidak terlalu baik dan mengalami kesulitan untuk bermain, karena keterbatasan kemampuannya. Mereka juga akan kesulitan untuk menjadi mandiri. Sebab melakukan tugas yang merupakan tugas mandiri seperti menggunakan pakaian sendiri dan makan sendiri, akan membuatnya kesulitan.

Pada pembelajaran PJOK terdapat banyak metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk melakukan gerakan yang dapat merangsang keterampilan motorik siswa, salah satunya yaitu permainan kecil. Permainan kecil bisa dijadikan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar proses pembelajaran dapat lebih bervariasi dan menyenangkan sehingga dapat memperlancar siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pendidikan jasmani dimulai pada tahap usia dini untuk merangsang pertumbuhan organik, motorik, intelektual dan perkembangan emosional (Shimon, 2019). Hal tersebut menandakan bahwa pada tahap usia dini, pendidikan jasmani mempunyai peran yang sangat penting membentuk karakter. Tahap pendidikan usia dini merupakan tahap yang penting untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi perkembangan di masa depan, sehingga pembelajaran yang bermakna sangat penting dalam mewujudkan sumber daya yang berkualitas (Fanny, 2019). Menurut Fathurrohman (2017), pembelajaran yang bermakna dimaksudkan untuk memberikan ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran tidak boleh hanya sekedar konsep dan teori.

Realita yang terjadi di masyarakat menunjukkan bahwa banyak orangtua yang belum mampu mengoptimalkan potensi anak (Murdoko, 2017; Huber, dkk, 2018; Reich, 2020). Kegiatan yang dilakukan orangtua hanya bersifat menjaga secara fisik serta memberikan asupan gizi yang dibutuhkan, akan tetapi kurang dalam memberikan stimulasi edukasi. Anak usia sekolah dasar sedang berada masa pertumbuhan dan perkembangan dimana anak usia sekolah dasar mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan, maka dari itu diperlukan bimbingan dan perhatian khusus, terutama dari guru pendidikan jasmani yang didaulat untuk membina siswa dalam mengajar kemampuan gerak dasar. Bila seseorang kurang memperoleh kesempatan sejak usia dini untuk mengembangkan kemampuan geraknya, maka pada tahap usia berikutnya, bahkan hingga dewasa ia akan lebih banyak gagal dalam melaksanakan tugas gerak. Disisi yang sama, keterampilan gerak fundamental akan menimbulkan masalah jika tidak dapat dikuasai dengan baik, seperti kurangnya tingkat kepercayaan diri seseorang anak untuk berpartisipasi dalam bermain mengakibatkan ia menjadi kurang bergerak dan interaksi dengan temanpun akan sulit terjadi. Situasi bermain merupakan salah satu aktivitas fisik yang selalu digunakan oleh anak usia dini maupun tingkatan yang lebih tinggi.

Olahraga tradisional "Benteng" merupakan permainan asli budaya bangsa Indonesia yang berkembang diberbagai daerah di Indonesia dengan nama permainan berbeda (Novianto, 2018; Arisman, 2019; Yono, 2020). Sejarah perkembangan permainan "Benteng" ini tidak diketahui dengan pasti, yang jelas sejak masa anak-anak dan dimasa generasi kakek dan nenek, permainan ini sudah dikenal, digemari dan dimainkan oleh rakyat. Permainan ini disebut "Benteng", karena masing-masing regu pada hakekatnya berusaha saling menyerang dan mempertahankan bentengnya, juga berusaha menghindarkan diri dari tangkapan atau sentuhan musuhnya agar tidak tertawan. Secara terselubung bahwa olahraga permainan "Benteng" ini merupakan suatu kegiatan kebudayaan yang di dalamnya terdapat unsur kesehatan, sportifitas, keindahan, kejujuran, kesetiakawanan (solidaritas), keuletan, ketekunan, dan kebanggaan nasional apabila hal ini dilakukan secara teratur, terencana, dan terpimpin (Pratiwi, 2020). Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai benteng. Tujuan pertama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata benteng (Arlinkasari, 2020).

Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak bergerak adalah permainan. Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipatuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangannya aktivitas bermain tidak hanya dilakukan anak-anak saja, bahkan sekarang perusahaan-perusahaan dalam menerima atau menempatkan jabatan karyawannya dengan media permainan seperti aktivitas luar.

Tengball adalah salah satu permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dimana tengball merupakan salah satu olahraga modifikasi antara bentengan dengan bola. Bentengan berusaha saling menyerang dan mempertahankan bentengnya, juga berusaha menghindarkan diri dari tangkapan atau sentuhan musuhnya agar tidak tertawan, sedangkan permainan tengball berusaha menyerang dan menangkap dengan menggunakan bola (Dubnewick, dkk, 2018). Modifikasi olahraga tengball ini mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga. Selain itu juga bertujuan untuk memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan motorik yang sempurna.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema pengembangan media tengball untuk meningkatkan motorik siswa. Media ini dapat dikatakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Harapannya penelitian ini mampu membuat modifikasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, karena permainan tradisional tengball dapat membantu siswa mempelajari tentang pengetahuan olahraga tradisional.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan Media permainan tengball. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah Panjunan Sukodono. Uji coba penelitian ini dilakukan di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah Panjunan Sukodono. Pengembangan media dalam penelitian ini mengacu kepada model pengembangan 4-D Thiagarajan dkk (dalam Rochmad, 2012), namun dalam penelitian ini peneliti hanya menempuh 3D, yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

Tujuan tahap *define* adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dan batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Ada 5 langkah pokok dalam tahap pendefinisian yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* adalah tahap untuk menyiapkan prototipe media pembelajaran. Perancangan awal ini merupakan perancangan perangkat pembelajaran beserta instrumen yang akan dikembangkan.

Tahap *develop* adalah tahapan untuk memodifikasi prototipe perangkat pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran. Tahap *develop* ini terdiri atas validasi perangkat pembelajaran, uji keterbacaan, dan uji coba. Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji efektivitas menggunakan penelitian eksperimen semu. Analisis data kevalidan media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor masing-masing perangkat berada pada kategori baik atau sangat baik. Analisis data kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari analisis data respons siswa terhadap pembelajaran. Respons siswa dikatakan mempunyai respons positif jika rata-rata persentase respon siswa lebih dari 75%. Analisis data keefektifan perangkat pembelajaran ditunjukkan

melalui hasil analisis data aktivitas siswa termasuk dalam kategori baik atau sangat baik dan kemampuan motorik siswa menggunakan tennis mencapai ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan klasikal dihitung menggunakan uji proporsi pihak kanan dengan proporsi ketuntasan klasikal sebesar 75%.

DISKUSI

Hasil validasi media tennis oleh ahli, diperoleh bahwa media tersebut pembelajaran valid dengan kategori baik, artinya media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh lima orang ahli, diperoleh bahwa media tennis yang dikembangkan berada dalam kategori valid. Tercapainya kriteria valid tersebut disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: (1) komponen-komponen media tennis telah sesuai landasan teori dan indikator yang terdapat pada instrumen validitas perangkat pembelajaran; (2) penyusunan media tennis mengacu pada tuntutan standar proses SD Kurikulum 2013; (3) media tennis dikembangkan dengan mengakomodasi pelaksanaan Kurikulum 2013 dan meningkatkan motorik siswa dalam pembelajaran. Hasil revisi draft I perangkat pembelajaran selanjutnya dijadikan draft II media tennis. Tahap berikutnya adalah melakukan uji coba draft II media tennis dalam proses pembelajaran di kelas. Uji coba media permainan tennis di lapangan bertujuan untuk mencari kepraktisan dan keefektifan media tennis.

Hasil uji coba media permainan tennis di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah Panjunan Sukodono menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan praktis, dengan indikator: (1) pengamat berpendapat bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan media permainan tennis dalam pembelajaran baik; (2) respons siswa terhadap media permainan tennis positif; Hal tersebut sesuai dengan pendapat Marlina (2019) bahwa kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Media permainan tennis praktis karena keterlaksanaan pembelajaran baik dan respons siswa guru baik.

Hasil uji coba media permainan tennis telah menunjukkan aktivitas siswa Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah Panjunan Sukodono termasuk dalam kategori baik atau sangat baik dan kemampuan motorik siswa menggunakan tennis mencapai ketuntasan belajar klasikal, yaitu 78%. Pengembangan media permainan tennis untuk meningkatkan motorik siswa sekolah dasar pada kelas eksperimen menciptakan proses pembelajaran dan transfer ilmu pengetahuan yang lebih optimal dibanding pada kelas kontrol sehingga wajar jika motorik siswa di kelas uji coba lebih baik daripada di kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Artobatama (2018) dan Ismoko (2019) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan motorik siswa.

Unsur psikologi yang terjadi didalam permainan tennis adalah tidak boleh putus asa agar kelompoknya menang, kegigihan karena itu wajib di miliki oleh setiap anak, dan sifat kepemimpinan pun di butuhkan dalam permainan ini karena setiap kelompok butuh pemimpin (Chittaro, 2015; Landers, 2019; Wendel, 2020). Penyajian materi pembelajaran dengan pendekatan teknik permainan tennis membuat anak keluar dari suasana bermain akibat terpusat pada penguasaan teknik dasar formal dalam olahraga yang dimana didalam permainan tradisional tennis sudah meliputi latihan kecepatan, kelincahan dan reaksi. Porsi terbesar waktu pembelajaran dihabiskan untuk mempelajari dan mempraktekkan keterampilan melalui drill teknik dasar yang tidak mudah dilakukan pada permainan sebenarnya.

Secara umum unsur motorik yang terlibat di permainan *Tennis* ini adalah kecepatan yang terdapat pada saat musuh datang dan pada saat lari dari musuh sembari memegang bola lalu melemparnya, kelincahan digunakan pada saat mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikannya tawanan, reaksi yang tepat karna dengan reaksi yang tepat dan cepat tawanan

dan benteng terlindungi tidak dapat diserang oleh lawan, keseimbangan pun juga di perlukan pada saat melakukan permainan Tengball ini pada saat lari mengejar lawan dan kembali ke benteng dengan cepat butuh keseimbangan yang cukup baik jika tidak pasti akan terjatuh.

Permainan Tengball mengandung unsur sosial yang di dalamnya adalah komunikatif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Canli (2019), pembelajaran mengarah pada keterampilan bagian teknik dasar sempit dan komunikatif sosial, sedangkan siswa diorganisasi untuk memainkan permainan tetapi keanggotaan tim diubah setiap saat. Walaupun observasi praktek keterampilan setiap bagian teknik awalnya menunjukkan beberapa siswa mulai mampu melakukan keterampilan dengan sangat baik, mereka tidak dapat mentransfer atau melakukan keterampilan mereka pada konteks permainan yang kompleks.

Pengembangan permainan tradisional bentengan harus dilaksanakan sebagai wujud inovasi karena akan mendukung berjalannya pembelajaran permainan tradisional *tengball* untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa media permainan tengball ini telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pengenalan olahraga tradisional untuk siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Permainan tengball ini dikategorikan valid, praktis, dan efektif. Secara keseluruhan media permainan tengball ini telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pengenalan olahraga tradisional untuk siswa sekolah dasar. Saran yang dapat peneliti berikan adalah sebaiknya media permainan tengball ini diterapkan secara kondisional dengan kondisi siswa sehingga meningkatkan kemampuan motorik siswa.

REFERENSI

- Arisman, A. (2019, March). Efektivitas Permainan Bentengan Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Sdit Auladi Palembang. In *Seminar Nasional Olahraga* (Vol. 1, No. 1).
- Arlinkasari, F., Cushing, D. F., & Miller, E. (2020). 'Forget Your Gadget, Let's Play Outside!': Traditional Play in Jakarta, Indonesia. In *Making Smart Cities More Playable* (pp. 319-352). Springer, Singapore.
- Artobatama, I. (2018). Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 40-47.
- Canli, U. (2019). Effects of Neuromuscular Training on Motoric and Selected Basketball Skills in Pre-Pubescent Basketball Players. *Universal Journal of Educational Research*, 7(1), 16-23.
- Carson, H. J., & Collins, D. (2016). The fourth dimension: A motoric perspective on the anxiety-performance relationship. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 9(1), 1-21.
- Chittaro, L. (2015). Designing serious games for safety education: "Learn to brace" versus traditional pictorials for aircraft passengers. *IEEE transactions on visualization and computer graphics*, 22(5), 1527-1539.
- Dubnewick, M., Hopper, T., Spence, J. C., & McHugh, T. L. F. (2018). "There's a cultural pride through our games": Enhancing the sport experiences of Indigenous youth in Canada through participation in traditional games. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 207-226.
- Fanny, A. M. (2019, March). Analysis Of Pedagogical Skills And Readiness Of Elementary School Teachers In Support Of The Implementation Of The 2013 Curriculum. In *International Conference on Bussiness Law and Pedagogy* (Vol. 1, No. 1, pp. 59-63).

- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca.
- Huber, B., Highfield, K., & Kaufman, J. (2018). Detailing the digital experience: Parent reports of children's media use in the home learning environment. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 821-833.
- Ismoko, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan*, 2(1), 146-154.
- Landers, R. N. (2019). Gamification misunderstood: How badly executed and rhetorical gamification obscures its transformative potential. *Journal of Management Inquiry*, 28(2), 137-140.
- Marlini, C. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Tunas Bangsa Journal*, 6(2), 277-289.
- Murdoko, E. W. H. (2017). *Parenting With Leadership Peran Orangtua Dalam Mengoptimalkan Dan Memberdayakan Potensi Anak*. Elex Media Komputindo.
- Novianto, A. W. (2018). *Penerapan Permainan Tradisional (Benteng) dalam Pembentukan Karakter Anak di Desa Yosodadi Metro Timur* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Pratiwi, A. B. (2020). Permainan tradisional engrang dari Provinsi Banten dan pembentukan karakter menghargai prestasi peserta didik MI/SD di Indonesia. *MADROSATUNA*, 3(1), 13-28.
- Purnamasari, Y. (2020, July). Improving Gross Motoric Skill of Early Childhood Through Dance Arts Learning. In *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)* (pp. 189-192). Atlantis Press.
- Reich, J. A. (2020). Vaccine refusal and pharmaceutical acquiescence: parental control and ambivalence in managing children's health. *American Sociological Review*, 85(1), 106-127.
- Setiawan, D. K., & Muhammad, H. N. (2017). Survei Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri Tahun Ajaran 2014-2015 (Studi Pada Siswa Kelas IV, V, VI SDN Kutorejo II Kertosono). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(1).
- Shimon, J. M. (2019). *Introduction to teaching physical education: Principles and strategies*. Human Kinetics, Incorporated.
- Yono, T. (2020, March). Traditional Sport: Student's Perception on the Importance to Continue It. In *1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019)* (pp. 75-76). Atlantis Press.
- Wendel, S. (2020). *Designing for behavior change: Applying psychology and behavioral economics*. " O'Reilly Media, Inc."