

MJPES 1 (2) 2019



Journal of Physical Education and Sport

<http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/physical>

ALAT PERMAINAN TRADISIONAL RODA DORONG UNTUK MENSTIMULASI KREATIVITAS DAN GERAK

Adi Sumarsono

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Musamus
adi@unmus.ac.id

Iswahyuni

SDN Kejapanan I Pasuruan Jawa Timur
najlaiswahyuni@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan tradisional yang didasari oleh kebutuhan akan jenis permainan yang sudah semakin langka. Produk pengembangan berupa alat permainan tradisional dengan nama *roda dorong*. Produk pengembangan dapat digunakan untuk menstimulasi kreatifitas dan gerak anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development*. Hasil penelitian ini adalah terciptanya alat permainan tradisional yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas dan gerak anak. Alat permainan tradisional yang dihasilkan mendapat penilaian dari ahli dalam kriteria “baik” dengan persentase sebesar 80%. Berdasar hasil uji lapangan didapatkan persentase penilaian ahli dan pendapat pengguna produk sebesar 82% yang masuk dalam kriteria “sangat baik”. Dengan demikian alat permainan tradisional *roda dorong* layak untuk digunakan dalam menunjang dan menstimulasi kreativitas dan aneka gerak melalui kegiatan bermain.

Kata kunci: alat permainan, kreatifitas dan gerak

TRADITIONAL GAMES TOOLS “RODA DORONG” TO STIMULATE CREATIVITY AND MOVEMENTS

Abstract: *This study aims to develop the traditional game tools performed by the need for many who have not produced. Product development in the form of traditional game equipment with the name of wheel thrust. Product development can be used to stimulate children's creativity and movement. The method used in this research is research and development. The result of this research is the creation of traditional game tools that can be used to stimulate creativity and movement. The traditional game equipment produced gets an assessment from experts in the "good" criteria with a percentage of 80%. Based on the results of field tests obtained percentage of expert judgment and product user opinion of 82% which entered in the criteria of "very good". Thus the traditional thrust wheel is suitable for use in supporting various movements and creativity through playing activities.*

Keywords: *games tools, creativity, movement*

PENDAHULUAN

Perubahan dunia semakin hari semakin cepat. Perubahan yang disebabkan era baru banyak dirasakan dan berdampak pada setiap manusia. Dampak yang dapat dirasakan oleh setiap individu dalam menyambut era baru antara lain desakan kebutuhan dan pemenuhan kebutuhan hidup. Ruang kompetensi mencakup kemandirian, rasa percaya diri, kreatif, memiliki daya kompetitif, memiliki motivasi berprestasi, berwawasan luas dan *open mind*. Untuk memenuhi kompetensi manusia selain dari usaha individu juga harus ditunjang dengan dukungan teknologi *modern*. Era baru yang disebut dengan era globalisasi tidak semuanya bersifat positif. Cakupan perkembangan teknologi tidak hanya mencakup ilmu pengetahuan saja, akan tetapi meluas hingga terbentuknya gaya hidup *modern*. Manusia sebagai pelaku dalam era teknologi mempunyai pilihan untuk stabil berperilaku normal atau ikut berperilaku *modern*. Salah satu dampak negatif dari gaya hidup *modern* yang dilakukan manusia adalah kurangnya aktivitas gerak jasmani, hal ini dikarenakan kecanggihan teknologi menyebabkan semua kegiatan dilakukan serba mudah dan canggih.

Menurut data Kemenpora yang disampaikan oleh Isnanta (2016:3) kebugaran jasmani masyarakat Indonesia masih dalam kategori rendah (hanya 18,7 yang masuk dalam kategori bugar). Kebugaran masyarakat diawali oleh masa pertumbuhan anak. Salah satu penyebab kebugaran anak yang semakin menurun karena kemudahan dalam mendapatkan permainan serta keterbatasan gerak yang dilakukan dalam aktivitas bermain. Melalui alat canggih *smartphone*, anak dapat menghabiskan waktu sepanjang hari dengan bermain tanpa harus bergerak atau berpindah tempat. Faktor pemukiman yang semakin rapat juga mengurangi keluasaan gerak anak dalam melakukan aktivitas bermain. Kondisi ini diperparah dengan kondisi sekolah yang mulai mengurangi luas lapangan untuk bermain dengan alasan perluasan gedung kelas dan perluasan area taman sekolah. Pada permukaan halaman sekolah yang dulunya ditumbuhi rumput perlahan sudah digantikan dengan pemasangan pavingisasi. Dengan dalih kerapian dan kebersihan menyebabkan siswa takut untuk bermain atau bergerak dengan alasan takut jatuh dan cidera.

Jenis permainan *modern* yang semakin canggih mengakibatkan peran permainan *modern* menjadi pilihan utama oleh setiap anak. Serbuan jenis permainan *modern* mengakibatkan tersisihnya peran dari permainan tradisional. Akibatnya, semakin lama permainan tradisional tidak dikenal oleh anak Indonesia. Sebenarnya secara pendidikan gerak isi yang terkandung dalam jenis permainan tradisional sangatlah banyak dan positif. Permainan tradisional seharusnya dapat digunakan dalam mengenalkan, memupuk serta menguatkan rasa solidaritas, kerjasama, toleransi, empati dan kompetisi. Semakin berkembangnya era globalisasi secara cepat, mengakibatkan permainan *modern* masuk kesegala lini kehidupan mulai dari kehidupan keluarga, penyelenggaraan pendidikan anak, serta membentuk pola pikir instan kepada siswa sekolah. Dalam hal bermain dan permainan salah satunya serbuan permainan pabrikan yang sudah masuk pasar, kesekolah hingga kerumah-rumah pemukiman siswa.

Dampak kemudahan dalam mendapatkan, murah dalam segi harga, serta permainan instan dalam mendapat kegembiraan menyebabkan dua sisi kerugian. Kerugian dari sisi psikologi anak kurang kreatif dan inovatif, sedangkan kerugian dari sisi gerak anak akan kekurangan kesempatan dalam melakukan aktifitas gerak jasmani. Berdasar permasalahan diatas melalui penelitian ini, digagas satu jenis permainan tradisional yang dapat digunakan dalam usaha membimbing anak untuk mengenal permainan tradisional serta memberikan keluasaan dalam kebutuhan gerak. Pengertian permainan berasal dari kata main yang berarti berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati. Pengertian permainan menurut Mumpuniarti (2003:104) adalah aktivitas rekreasi yang melibatkan peran-peran yang pasti dan melibatkan kompetisi atau kerjasama beberapa orang atau lebih. Sedangkan menurut Christopher dan Ludy (2009:39)

“Basic game is single every human instinct to complete and achieve a science of satisfaction that complex, the basis of this game is also used to reach and encourage the development and introduction of the sport”.

Jika diartikan dasar permainan adalah naluri tunggal setiap manusia untuk bersaing dan mencapai kepuasan naluri yang kompleks, dasar dari permainan ini juga digunakan untuk mencapai dan menyemangati pengembangan dan pengenalan olahraga. Pengertian dari permainan juga disampaikan Eva I. E (2014) permainan adalah kegiatan yang disusun sedemikian rupa yang merupakan aktualisasi diri terhadap kegiatan yang disukai, melalui permainan dapat membangun diri, pengenalan, dan juga dapat mengekspresikan diri, dalam proses belajar maka beberapa tujuan belajar dapat tercapai. Sedangkan pendapat Prastiwi dan Wisnu (2011:122) aktivitas yang dilakukan (oleh anak) secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak rasa tanggung jawab atau tujuan tertentu, dapat mendatangkan rasa gembira, dilakukan dalam suasana menyenangkan sebagai cermin kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru secara menyenangkan. Berdasar dari pengertian permainan dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan permainan adalah sarana yang dilakukan untuk aktivitas bermain, didalamnya terdapat peraturan serta alat yang sudah difahami bersama dan yang sudah di sepakati oleh anggota yang melakukan aktivitas bermain tersebut.

a. Ciri-ciri permainan

Menurut pendapat Monks dalam Prastiwi dan Wisnu (2011:123) ciri-ciri permainan adalah, 1) *reframing* (memberikan isyarat sebelum permainan dimulai), 2) *reversal* (pemutarbalikan fakta), 3) *abstraksi prototipe* sebagai hasil imitasi perilaku tertentu dalam kehidupan sehari-hari. 4) memiliki tema dan variasi, misalnya bermain bola dilakukan dengan variasi bentuk menendang 5) terikat tempat dan waktu 6) memiliki sifat tegang dan bergairah. Sedangkan pendapat lain disampaikan Tejdjasaputra (2003) ciri permainan adalah 1) dilakukan berdasar motivasi intrinsik (karena muncul atas keinginan pribadi untuk kepentingan pribadi). 2) diwarnai oleh emosi yang positif pada para pemain. 3) fleksibilitas dari suatu kegiatan ke kegiatan yang lain. 4) lebih menekankan pada proses dibandingkan hasil akhir. 5) ada kebebasan memilih. 6) mempunyai kualitas untuk pura-pura. Berdasar pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang merupakan ciri-ciri dari suatu permainan adalah bentuk aktivitas yang menggunakan sarana kegiatan bermain yang dilakukan dengan rela hati.

b. Pengelompokkan jenis permainan

Permainan yang ada banyak jumlahnya ternyata dapat dikelompokkan menurut spesifikasinya 1) Jika dikelompokkan menurut tingkatan kognitifnya menurut Prastiwi dan Wisnu (2011:123) (a) Permainan tradisional yaitu permainan sederhana, spontan, memerlukan gerakan otot berulang-ulang dengan menggunakan obyek ataupun tidak, biasa dilakukan oleh anak usia 1-2 tahun. (b) Permainan konstruktif yaitu permainan yang mengandung unsur manipulatif terhadap objek atau benda yang dimainkan dengan tujuan untuk menghasilkan sesuatu objek atau benda tersebut. (c) Permainan pura-pura yaitu permainan yang menggunakan benda atau orang sebagai simbol sesuatu yang menunjukkan bukan yang sesungguhnya. (d) Permainan yang memiliki aturan yang harus disepakati oleh pemain. Oleh karena itu setiap permainan secara spesifik dapat tergambar dengan dari perilaku yang ditunjukkan dengan kerumitan dalam pelaksanaan. Selain itu permainan juga dikelompokkan berdasar tingkat sosialisasinya. Yaitu (a) *Unocucupied play*, yaitu anak hanya menyaksikan anak-anak lain yang sedang bermain tanpa ikut berperan serta. (b) *Solitary play*, yaitu anak bermain sendiri tanpa memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. (c) *Unloccer play*, kegiatan

mengamati permainan anak lain dengan mulai ada ketertarikan dan minat yang timbul dari diri anak. (d) *Parrarel play*, yaitu anak bermain bersama-sama dengan permainan yang sama, melakukan kegiatan yang sama namun tidak ada interaksi diantara mereka. (e) Permainan *assosiatif*, yaitu anak bermain bersama, terdapat interaksi antar mereka namun tidak ada saling keterlibatan untuk saling bekerjasama anatara satu dama lainnya. (f) Permainan *kooperatif*, yaitu anak bermain dalam kelompok yang di tandai oleh adanya pembagian tugas dan pembagian peran untuk mencapai tujuan tertentu.

c. Manfaat permainan

Banyak sekali manfaat yang diperoleh dari kegiatan permainan. Khususnya anak dalam usia pertumbuhan dan perkembangan dapat dijadikan sarana belajar dan bersosialisasi. Menurut pendapat Prastiwi dan Wisnu (2011:124) manfaat yang diperoleh dari kegiatan permainan adalah 1) perkembangan aspek fisik, 2) perkembangan aspek sosial, 3) perkembangan motorik halus dan motorik kasar, 4) perkembangan aspek emosi dan kepribadian, 5) perkembangan aspek kognisi, 6) mengubah ketajaman penginderaan, 7) mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, 8) media terapi, dan yang ke 9) media intervensi. Kegiatan permainan jika dipandang dari sudut yang berbeda yaitu jika dipandang dari sudut (a) kesehatan yaitu gerakan dari tubuh yang ditimbulkan dalam permainan mempunyai pengaruh sangat baik sekali untuk organ-organ dalam tubuh sehingga dapat mendorong pertumbuhan. (b) manfaat bermain dari sudut pendidikan yaitu, anak saat melakukan permainan melakukan dengan riang gembira, maka dengan di sengaja hal permainan yang dilakukan dapat dengan mudah dimengerti oleh anak. (c) Manfaat permainan jika dipandang dari sudut perkembangan pribadi yaitu dengan beragamnya kegiatan yang ada dalam olahraga permainan sekolah, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan, misalnya keseimbangan mental, kecepatan, proses berfikir, kemampuan konsentrasi, dan jiwa kepemimpinan. (d) permainan yang dilakukan oleh anak mendatangkan berbagai manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak, yang dapat distimulasi melalui permainan.

Bermain mempunyai manfaat dan kegunaan yang sangat banyak. Adapun pendapat yang menjelaskan manfaat-manfaat bermain bagi *perkembangan* anak menurut Triharso (2014:14) yaitu: 1) Bermain memengaruhi perkembangan fisik anak. 2) Bermain dapat digunakan sebagai terapi. 3) Bermain meningkatkan pengetahuan anak. 4) Bermain melatih penglihatan dan pendengaran. 5) Bermain mempengaruhi kreativitas anak. 6) Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak 7) Bermain memengaruhi moral anak. Selain itu, aktivitas bermain dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dalam diri anak yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan tegang, tertekan, dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, anak akan merasa lega dan *rileks*. Sebagai manusia yang masih dalam usia yang kecil anak-anak sangat membutuhkan kegiatan bermain, adapun menurut M. Gunawan (2009:1) alasan anak membutuhkan bermain a) Anak-anak dan mahluk hidup pada umumnya mempunyai dorongan atau hasrat untuk bergerak. Dimaksud dengan bergerak disini adalah melakukan aktivitas gerakan terencana yang dibutuhkan tubuh, terutama berpindah dari satu tempat ke tempat lain. b) Anak membutuhkan kesempatan bermain untuk melatih dirinya, untuk menempatkan dirinya didalam masyarakat, sebagai bagian dari komunitas lingkungannya. Lebih jauh lagi adalah mempersiapkan diri untuk hidup sebagai manusia yang bermasyarakat. c) Dengan memberi kesempatan bermain maka dapat memberi nalurinya untuk bergaul dengan orang lain. d) Bermain juga bagi anak-anak dapat dijadikan solusi untuk mengetahui kemampuan dirinya dibandingkan kemampuan yang dimiliki orang lain, atau kemampuan diri sendiri, saat ini dan yang lalu. d) Anak-anak cenderung memiliki fantasi tertentu. Dengan perantara bermain dapat menyalurkan fantasinya, dengan menjadi atau meniru tokoh-tokoh tertentu, misalnya

tokoh superhero dan lain-lain.e) dengan bermain anak-anak dapat mengukur dirinya, baik dengan mengadu kecakapannya, keberaniannya, atau juga keberuntungannya dengan orang lain.

Berdasar dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan aktivitas bermain melalui sarana permainan, anak akan mencapai kemajuan jasmani, sosial dan intelektual. Akan tetapi tidak semua permainan mempunyai nilai yang mendukung proses tumbuh kembang anak, untuk itu orang tua ataupun pegiat pendidikan anak usia bermain harus selektif memilih dan menentukan jenis dan alat permainan yang bermanfaat bagi seorang anak. Menurut Irianto (2005:48) menjelaskan bahwa ciri-ciri permainan yang bermanfaat bagi perkembangan anak adalah (1) *Move* yang artinya bergerak, artinya harus ada gerakan yang dilakukan secara *continue*, dan ritmis. Gerakan tersebut dapat meningkatkan daya tahan jantung paru dan memperbaiki komposisi tubuh. (2) *lift* yang artinya artinya dalam permainan tersebut harus ada unsur gerak melawan beban. Gerakan itu akan melatih kekuatan dan daya tahan otot, dan, (3) *Streth*, artinya dalam permainan tersebut harus mengandung unsur gerak meregangkan persendian termasuk mengulur otot. Gerakan tersebut akan melatih fleksibilitas persendian otot. Berdasar pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat yang dapat diambil dari jenis kegiatan bermain sangatlah banyak. Orang tua ataupun tenaga pendidik yang mengarahkan peserta didik melalui aktivitas bermain seharusnya memahami dan menguasai teori bermain sehingga tujuan yang hendak dicapai melalui kegiatan bermain dapat tercapai.

Permainan Tradisional

Permainan menurut jenisnya dapat digolongkan menjadi dua yaitu permainan *modern* dan permainan tradisional. Menurut pendapat Prastiwi dan Wisnu (2011:125) permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab ataupun tujuan tertentu, mendatangkan rasa gembira dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi yang ada dilingkungannya. Biasanya permainan tradisional dilakukan dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing. Permainan tradisional sering disebut dengan permainan rakyat. Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dimasyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar pada kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan selalu menarik, menghibur sesuai dengan keadaan masyarakat tersebut.

Permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi dari pelakunya yaitu anak-anak. Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisional mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan daerah setempat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki kesamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

Alat permainan roda dorong

Secara penyampaian mungkin permainan ini sedikit aneh dari namanya. Sekilas pemahaman dari permainan ini adalah jenis permainan yang menggunakan roda sebagai alat serta didorong dalam bentuk aktifitas fisik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari pemaparan berikut:

a. Spesifikasi alat

Penjelasan spesifikasi alat yang digunakan dalam pembuatan permainan *roda dorong* dilandaskan dari pemahaman permainan yang tidak mahal. Pembuatan alat permainan membutuhkan bahan yang mudah ditemui dalam lingkungan aktifitas sehari-hari. Alat permainan yang berasal dari bahan yang mudah ditemukan, murah dari segi harga dan dari segi kebermanfaatannya yang sangat banyak. Tujuan dari pembuatan alat menggunakan peralatan bekas pakai yang bersifat sederhana bukan mengajari anak menjadi tukang *recycle* akan tetapi memaksimalkan pemikiran anak dalam membuat,

merangkai serta memanfaatkan barang yang sederhana menjadi suatu bentuk benda yang mempunyai manfaat. Dari kreativitas anak akan muncul ide kreatif sesuai dengan tingkatan usia serta penuangan ide kreatif menjadi sarana bermain yang digunakan dalam proses interaksi. Secara spesifik alat dalam permainan tradisional *roda dorong* ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1) Roda

Roda yang dibuat berasal dari bahan yang berbentuk lingkaran berongga panjang dan berdiameter sama. Dalam contoh yang digunakan dalam permainan ini menggunakan media slang air (sejenis pipa) yang digunakan untuk mengalirkan air yang bersifat fleksibel dibentuk dan di tata. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Roda yang terbuat dari pipa air (*slang air*)

2) Alat pendorong

Alat pendorong yang digunakan dalam permainan ini adalah berasal dari bahan besi. Besi kecil memanjang yang dapat dibentuk menurut kebutuhan penggunaannya. Diameter kawat ikat adalah 0,3 cm. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. *Kawat Ikat* (besi berbentuk memanjang dan fleksibel).

Aspek psikologis dari permainan tradisional

Permainan tradisional dengan permainan *modern* mempunyai perbedaan yang mendasar. Permainan *modern* bersifat individualis menyebabkan berkurangnya waktu bermain dan berinteraksi antar sesama teman sepermainan. Sedangkan permainan tradisional menawarkan suatu nilai yang amat positif bagi perkembangan anak. Nilai lebih dari permainan tradisional adalah turut menjaga dan melestarikan warisan budaya bangsa karena didalamnya terdapat komposisi yang melambungkan keragaman dalam berbangsa dan

bernegara. Nilai lebih dari permainan tradisional menurut Yudiwinata dan Handoyo (2014:3) permainan yang baik dapat digunakan pembentukan karakter anak dengan sisi yang sama yaitu faktor psikis sekitar 50% dan faktor fisik sekitar 50%. Dalam artian semua permainan yang baik harus mempunyai sisi yang lengkap untuk membantu perkembangan fisik dan psikis anak-anak. Segi psikis adalah sportifitas, kerjasama, dan strategi, dan segi fisik adalah ketangkasan (lari, loncat dan keseimbangan).

Sedangkan dari permainan tradisional mengandung arti disampaikan oleh Ismail dalam Putri admi Perdani (2013:341) nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain, 1) melatih sikap mandiri, 2) berani mengambil keputusan, 3) penuh tanggung jawab, 4) jujur, 5) sikap dikontrol oleh lawan, 6) kerjasama, 7) saling membantu dan saling menjaga, 8) membela kepentingan kelompok, 9) berjiwa demokrasi, 10) patuh terhadap peraturan, 11) penuh perhitungan, 12) ketepatan berfikir dan bertindak, 13) tidak cengeng, 14) berani, 15) bertindak sopan, dan 16) bertindak luwes.

Berdasar penjelasan diatas dua jenis permainan mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berdasar aspek psikologis hal yang diharapkan dari permainan tradisional dalam penelitian ini dapat menanamkan nilai kebersamaan dan nilai kreatifitas yang dilatut dalam kegiatan aktivitas bermain yang menyenangkan.

Aspek fisik menggunakan permainan tradisional

Selain aspek psikologis, akibat dari memainkan permainan tradisional juga mempengaruhi dari segi aspek fisik. Permainan tradisional anak dengan menggunakan alat merupakan aktivitas bermain yang memerlukan hadirnya alat agar permainan itu bisa berlangsung. Meskipun demikian, sebenarnya alat yang diperlukan tidak perlu alat yang mahal harganya, apalagi harus dibatasi oleh ketentuan-ketentuan baku yang mempersulit. Sebagai alat pendidikan melalui permainan yang sederhana dan menggunakan alat sederhana dapat digunakan sebagai sarana kegiatan bermain yang menyenangkan. Melalui permainan yang sederhana yaitu permainan tradisional manfaat bagi perkembangan fisik mental, emosional dan sosial dapat dimaksimalkan.

Manfaat dari permainan dengan menggunakan alat tentu berbeda dengan permainan tanpa alat. Permainan tanpa menggunakan alat lebih banyak ditujukan sebagai pengembangan kecepatan, kelincahan serta peningkatan waktu reaksi memanfaatkan gerak-gerak lokomotor. Permainan dengan menggunakan alat diarahkan untuk mengembangkan keterampilan manipulatif (memainkan alat) dengan tangan atau dengan bagian tubuh yang lain. Sebagaimana diketahui, keterampilan manipulatif terdiri dari gerak menangkap, melempar, menghentikan bola, memukul dengan alat, meyundul, memantul atau melambungkan. Secara teoritis keterampilan manipulatif didasari oleh kemampuan untuk mengenali rangsang dari lingkungan dan memberi respon dengan aksi dari tubuh atau anggota tubuh. Para ahli mengelompokkan keterampilan manipulatif kedalam kemampuan *conceptual motor*, karena terkait dengan kemampuan mempersepsi rangsang atau lingkungan, sebelum mengambil keputusan melakukan keterampilan tertentu. Melalui alat permainan tradisional yang dikembangkan dari penelitian ini yaitu permainan *roda dorong* dapat memberikan manfaat psikologis dan mengembangkan kreatifitas anak melalui kemampuan seperangkat keterampilan manipulatif yang sangat berguna. Harapan yang paling tinggi adalah dengan menggunakan alat permainan tradisional *roda dorong* dapat membantu mengembnagkan kapasitas belajar fisik dimasa-masa yang akan datang.

Adapun aspek fisik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh gerak yang disebabkan melakukan aktifitas permainan. Secara teori gerak bahwa manusia menggunakan komponen biomotor. Adapun komponen biomotor dari melakukan permainan ini adalah sebagai berikut:

a. Kemampuan Koordinasi

Gerak merupakan dasar dari berbagai aktivitas jasmani yang dilakukan oleh manusia. Sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan yang dialami oleh manusia gerak manusia juga mengalami perkembangan. Sesuai dengan pertumbuhan manusia dalam usia anak-anak, yang mendasari perkembangan dalam gerak adalah kemampuan gerak. Kemampuan gerak adalah tingkatan dasar yang mendasari sebuah kemampuan gerak seseorang. Kemampuan gerak manusia dalam usia pertumbuhan dan perkembangan dipengaruhi oleh banyak hal, diantaranya keturunan, lingkungan, serta interaksi dengan lingkungan. Dari ketiga pengaruh tersebut yang sangat mempengaruhi kemampuan gerak setiap individu adalah interaksi dengan lingkungan dalam hal ini yang dimaksud dengan interaksi koordinasi adalah penggunaan alat *roda dorong*.

Pengertian kemampuan koordinasi menurut Sukadiyanto (2011:148) kemampuan koordinasi adalah kemampuan seseorang dalam mengintegrasikan sistem sensor, saraf, otot, tulang dan persendian secara harmonis, cepat dan tepat dalam melakukan tugas motorik. Berdasar pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan koordinasi adalah kemampuan dasar setiap individu manusia dalam usaha gerak yang dilakukan dengan melibatkan keserasian antara sistem sensor, sistem saraf, sistem otot, sistem tulang dan sistem persendian yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan, harmonis, serempak dan mengakibatkan gerak yang cepat dan tepat.

Koordinasi merupakan salah satu komponen dasar biomotor manusia. Selain koordinasi komponen dasar biomotor manusia adalah kekuatan, ketahanan, kecepatan dan fleksibilitas. Kemampuan koordinasi sangat diperlukan oleh setiap individu dalam melakukan aktivitas jasmani khususnya dalam dunia pendidikan kemampuan koordinasi diperlukan dalam mempelajari keterampilan motorik.

b. Keseimbangan tubuh

Pengertian keseimbangan tubuh dalam unsur biomotor manusia adalah perpaduan beberapa unsur kekuatan, ketahanan, kecepatan, power, kelentukan serta peran saraf dan otot dalam melakukan tugas gerak (Sukadiyanto,2011). Selanjutnya keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan dinamis adalah kemampuan seseorang untuk menjaga posisinya selama aktivitas gerak berlangsung, sedangkan keseimbangan statis adalah kemampuan seseorang dalam menjaga posisi diam dalam waktu tertentu. Berdasarkan dari pengertian keseimbangan diatas, penggunaan dari permainan tradisional roda dorong dapat ditingkatkan dengan mengacu pada perbendaraan kreativitas yang diwujudkan dalam bentuk aktifitas gerak.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983:789) atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan yang direncanakan melalui penyederhanaan sesuai dengan kendala dan kondisi dalam penelitian. Langkah-langkah pengembangan ialah (1) mengumpulkan informasi lapangan, (2) melakukan analisis informasi, (3) mengembangkan draf produk awal, (4) Uji coba Produk, dan (5) pembuatan produk final.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Suhasimi Arikunto (2003:135) adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kepada ahli permainan dan wawancara langsung kepada pengguna produk saat uji coba produk.

Analisis Data

Teknik analisis data penelitian merupakan salah satu langkah penting. Analisis data digunakan menganalisa data sehingga kesimpulan yang disampaikan tidak rancu dan mempunyai jawaban sesuai dengan data. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dua tahap yaitu data yang berasal dari tanggapan validasi ahli dan data yang berasal dari tanggapan anak yang melakukan uji coba produk. Adapun penjabaran dari dua kegiatan analisis data dapat diterangkan sebagai berikut.

Pertama, mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian berdasar sumber Sugiyono (2009:94). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria dapat dilihat berikut berikut ini:

Tabel 1. Skor Penilaian Pendapat Ahli

No	Kategori	Skor
1	Sangat kurang	1
2	Kurang	2
3	Cukup Baik	3
4	Baik	4
5	Sangat Baik	5

Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk

No	Kategori	Skor
1	Sangat tidak setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Ragu-ragu (RR)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

Kedua, menganalisa skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%. Menganalisa skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi jumlah skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2009: 95). Kategori ahli validator dan tanggapan pengguna alat dapat dilihat pada berikut.

Tabel 3. Kategori Ahli Validator dan Tanggapan Pengguna Alat

Tingkat Penilaian	Kategori
$X > X_i + 1,8S_{bi}$	Sangat baik
$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$	Baik
$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi}$	Cukup baik
$X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi}$	Kurang
$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa alat permainan tradisional yang bernama *roda dorong*. Alat ini didesain untuk menstimulasi kreatifitas dan gerak anak. Alat ini terdiri dari dua alat yaitu roda dan alat pendorong. Produk yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik anak, serta pembuatan alat juga disesuaikan dengan postur dan keadaan biomotor anak. Produk alat permainan tradisional ini dikemas dalam bentuk *video tutorial* dalam pembuatan alat yang dikemas dalam satu VCD. Selain pembuatan dan perakitan produk juga diberikan *tutorial* penggunaan produk dan contoh permainan yang menantang dan menyenangkan. Dalam proses pengembangan alat permainan ini dilakukan secara sistematis dan terencana.

Langkah pembuatan permainan ini diawali dengan pembuatan draf awal alat. Setelah draf dikonsultasikan kepada ahli permainan mengenai tujuan permainan, alat yang digunakan dalam pembuatan alat, serta keamanan alat yang digunakan maka permainan maka selanjutnya dilakukan pembuatan alat dan diuji cobakan. Proses ini dilakukan dengan tujuan agar produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Adapun pembuatan draf awal produk yang masih dalam bentuk gambar dan sketsa, dikonsultasikan dengan ahli. Setelah mendapat

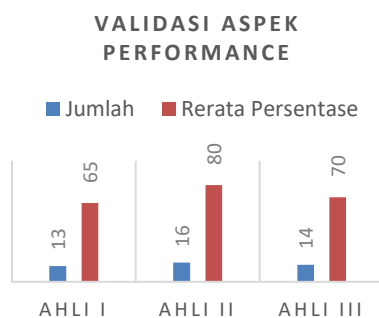
masuk terhadap produk sesuai dengan saran ahli maka pembuatan alat permainan *roda dorong* dilaksanakan. Setelah alat permainan dibuat maka selanjutnya divalidasi oleh ahli. Adapun hasil validasi alat permainan tradisional *roda dorong* untuk mendapatkan status layak untuk selanjutnya di uji coba. Adapun hasil validasi dari para ahli dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Data hasil validasi produk awal oleh ahli

Setelah produk permainan dibuat, maka dilakukan validasi produk. Validasi produk awal permainan yang dihasilkan dilakukan oleh tiga orang validator. Adapun instrumen yang digunakan dalam validasi alat adalah dengan menggunakan angket. Selain angket validator juga dimintai saran dan kritikan terhadap produk permainan yang sudah dihasilkan. Penilaian dari produk yang dibuat meliputi;

a) Hasil validasi aspek *performance*

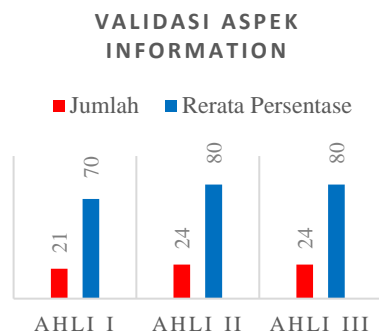
Hasil validasi ahli dari aspek *performance* terdiri dari empat item. Adapun skor penilaian aspek *performance* dapat dilihat pada diagram ini:



Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dalam validasi aspek *performance* dari ketiga validator masuk dalam kategori baik.

b) Hasil validasi aspek *information*

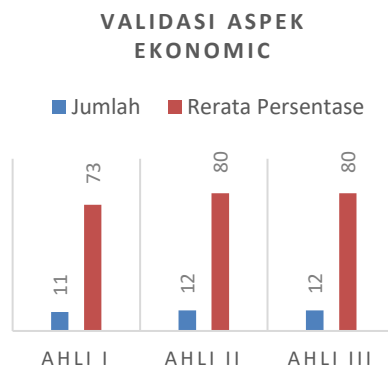
Hasil validasi ahli dari aspek *information* terdiri dari enam item. Adapun skor penilaian aspek *information* dapat dilihat pada diagram ini:



Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa validasi aspek *information* dari ketiga validator masuk dalam kategori baik.

c) Hasil validasi aspek *ekonomik*

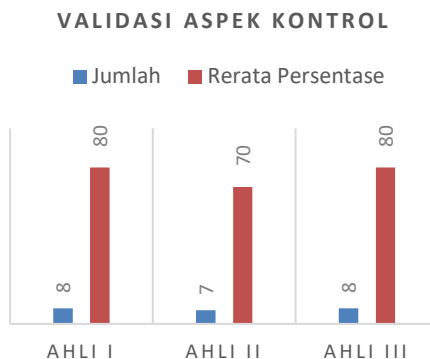
Hasil validasi ahli dari aspek *ekonomik* terdiri dari tiga item. Adapun skor penilaian aspek *ekonomik*:



Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dalam validasi aspek *ekonomik* dari ketiga validator masuk dalam kategori baik.

d) Hasil validasi aspek *control*

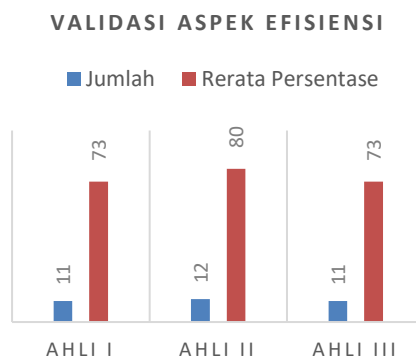
Hasil validasi ahli dari aspek *control* terdiri dari dua item. Adapun skor penilaian aspek *control* pada diagram berikut:



Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dalam validasi aspek *control* dari ketiga validator masuk dalam kategori baik.

e) Hasil validasi aspek *efisiensi*

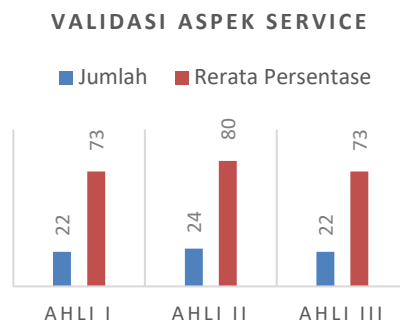
Hasil validasi ahli dari aspek *efisiensi* terdiri dari tiga item. Adapun skor penilaian aspek *efisiensi* pada diagram:



Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dalam validasi aspek *efisiensi* dari ketiga validator masuk dalam kategori baik.

f) Hasil validasi aspek *service*

Hasil validasi ahli dari aspek *service* terdiri dari enam item. Adapun skor penilaian aspek *service* dapat dilihat pada diagram:



Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dalam validasi aspek *service* dari ketiga validator masuk dalam kategori baik.

2. Data Uji Coba

Data uji coba dilakukan kepada anak-anak umur lima sampai sepuluh tahun sebanyak lima puluh anak. Uji coba dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kualitas produk. Uji coba dilaksanakan langsung diterapkan dalam suasana bermain dilapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara praktek penggunaan produk dan setelah selesai bermain di berikan angket. Dikarenakan masih usia anak kecil angket yang dibantu dalam menyampaikan dan mengisi sesuai dengan jawaban anak yang telah melakukan kegiatan uji coba produk. Dalam uji coba produk melibatkan 20 anak. Selain mengisi angket anak dalam uji coba dapat menuangkan komentar dan saran terhadap permainan yang dipraktekkan. Tanggapan anak pemakai permainan selebihnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Penilaian Pemakai Produk

Aspek yang dinilai	Kategori
Aspek <i>performance</i>	Sangat Baik
Aspek <i>information</i>	Sangat Baik
Aspek <i>ekonomik</i>	Sangat Baik
Aspek <i>control</i>	Baik
Aspek <i>efisiensi</i>	Sangat Baik
Aspek <i>service</i>	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tanggapan subyek dalam mempraktekkan permainan *Roda Dorong* sebagian besar masuk dalam kategori sangat baik berdasar dari enam aspek, yaitu *performance*, *information*, *ekonomik*, *control*, *efisiensi*, *service*. Permainan *roda dorong* yang dilakukan oleh subyek dengan mempelajari cara melakukan permainan, cara mengkoordinasikan gerak dan alat permainan. Permainan semakin semarak dapat dilakukan dengan penambahan tantangan rintangan yang dibatasi dengan batas *cones*.

3. Produk Akhir

Produk akhir dari hasil pengembangan ini adalah satu perangkat permainan dengan nama permainan *roda dorong*. Spesifikasi dari produk adalah alat permainan, tutorial pembuatan, penyiapan dan cara memainkan dari produk permainan. Jenis produk dikemas dalam satu VCD, serta gambar dari pembuatan produk dibuat dalam bentuk gambar dan instruksi kerja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dihasilkan satu produk alat permainan tradisional dengan nama *roda dorong*. Permainan tradisional *roda dorong* berdasar klarifikasi dari ahli masuk dalam kategori layak untuk digunakan sebagai permainan anak. Alat permainan yang dihasilkan sesuai tujuan dapat digunakan untuk menumbuhkan kreativitas anak dan menambah rangsang dalam gerak. Jenis alat permainan dikemas dalam bentuk video yang disimpan dalam bentuk VCD. Isi dari video terdiri dari pemilihan bahan, pembuatan alat, perangkaian alat, serta jika alat sudah jadi dilanjutkan cara penggunaan alat dalam kegiatan permainan yang menantang dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2003). *Management Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cristopher, & Ludy. (2009). *Psychology Gets in the Game: sport, mind, and behavior* . London: Nesbraka.
- Gunawan. (2009). *Gunawan.W. (2009). 50 full ceative games*. Yogyakarta: Aimatea.
- I.E, E. (2014). Increasing Values of Teamwark and Responsibility of the students Through games: Integrating Education Karakter in Lectures, Journal prosedia-social nd behavioral science. *Prosedia social and behavioral science*, 200.
- Irianto, D. P. (2005). *Pedoman praktis berolahraga untuk kebugaran dan kesehatan* . Yogyakarta: Andi Offset.
- Isnanta. (2016). Olahraga dan kemajuan teknologi. *Proceeding refleksi prestasi dan budaya olahraga dalam perspektif ilmu keolahragaan yang inovatif*. Yogyakarta: ISBN. 978.602.8429.72.6.
- Mumpuniarti. (2003). *Penanganan anak tuna grahita (kajian dari segi pendidikan, social-psikologis dan tindak lanjut usia dewasa*. Yogyakarta: FIP UNY Press.
- Perdani, P. A. (2013). meningkatkan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada TK B . *Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol. 7 Edisi 2*.
- prastiwi, W., & S.H Wisnu . (2011). Pengaruh permainan tradisional pada kecerdasan emosi anak. *Seminar Nasional mengungkap potensi peserta didik sebagai basis pengembnagn pendidikan karakter* (p. 34). Jember: ISBN 978-602-18323-0-1 Unmuh Jember.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualaitatif dan kombinasi (mixed methods)* . Bandung: Alfabeta.
- Sukadiyanto, & Muluk, D. (2010). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Bandung: CV. Lubuk Agung.
- Yudiwinata, & Handoyo. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradikma Vol. 02 No 3*.