



Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota

Ai Melis Kusmiati¹, Gano Sumarno¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari

Disetujui Maret 2018

Dipublikasikan Mei 2018

Keywords:

Traditional Games, Perseptual Motor

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawatu II Garut Kota. Metode penelitian menggunakan eksperimen dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Margawatu II Garut Kota, sedangkan sampel penelitian terdiri dari 40 orang, 20 orang siswa yang diberikan permainan tradisional dan 20 orang siswa sebagai kelompok kontrol atau yang tidak diberikan permainan tradisional. Pemilihan sampel menggunakan teknik sampel jenuh, yakni seluruh populasi dijadikan sampel. Instrumen penelitian menggunakan tes perseptual motorik dengan reliabilitas 0.75. Analisis data menggunakan statistika non parametrik Wilcoxon test. Berdasarkan pengolahan dan analisis data, dapat diketahui nilai W hitung 4.0 dan nilai W tabel sebesar 52 ($\alpha = 0.05$). Karena nilai W hitung lebih kecil dari W tabel maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawatu II Garut Kota.

Abstract

The purpose of this research was to find out whether the traditional games gave significant impacts on student's perceptual motor in SDN Margawatu II, Garut Kota. Experimental study methodology was used in this research by using Pretest-Posttest Control Group Design. The population of this research was third grade students of SDN Margawatu II Garut Kota, while the sample of this research involved 40 students, 20 students received the traditional game instructions and 20 students as control group who did not receive the traditional game instruction. The sampling technique used was saturated sampling technique in which all of the populations are included as samples. The research instrument was perceptual motor test by Prof. Hari Amirullah Rachman which had trial validity 14.3 and the reability 0.75. Data analysis used statistic non parametric with Wilcoxon test. The data analysis showed that W score 4.0 and W table distribution 52 ($\alpha = 0.05$). Since W score was lower than W table, accordingly H_0 is rejected. Therefore, it can be concluded that the traditional games give significant impacts on students' perceptual motor skill.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam pelaksanaan pendidikan nasional, terutama dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang tangguh. Sesuai dengan visi pembangunan nasional, pada dasarnya paradigma pembangunan manusia seutuhnya adalah yang meletakkan manusia sebagai subjek yang memiliki potensi untuk mengaktualisasikan potensi dirinya secara optimal. Berkaitan dengan itu, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kecerdasan secara komprehensif, yaitu kecerdasan otak kiri yang lebih dikenal kecerdasan intelektual (kemampuan kognitif) dan kecerdasan otak kanan yang lebih dikenal dengan kecerdasan spiritual, sosial, emosional, estetis dan kinestetis (kemampuan afektif dan psikomotorik).

Menurut Zoelandari yang dikutip oleh Maryatun (2012), untuk mencapai tujuan tertentu, anak yang cerdas kinestetisnya mampu menggunakan dan menggabungkan antara pikiran dan tubuhnya secara bersamaan. Berdasarkan asumsi tersebut maka dapat disimpulkan keterampilan anak terbentuk karena dua hal yang sangat berkaitan yakni antara fungsi kognitif dan kemampuan gerak atau disebut perseptual motorik.

Hal yang menjadi latar belakang penulis melakukan penelitian terhadap kemampuan perseptual motorik siswa didasarkan pada fakta di lapangan. Penulis yang beberapa kali mengajar sebagai guru pengganti di SDN Margawati II Kecamatan Garut Kota mengamati perilaku siswa kelas III yang menggambarkan rendahnya kemampuan perseptual motorik. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru memberikan permainan konsentrasi tentang arah kanan dan arah kiri melalui gerakan tangan. Ternyata siswa

tidak dapat menirukan gerakan yang dilakukan oleh guru tersebut atau siswa dinilai tidak dapat mengkoordinasikan sistem indera dan persep-sinya, yakni gerakan tangannya tidak sesuai dengan apa yang didengar dan dilihat dari peragaan guru.

Gangguan tersebut dapat diidentifikasi sebagai gangguan perseptual motorik, berdasarkan pernyataan yang dipaparkan oleh Rachman (dalam Yudanto, 2010), perseptual motorik terdiri atas sistem persepsi dan sistem indera yang tidak terpisahkan. Artinya persepsi tidak akan terjadi jika tidak ada gerak motorik, dan sebaliknya, gerak tidak dapat diciptakan oleh motorik jika tidak ada persepsi dari stimulasi sensori.

Sedangkan Keptart (dalam Maryatun, 2012) membagi komponen perseptual motorik menjadi tiga macam, yaitu Eye-hand coordination/ koordinasi mata dan tangan, Hand-eye coordination/ koordinasi tangan dan mata, dan Perceptual-motor match/ gabungan perseptual dengan motorik yang merupakan proses membandingkan dan mengumpulkan data masukan agar data perseptual menjadi bermakna yang disesuaikan dengan informasi motorik yang ada dalam diri anak. Keterampilan-keterampilan gabungan perseptual motorik anak ini meliputi postur, keseimbangan (balancing), lokomotor, penerimaan, dan dorongan. Berdasarkan hal tersebut, perseptual motorik merupakan komponen penting dalam individu untuk menunjang gerakan dalam melakukan berbagai aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, meluncur, mengguling, dan sebagainya.

Pada dasarnya, persepsi adalah proses penerimaan, pemilihan, dan pemahaman informasi atau rangsang dari luar. Persepsi

menghasilkan kesadaran tentang yang sedang terjadi di luar tubuh kita dan merupakan kemampuan kita untuk menerima informasi melalui penginderaan. Menurut Saputra (2003) perseptual motorik sering juga dijelaskan sebagai hubungan antara persepsi dan gerak. Sehingga dapat dikonsepsikan bahwa perseptual motorik merupakan kemampuan individu untuk menerima, menginterpretasikan, dan memberikan reaksi dengan tepat kepada sejumlah rangsangan yang diterimanya.

Program pendidikan jasmani di sekolah dasar berisi tentang program perseptual motorik. Hal ini didasarkan pada ranah tujuan program pendidikan jasmani yang bersifat menyeluruh atau majemuk yakni mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, perseptual motorik dapat dikonsepsikan fungsinya ke dalam ranah kognitif dan psikomotorik.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis.

Dewasa ini, permainan tradisional telah diadopsi dalam kurikulum mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan karena dianggap mampu melengkapi ketiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor) serta mampu melestarikan kebudayaan Indonesia yang semakin terkikis. Permainan Tradisional yang semakin hari semakin hilang ditelan perkembangan zaman sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian, dan manfaat yang besar seperti kerja sama tim, olahraga, dan terkadang membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak saat ini yang

hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan handphone. Berdasarkan riset Play and Physical Quotient yang dilakukan di beberapa Negara Asia seperti Jepang, Vietnam, Thailand, dan Indonesia, ditemukan bahwa anak Indonesia menempati urutan terendah dalam kemampuan fisik. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa orang tua anak Indonesia lebih melarang anaknya untuk bermain mengenal dunia luar atau pun budaya masyarakat, termasuk Permainan Tradisional (Maryatun, 2012)

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia, yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, secara otomatis memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat termasuk di dalamnya berbagai macam permainan tradisional anak. Sementara itu, kenyataan di lapangan memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang menggembarakan yakni semakin berkurangnya permainan tradisional yang ditampilkan, sehingga berakibat pada kepunahan (Asriasnyah, 2018).

Melihat fakta di atas, perlu adanya pelestarian terhadap keutuhan permainan tersebut. Peran guru PJOK dalam hal ini yaitu menerapkan permainan tradisional congklak, egrang, balap karung, bola bekel, dan lain sebagainya dalam pembelajaran. Sehingga anak mampu menyerap permainan atau budaya, yang nantinya akan menjadi pembiasaan di lingkungannya.

Permainan-permainan ini biasa dilakukan di lapangan terbuka. Pada anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri, memupuk rasa kebersamaan, dan solidaritas antar teman yang tinggi. Calon guru pendidikan jasmani diharapkan mampu menerapkan permainan tradisional ini di sekolah masing

-masing sebagai sarana untuk memenuhi hasrat gerak siswa agar siswa tidak mendapat penyakit yang disebabkan oleh kurangnya gerak (hipokinetik). Dalam pembelajaran penjas, aktivitas permainan tradisional menjadikan siswa memiliki tingkat antusias yang tinggi sehingga secara tidak sadar kemampuan perseptual motorik siswa meningkat.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *pretest posttest control group design*. Sampel sebanyak 40 orang terbagi ke dalam kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan permainan tradisional sebanyak 20 orang dan ke dalam kelompok kontrol sebanyak 20 orang. Permainan tradisional yang akan diterapkan dalam penelitian ini sebanyak lima permainan, yaitu permainan lari balok, dampu atau engklek, egrang, sorodot gaplok, dan bakiak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan perseptual motorik untuk siswa sekolah dasar hasil temuan Prof. Hari Amirullah Rachman dengan realibilitas tes sebesar 0,72. Analisa data menggunakan uji non parametric Wilcoxon Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data dari kelompok penelitian dianalisis menggunakan uji non parametrik Wilcoxon, hal ini dikarenakan data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan pengujian statistik dapat diketahui nilai $Whitung$ 4.0 dan nilai W_{tabel} sebesar 52 ($\alpha = 0.05$).

Berdasarkan taraf nyata 0.05 ($n = 20$), maka diperoleh $W_{tabel} = 52$ dan $Whitung = 4$ (hasil jumlah harga mutlak yang terkecil). Dengan demikian $Whitung < W_{tabel} = 4 < 52$

maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa “Permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawati II Garut Kota.”

Mahendra (2009) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sifatnya wajib diajarkan di sekolah karena di dalamnya terdapat nilai-nilai positif. Pendidikan jasmani tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh semata, tentunya harus memandang istilah pendidikan jasmani pada bidang yang lebih luas dan abstrak sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh.

Pada dasarnya, tujuan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan yang menyeluruh dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional. Pada prinsipnya, tujuan pendidikan jasmani adalah membentuk manusia yang utuh, yang tidak hanya bugar fisiknya, tetapi juga membentuk mental serta emosional anak. Pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dari kemampuan fisik dan sosial. Pada kenyataannya, saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, tidak hanya fisik saja yang digunakan anak tetapi banyak perilaku sosial yang secara tidak sadar selalu kita lakukan, contohnya ketika permainan berlangsung siswa memberikan penghargaan pada siswa yang melaksanakan keterampilan dengan baik, atau lawan yang melakukan tindakan sportif.

Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan anak mengacu pada bertambahnya perubahan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan yang semakin baik atau sesuai

dengan tugas perkembangan pada usianya. Hartinah (2008) mengemukakan bahwa perkembangan adalah proses perubahan kualitas fungsi organ-organ jasmaniah secara kualitatif. Karenanya, arti perkembangan bertumpu pada penyempurnaan fungsi psikologis yang termanifestasi pada kemampuan organ fisiologis. Fungsi organ-organ yang dimaksud dalam pernyataan di atas dapat dilihat dengan terjadinya perubahan fisik pada masa anak-anak yang menonjol yang selanjutnya dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai-nilai, dan perilaku.

Kemampuan Perseptual Motorik

Menurut Sugiyanto (2007) perseptual motorik merupakan kemampuan menginterpretasi stimulus yang diterima oleh organ indera. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan perseptual motorik berguna untuk memahami segala sesuatu yang ada di sekitar. Sehingga seseorang mampu berbuat atau melakukan tindakan tertentu sesuai dengan situasi yang dihadapi.

Sedangkan Lutan (2001) menyatakan bahwa kualitas gerak individu bergantung pada perseptual motorik. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam pemberian atau contoh pelaksanaan tugas gerak, kemampuan anak untuk melakukan tugas yang dimaksud, bergantung pada kemampuannya memperoleh informasi dan menafsirkan makna informasi tersebut. Jika mampu menangkap informasi serta menafsirkan dengan cermat, pelaksanaan gerak yang serasi akan lebih bagus daripada kemampuan perseptual motorik yang kurang cermat.

Hakikat Permainan

Hakikat Bermain menurut Crum, dkk. (dalam Sanjaya, 2006) bukanlah menitikberatkan pada menang atau kalah, tetapi lebih tentang bagaimana cara kita bermain, dengan siswa sebagai pusatnya (bukan olahraga). Oleh sebab itu, dalam bermain, anak tidaklah harus ada target kemenangan seperti pada olahraga prestasi. Yang terpenting adalah kesenangan yang dirasakan oleh anak.

Menurut Gunarsa (2007), terdapat beberapa manfaat permainan di antaranya adalah (1) menyalurkan energi anak yang tertumpuk, (2) menyalurkan perasaan-perasaan yang terpendam, (3) memperkenalkan anak pada lingkungan sosial yang baru, (4) belajar mematuhi peraturan dan menjalani “hukuman” jika melakukan pelanggaran sehingga membantu dalam perkembangan kepribadiannya. Karenanya dapat disimpulkan bahwa permainan yang dilakukan secara tidak disadari mempunyai manfaat yang positif bagi anak, yakni dapat memperkuat motorik anak.

Permainan Tradisional

Sukintaka (1992) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak secara tradisi pada suatu daerah. Yang dimaksudkan secara tradisi disini ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari zaman ke zaman berikutnya, yang jika pada waktu kini mungkin sekali permainan tradisional itu tidak lagi dimainkan oleh anak-anak.

Menurut Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat

menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual, aspek ekologis, dan aspek nilai-nilai/moral. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Hal ini diperkuat oleh banyaknya macam permainan yang mengarah pada kemampuan motorik, pengetahuan, serta sikap dan perilaku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawati II.

SARAN

Guru pendidikan jasmani di sekolah dasar dapat menerapkan permainan tradisional sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan perseptual motorik siswa. Sedangkan bagi peneliti, pada penelitian selanjutnya, peneliti dapat menerapkan permainan tradisional dengan melibatkan keterampilan motorik sebagai variabel moderator.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriasnyah, A. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 3 (1), 82-88.
- Gunarsa. (2007). Kreasi Permainan Anak Usia Dini. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Hartinah, S. (2008). Perkembangan Peserta Didik. Bandung : PT. Refika Aditama
- Lutan, R. (2001). Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga
- Mahendra, A. (2009). Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani. Bandung : Prodi PJKR FPOK UPI Bandung
- Misbach. (2006). Permainan Tradisional Nusantara. Bandung : Cv. Bintang Warli Artika
- Sanjaya, A. (2006). Game for Children “The books for sports activity”. Jakarta : Cv. Limanas
- Saputra, Y. M. (2003). Perkembangan dan Belajar Motorik. Bandung : FPOK UPI
- Sugiyanto. (2007). Perkembangan dan Belajar Motorik. Jakarta: UT
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Soetjiningsih, C. H. (2012). Perkembangan Anak. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sukintaka. (1992). Teori Bermain. Jakarta: Depdiknas.
- Maryatun, I. B. (2012). Pengembangan Perseptual Motor Anak Usia 3-4 Menggunakan Kegiatan Outbound Low Impact. *Jurnal Pendidikan Anak* Vol. 1, No. 2.
- Yudanto. (2010). Upaya Guru Penjas dalam Mendeteksi Gangguan Perseptual Motorik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga FIK UNY*, Vol. 3, No. 1.