

Pengembangan Model Permainan PARSI Terhadap Keterampilan Motorik Siswa Sekolah Dasar

Pardan S Lihawa^{1*}, Hariadi Said¹, Khairul Ikhsan¹

¹ Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia
*e-mail: fardanlihawa2002@gmail.com

Abstract

The research problem addressed in this study is: is the PARSI game feasible as a tool to assess motor skills in elementary school students? Thus, this study aims to determine the feasibility of developing the PARSI game as a means of assessing the motor skills of lower-grade elementary school students by utilizing the research and development (R&D) method. Field trials and data analysis indicate that this study has successfully developed the PARSI game for enhancing elementary school students' motor skills. The findings show that game experts rated 15 aspects with a score of 12 out of 15 (80%), learning experts provided the same score of 12 out of 15 (80%), and student questionnaire responses averaged 89%.

Keywords: Game Development; PARSI; Motor Skills

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah permainan PARSI yang layak dijadikan sebagai permainan untuk mengukur kemampuan gerak motorik pada siswa Sekolah Dasar? Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana kelayakan pengembangan permainan PARSI untuk mengukur kemampuan motorik siswa sekolah dasar kelas rendah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Berdasarkan dari hasil uji coba temuan dilapangan data yang diperoleh bahwa penelitian ini berhasil menciptakan produk Pengembangan Permainan PARSI Terhadap Keterampilan Motorik Siswa Sekolah Dasar, diperoleh presentase ahli permainan yakni 15 aspek diperoleh skor 12 atau 80%, presentase ahli pembelajaran diperoleh skor 12 dari skor maksimum 15 atau 80%, serta hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa mencapai rata-rata 89%.

Kata Kunci: Pengembangan Permainan; PARSI; Keterampilan Motorik

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang di masing-masing daerah yang mengandung unsur nilai yang banyak serta memiliki berbagai macam manfaat pada mental, fisik, dan tumbuh kembang pada anak-anak, mereka dapat bersosialisasi serta dapat melestarikan permainan tradisional yang sudah ada dari zaman dahulu. Permainan tradisional biasa dijadikan sebagai sarana rekreasi untuk mencapai kesenangan yang mengandung nilai luhur untuk menjadi sarana pembelajaran bagi anak-anak dan dapat meneruskan serta mengenalkan permainan tradisional pada generasi beriku. Menurut (Seran & Kurniati, 2019:287) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma social yang di perlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Permainan tradisional tidak hanya memberikan nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Lebih dari itu, Permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan jasmani (Olahraga) bahkan nilai sosial. Hal itu di karenakan dalam permainan tradisional terkandung unsur- unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, serta kerja sama dengan kelompok (Suriyadi Datau, 2022:11)

Aktivitas fisik yang terkait dengan permainan dan olahraga tradisional dapat meningkatkan kebugaran fisik, mengembangkan keterampilan motorik. Permainan dan olahraga tradisional ini

menggunakan alat seadanya yang dapat banyak ditemukan di sekitaran daerah masing-masing (Hadjarati & Haryanto, 2021:287).

Struktur belajar didalam pendidikan jasmani berkaitan dengan bagaimana siswa belajar untuk mencapai tujuan pendidikan dengan menggunakan medium aktivitas fisik. Kegiatan pendidikan jasmani disekolah dasar dilakukan dengan menyenangkan dan dilakukan dalam bentuk olahraga permainan. (Kusmiati dalam Mahmud dan Farizki 2020:32). Pada jenjang sekolah dasar gerakan motorik merupakan dasar dan fondasi yang kuat dalam mendukung kegiatan belajar, bermain, sosialisasi, dan juga menjadi salah satu bentuk untuk membangun kepercayaan diri anak. Proses belajar yang dapat memberikan pengalaman baru sehingga siswa dapat berinteraksi dilakukan melalui permainan yang didalamnya terdapat terdapat aturan main yang telah disepakati.

Menurut (Rosbin Pakaya et al., 2024:41) Kemampuan Motorik adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja dalam melakukan berbagai keterampilan yang didapatkannya sejak masa anak-anak. Keterampilan motorik adalah suatu gerakan yang terampil yaitu derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan yang efektif dan efisien akibat dari perpaduan kerja sama sistem saraf dan otot (Sugiharto dan pinton 2020). Menurut (Widiastuti dalam Mahfud dan Rizki Y (2020) kemampuan motorik adalah sebagai suatu kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan kemampuan fisik untuk dapat melaksanakan suatu gerakan, atau dapat pula didefinisikan bahwa kemampuan motorik adalah kapasitas penampilan seseorang dalam melakukan suatu gerak. Kemampuan Motorik adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja dalam melakukan berbagai keterampilan yang didapatkannya sejak masa anak-anak

Permainan PARSİ merupakan pengembangan dari permainan tradisional Koba-koba yang merupakan permainan anak-anak pada zaman dulu yang berasal dari Provinsi Gorontalo. Kata Parsi merupakan akronim dari nama peneliti Pardan S. Lihawa (PARSI). Permainan PARSİ merupakan hasil modifikasi dari permainan koba-koba yang langkah-langkah permainannya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa sekolah dasar. Permainan PARSİ bertujuan untuk melatih kemampuan motorik siswa dalam melempar bola kecil. Penggunaan aturan dan adanya arena permainan, membuat aktivitas belajar siswa akan lebih menantang dan menyenangkan. Pengembangan permainan PARSİ dilakukan dengan memodifikasi aturan permainan dan arena lapangan permainan. Dasar dari pengembangan permainan PARSİ adalah permainan tradisional *koba-koba* yang merupakan permainan yang dilakukan oleh anak-anak Gorontalo untuk melempar kaleng atau tumpukan kayu yang telah mereka susun. Permainan tradisional ini dimodifikasi untuk melatih kemampuan motorik siswa dan meningkatkan semangat belajar mereka.

Dampak dengan adanya permainan dalam pembelajaran membuat siswa akan menjalankan kegiatan disekolahnya dengan performa yang baik apabila fondasi fisiknya kuat. Hal ini dapat berdampak besar pada pencapaian akademik mereka nantinya. Sehingga dengan kemampuan motorik yang baik akan membuat anak nyaman bergerak dan lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan dalam perkembangannya sehingga dapat berdampak pada prestasi. Perkembangan gerak merupakan salah satu bagian terpenting dari tujuan dalam pelaksanaan Pendidikan jasmani. Gerak sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Hal ini dikarenakan pada anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Proses pembelajaran sangat terkait dengan model yang diterapkan dan alat bantu yang digunakan sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan.

2. METODE

Metode yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan metode (R&D), Pengertian Penelitian atau Research and Development (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk suatu produk baru atau produk yang telah ada (Sugiyono (Herni dkk (2022:17)). Alasan penggunaan metode ini ialah peneliti akan mengembangkan suatu permainan tradisional koba-koba dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa Sekolah Dasar.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1. Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan untuk melihat kegiatan proses pembelajaran

pendidikan jasmani dan kesehatan guna mengumpulkan data jumlah siswa, hasil belajar siswa, profesionalitas guru dan kondisi sekolah. 2. Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (interviewee). Pada penelitian ini yang merupakan narasumber yaitu guru pendidikan jasmani 3. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti 4. Dokumentasi dari asal kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Pada penelitian ini peneliti mengambil gambar pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di SDN 89 Sipatana.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif, data kuantitatif, siswa dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2011, hlm. 147) mengemukakan bahwa “ Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diperoleh dari pengisian questioner oleh para ahli, sebagai pedoman yang menyatakan yang menyatakan apakah produk permainan parsial sesuai untuk siswa kelas III SDN 89 Sipatana. Ahli yang telah dilibatkan adalah 1 orang dosen sebagai ahli permainan dan 1 orang guru sebagai ahli pembelajaran, yaitu Joni Taufik Hidayat, M.Pd. selaku dosen di Jurusan Pendidikan Jasmani dan Moh. Ilham Yahya, S.Pd selaku guru di SDN 89 Sipatana. Hasil dari evaluasi para ahli berupa nilai untuk kualitas produk model panduan pembelajaran.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli

No	Validasi Ahli	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1.	Ahli Permainan	15	15	12	80
2.	Ahli Pembelajaran	15	15	12	80

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh masing-masing ahli maka diperoleh hasil dari validator ahli permainan yakni 15 aspek diperoleh skor 12 atau 80% sedangkan untuk ahli pembelajaran diperoleh skor 12 dari skor maksimum 15 atau 80%. Berdasarkan perolehan hasil validasi tersebut maka produk yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model permainan parsial untuk mata pelajaran pendidikan jasmani dapat digunakan

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba skala kecil setelah draft produk permainan parsial dinyatakan layak oleh ahli pembelajaran dan permainan. Saran para validator sebagai dasar untuk upaya perbaikan atau revisi. di uji cobakan pada 20 orang siswa kelas III SDN 89 Sipatana untuk memainkannya,

Berdasarkan sistematika penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk maka di dapat produk akhir berupa pengembangan model permainan parsial pada pembelajaran Pendidikan jasmani dan pada siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini ditemukan produk akhir dari permainan Parsial yang dapat diuraikan dengan langkah-langkah permainan sebagai berikut: 1. Membentuk 2 kelompok masing-masing kelompok disebut Tim A dan Tim B. 2. Tahapan berikutnya melakukan suit atau hompimpah untuk menentukan tim yang berhak melempar bola terlebih dahulu ke tumpukan kaleng. 3. jika tim A yang menang, maka tim A akan melempar bola terlebih dahulu kearah tumpukan kaleng pada arena permainan, sementara tim B yang kalah bertugas sebagai penjaga. 4. Ketika seluruh pemain tim A gagal merobohkan tumpukan kaleng, tim B akan gantian melempar bola kearah tumpukan kaleng. 5.

Jika tumpukan kaleng berhasil dirobek maka tim A yang melempar tadi harus segera berlari untuk menghindari bola yang akan dilemparkan oleh tim B ke arah mereka. 6. Jika tim A jaraknya terlalu jauh dengan tim B yang memegang bola, maka tim B tidak boleh berlari mengejar tim A dan hanya bisa mengoper ke teman timnya saja. 7. Jika tim A berhasil menyusun tumpukan kaleng sebelum salah satu dari mereka terkena lemparan bola maka mereka menjadi pemenangnya dan berhak melempar bola lagi ke tumpukan kaleng. 8. Tetapi, bila tim A terkena lemparan bola sebelum bisa menyusun kaleng maka tim A akan bergantian sebagai tim penjaga.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk pada bab sebelumnya yaitu hasil dan pembahasan melalui analisis data, maka kesimpulan dari penelitian ini bahwa : 1. Telah dihasilkan suatu produk permainan Parsi yang dapat digunakan dalam pembelajaran PJOK pada siswa SDN 89 Sipatana untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi dasar dan pencapaian indikator pada materi permainan. 2. Produk pembelajaran dalam bentuk permainan parsi memberikan pemahaman kepada siswa tentang model permainan dan cara bermain, 3. Metode pembelajaran dalam bentuk permainan Parsi dapat digunakan dalam pembelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2021). *Identifikasi Permainan Dan Olahraga Tradisional Kabupaten Gorontalo*. Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha, 8(3), 127.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). *Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sport Science and Education Journal, 1(1).
- Mahfud, & Rizki, Y. (2020). *Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun*. Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember. 1(1).
- Rosbin Pakaya et al., (2024). Meningkatkan Kemampuan motorik Kasar Melalui Permainan Bola Kecil. *Jambura Arena Of Physical Education And Sports*, 3(1).
- Seran, E., & Kurniati, E. (2019). *Identifikasi Permainan Tradisional Busa No Manu Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Edusentris: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran, 6(1), 1–12.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiharto, & Pinton, S. M. (2020). *Keterampilan Motorik Pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup*. Jurnal Sponta Sainika. 5(2)
- Suriyadi Datau. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Kalari Pada Pembelajaran PJOK. *Jambura Arena Of Physical Education And Sports*, 1(1).

