

Analisis Penerapan Program *Kaulinan Barudak* dalam Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Siswa di SDN 1 Nagri Tengah

Afridha Laily Alindra¹, Aliza Wulandari², Ayang Ranisa Rahma³, Hanifah Tri Nur Fadillah⁴, Neng Putri Rakasiwi⁵, Rofatannuroh⁶, Supriatna⁷

1,2,3,4,5,6,7 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: afrihalaily@upi.edu¹, alizawulandari121@upi.edu², ayangrr@upi.edu³, hanifahtrinf@upi.edu⁴, nengputri@upi.edu⁵, rofatannuroh@upi.edu⁶, supriatna@upi.edu⁷

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan sebagai alternatif bermain dengan mengenalkan permainan tradisional kepada siswa di SDN 1 Nagri Tengah. Penelitian ini merupakan pengembangan dari inovasi pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan kreasi kaulinan barudak. *Kaulinan barudak* merupakan kumpulan permainan tradisional yang bermanfaat untuk pengembangan permainan tradisional itu sendiri. *Kaulinan barudak* mencakup beberapa permainan tradisional seperti lompat tali karet, congklak, peta umpet, gobak sodor, ular naga, engklek, benteng dan boi-boian. Namun pada penelitian ini, peneliti hanya mendalami permainan lompat tali karet. Permainan lompat tali karet adalah bentuk permainan yang dimainkan dengan berbantuan tali karet yang dianyam sebagai alat bermainnya. Dalam mengkaji tulisan ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (*case study*) yang mana peneliti memilih kasus berdasarkan pada minat pribadi atau ketertarikannya pada suatu persoalan. Metode ini menggunakan subjek penelitian siswa dan guru. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan mengumpulkan data secara tidak langsung dengan meneliti objek yang bersangkutan. Setelah mengumpulkan beberapa studi kasus terkait dengan materi pembahasan selanjutnya menganalisis materi melalui studi pustaka dengan hasil dari analisis berupa deskriptif. Adapun instrumen penelitian ini melibatkan pengumpulan data yang bersifat naratif seperti wawancara, observasi, dan analisis teks dengan pengujian validitas hasil penelitian melalui narasi. Berdasarkan hasil kuesioner sebesar 79,8% ini jika dianalisis termasuk kategori sangat setuju dan hasil wawancara juga didapatkan bahwa permainan lompat tali karet mampu mengembangkan fisik dan motorik siswa SDN 1 Nagri Tengah berdasarkan indikator aspek fisik motorik siswa.

Kata kunci: *Permainan Tradisional, Permainan, Lompat Tali Karet*

Abstract

The research aims to develop games as an alternative to playing by introducing traditional games to students at SDN 1 Nagri Tengah. This research is the development of a learning innovation carried out by applying the *Kaulinan Barudak* creation. *Kaulinan barudak* is a collection of traditional games that are useful for the development of traditional games themselves. *Kaulinan barudak* includes several traditional games such as rubber rope jumping, congklak, map and seek, gobak sodor, dragon snake, engklek, fort and boi-boian. However, in this study, researchers only studied the rubber rope jumping game. The rubber jumping game is a form of game that is played with the help of a woven rubber rope as a playing tool. In reviewing this paper, we use qualitative research with a case study type of research where the researcher chooses cases based on personal interest or interest in an issue. This method uses research subjects of students and teachers. The technique used to collect data in this research is to collect data indirectly by examining the object in question. After collecting several case studies related to the discussion material, then analyze the material through literature study with the results of the analysis being descriptive. This research instrument involves collecting narrative data such as interviews, observations, and text analysis by testing the validity of research results through narrative. Based on the results of the questionnaire, 79.8%, if analyzed, fall into the strongly agree category and the interview results also show that the rubber rope jumping game can develop the physical and motor skills of students at SDN 1 Nagri Tengah based on indicators of the student's physical motoric aspects.

Keywords: *Traditional Games, Games, Rubber Rope Jumping*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu bagian dan komponen dalam kehidupan manusia, karena dengan Pendidikan Jasmani ini manusia dapat melatih kemampuan dalam hal afektif, kognitif dan psikomotor sebagai persiapan menuju kehidupan yang akan datang. Anwar (2005) menyebutkan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari peningkatan dalam aspek kebugaran, keterampilan gerak, penalaran, emosional dan pengendalian moral melalui aktivitas olah dan gerak tubuh. Pada dasarnya Pendidikan Jasmani harus ditanamkan sejak dini. Usia anak Sekolah Dasar merupakan masa-masa di mana pertumbuhan dan perkembangan harus ditingkatkan baik dalam fisik atau kemampuan lainnya.

Kemajuan zaman saat ini menyebabkan beberapa kebiasaan buruk yang dapat mengganggu tumbuh kembang seorang anak, salah satunya kebiasaan dan pola hidup yang kurang gerak karena lingkungan bermain yang tidak mendukung dan kurang nyaman sehingga tidak dapat menstimulasi tumbuh kembang dan rasa ingin tahu. Dengan adanya perubahan era kehidupan terutama dalam bidang teknologi, anak-anak terbiasa menonton siaran yang ada di televisi sampai berjam-jam, bahkan bermain game tanpa lelah di handphone atau komputer. Keadaan ini tentu akan membuat anak lebih malas untuk bergerak dan dapat menyebabkan keadaan fisik yang kurang baik. Tujuan Pendidikan

Jasmani dikutip dari Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yaitu: 1) mengembangkan dan memelihara fisik dan kebugaran jasmani dengan menerapkan pola hidup sehat dengan melakukan berbagai aktivitas kebugaran, 2) meningkatkan dan mengembangkan keterampilan gerak anggota badan, 3) menanamkan nilai disiplin dan percaya diri, 4) menjadi salah satu upaya dalam menjaga keselamatan dan keamanan diri, 5) memelihara fisik dan psikis agar dapat berkembang sesuai masanya.

Menurut Arip Syarifudin dan Muhadi, menyebutkan bahwa gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Lutan (2021) menjelaskan bahwa kemampuan gerak dasar manusia dapat dipadukan dalam berbagai aktivitas seperti bermain, olahraga, berlari dan aktivitas lainnya yang dilakukan setiap hari. Pada dasarnya setiap manusia sangat menyukai bermain. Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membuat hati senang, baik itu dengan berbantuan alat atau tidak (Departemen Pendidikan, 2010). Bermain juga merupakan kegiatan yang akrab dengan manusia terutama anak-anak. Apalagi pada masa anak-anak ini, dengan bermain mereka dapat mengeksplor dirinya sendiri serta berbagai hal yang ada di lingkungan dan tempat tinggalnya. Beno Setyo Adi, menjelaskan bahwa bermain sangat berhubungan dengan aktivitas fisik dan jasmani seseorang yang melibatkan perasaan senang dan gembira, juga menjadi sarana dalam ketuntasan proses pendidikan (Victor. G. Simanjuntak, dkk., 2008). Aktivitas bermain tentu sangat cocok diterapkan dalam melatih gerak dasar dan perkembangan motorik terutama untuk anak-anak yang menyukai dunia bermain.

Guru memegang peranan penting dalam menciptakan lingkungan dan kegiatan belajar di kelas agar dapat efektif dan menyenangkan. Dengan tantangan zaman, tugas guru akan semakin kompleks, bukan hanya sekedar mentransfer ilmu saja juga berperan sebagai pemberi arahan dan menyiapkan peserta didiknya agar siap untuk menghadapi tantangan kehidupan yang akan datang. Dengan kata lain peran guru bukan hanya sebagai pendidik, juga berkaitan dengan pemberian motivasi dan dorongan serta pengawasan dalam pembentukan watak dan karakter baik yang sesuai dengan norma dan etika kehidupan. Guru diharapkan dapat terus berinovasi untuk menciptakan dan mengembangkan model pembelajaran yang lebih menarik dengan terus melatih dan memperbaharui dirinya dengan ilmu dan pengetahuan baru. Salah satu contohnya dalam pengembangan pendidikan jasmani yang terkesan kurang menarik dan monoton untuk dilakukan peserta didik.

Permainan tradisional menjadi salah satu bentuk keanekaragaman budaya dari suatu kelompok yang memiliki nilai-nilai luhur yang digariskan lalu diturunkan pada generasi selanjutnya sebagai suatu ciri khas tertentu. Permainan tradisional juga memiliki peran dalam tumbuh kembang anak. Permainan tradisional mengandung aspek-aspek yang dapat melatih kemampuan anak dalam perkembangan motorik. Permainan lompat tali karet adalah bentuk permainan yang dimainkan dengan berbantuan tali karet yang dianyam sebagai alat bermainnya. Jenis permainan ini lebih memanfaatkan kekuatan dan kerja sama antar pemainnya. Meskipun permainan ini terkesan sederhana, namun mengandung beberapa manfaat diantaranya yaitu:

1. Aspek psikomotor: dapat melatih otot-otot kaki, meningkatkan koordinasi serta hubungan antar semua anggota tubuh, meningkatkan fungsi anggota tubuh terutama dalam aspek fisik dan kekuatan tulang serta syaraf. Dengan ini dapat lebih

meningkatkan keterampilan anak dalam teknik melompat yang dapat merujuk pada kecepatan dan ketangkasan.

2. Afektif: rasa kekompakan dan saling mendukung antar teman kelompok yang masih belum melakukan lompatan dan gerakan selanjutnya dalam melewati karet dapat meningkatkan rasa empati, peduli dan kebersamaan.
3. Kognitif: meningkatkan kemampuan dan pola berpikir yang lebih sistematis dalam mengingat setiap gerakan yang akan dilakukan.

Pembelajaran motorik merupakan aktivitas jasmani yang melatih perkembangan otot besar dan otot kecil dalam berbagai gerakan. Kemampuan motorik ini sangat penting dikuasai oleh anak karena dapat merangsang berbagai organ tubuh sehingga dapat terbiasa untuk melakukan gerakan dengan seimbang dan sistematis untuk mengejar tingkat perkembangannya (Haris dan Mukhtarsyad, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Nagri Tengah bersama beberapa guru wali kelas terkait inovasi pembelajaran yang dilakukan, maka inovasi pembelajaran yang diterapkan yaitu berupa kreasi Kaulinan Barudak. Bukan hanya sekedar bermain dan menjaga kebugaran saja, juga sebagai bentuk pengembangan dari permainan tradisional. Permainan tradisional yang dilakukan pun beragam, diantaranya seperti congklak, peta umpet, gobak sodor, ular naga, engklek, benteng dan boi-boian. Namun pada penelitian ini, peneliti hanya mendalami permainan lompat tali karet.

METODE

Dalam mengkaji tulisan ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (*case study*). Assyakurrohim, Ikhrum, Sirodj, & Afgani (2023) menyatakan bahwa studi kasus yang mana peneliti memilih kasus berdasarkan pada minat pribadi atau ketertarikannya pada suatu persoalan. Metode ini menggunakan subjek penelitian siswa dan guru. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan data secara langsung melalui kuesioner, wawancara guru, dan observasi. Adapun instrumen penelitian ini melibatkan pengumpulan data seperti wawancara, observasi, kuesioner, dan analisis teks. Dalam pengujian validitas hasil penelitian melalui analisis teks bersifat narasi, wawancara kepada guru. Adapun pertanyaan yang diajukan kepada guru yaitu, Adakah sebuah inovasi yang sedang dijalankan? Jika ada, apa dan adakah inovatornya?, Bagaimana tahapan dari inovasi tersebut?, Bagaimana proses pelaksanaan inovasi tersebut?, Apakah ada kendala dan tindak lanjutnya?, Berdasarkan inovasi yang ada mengenai kaulinan barudak, adakah pengaruhnya terhadap pengembangan kemampuan fisik motorik siswa?, Adakah indikator mengenai aspek fisik motorik yang harus dicapai siswa?. Perhitungan kuesioner menggunakan skala likert. Adapun kuesioner diberikan kepada 6 siswi perempuan kelas IV di SDN 1 Nagri Tengah. Adapun hasil perhitungan kuesioner yang membuktikan bahwa adanya pengembangan kemampuan fisik motorik siswa dalam permainan lompat tali karet sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Berdasarkan Skala Likert

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5

Setuju (S)	4
Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dari tabel di atas bisa diketahui bahwa perhitungan skala likert memiliki kriteria penilaian untuk validitas nilai kuesioner yang mana terdapat lima jenis kriteria yakni, sangat setuju, setuju, ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Berdasarkan hasil data untuk 6 responden dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Kuesioner

Nomor Pertanyaan Kuesioner	Hasil Responden					Jumlah Skor (Jumlah jawaban per pertanyaan x Skor Kriteria Penilaian Berdasarkan Skala Likert)
	SS (5)	S (4)	RG (3)	TS (2)	STS (1)	
1	6					30
2	6					30
3	6					30
4	5			1		27
5				6		12
6	6					30
7	2			4		18
8	3			3		21
9	6					30
10	5			1		27
11	6					30
12	2			4		18
13	5			1		27
14	6					30
15	6					30
16	5			1		27
17	4			2		24
18				6		12
19	6					30
20	4			2		24
21	5			1		27
22	5			1		27
23	3			3		21
24	2			4		18
25				6		12
26				6		12

27		1	5	13
28	5	1		27
29	5		1	27
30	1	1	4	16
Jumlah Skor Penelitian				719

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan merupakan hasil tahap studi pendahuluan, tahap studi pengembangan, dan tahap validasi permainan lompat tali karet untuk anak sekolah dasar. Secara berurutan akan dipaparkan hasil penelitian mengenai; (1) kebutuhan permainan yang sesuai dengan kemampuan usia anak sekolah dasar; (2) pengembangan permainan lompat tali karet untuk anak sekolah dasar. Pada kebutuhan permainan yang sesuai dengan kemampuan usia anak sekolah dasar yakni permainan lompat tali karet. Bagi guru, permainan ini merupakan salah satu contoh permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh peserta didik untuk memenuhi ketuntasan program pemerintah Purwakarta yakni kaulinan barudak. Ada tiga hal yang menjadi parameter kegiatan fisik motorik guna pengembangan permainan lompat tali karet untuk anak sekolah dasar.

Hal pertama yakni kegiatan harus memberikan ketangkasan kepada semua peserta didik, kedua adalah kegiatan harus memberikan kerja keras setiap kelompoknya, dan ketiga adalah kegiatan memberikan pengalaman untuk menciptakan sebuah kecermatan. Adapun penguatan untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini menggunakan wawancara. Yang mana guru diberikan pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru, ditemukan satu inovasi yang menjadi latar belakang hasil dan pembahasan dalam penelitian ini. Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan:

Program Kegiatan Pembelajaran Melalui Penerapan Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak”

Permainan tradisional “kaulinan barudak” merupakan kumpulan permainan yang diturunkan secara turun temurun dari generasi yang sudah ada ke generasi baru. Dalam permainan ini terdapat berbagai nilai, seperti nilai tradisi, budaya, dan juga permainan aktif yang bermanfaat bagi tumbuh kembang siswa. Menurut Bishop & Curtis dalam Iswinarti (2010, hlm 6) menyatakan bahwa “Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan secara tradisional oleh anak-anak di suatu daerah tertentu dan permainan tersebut diturunkan secara turun temurun dari generasi ke generasi untuk menjaga tradisi dari daerah tersebut.” Permainan tradisional bermunculan di berbagai daerah dan tersebar seiring berjalannya waktu. Berbagai Permainan tradisional “kaulinan barudak” yang diterapkan dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik siswa sekolah dasar di SDN 1 Nagri Tengah Purwakarta adalah Perepet Jengkol, Congklak, Sondah, Orang Kaya Orang Miskin, Gobak Sodor, Boi-Boian dan Lompat Tali.

Penerapan Berbagai Permainan tradisional “kaulinan barudak” di SDN 1 Nagri Tengah dilakukan dalam seminggu sekali di setiap hari Rabu pagi sebelum pembelajaran di mulai. Dalam setiap pertemuan, siswa diberikan pembelajaran melalui salah satu permainan tradisional “kaulinan barudak”. Permainan yang dilakukan dapat dibedakan menjadi

permainan yang dominan fisik dan dominan kognitif. Permainan dominan fisik seperti Perepet Jengkol, Sondah, Orang Kaya Orang Miskin, Grobak Sodor, Boy-Boyan dan Lompat Tali. Sedangkan permainan tradisional yang dominan kognitif adalah congklak.

Pada pertemuan awal, beberapa siswa masih bingung dengan permainan tradisional “kaulinan barudak” yang diberikan kepada mereka. Namun, ada sebagian siswa lainnya yang terlihat sangat bersemangat mengikuti permainan tersebut walaupun secara keseluruhan mereka belum benar-benar mengerti dan mengetahui permainannya. Setelah diberikan stimulus dan contoh terkait permainan yang akan dimainkan, sebagian besar dari mereka sudah bisa mengikuti permainan tersebut dengan baik dan mampu menerapkan peraturan serta berusaha untuk mencapai target permainan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, tampak bahwa sebagian besar perkembangan kemampuan fisik motorik sebagian besar siswa terlihat lebih baik dalam hal berjalan maju atau mundur sambil memegang suatu benda, dan juga siswa terlihat lebih mampu untuk berjalan dan atau berlari ke berbagai arah (zig-zag) sambil memegang benda. Berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti, Permainan Tradisional telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa sekolah dasar khususnya pada aspek pengembangan kemampuan fisik motorik.

Permainan Tradisional Kaulinan Barudak Lompat Tali Karet

Dari berbagai macam permainan tradisional kaulinan barudak, peneliti memilih satu permainan tradisional yang akan diteliti yaitu lompat tali karet. Lompat tali karet merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan tali yang terbuat dari banyaknya rangkaian karet gelang. Filosofi dari permainan ini adalah setiap kali kita menyelesaikan suatu tantangan, maka akan ada tantangan lain yang lebih tinggi atau lebih sulit dari tantangan sebelumnya. Permainan tradisional pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengamati bagaimana perkembangan fisik motorik pada siswa.

Penelitian ini didukung oleh (Andrianie & Yuniati, 2016) yang mengemukakan bahwa permainan tradisional dapat merangsang tumbuh kembang anak, salah satunya dalam aspek perkembangan motorik anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana pendidikan bagi anak. (Salama & Ulpi, 2021) juga menyatakan bahwa permainan klasik anak dapat membantu anak-anak mengembangkan kerjasama, membantu dalam beradaptasi, rukun satu sama lain dan melakukan aktivitas terkoordinasi dan memanfaatkan otot-otot nya agar perkembangan aspek motoriknya baik motorik kasar maupun motorik halus nya berkembang. Menurut (Juwairiah, 2016) Pertumbuhan psikologis, karakter, dan interaksi sosial generasi muda di masa depan semuanya secara signifikan dipengaruhi oleh permainan tradisional, yang merupakan komponen budaya. Hal serupa juga diungkapkan oleh (F]aujiah & Hastuti, 2019) Nilai-nilai kearifan lokal seperti keberanian, ketangkasan, keterampilan, kelincahan gerakan, pemikiran strategis, perasaan (naluri) yang diasah, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kasih sayang, menghargai orang lain, sportivitas, kepatuhan, kesabaran, kehati-hatian, mengukur, membandingkan, menafsirkan, berfantasi, dan lain sebagainya juga hadir dalam permainan tradisional. Ia menambahkan, banyak bidang perkembangan anak yang dapat dipupuk melalui bermain (Baan et al., 2020).

Ditambahkan oleh (Adnan et al., 2020) bahwa permainan tradisional sangat penting dalam mempromosikan keanekaragaman budaya dan melindungi identitas budaya di tingkat lokal, nasional dan internasional. Permainan lompat tali sangat digemari dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya karena permainan ini sangat menyenangkan dan mempunyai banyak manfaat seperti siswa menjadi lebih aktif, siswa bisa bersosialisasi dan bekerja sama, siswa patuh pada aturan, belajar berdiskusi terhadap masalah yang muncul dalam permainan, dan juga mampu melatih sportivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua siswa pernah memainkan permainan tradisional lompat tali hal ini dibuktikan dengan jawaban siswa pada instrumen permainan tradisional lompat tali berada pada kategori sedang hal ini berarti 39 atau 100% siswa sudah melakukan permainan tradisional lompat tali. Dari hasil penelitian terhadap kemampuan motorik kasar siswa menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat tali berpengaruh efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa. Dengan demikian dapat dilihat bahwa permainan tradisional mempunyai pengaruh terhadap pengembangan motorik kasar siswa sekolah dasar di SDN 1 Nagri Tengah.

Kemampuan Fisik Motorik Siswa Sekolah Dasar

Dalam kehidupan sehari-hari, kita memang perlu menjaga kebugaran jasmani melalui olahraga. Di dalam berolahraga terdapat berbagai jenis, salah satunya adalah permainan tradisional lompat tali karet. Dikalangan masyarakat bermain lompat tali sudah tidak asing untuk didengar. Meskipun itu merupakan permainan yang cukup lama akan tetapi kita masih ingat akan permainan tersebut bahkan sampai sekarang. Di dalam permainan tradisional, lompat tali dapat melatih kemampuan siswa untuk membaca gerak tubuh, melatih ketangkasan berpikir dan melatih ketangkasan tubuh saat bermain, meningkatkan kemampuan mengendalikan emosi dan melatih kerja sama antar siswa.

Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik serta dapat mengupayakan perkembangan motorik dengan melakukan gerakan lompat dalam permainan lompat tali. Semua anak sangat membutuhkan permainan dan ini harus disediakan. Untuk memainkan permainan tradisional seringkali membutuhkan kehadiran banyak orang, karena lebih menyenangkan dan bisa bekerja sama satu sama lain. "*team works is a group of individuals working together to reach a common goal*", yang berarti lebih mudah mencapai tujuan melalui kerja tim dibandingkan melakukannya sendiri.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, permainan tradisional sebenarnya membutuhkan kerjasama antar tim untuk bisa menghasilkan keuntungan yang sangat signifikan. Begitu pun yang peneliti terdahulu teliti bahwa terdapat peningkatan kerja sama dalam permainan tradisional sebesar 81% (Hidayati, 2014). Demikian pula hasil observasi yang telah dilakukan ialah pada saat permainan tradisional membutuhkan sebuah tim untuk menjalankan permainan tersebut, dikarenakan di dalam permainan ini tidak bisa bermain sendiri melainkan memerlukan banyak orang untuk saling kerja sama. Penelitian Sukma juga menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat tali memerlukan kerja sama tim (Sukma, 2017).

Dalam permainan tradisional memiliki karakteristik dalam menjalankannya (Mahardika, 2014).

Berikut ini karakteristik dalam permainan tradisional:

- a. Alam sangat dibutuhkan dalam permainan tradisional sebagai sumber kesenangan dan sumber peralatan.
- b. Dalam permainan tradisional sebagian besar dimainkan dalam kelompok besar.
- c. Permainan tradisional banyak yang mempunyai nilai-nilai luhur yang perlu dijaga dan memiliki pesan moral dalam menjalankan setiap permainannya. Banyak nilai-nilai yang didapat seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab dan sikap lapang dada.
- d. Dalam permainan tradisional dimainkan di berbagai usia di dalam ruangan maupun diluar ruangan.

Untuk mencapai tujuan tertentu, anak yang memiliki kecerdasan dapat memadukan pikiran dan gerak tubuhnya secara bersama-sama. Perseptif motorik depan diartikan dengan keterampilan anak yang dibentuk oleh dua hal yang cukup erat kaitannya dengan kognitif dan kemampuan (Maryatun, 2012).

Berikut hasil pengukuran kuesioner terhadap 6 responden untuk mengetahui keberhasilan permainan tali karet dalam meningkatkan fisik dan motorik:

Hasil Pengukuran dengan Skala Likert:

$$\text{Hasil Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penelitian}}{\text{Jumlah Skor Ideal untuk Seluruh Item Pertanyaan Kuesioner}} \times 100\%$$

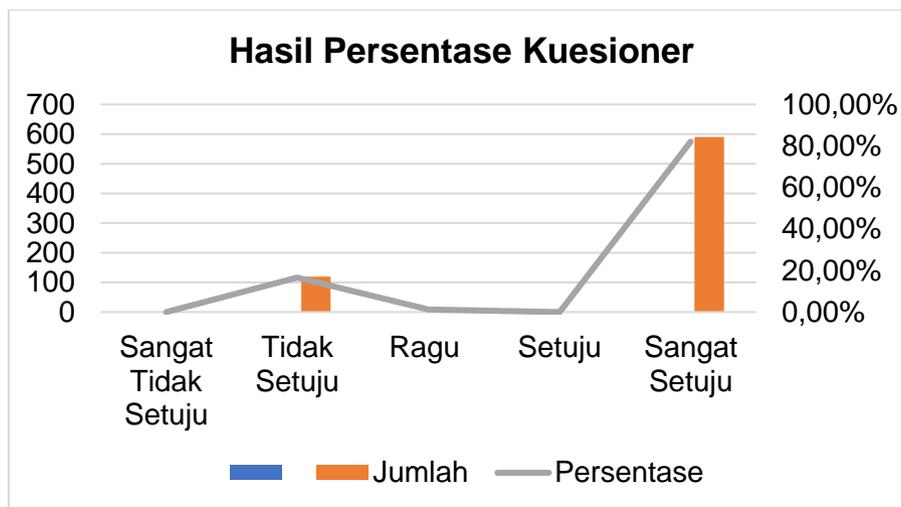
$$\text{Hasil Skor} = \frac{719}{5 \times 6(30)} \times 100\% = \frac{719}{900} \times 100\% = 79,8\%$$

1. Jumlah skor sdeal untuk seluruh item pertanyaan = $5 \times (6 \times 30) = 900$
 - a. Angka 5 menyatakan nilai kriteria penilaian seperti di **Tabel 1. Kriteria Penilaian Berdasarkan Skala Likert.**
 - b. Angka 6 menyatakan jumlah responden yang mengisi kuesioner
 - c. Angka 30 menyatakan jumlah pertanyaan kuesioner yang diberikan kepada setiap individu responden.
2. Jumlah skor yang diperoleh saat penelitian = 719

Keterangan: Kriteria Interpretasi skor (berdasarkan ke perhitungan %)

Angka 0% – 18%	Sangat Tidak Setuju
Angka 19% – 36%	Tidak Setuju
Angka 37% – 54%	Ragu
Angka 55% – 72%	Setuju
Angka 73% – 90%	Sangat Setuju

Grafik 1. Hasil Persentase Kuesioner



Jadi, berdasarkan data yang diperoleh dari 6 responden kecenderungan jawabannya adalah 79,8% jika dianalisis termasuk **kategori sangat setuju**.

SIMPULAN

Permainan tradisional seperti lompat tali karet merupakan salah satu kegiatan yang dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, dan psikomotor serta meningkatkan perasaan empati, peduli, dan kebersamaan. Guru merupakan peran penting dalam menciptakan lingkungan dan kegiatan belajar yang efektif dan menyenangkan, serta dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan masa adanya program Kaulinan Barudak ini bisa menjadi salah satu kegiatan yang bisa melestarikan permainan tradisional di masa sekarang. Inovasi pembelajaran, seperti kreasi Kaulinan Barudak, dapat membantu mengembangkan permainan tradisional dan menjaga kebugaran serta motivasi anak.

SARAN

Untuk mendukung pengembangan permainan tradisional, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan budaya dan menarik, seperti mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum pembelajaran sekolah. Guru juga dapat berinovasi dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan masa, seperti menggabungkan permainan tradisional dengan teknologi informasi dan komunikasi. Melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kemampuan anak-anak, khususnya dalam aspek fisik motorik, kognitif, dan psikomotor.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak terkait yakni dosen pengampu mata kuliah kebijakan dan inovasi pendidikan Ibu Dr. Afridha Laily Alindra, S.Pd., M.Si. dan pihak

guru dan peserta didik SDN 1 Nagri Tengah yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M., Shaharudin, S., Abd Rahim, B. H., & Ismail, S. M. (2020). Quantification of physical activity of Malaysian traditional games for school-based intervention among primary school children. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 15(6), 486–494. <https://doi.org/10.1016/j.jtumed.2020.09.006>
- Agus, A., & Sepriadi, S. (2013). Manajemen Kebugaran.
- Andrianie, P. S., & Yuniati, R. (2016). Efektivitas Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Psikohumanika*, 1, 63–77.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1-9.
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(0), 14–21.
- Fauziah, S., & Hastuti, D. (2019). Modifikasi Permainan Tradisional Sumbar Suru Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Kelompok B Anak Usia Dini. *Jurnal Smart Paud*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5920>.
- Hartati, H. (2015). Penggunaan Media Modifikasi Melalui Bola Karet Terhadap Peningkatan Kemampuan Servis Bawah Pada Siswa SDN 264 Matajang Kabupaten Soppeng (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Hanief, y. n. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73.
- Hidayati, W. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK Aba Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis kurikulum merdeka dalam mengatasi learning loss di masa pandemi Covid-19 (analisis studi kasus kebijakan pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150-5161.
- Juwairiah. (2016). Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini. Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 119–133. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2039/1511>.
- Kurniansyah, M. F., & Kumaat, N. A. (2021). Analisis Gerak Motorik Anak Usia 9-11 Tahun Melalui Permainan Lompat Tali pada Siswa SD Negeri 34 Gresik. *Jurnal Kesehatan Olahraga UNESA*, 9(03).
- Mahardika, Esti Kurniawati. 2014. Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 8 (2): hal. 257-268.
- Nanda, D. M. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Pengembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Izzah.
- Nur, L., Halimah, M., & Nurzaman, I. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Sikap Empati dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 170-180.

- Nurhasanah, R. (2021). *Penerapan Permainan Lompat Karet Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B Di Ra Asiah Pekanbaru*. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/6492>
- Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci. *Jurnal Stamina*, 2(6), 65–78. <http://stamina.ppi.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/415>
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Salama, Nurdin. Ulpi, W. (2021). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dende-Dende Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 16–22.
- Sukma. (2017). Pengaruh Pemberian Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas X Mipa SMA Negeri 2 Ponorogo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2).