

PENGEMBANGAN PERMAINAN *GROUP HANDSHAKE* UNTUK PENGEMBANGAN GERAK LOKOMOTOR PADA SISWA

Nurul Fadhilah, Indra Kasih, Sanusi Hasibuan.

^{1, 2, 3}Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Indonesia
Email : nurul280910@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 08 Petisah dan MIN 1 Medan. Subjek yang menjadi sasaran dalam penelitian siswa kelas 1. Subjek pada kelompok kecil dalam penelitian ini adalah siswa MIN 08 Petisah dengan jumlah 20 orang siswa yang mempunyai karakteristik rentang usia 6-8 tahun. Subjek pada kelompok besar dalam penelitian ini adalah siswa MIN 1 Medan dengan jumlah 40 siswa. Metode penelitian ini adalah *research and development*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah permainan *group handshake* yang diadopsi dari permainan *zombie tsunami*. Berdasarkan data uji coba lapangan bahwa produk permainan *group handshake* selanjutnya diujicobakan pada kelompok kecil untuk melihat efektivitas produk yang ada, setelah uji coba kelompok kecil dilaksanakan guru memberikan angket pada tim penilai untuk mengetahui efektifitas produk. Dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 75,33 % (Cukup Valid) yang lebih besar dari nilai 60 standar minimal kriteria efektif sehingga melalui uji coba kelompok kecil maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif di MIN Kota Medan. Selanjutnya diujicobakan pada kelompok besar untuk melihat kualitas produk yang ada. Uji coba produk permainan *group handshake* ini dilakukan oleh 40 siswa MIN 1 Medan. Setelah itu guru memberikan angket pada tim penilai untuk mengetahui efektifitas produk. Dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 88,75% (Valid) yang berada pada interval 80 - 100 sehingga melalui uji coba kelompok besar maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif.

Kata Kunci : Permainan, Group Handshake, Lokomotor.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur, dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial. Akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Beauty Manumpil, 2015:2).

Dalam survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Beauty Manumpil (2015:2) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen, bahkan menurut survei, di Sulawesi utara sudah 100% menggunakan Komputer dan Internet.

Hal di atas adalah salah satu masalah global yang menjadi PR bagi para guru, bahwa anak-anak sudah menggunakan *gadget*. Berawal dari melihat perkembangan anak-anak

zaman sekarang yang mayoritas anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain dengan *gadget*, khususnya yang saya lihat di sekitar lingkungan saya sendiri. Hampir rata-rata setiap anak memiliki *smartphone* dan keseharian mereka juga tidak terlepas dari *gadget* di tangan mereka, bahkan itu semua hampir rata-rata atas izin orang tua mereka sendiri. Dan berdasarkan survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Beauty Manupil (2015:2), tentang penggunaan internet terus meningkat.

Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Pada anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak sekolah dasar biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang di dapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi di tambah dengan aplikasi *game online* yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya.

Berdasarkan hasil penelitian Putri Hana (Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 1 – 11) di dalam abstrak penelitian beliau menyimpulkan bahwa *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. *Gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tapi juga mempengaruhi tingkah laku anak sekolah dasar. Intinya, anak sekolah dasar cenderung senang dengan hal-hal baru yang ia dapatkan melalui aktivitas dengan bermain. Bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain anak bisa menggali semua potensi.

Sehingga berdasarkan dari beberapa paparan di atas peneliti tertarik/ berinisiatif untuk melihat tentang dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak kelas 1 di MIN Medan. Gerak dasar adalah salah satu materi untuk anak kelas 1 SD/MIN. Kemampuan gerak dasar itu sendiri ada tiga jenis yaitu lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor paling banyak dilakukan pada anak SD, karena menurut peneliti gerak berpindah tempat paling sering dilakukan baik secara sadar ataupun secara tidak sadar. Sehingga menjadi salah satu hal penting dalam melakukan gerak. Gerak lokomotor juga adalah gerakan paling luas maknanya dalam belajar pendidikan jasmani karena gerak dengan berbagai macam sehingga peneliti hanya fokus melihat gerak lokomotor saja. Gerak lokomotor menurut Mahendra (2007:32) menyatakan bahwa gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, baik secara horizontal maupun secara vertikal. Gerakan tersebut diantaranya jalan, lari, lompat, loncat, jingkat, menderap, memanjat dan lain-lain. Namun kenyataan, di lapangan bahwa dalam materi gerak dasar jalan, lari, dan lompat yang termasuk dalam gerak lokomotor di ajarkan tidak selamanya dengan konsep bermain dan permainan, sehingga perlu diadakan observasi dan uji analisis kebutuhan.

Adapun hasil observasi dan wawancara terhadap gurunya, bapak Yusuf, M.Pd. pada hari Kamis, 15 November 2018 di MIN 08 Petisah bahwasanya pelaksanaan belajar mengajar berjalan secara normal hanya saja sekolah ini memiliki lapangan yang sangat sempit dan kurangnya fasilitas media membuat pembelajaran terbatas dan kurang efektif. Dalam proses pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak bisa diatur jika pembelajaran yang diberikan tidak menarik bagi mereka, mereka sibuk dengan kegiatan mereka sendiri bercerita dengan temannya, selain itu ada juga beberapa siswa yang pendiam sehingga tidak mau melakukan apa yang di instruksikan oleh guru. Selain itu proses pembelajaran di sekolah tersebut juga, guru masih mengikuti materi saja seperti lari mengelilingi lapangan, sehingga membuat siswa cepat menjadi jenuh/bosan.

Dan adapun hasil observasi dan wawancara terhadap gurunya, bapak Feby, S.Pd. di MIN 1 Medan pada hari Jumat, 16 November 2018. Dalam proses pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan instruksi guru pada saat guru menerangkan, mereka

hanya sibuk sendiri. Di sekolah ini lapangan sekolah sangat luas tetapi karena fasilitas media yang kurang memadai juga, dan kurangnya kreatif guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran kurang efektif.

Kemudian pengamatan lanjut dilaksanakan pada tanggal 18 dan 19 Juli 2019, setelah seminar proposal di MIN 1 Medan dan MIN 08 Petisah adalah melalui observasi ini peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan belajar mengajar pendidikan jasmani di MIN tersebut bahwa guru melaksanakan pembelajaran gerak dasar dengan berjalan secara normal, berdiri di atas batu bata, jalan jinjit sampai pada gerak berlari mengelilingi lapangan. Namun dari 2 sekolah yang di observasi konsep belajar tidak di laksanakan dengan konsep bermain, mereka hanya terfokus dengan materi di dalam buku, sehingga membuat sebagian siswa jenuh khususnya siswa perempuan dengan alasan capek, padahal menurut Putri Hana (Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 1 – 11), bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain anak bisa menggali semua potensi.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang di peroleh dari guru MIN 08 Petisah bapak Yusuf, S.Pd. dan MIN 1 Medan bapak Feby, S.Pd. bahwa keduanya mengatakan bahwa dalam pembelajaran gerak dasar, dimana ada KD berjalan, berlari, lompat, maka siswa melakukannya dan guru menggunakan alat bantu saja, artinya dalam pembelajaran ini belum terkonsep dengan baik.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap guru MIN 08 Petisah dan MIN 1 Medan menerangkan bahwasanya kurangnya fasilitas sekolah seperti lapangan yang belum maksimal, serta keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Kemudian kedua guru menjawab yaitu Yusuf, M.Pd dan Feby, S.Pd bahwa keduanya juga belum pernah melakukan/ mengembangkan sebuah permainan yang terbaru yang dimodifikasi, yang dilaksanakan hanya sebatas permainan tradisional saja tetapi tidak menjadi rutinitas melainkan fokus terhadap materi, karena kurangnya fasilitas yang ada disekolah tersebut. Bukan hanya kurangnya fasilitas sekolah dan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, pengaruh *gadget* juga sangat mempengaruhi perkembangan fisik dan mental anak. Mereka mengatakan bahwa mereka mengaitkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran pendidikan jasmani ada juga pengaruh teknologi yang dilakukan siswa di rumah. Siswa terkontaminasi *gadget* membuat interaksi siswa dalam belajar terganggu, sehingga dampaknya ada beberapa siswa yang pendiam dan sulit untuk diajak berkomunikasi karena malu untuk di suruh melakukan gerakan yang diinstruksikan guru, dan ada juga beberapa siswa yang tidak bisa di atur, mereka hanya terus-menerus membicarakan macam-macam permainan yang mereka mainkan sehingga secara tidak langsung mereka sibuk dengan kegiatan mereka sendiri.

Kemudian lanjut wawancara dengan siswa, karena siswa SD kelas 1 tidak bisa dilakukan dengan pertanyaan tertutup maka peneliti melakukannya dengan pertanyaan terbuka yang membuat siswa tidak ketakutan, di sana siswa ditanya dengan beberapa pertanyaan, seperti pertanyaan mana yang lebih mereka sukai bermain *game* di *gadget* atau bermain bersama-sama teman tanpa *gadget*, kemudian di tanya *game* apa yang lagi populer sekarang, bahkan mereka hapal nama-nama *game* tersebut.

Maka berdasarkan dari hasil penemuan bahwa rata-rata siswa itu suka sekali bermain, hanya saja mereka lebih suka dan tertarik bermain *game* di *smartphone*. Hampir rata-rata setiap anak memiliki *smartphone* dan keseharian mereka juga tidak terlepas dari *gadget* di tangan mereka, bahkan itu semua hampir rata-rata atas izin orang tua mereka sendiri, dan hal ini menjadi prihatin bagi para pendidik. Karakteristik siswa di MIN Kota Medan merupakan karakteristik contoh anak yang tinggal di kota besar, sehingga harus diimbangi dengan perkembangan zaman. Tapi pembelajaran tidak tercipta mengikuti perkembangan zaman sehingga motivasi

Dari hasil pengamatan dan wawancara kepada guru dan siswa tersebut, peneliti menilai bahwa kurangnya konsep belajar dengan variasi yang terbaru dan inovatif dari guru pendidikan jasmani, sehingga membuat siswa merasa bosan dan merasa malas jika melakukan konsep materi yang setiap harinya dilakukan. Peneliti juga menyimpulkan bahwa pengaruh teknologi sangat berdampak terhadap kemauan anak dalam melakukan aktivitas jasmani dan akan berdampak pada pembelajaran pendidikan jasmani. Maka perlu dilakukan sesuatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam keadaan yang nyaman, menyenangkan, bersemangat, menarik dan bermakna bagi anak.

Berdasarkan masalah tersebut, maka muncullah inisiatif/ ide peneliti untuk menawarkan suatu modifikasi pembelajaran melalui permainan yang ada di *gadget*, supaya anak lebih suka dan bahagia. Dalam penelitian ini *game* diaplikasikan dalam gerak sehingga menjadi permainan yang mengandung unsur aktivitas fisik tetapi tetap menarik. Sehingga melalui permainan yang di tawarkan ini dapat mengembangkan gerak dasar anak dalam keterampilan gerak dasar lokomotor serta dapat mengembangkan kognitif juga. Karena melalui motorik dapat mempengaruhi kognitif anak dalam Syahrial (2015:39), antara lain: meningkatkan koneksi otak, merangsang pembelajaran, mengembangkan kemampuan berbicara dan berbahasa, meningkatkan daya ingat dan konsentrasi, meningkatkan kreativitas dan kemampuan mengatasi permasalahan, meningkatkan pemikiran abstrak, serta mampu mengemukakan ide.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MIN 08 Petisah dan MIN 1 Medan. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)* dari Borg & Gall (1983:776) yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain: (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan) (2) Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil) (3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi) (4) Melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 40 subyek) (5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan) (6) Melakukan uji lapangan utama (dengan 30-100 subyek. (7) Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama). (8) Uji lapangan dengan 40-200 subyek (9) Revisi produk akhir (10) Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data uji coba lapangan bahwa produk permainan *group handshake* selanjutnya diujicobakan pada kelompok kecil untuk melihat efektivitas produk yang ada. Uji coba produk Permainan *group handshake* ini dilakukan oleh 20 siswa MIN 08 Petisah yang mempunyai karakteristik rentang usia 6-8 tahun. Setelah 20 orang siswa melakukan permainan *group handshake* maka selanjutnya, guru memberikan angket pada tim penilai untuk mengetahui efektivitas produk. Dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 75,33 % (Cukup Valid) yang lebih besar dari nilai 60 standar minimal kriteria efektif sehingga melalui uji coba kelompok kecil maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif di MIN Kota Medan.

Selanjutnya diujicobakan pada kelompok besar untuk melihat kualitas produk yang ada. Uji coba produk permainan *group handshake* ini dilakukan oleh 40 siswa MIN 1 Medan. Uji coba kelompok besar dilakukan dilapangan sekolah dengan sebagaimana biasanya. Setelah 40 orang siswa melakukan permainan *group handshake*, selanjutnya guru memberikan angket pada tim penilai untuk mengetahui efektifitas produk. Dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 88,75% (Valid) yang berada pada interval 80 - 100 sehingga melalui uji coba kelompok besar maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif.

Hasil wawancara yang diperoleh dari guru MIN 08 Petisah dan MIN 1 Medan kedua guru menjawab yaitu Yusuf, M.Pd. dan Feby, S.Pd. bahwa keduanya belum pernah melakukan/ mengembangkan permainan yang terbaru yang dilaksanakan permainan tradisional saja tapi tidak menjadi rutinitas melainkan fokus terhadap materi karena kurangnya kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan kurangnya fasilitas yang ada disekolah tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sangat banyak pengaruh teknologi terhadap dampak perkembangan global yang bisa memberikan dampak/nilai positif apabila guru lebih kreatif dengan memanfaatkan *gadjet* dengan mengaplikasikan game di smartphon sebagai bahan ajar yang di modifikasi.

Berikut evaluasi dan revisi uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dari ahli permainan dan ahli PJOK. Evaluasi yang dilakukan terhadap hasil pengembangan produk Permainan *group handshake* adalah sebagai berikut:

- a) Alat yang digunakan lebih mudah di dapatkan.
- b) Alur permainan mudah di pahami siswa.
- c) Penjelasan di awal harus secara rinci.

Tabel 1. Berikut revisi Ahli dari uji coba kelompok besar dan uji coba kelompok kecil

NO	Level	Revisi Uji Kelompok Besar	Revisi Uji Kelompok Kecil
1	Level 1	Menurut ahli bahwa pada level 1 harus diberikan ruang yang pas berapa ukurannya dan berapa jaraknya	- (Level1) Tidak ada yang direvisi
2	Level 2	Menurut ahli media yang di gunakan harus lebih menarik.	- (Level 2)Jarak sesuaikan kalau bisa sama semua setiap level.
3	Level 3	Media harus lebih berwarna sehingga lebih kontras.	- (Level 3) Warna media.
4	Level 4	Kardus yang di gunakan harus dibuat pembatas agar lebih tampak pada siswa.	- (Level 4) Tidak ada.
5	Level 5	Berikan penggaris agar media lebih nampak dan terlihat jelas	- (Level 5) Garis lapangan
6	Level 6	Kurang menggunakan media yang menarik	- (Level 6) Tidak ada.
7	Level 7	Level 7. Jarak dan batas permainan harus lebih jelas,	- (Level 7) Usahakan menggunakan media yang lebih kontras warnanya
8	Level 8	Menggunakan media yang lebih kontras warnanya	- (Level 8) Tidak ada
9	Level 9	Jarak dan garis harus jelas kalau bisa gunakan warna yang lebih terang	- (Level 9) Tidak ada
10	Level 10	Kalau bisa gunakan kardus yang lebih besar dan tampak oleh siswa.	- (Level 10) Garis lapangan

Setelah selesai merevisi maka dilanjutkan dengan uji efektivitas dan efisiensi di mana dari hasil uji efektivitas dan efisiensi tersebut dalam kategori valid dan sangat efektif karena permainan *group handshake* ini mampu membuat siswa merasa lebih bahagia, senang, excited serta mampu menciptakan kreativitas anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan data uji coba lapangan bahwa produk permainan *group handshake* selanjutnya diujicobakan pada kelompok kecil, setelah itu guru memberikan angket kepada tim penilai untuk mengetahui efektivitas produk, dari nilai yang di peroleh di ketahui bahwa skor empiris di peroleh sebesar 75,33 % (Cukup Valid) yang lebih besar dari nilai 60 standar minimal kriteria efektif sehingga melalui uji coba kelompok kecil maka dapat di nyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif di MIN Kota Medan.

Selanjutnya di ujicobakan pada kelompok besar untuk melihat kualitas produk yang ada. Uji coba produk Permainan *group handshake* ini dilakukan oleh 40 siswa MIN 1 Medan. Setelah itu guru memberikan angket pada tim penilai untuk mengetahui kualitas produk. Dari nilai yang diperoleh di ketahui bahwa skor empiris di peroleh sebesar 88,75% (Valid) yang berada pada interval 80 - 100 sehingga melalui uji coba kelompok besar maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, Syahrial. 2015. *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- Beauty Manumpil. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2. April 2015*
- Borg. W. R & Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York : Longman.
- Mahendra, Agus. 2007. *Teori Belajar Motorik*. Bandung: FPOK Universitas Pendidikan Indonesia
- Putri Hana Febriana. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 1 – 11. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.