



Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Santri Pondok Pesantren Al Muhajirin Muara Bulian

Atri Widowati¹, Grafitte Decheline²

Kepelatihan Olahraga, FKIP, Universitas Jambi. Indonesia¹.

Kepelatihan Olahraga, FKIP, Universitas Jambi. Indonesia².

Correspondence Author : grafiti@unja.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional adalah permainan lama yang semakin tergerus oleh waktu. Permainan seru yang membantu untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan anak dalam gerak motoriknya semakin ditinggalkan. Tergantikan dengan kecanggihan dan kemajuan teknologi yang ada di era modern saat ini. Kesadaran masyarakat dalam melakukan aktivitas sederhana seperti bermain semakin berkurang. Hal inilah yang membuat peneliti ingin memodifikasi beberapa permainan tradisional, menggunakan bahan yang mudah ditemukan, dan permainan sederhana yang dapat dilakukan oleh siapa pun, di kalangan usia berapa-pun. Dalam penelitian ini digunakan sampel 16 orang santriwati di Pondok Pesantren Al Muhajirin. Di pondok pesantren, kegiatan olahraga yang dilakukan juga tergolong minim. Modifikasi permainan yang akan diberikan, diharapkan dapat memberikan alternatif permainan yang dapat dilakukan oleh santriwan dan santriwati di waktu senggang mereka. Hasil dari penelitian ini adalah antusiasme dari santriwati yang mengikuti kegiatan ini. Walaupun dengan keterbatasan tempat, dan bahan-bahan yang seadanya dan dapat dimodifikasi kembali oleh para santri. Olahraga merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan kebugaran dan kesehatan dari orang yang melakukan aktivitas tersebut, maka santriwati diharapkan dapat lebih bugar dan terhindar dari segala penyakit.

Penelitian berhasil menyimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional yang dimodifikasi, antusiasme santriwati terhadap permainan semakin meningkat. Hal ini berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan selama berada di lapangan.

Kata Kunci: *permainan, permainan tradisional, modifikasi*

ABSTRACT

Traditional games are old games which are being eroded by time. Exciting games that help to hone and improve children's abilities in motoric movements are

increasingly being abandoned. Replaced by the sophistication and technological advances that exist in the modern era today.

Public awareness in carrying out simple activities such as playing has decreased. This is what makes researchers want to modify some traditional games, using materials that are easy to find, and simple games that can be played by anyone, regardless of age.

In this study, a sample of 16 students were used at the Al Muhajirin Islamic Boarding School. In the Islamic boarding school, the sports activities carried out are also classified as minimal. The game modification that will be given is expected to provide an alternative to the games that can be played by students and students in their spare time.

The result of this research is the enthusiasm of the students who participated in this activity. Although with limited space, and the materials are modest and can be modified again by the students. Sports is an activity that can improve the fitness and health of people who carry out these activities, so students are expected to be fitter and avoid all diseases.

The research succeeded in concluding that by using modified traditional games, the enthusiasm of the students towards the game was increasing. This is based on interviews and observations made while in the field.

Keywords: *game, traditional games, modification*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, masa kanak-kanak tergerus oleh majunya teknologi yang tersedia. Jarang sekali melihat anak-anak sekolah yang masih dalam usia perkembangan baik motorik hingga sensorik dapat memepergunakan kemampuan motoriknya untuk bergerak hingga pada tahap terlatih. Banyak anak-anak usia dini hingga remaja yang lebih menyukai waktu mereka di depan *gadget* dari pada bermain dnegan teman sebayanya.

Hal yang memprihatinkan jika membandingkan dengan pengalaman di tahun 90-an, dimana anak-anak akan lebih suka memanggil temannya dari luar pagar untuk mengajak bermain. Di zaman sekarang jarang sekali melihat fenomoena ini terjadi. Di tahun 90-an, banyak sekali hal-hal yang dapat di-*eksplor* oleh anak-anak dalam *range* umur mereka. Anak-anak umur 2-6 tahun adalah peniru ulung, yang akan menirukan apa yang dilakukan oleh seseorang, apalagi orang-orang terdekat dekat si anak seperti keluarga. Anak umur 7-13 tahun sudah memasuki masa sekolah dimana mereka memiliki banyak teman bermain dan dapat mengeksplor sesuatu yang baru bersama dengan teman. Pada umur ini, anak sudah mengenal dunia sekolah. Mengharuskan anak untuk mandiri tidak lagi bergantung dengan orang tua. Mengetahui dan berinteraksi dengan orang lain seperti guru dan teman. Kondisi motorik anak usis 7-13 tahun sudah semakin berkembang dengan baik, mereka sudah bisa berlari dengan baik, menggunakan seluruh tubuh untuk kegiatan dengan baik pula. Rasa ingin tahu siswa dalam usia 7-13 tahun sangat besar dan selalu ingin mencoba sesuatu yang baru.

Anak usia 14-18 tahun merupakan anak yang sudah bernjak remaja. Baik laki-laki dan perempuan memiliki capaian atas tubuh mereka yang berbeda-beda namun memasuki masa kedewasaan dimana fungsi organ-organ di dalam tubuh sudah mencapai fungsi yang lebih sempurna. Di usia remaja ini, anak sudah lebih mandiri dan sedikit mengerti tentang kedewasaan. Permainan yang sering dimainkan pada saat kecil jarang

sekali untuk dilakukan dan mulai ditinggalkan. Namun, walaupun menjauh dari permainan masa kecil, interaksi dengan orang lain masih tetap terjalin dan lebih intim. Kedekatan satu dengan yang lain memberikan kedekatan yang lebih baik pula (Hadinata & Decheline, 2018)

Pada usia dewasa, 19 tahun ke atas, sudah jarang ditemui permainan yang cocok untuk mereka. Karena ekspektasi usia yang berbeda dari pada saat mereka kecil. Di usia ini mereka lebih cenderung memikirkan masa depan, mencari relasi, membangun hubungan baik dengan partner, dan sebagainya (Hoffman, 2014)

Berbagai permainan tradisional banyak yang dapat dimainkan, namun seiring dengan berjalannya waktu banyak juga permainan yang jarang di mainkan. Karena ke-tradisional permainan dan atau mungkin karena banyak permainan modern lainnya yang lebih menarik. Permainan tradisional membantu kita untuk mengenang kembali masa kecil, namun lebih akan dikemas dengan lebih menarik agar menarik perhatian dan minat siswa untuk memainkan permainan lawas dengan lebih semangat. Dalam pendidikan jasmani, kita diperbolehkan untuk mengubah atay memodifikasi suatu permainan, dengan catatan kita tidak mengubah dan menyalahi teknik dasar yang digunakan. Modifikasi kita lakukan untuk menyesuaikan dengan kondisi dan agar mempermudah dalam penyampaian mater yang dimaksud (Kartika dwi, 2015).

Husdarta (2011: 85) mengemukakan mengenai tujuan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dikutip oleh HUsdarta yaitu agar (1) siswa memperoleh kepuasa dalam mengikuti pelajaran, (2) meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berprestasi, (3) siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya (Sobarna dan Hambali, 2018)

Di Pondok Pesantren El-Hafidziyah, dimana para siswa memiliki intensitas aktivitas fisik dan psikis yang hampir sama masih menyimpan perbedaan pada siswanya. Berasal dari keluarga dan latar belakang lingkungan yang berbeda, pasti juga akan menyebabkan perbedaan permainan yang dimainkan. Hal tersebut juga akan membawa banyak pengaruh pada penyampaian permainan tradisional. Maka dari itu, kami selaku pelaksana pengabdian kepada masyarakat ingin melakukan sosialisasi modifikasi permainan tradisional di Pondok Pesantren Al Muhajirin.

METODE

Dalam penelitian ini akan digunakan observasi, evaluasi dan dokumentasi untuk memnentukan antusiasme para santriwati. Sebanyak 16 orang santriwati akan dilibatkan dalam penelitian ini.

Solusi yang ditawarkan untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi adalah dengan memberikan sosialisasi modifikasi permainan tradisional kepada Santri. Memudahkan santri untuk berolahraga, maka santri akan tetap dilibatkan dalam setiap kegiatan penelitian/sosialisasi mengenai permainan tradisional ini.

Permainan tradisional yang akan diangkat adalah permainan Bola Berantai, permainan Keranjang Bola Basket, dan Permainan Kuasai Markas. Mungkin permainan ini diketahui orang awam terutama pada anak-anak generasi 90-an. Akan tetapi untuk anak-anak generasi 2000-an bnyak juga dari mereka yang tidak mengetahui permainan

ini. Anak di generasi ini lebih menyukai bentuk olahraga e-sport dari pada olahraga yang melibatkan seluruh tubuh mereka bergerak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional yang dimodifikasi adalah permainan sederhana yang dapat dilakukan oleh santriwati saat waktu senggang. Permainan yang diberikan adalah:

1. Permainan Bola Berantai

a. Alat dan Bahan

- 1) Pipa lebih kurang 30 cm (di potong tengah menjadi dua) sebanyak 6 buah
- 2) Bola kasti
- 3) Garis start dan finish

b. Peraturan permainan

- 1) Pemain terdiri dari 6 orang. Masing-masing memegang 1 bilah pipa.
- 2) Pemain berdiri sejajar dengan memegang pipa yang disambungkan membentuk garis lurus dengan bagian pipa yang terbuka menghadap ke arah atas.
- 3) Bola diluncurkan dari garis start
- 4) Bola harus sampai ke garis finish tanpa jatuh dan menyentuh lantai
- 5) Jika bola terjatuh maka permainan harus diulang
- 6) Tandingan 2 atau lebih tim secara bersama-sama. Tim yang dapat menyelesaikan pertandingan lebih dahulu (bola sampai ke garis finish tanpa terjatuh) akan menjadi pemenangnya



Gambar 1. Permainan Bola Berantai

2. Permainan Keranjang Basket

a. Alat dan Bahan

- 1) Keranjang sampah

- 2) Bola voli plastik
- 3) Lapangan dengan luas 8x8 meter

b. Peraturan Permainan

- 1) Satu tim terdiri dari 3 orang
- 2) Keranjang akan digunakan sebagai gawang yang berada di ujung salah satu sudut
- 3) Bola plastik akan dimainkan seperti permainan bola basket
- 4) Poin diberika kepada tim yang paling banyak memasukkan bola ke keranjang
- 5) Tidak boleh ada pemain yang bertugas sebagai kiper
- 6) Bola tidak boleh di tendang, hanya boleh dioper menggunakan satu tangan
- 7) Jika bola mengenai pemain lawan, maka bola dianggap bola mati
- 8) Jika bola keluar dari garis oleh lawan, maka tim pemain lawannya yang boleh memasukkan bola
- 9) Permainan dibatasi dalam waktu 7 menit
- 10) Tim yang memperoleh poin paling banyak adalah pemenang



Gambar 2. Permainan Keranjang Basket

3. Permainan Kuasai Markas

a. Alat dan Bahan

- 1) Dua tempat yang dapat dijadikan markas

b. Peraturan Permainan

- 1) Tim di bagi menjadi 2. Masing-masing tim terdiri dari 8 orang
- 2) Tim memiliki tempat hingga yang disebut sebagai markas. Tidak boleh berupa ruangan.
- 3) Setiap tim bertugas untuk menguasai markas lawan.

- 4) Dengan cara memancing pemain lawan keluar dari markasnya. Jika markas kosong dan di hinggapi oleh pemain lawan, maka permainan selesai.



Gambar 3. Permainan Kuasai Markas

1) Tanggapan Peserta

Para peserta yang dalam pengabdian ini adalah santriwati di Pondok Pesantren Al Muhajirin. Peserta dalam kegiatan sosialisasi memberikan beberapa tanggapan terhadap kegiatan yang diberikan. Berikut adalah tanggapan peserta dalam kegiatan Penyuluhan:

1. Dengan "Sosialisasi modifikasi permainan tradisional" para peserta memahami dan dapat mempraktikkan permainan yang dapat mengisi waktu senggang di Pesantren.
2. Melalui "Sosialisasi modifikasi permainan tradisional" diharapkan peserta dapat menerapkan pola hidup yang lebih sehat, dan tidak melupakan kegiatan olahraga.
3. Melalui " Sosialisasi modifikasi permainan tradisional " diharapkan peserta semakin memacu dirinya untuk dapat melakukan kegiatan olahraga dalam kesehariannya..

2) Harapan Peserta

Kegiatan " Sosialisasi modifikasi permainan tradisional" sebaiknya sering dilakukan sebagai kebiasaan agar peserta dapat memiliki pola hidup yang sehat,bugar dan terlatih. Walaupun bukan atlet profesional, namun peserta dalam pengabdian ini perlu untuk memiliki pola hidup yang sehat dan kegiatan-kegiatan olahraga teratur untuk menjaga kesehatan mereka. Karena permainan yang diberikan telah dimodifikasi disesuaikan dengan keadaan yang ada di Pesantren, maka diharapkan peserta dapat melakukan kegiatan tersebut dengan leluasa.

Berdasarkan dengan observasi, dan analisa dalam pemberian kegiatan modifikasi permainan tradisional di dapat angkat 70% ketertarikan yang diberikan santriwati terhadap permainan tradisional yang diberikan.

Angka 70% memberikan sinyal bahwa permainan tradisional masih memiliki keunikan tersendiri, dan keseruan tersendiri. Variasi kegiatan yang dapat dilakukan oleh santriwan dan santriwati di Pondok Pesantren. Tanpa meninggalkan kegiatan pokok

utama mereka yaitu menimba ilmu agama yang baik dan benar, namun tetap mengasah kemampuan gerak motorik, juga harus diiringi dan diseimbangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dengan penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa, santriwati dan santriwan di pondok pesantren antusias dengan permainan yang diberikan. Kurangnya kegiatan olahraga memberikan mereka sesuatu yang baru dan dapat dilakukan oleh mereka di sela-sela waktu senggang mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadinata, R., & Decheline, G. (2018). Pengembangan Model Permainan Tradisional Hitam Hijau Terhadap Kualitas Fisik Siswa Sekolah Dasar Negeri 211/Ix Muaro Jambi. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(2), 78–86.
- Hoffman, S. J. (2014). *Introduction to Kinesiology. In Medicine & Science in Sports & Exercise* (Vol. 46, Issue 6). <https://doi.org/10.1249/mss.0000000000000347>
- Husdarta. (2014). *Manajememn Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Kartika Dewi. 2015. *Pembelajaran Taktik, Teori dan Konsep: Macam-macam permainan modifikasi*. Diakses di laman <http://kartikadwi95.blogspot.com/2015/03/macam-macam-modifikasi-permainan.html> pada, 20 Februari 2020, pukul 20.00 wib
- Sobarna & Hambali. (2018). *Penerapan Modifikasi Alat Bantu terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Tolak Peluru*. Cimahi: STKIP Pasundan.