

# PENGEMBANGAN PERMAINAN SUNDA MANDA PUZZLE UNTUK OPTIMALISASI KEMAMPUAN MOTORIK DAN PEMBENTUKAN KARAKTER CERMAT DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SD

*(Sunda Manda Puzzle Game Development For Optimization Of Motor Abilities And Careful Character Formation In Physical Education Learning In Elementary School)*

**Kusmiyati<sup>1</sup>, Restian Gigih Sejati<sup>2</sup>, Ruman<sup>3</sup>**

*Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Darussalam Cilacap<sup>1,2,3</sup>*

[kusmiyatinsw@yahoo.co.id](mailto:kusmiyatinsw@yahoo.co.id)<sup>1</sup>, [gigiholahraga@gmail.com](mailto:gigiholahraga@gmail.com)<sup>2</sup>, [ruman817@gmail.com](mailto:ruman817@gmail.com)<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan model permainan sunda manda puzzle untuk mengoptimalkan kemampuan motorik dan pembentukan karakter cermat dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar. Prosedur pengembangan meliputi beberapa tahapan: (1) tahap pendahuluan, (2) tahap pengembangan, (3) tahap uji model. Hasil penelitian ini berupa produk permainan sunda manda puzzle yang dapat digunakan oleh guru penjasorkes di Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran khususnya dalam materi permainan tradisional. Kesimpulan penelitian: (1) Hasil reliabilitas untuk respon guru Penjasorkes dikatakan reliabel karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu 1,823 dengan taraf signifikan 5%. (2) Data responden siswa sebagai penguat dalam penilaian yang diambil dengan indikator kognitif sebesar 97,34%, Indikator afektif sebesar 91,96%, serta Indikator psikomotor sebesar 93,43%, (3) rata-rata kenaikan jumlah denyut nadi setelah pembelajaran permainan sunda manda puzzle sebesar 64,01%. Dengan demikian produk akhir Pengembangan permainan sunda manda puzzle untuk optimalisasi kemampuan motorik dan pembentukan karakter cermat dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar dan efektif digunakan dalam pembelajaran penjasorkes.

**Kata Kunci :** Sunda Manda, Kemampuan Motorik, dan Karakter Cermat.

## ABSTRACT

This study aims to produce a sunda manda puzzle game model to optimize motor skills and careful character formation in physical education learning in elementary schools. The development procedure includes several stages: (1) preliminary stage, (2) development stage, (3) model test stage. The result of this research are the product of the sunda manda puzzle game that can be used by physical education teachers in elementary schools as a learning medium, especially traditional games. The conclusions of the study: (1) The reliability result for the responses of physical education teachers are said to be reliable because they are  $> 1.823$  with significant level of 5 %. (2) student respondent data as reinforcement in the assessment taken with cognitive indicators of 97,34 %, affective indicators of 91,96 %, psychomotor indicators of 93,43 %, (3) the average increase in the number of pulses after learning the sunda manda puzzle game was 64,01 %. Thus the final product of the development of the sunda manda puzzle game to optimize motor skills and the formation of careful character in physical education learning in elementary schools is in accordance with the characteristics of elementary school students and is effectively used in physical education learning.

**Keywords:** Sunda Manda, Motor Skills, and Careful Karakter.

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Dini Rosdiani 2013:138). Tujuan utama pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar adalah untuk membantu agar peserta didik meningkatkan kemampuan gerakannya. Tujuan lainnya juga supaya mereka terdorong untuk melakukan berbagai aktivitas. Keterampilan bermain merupakan salah satu faktor untuk mendukung tumbuh kembang pada anak-anak, terutama pada fase anak usia sekolah dasar. Bermain merupakan cara bagi anak-anak untuk mengekspresikan potensi secara fisik, mental dan sosio-emosional. Bermain apapun sebenarnya sangat penting selain untuk pertumbuhan dan perkembangan anak juga untuk membentuk karakter cermat dalam melakukan permainan.

“Sebagaimana pendapat Newman seperti telah dikutip Agus Sumanto (2010:1) berpendapat bahwa “bermain merupakan penyaluran bagi ekspresi energi yang berlebihan. Bagi anak-anak, menyalurkan energi dilakukan dengan cara bermain” (Kusmiyati et al., 2014). Dalam kegembiraan bermain, berpetualang, dan mengeksplorasi lingkungan, anak-anak juga tengah mengembangkan berbagai jenis kecerdasan dan mempraktikkan beragam keterampilan hidup yang sangat berguna bagi kehidupan mereka kelak (Achroni, 2012:5).

Salah satu materi penjasorkes di sekolah dasar adalah permainan tradisional. Beragam permainan tradisional memang mampu menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai kecerdasan kognitif, kecerdasan sosial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan linguistik, kecerdasan spiritual, hingga mengajarkan berbagai nilai positif dan menyehatkan badan (Achroni, 2012:6). Akan tetapi permainan tradisional saat ini mulai ditinggalkan oleh anak-anak, bahkan mereka sudah tidak mengenal permainan tersebut. Hal ini disebabkan bentuk atau cara bermainnya yang kurang menarik bagi anak-anak disisi lain disebabkan oleh faktor perilaku kehidupan yang modern dengan ditandai kebiasaan anak kurang gerak. Anak lebih menyukai permainan *play station, game online atau gadget*.

Permainan tradisional *Sunda Manda* merupakan permainan populer pada usia anak-anak yang menjadi warisan budaya nenek moyang. Terdapat beberapa kandungan potensial yang memiliki nilai pengembangan pada ranah kemampuan motorik maupun sebagai instrumen pembentukan karakter pada anak-anak. Toho Cholik Mutohir, (2011:70) berpendapat bahwa Menanamkan dan mengembangkan pendidikan karakter melalui olahraga mengenalkan, memberikan pemahaman, mendorong kepada pelaku olahraga untuk mempraktikkan empat pilar karakter dalam permainan dan olahraga yang dipraktikkan dalam kegiatan olahraga sehari-hari ketika berinteraksi dengan teman sepermainan. Inti dari aplikasi pendekatan melalui olahraga adalah terintegrasi yang dirancang oleh guru olahraga dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sunda Manda atau disebut engklek adalah salah satu jenis permainan tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. Permainan Sunda Manda biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan dua sampai lima peserta. Adapun manfaat permainan Sunda Manda yaitu, (1) Melatih motorik kasar, (2) Sunda Manda mengajak anak untuk berolahraga sambil bermain. (3) sarana olahraga yang menyehatkan, (4) melatih berfikir kreatif, (5) melatih sosialisasi.

## METODE PENELITIAN

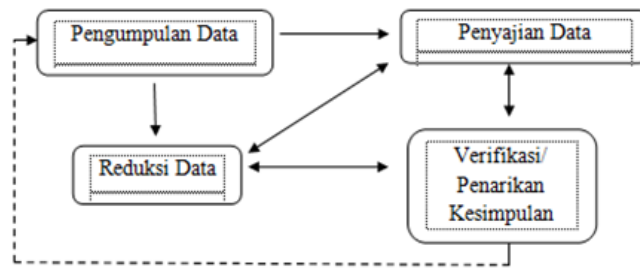
Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Jenis penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, (Arikunto, Suharsimi, 2010). Ada tiga tahapan metode R & D menurut Sukmadinata, 2010:184 yaitu: (1) tahap pendahuluan, (2) tahap pengembangan, (3) tahap uji model.

Adapun teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman (Miles dan Huberman, 2014). Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut:

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*



Bagan 1. Model analisis data interaktif

Sedangkan Analisis data kuantitatif (keefektifan produk) menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan atau pengaruhnya. Analisis uji-t yang digunakan adalah dengan menggunakan bantuan program computer paket Seri Program SPSS-16 dengan taraf signifikansi 5%. Teknik analisis yang digunakan adalah persentase untuk menganalisis dan penilaian subyek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas dan keterterimaan produk (kegunaan dan relevansi) terhadap produk pengembangan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: f = Frekuensi subyek  
N = Jumlah keseluruhan

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan permainan sunda manda *puzzle* untuk optimalisasi kemampuan motorik dan pembentukan karakter cermat dalam pembelajaran penjasorkes di SD ditunjukkan pada table dibawah ini :

Tabel 1. Keterterimaan respon siswa terhadap produk permainan sunda manda *puzzle*

Aspek	Butir Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Positif	Jumlah Negatif	% Positif	% Negatif
Keterterimaan siswa terhadap produk permainan sunda manda <i>puzzle</i>	1-10	79	295 7	203	93 ,58	2 6,4

Tabel 2. Respon siswa setelah menggunakan permainan sunda manda *puzzle* terhadap aspek Indikator kognitif

Aspek	Butir Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Positif	Jumlah Negatif	% Positif	% Negatif
-------	------------	--------------	----------------	----------------	-----------	-----------

Indikator kognitif permainan sunda mada <i>puzzle</i>	1-10	79	769	21	97 ,34	6	2,6
---	------	----	-----	----	-----------	---	-----

**Tabel 3.** Respon siswa setelah menggunakan permainan sunda mada *puzzle* terhadap aspek Indikator Psikomotor

Aspek	Butir Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Positif	Jumlah Negatif	% Positif	% Negatif
Indikator psikomotor permainan sunda mada <i>puzzle</i>	1-4	79	118 1	83	93 ,43	7 6,5

**Tabel 4.** Respon siswa setelah menggunakan permainan sunda mada *puzzle* terhadap aspek Indikator Afektif

Aspek	Butir Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Positif	Jumlah Negatif	% Positif	% Negatif
Indikator Afektif permainan sunda mada <i>puzzle</i>	1-5	79	149 5	85	94 ,62	8 5,3

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk yang telah dilakukan, maka di dapat produk akhir berupa model permainan sunda mada *puzzle* yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Indikator keberhasilan produk ini ialah berupa lembar penilaian hasil pengamatan terhadap seluruh subyek yang diujicobakan dalam penelitian ini.

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

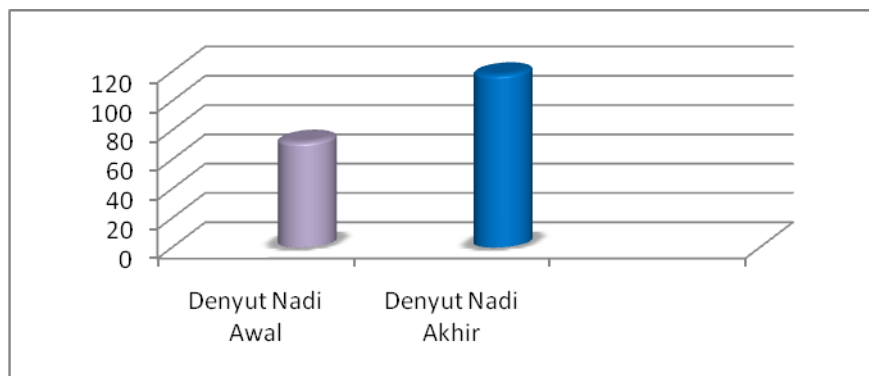
*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

Respon siswa terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah menggunakan model permainan sunda manda puzzle menunjukkan bahwa data responden siswa yang diambil dengan indikator kognitif respon positif sebesar 97,34% respon negatif sebesar 2,66%. Indikator psikomotor respon positif sebesar 93,43%, respon negatif sebesar 6,57%. Indikator afektif respon positif sebesar 94,62%, respon negatif sebesar 5,38%.

Berdasarkan hasil analisis data ketertrimaan produk dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap permainan sunda manda puzzle untuk optimalisasi kemampuan motorik dan pembentukan karakter cermat dalam pembelajaran penjasorkes di SD masuk dalam kategori sangat baik yaitu 93,58%.

Intensitas fisik atau keaktifan gerak peserta didik dapat dilihat dengan penghitungan denyut nadi, dimana penghitungan denyut nadi dilakukan dua tahap yaitu sebelum melakukan pembelajaran penjasorkes dan sesudah melakukan pembelajaran.

Hasil denyut nadi dari 79 responden sebelum mengikuti pembelajaran dan sesudah mengikuti pembelajaran permainan sunda manda puzzle didapatkan hasil sebagai berikut: (1) denyut nadi minimal sebelum mengikuti pembelajaran sunda manda puzzle sebesar 60 bpm (beats per minute), denyut nadi maksimal sebelum mengikuti pembelajaran sebesar 86 bpm, serta rata-rata denyut nadi sebelum mengikuti pembelajaran sebesar 72,06. (2) denyut nadi minimal sesudah mengikuti pembelajaran sunda manda puzzle sebesar 102 bpm, denyut nadi maksimal sesudah mengikuti pembelajaran permainan sunda manda puzzle 138 bpm, serta rata-rata denyut nadi sesudah mengikuti pembelajaran permainan sunda manda puzzle sebesar 117,96. Sehingga dapat disimpulkan kenaikan denyut nadi dengan rata-rata 64,01%.



**Gambar 1.** Grafik peningkatan denyut nadi siswa setelah melakukan permainan sunda manda puzzle

## **PENUTUP KESIMPULAN**

Permainan sunda manda puzzle di kemas secara menarik dengan peraturan permainan dan alat-alat yang digunakan di sesuaikan dengan kebutuhan siswa SD. Permainan sunda manda puzzle aman dimainkan dan alat-alat yang digunakan relatif murah dan mudah didapat. Pengembangan permainan sunda manda puzzle untuk optimalisasi kemampuan motorik dan pembentukan karakter cermat dalam pembelajaran penjasorkes di SD dapat membantu guru penjasorkes sebagai salah satu alternative bahan ajar dalam materi permainan tradisional di sekolah untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa peningkatan dalam setiap ranah tujuan pendidikan yaitu aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan demikian produk akhir Pengembangan permainan sunda manda puzzle untuk optimalisasi kemampuan motorik dan pembentukan karakter cermat dalam pembelajaran penjasorkes di SD sesuai dengan karakteristik siswa SD dan efektif digunakan dalam pembelajaran penjasorkes dalam materi permainan tradisional.

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

## SARAN

Model permainan sunda manda *puzzle* sebagai produk yang telah dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk alternative bahan ajar oleh guru penjasorkes di Sekolah Dasar dan dapat meningkatkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran penjasorkes. Berpijak dari simpulan diatas maka diajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru Penjasorkes di Sekolah Dasar dapat menggunakan model permainan sunda manda *puzzle* sebagai media pembelajaran khususnya pada materi permainan tradisional, karena dapat meningkatkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.
2. Permainan sunda manda *puzzle* ini dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang membuat siswa aktif bergerak, maka dari itu alat-alat yang digunakan serta peraturan permainan di sesuaikan dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar.

## REFERENSI

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Javalitera.
- Anomin. (2013). *Pengertian Dan Sejarah Engklek*. <http://www.anakbawangsolo.org/2013/07/pengertian-dan-sejarah-engklek-sunda.html>. Diakses tanggal 13 Agustus 2020
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Haerani. 2012. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1290> *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Diakses pada tanggal 1 Agustus 2020.
- Kusmiyati, Soegiyanto, & Rahayu, S. (2014). *PENGEMBANGAN MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLAVOLI MINI “ SERPASSRING ” PEMBELAJARAN PENJASORKES SD KELAS V Abstrak*. 3(2).
- Miles, H. dan S. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia Pres.
- Rosdiani, D. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung :Alfabeta
- Said Junaidi. 2011. *Olahraga Usia Dini*. Program Studi Ilmu Keolahragaan: Unuversitas Negeri Semarang.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.
- Toho Cholik Mutohir. (2011). *Berkarakter Dengan Berolahraga Berolahraga Dengan Berkarakter*. Sport Media.