

IMPLEMENTASI PERMAINAN CBA PADA PEMBELAJARAN ATLETIK SEBAGAI SOLUSI ALTERNATIF MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SUMATERA SELATAN

Bangkit Seandi Taroreh¹⁾, M. Haris Satria²⁾

^{1,2)} Prodi Pendidikan Olahraga, FKIPB, Universitas Bina Darma

E-mail: bangkitseanditaroreh@binadarma.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh pada eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya lokal masyarakat. Anak lebih senang memainkan *game online* dari pada aktif bermain sekaligus aktif melestarikan permainan tradisional. Fenomena ini juga terjadi di masyarakat Sumatera Selatan. Perlu adanya usaha untuk melestarikan permainan tradisional salah satunya melalui pengembangan bahan ajar pada kurikulum Pendidikan Jasmani. Permainan tradisional digunakan sebagai pendekatan pembelajaran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi Permainan CBA (*Culture Based Athletic*) pada pembelajaran atletik sebagai solusi alternatif melestarikan permainan tradisional di Sumatera Selatan. Metode penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif melalui dokumentasi, observasi dan kuisioner kepada Guru Pendidikan Jasmani. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Permainan CBA efektif digunakan pada pembelajaran atletik kelas 5 Sekolah Dasar karena adanya kesamaan pemetaan gerak dasar antara permainan CBA, permainan tradisional Sumatera Selatan dan ketercapaian kompetensi pembelajaran atletik, 2) Permainan CBA mampu menjadi media untuk pengenalan dan menumbuhkan kesadaran siswa pada permainan tradisional Sumatera Selatan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam melestarikan permainan tradisional di Sumatera Selatan.

Kata Kunci: Permainan tradisional, pembelajaran atletik, melestarikan budaya lokal

Abstract

Advances in technology have an impact on the existence of traditional games as a local cultural heritage of the community. Children prefer to play online games rather than actively playing at the same time actively preserving traditional games. This phenomenon also occurs in the people of South Sumatra. Efforts are needed to preserve traditional games, one of which is through the development of teaching materials in the Physical Education curriculum. Traditional games are used as student learning approaches. This study aims to determine how the implementation of CBA (Culture Based Athletic) Games in athletic learning as an alternative solution to preserve traditional games in South Sumatra. The research method uses quantitative descriptive through documentation, observation and questionnaires to the Physical Education Teacher. The sampling technique uses purposive sampling. The results showed that 1) CBA games were effectively used in athletics learning in 5th grade elementary school because of the similarity of basic motion mapping between CBA games, traditional South Sumatra games and achievement of athletic learning competencies, 2) CBA games were able to be a medium for the recognition and growth of student awareness in the traditional game of South Sumatra so that it can be used as one solution in preserving traditional games in South Sumatra.

Keywords: Traditional games, athletic learning, preserving local culture

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dijelaskan lebih detail bahwa, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi ternyata memberikan dampak perubahan pada sistem Pendidikan di Indonesia. Era teknologi maju menciptakan kemudahan berbagai metode pembelajaran belajar dimana saja, kapan saja dan materi apa saja misalkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Selain itu kemajuan teknologi juga mengubah pola dan gaya hidup siswa dalam melakukan berbagai aktivitas gerak. Anak lebih menyukai permainan berbasis teknologi seperti *game online*, *video game*, *play station* dari pada permainan berbasis budaya lokal. Hal ini dipertegas dengan fenomena adanya orang tua yang lebih senang memperkenalkan permainan digital dengan memberikan berbagai fasilitas teknologi, *wifi* dll dibandingkan dengan memperkenalkan permainan tradisional yang berkembang di daerahnya. Dampak lebih besar lagi bahwa eksistensi permainan tradisional sebagai warisan kebudayaan nenek moyang akan sulit kita jumpai lagi dimainkan oleh anak-anak. Hal ini perlu ada usaha bersama seluruh *stakeholder* untuk ikut melestarikan budaya lokal khususnya permainan tradisional.

Memperkenalkan berbagai permainan tradisional ke anak melalui Lembaga Pendidikan seperti sekolah menjadi langkah yang penting. Siswa diperkenalkan berbagai permainan tradisional, setelah tahu akan lebih aktif memainkan kemudian akan timbul rasa senang sehingga dalam kurun waktu yang lama akan mampu melestarikan permainan tradisional.

Berdasarkan telaah dokumen Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1985:8) tentang Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah ditemukan permainan anak tradisional Sumatera Selatan antara lain: 1) sambung kaki, 2) pungut puntung, 3) jelentik, 4) siamang, 5) cingkluing, 6) gotri alo gotri, 7) damri, 8) bintang beralih. 9) tenggoh tenggohan, 10) tali kembar, 11) babi-babian, 12) genggong, 13) buah nige, 14) jari ulau, 15) stambul, 16) sam samsuddin, 17) mandi urek-urekan, 18) cepak canting, 19) gudang kero, 20) sam makan. Permainan ini berkembang sebagai hasil kebudayaan masyarakat Sumatera Selatan. Daerah Sumatera Selatan sejak jaman dahulu menjadi daerah pertemuan berbagai suku bangsa yang mendiami Nusantara bahkan bangsa asing ketika jaman keemasan Kerajaan Sriwijaya. Para pedagang mancanegara yang datang membawa atau mempengaruhi permainan tradisional yang sudah ada.

Olahraga Pendidikan menjadi satu bagian dari kesatuan Pendidikan Nasional. Pendekatan yang dilakukan melalui aktifitas olahraga yang dikemas dengan tujuan Pendidikan. Hal ini juga menjadi prinsip bahwa pengembangan aktivitas permainan tradisional dapat dikemas untuk tujuan Pendidikan. Pengembangan olahraga pendidikan, olahraga rekreasi maupun olahraga prestasi akan saling berkaitan, *the development of sports education, recreational sports and sports achievements will be related to each other* (Bangkit, 2017:41). Permainan CBA (*Culture Based Athletic*) adalah permainan yang dikembangkan berbasis budaya lokal dan digunakan pada pembelajaran atletik siswa kelas 5 Sekolah Dasar (SD).

Pada penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui efektifitas permainan CBA (*Culture Based Athletic*) pada pembelajaran atletik dengan menggunakan 125 siswa, 2) mengetahui bagaimana implementasi Permainan CBA (*Culture Based Athletic*) pada pembelajaran atletik sebagai solusi alternatif melestarikan permainan tradisional di Sumatera Selatan.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional berkembang sebagai hasil buah kebudayaan masyarakat. Menurut pendapat Herwandi, Sugiyanto, & Doewes (2017:13) menjelaskan bahwa olahraga tradisional adalah permainan masyarakat yang ada tumbuh dan berkembang secara lisan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Setiap daerah memiliki permainan tradisional dengan ciri karakteristik khas dan membedakan satu dengan yang lain. Permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak (Haerani Nur, 2013:90). Dijelaskan juga permainan tradisional memberikan dampak positif bagi perkembangan dan pertumbuhan anak.

Pembelajaran Atletik Kelas 5

Pembelajaran atletik merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang diberikan di sekolah dasar meliputi nomor jalan, lari, lompat dan lempar (Bahagia, 2003:). Pelaksanaan pembelajaran atletik di kelas 5 harus memenuhi ketercapaian Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) secara detail sebagai berikut:

- 1) Standar Kompetensi (SK)
Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
- 2) Kompetensi Inti (KI)
Mempraktikkan berbagai macam variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang di

modifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

- 3) Kompetensi Dasar (KD)
Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar melalui permainan atau olahraga yang di modifikasi dan atau permainan olahraga tradisional.

Akhmad Sobarna (2016:15) menjelaskan bahwa pembelajaran atletik memiliki tujuan antara lain 1) memenuhi keinginan gerak siswa, 2) pembelajaran gerak dasar atletik melalui permainan, 3) stimulus tumbuh kembang siswa, 4) peningkatan kesegaran jasmani, 5) terapi rehabilitasi kelainan gerak usia dini, 6) menghindari bosan, 7) menanamkan nilai kehidupan seperti disiplin, kerjasama, kejujuran, mengenal akan peraturan, (8) menangkal pengaruh buruk yang datang dari luar.

Karakteristik Siswa Kelas 5

Siswa kelas 5 dengan rentang usia 9-10 tahun pada dasarnya memasuki fase gerak dasar (David L. Gallahue, 2002:46). Siswa diarahkan untuk selalu bergerak agar memiliki keleluasaan gerak dasar yang bagus. Apabila menampilkan gerak yang salah segera untuk diperbaiki.

Pendapat ahli lainnya Herka Maya Jatmika (2005:89) menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar memasuki periode intelektual. Dijelaskan lebih lanjut bahwa pada periode ini akan mengalami 1) pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis, 2) pengetahuan akan berkembang dengan bertambahnya usia, 3) mempelajari berbagai keterampilan, 4) lebih tertarik segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak sehingga siswa cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak. Siswa sekolah dasar juga lebih suka bergerak, bermain, senang bekerja secara kelompok dan lebih suka pembelajaran melalui aktivitas praktik langsung (Agung, 2018:50).

Berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut maka karakteristik siswa kelas 5 dapat disimpulkan 1) memasuki fase perkembangan motorik gerak dasar, mengalami pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis, 2) lebih

menyukai pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas bermain gerak secara langsung.

METODE

Metode penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif pada sekolah dasar (SD) di Palembang, Sumatera Selatan. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling*. Subjek penelitian terdiri dari 3 Guru Pendidikan Jasmani dan 125 siswa kelas V (lima). Adapun karakteristik siswa kelas V (lima) sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Siswa Kelas V (lima)

No.	Asal Sekolah	Usia (tahun)	Jumlah
1	SD 209 Palembang	9-10	42
2	SD 86 Palembang	9-10	31
3	SD Indriasana	9-10	52
Jumlah			125

Jenis data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif melalui kuisioner yang diberikan kepada Guru Pendidikan Jasmani. Hal ini untuk melihat kesesuaian permainan CBA dengan kurikulum pembelajaran atletik dan bagaimana implementasi permainan CBA untuk melestarikan permainan tradisional pada pembelajaran atletik ke 125 siswa.

Analisis data melalui pendekatan kuantitatif dengan kuisioner menggunakan skala Likert (interval 1-5) sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Penilaian Guru Penjas

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Sangat Kurang Setuju	1

Hasil kuisioner kemudian dianalisis berikut ini:

- Mencari rata-rata perolehan skor setiap indikator dengan

$$\text{rumus: } \bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata skor

x_i = skor ke -i

n = banyaknya keterangan pertanyaan

Skor rata-rata tersebut kemudian dikonversikan tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Efektivitas Permainan CBA untuk Melestarikan Permainan Tradisional

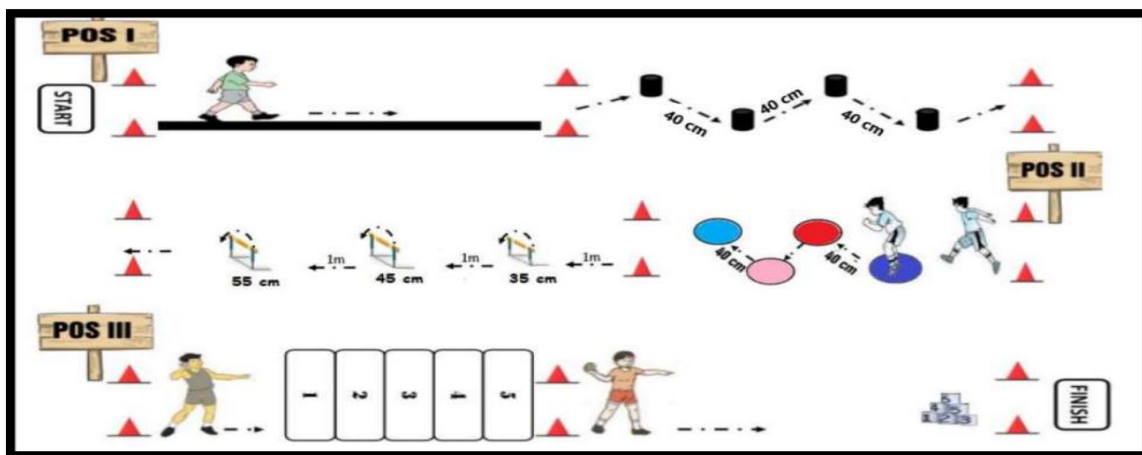
Rentang Skor	Efektifitas
$\bar{x} > 4,2$	Sangat Efektif
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Efektif
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup Efektif
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang Efektif
$\bar{x} \leq 1,8$	Sangat Kurang Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya lokal salah satunya melalui permainan tradisional dapat disesuaikan dengan kurikulum pendidikan jasmani asalkan tidak meninggalkan ciri khas permainannya dan terpenuhi ketercapaian Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran. Permainan CBA adalah permainan yang dikembangkan berbasis budaya lokal dan digunakan pada pembelajaran atletik siswa kelas 5 Sekolah Dasar (SD). Peraturan permainan CBA sebagai berikut:

- Pos I
Siswa berjalan lurus mengikuti garis secara bersamaan memegang sendok di depan mulut, dilanjutkan berlari zig-zag menyentuh botol.
- Pos II
Siswa melompati lingkaran kertas secara zig-zag, jarak antar kertas 40 cm, kemudian melompati palang dengan ketinggian 35 cm, 45 cm, 55 cm.
- Pos III
Siswa melempar (gaya menolak) bola pasir kemudian hasil lemparan tadi dijadikan posisi berdiri, kemudian dilanjutkan melempar tepat ke kaleng, dilanjutkan menyusun kaleng tersebut

sesuai nomor urut. Begitu seterusnya siswa melaksanakan secara bergantian.



Gambar 1. Permainan CBA (*Culture Based Athletic*)

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru terhadap Tinjauan Kurikulum

Indikator	Skor Yang Diperoleh	Jumlah Guru	Rata-rata	Keterangan
Materi sesuai pembelajaran atletik Kelas V	14	3	4.6	Sangat Valid
Sesuai tujuan pembelajaran atletik	14	3	4.6	Sangat Valid
Sesuai Kompetensi Inti (KI)	14	3	4.6	Sangat Valid
Sesuai Standar Kompetensi (SK)	11	3	3.6	Sangat Valid
Sesuai Kompetensi Dasar (KD)	13	3	4.3	Sangat Valid

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru terhadap Kesesuaian Karakteristik Siswa Kelas V

Indikator	Skor Yang Diperoleh	Jumlah Guru	Rata-rata	Keterangan
Sesuai karakteristik anak Kelas V	14	3	4.6	Sangat Valid
Sesuai tumbuh kembang anak Kelas V	14	3	4.6	Sangat Valid
Peralatan aman	15	3	5	Sangat Valid
Mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor	13	3	4.3	Sangat Valid
Permainan CBA mampu dipraktekkan	14	3	4.6	Sangat Valid

Tabel 4 menunjukkan hasil penilaian guru penjas berdasarkan tinjauan kurikulum bahwa Permainan CBA sangat valid. Hal ini diperkuat melalui tabel 6 pemetaan gerak dasar permainan tradisional Sumatera Selatan dan ketercapaian kompetensi pembelajaran atletik Kelas V yang harus dikuasai sebagai berikut:

Tabel 6. Pemetaan Gerak Dasar

POS	Permainan Tradisional Sumsel	Pembelajaran Atletik
I	Balap Kelereng	Jalan cepat

Gudang Kero	Lari	III Damri	Menolak
II Bintang Beralih	Lompat Jauh	Bintang Tujuh	Melempar
Yeye	Lompat Tinggi		



Gambar 2. Pelaksanaan Permainan CBA (*Culture Based Athletic*)

Tabel 7. Hasil Implementasi Permainan CBA pada Pembelajaran Atletik

Guru Penjas	Skor Diperoleh Setiap Indikator			$\sum x_i$	N	\bar{x}	Efektifitas
	I	II	III				
A	4	3	4	11	3	3.6	Efektif
B	4	3	3	10	3	3.3	Efektif
C	4	4	4	12	3	4	Efektif
$\sum x_i$	12	10	11	33	9	3.6	Efektif
N	3	3	3	9			
\bar{x}	4	3.3	3.6	3.6			
Efektifitas	Efektif	Efektif	Efektif	Efektif			

Keterangan:

I : Memacu keaktifan siswa, II: Menarik, III: Pengenalan Permainan Tradisional

Tabel 7 menunjukkan bahwa hasil implementasi permainan CBA pada pembelajaran atletik dengan menggunakan 125 siswa menghasilkan data bahwa guru penjas menilai permainan CBA efektif digunakan selain itu juga memicu keaktifan siswa, menarik serta mampu menjadi media pengenalan permainan tradisional Sumatera Selatan. Hal ini sesuai bahwa sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas belajar yang baik (Bangkit, 2012:122).

Pengenalan permainan tradisional di sekolah perlu dilakukan agar menumbuhkan kesadaran akan pentingnya budaya lokal sebagai jati diri bangsa. Kewajiban bagi setiap lapisan masyarakat

untuk mempertahankannya, dimana peran generasi muda sangat diharapkan untuk terus berusaha mewarisi budaya lokal dan akan menjadi kekuatan bagi eksistensi budaya lokal (Hildigardis M. I. Nahak, 2019:65).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian menunjukkan bahwa 1) Permainan CBA efektif digunakan pada pembelajaran atletik kelas 5 Sekolah Dasar karena adanya kesamaan pemetaan gerak dasar antara permainan CBA, permainan tradisional Sumatera Selatan dan ketercapaian kompetensi pembelajaran atletik, 2) Permainan CBA mampu menjadi media untuk pengenalan dan menumbuhkan kesadaran siswa pada permainan tradisional

Sumatera Selatan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam melestarikan permainan tradisional di Sumatera Selatan. Saran untuk penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan sampel yang lebih banyak dan variabel lain yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Dwi Darmawan. (2018). Peningkatan Pembelajaran Tolak Peluru Dengan Media Bola Tennis Pada Siswa Kelas VI Madrasah Ibtida'iyah PSM Gambyok. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 1(1), 50-56.
- Bangkit Seandi Taroreh. (2012). Model Performance Assessment of Learning Outcomes Of Volley Ball in Elementary School. *Journal of Physical Education and Sports*, 1(2), 122-131.
- Bangkit Seandi Taroreh. (2017). Development Model Approach Through Exercise Kinesthetic Game Circuit for Children Ages 4-6 Years. *Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 3(1), 41-47.
- Burhaein Erick. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51-58.
- David L Gallahue dan John C. Ozmun. (2002). *Understanding Motor Development Infants, Childrens, Adolescents, Adults Fifth Edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1985. Permainan Anak-Anak Daerah Sumatera Selatan. Jakarta: Depdikbud.
- Haerani Nur. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 90-92.
- Herka Maya Jatmika. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89-99.
- Herwandi, Sugiyanto, & Doewes, M. (2017). Paraga Game as Traditional Sports for Bugis Makassar Tribal Communities in South Sulawesi, Indonesia. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(3), 13-26.
- Hildigardis M. I. Nahak. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. 2014.Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah. 2006. Jakarta.
- Sobarna, Akhmad. (2016). Model Pembelajaran Atletik Ditinjau Dari Perspektif Pedagogik Penjas (*Athletic Learning Model See from Pedagogi Perspektive*). *Motion*, 7(1), 15-23.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Kemendikbud.

