

MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL *GEDRIK* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK LOKOMOTOR SISWA KELAS 2 SD ISLAM SITI HAJAR KOTA MADIUN

Luqman Agung

SD Islam Siti Hajar Kota Madiun

e-mail: lukmanagungprasetyo1922@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di SD Islam Siti Hajar kelas 2 bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa. Dalam meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa, dalam penelitian ini menggunakan permainan tradisional yang disebut *Gedrik*. Permainan *Gedrik* dilakukan secara bergiliran sesuai dengan urutan pemainnya. Pemain melompat tidak boleh menginjak garis, menggunakan satu kaki, dan tidak diboleh keluar dari kota yang sudah disusun. Pemain melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya sesuai urutan alur yang telah disepakati. Tentunya permainan ini menggunakan peraturan tidak secara tertulis, namun dengan kesepakatan semua pemain mematuhi. Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan instrumen jenis tes dan observasi. Penelitian dilakukan pada bulan februari 2019 dengan objek dan subjek siswa kelas 2 SD Islam Siti Hajar pada pembelajaran gerak lokomotor. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif meliputi persentase dan rata-rata nilai ketuntasan hasil belajar. Penelitian dilakukan 2 tahap yaitu siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar gerak lokomotor siswa dari yang semula 33% nilai ketuntasan pada siklus 1 meningkat menjadi 90% pada siklus 2. Nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu 72 masuk dalam kriteria Tidak Tuntas. Sedangkan pada siklus 2, nilai rata-rata yaitu 78 masuk dalam kriteria Tuntas. Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu penggunaan permainan tradisional *gedrik* dapat meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa kelas 2 SD Islam Siti Hajar Kota Madiun.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, *Gedrik*, Gerak Locomotor

ABSTRACT

Classroom Action Research conducted at SD Islam Siti Hajar grade 2 aims to improve student learning outcomes of locomotor motion. In improving the learning outcomes of students' locomotor motion, in this study using a traditional game called *Gedrik*. The game of *Gedrik* is carried out in turns according to the order of the players. Jumping players are not allowed to step on the line, use one leg, and are not allowed to leave the city that has been arranged. The player jumps with one foot from one box to another according to the agreed sequence. Of course, this game uses rules not in writing, but with the agreement that all players

comply. The research design used was classroom action research (PTK) with test and observation type instruments. The research was conducted in February 2019 with the objects and subjects of the 2nd grade students of SD Islam Siti Hajar on learning locomotor motion. The data obtained were analyzed descriptively including the percentage and the average value of the learning outcomes. The research was conducted in 2 stages, namely cycle 1 and cycle 2. The results showed that there was an increase in the learning outcomes of students' locomotor motion from 33% of the completeness value in cycle 1 increased to 90% in cycle 2. The average value in cycle 1, namely 72, was included in the Not Complete criteria. Whereas in cycle 2, the average value of 78 is included in the Completion criteria. The conclusion is based on the results of classroom action research carried out, namely the use of traditional gedric games can improve learning outcomes of locomotor motion for grade 2 students of SD Islam Siti Hajar, Madiun City.

Keywords: Traditional Games, Gedrik, Locomotor Motion

1. Pendahuluan

Gerak lokomotor mempunyai peran penting dalam pembelajaran PJOK khususnya di Sekolah Dasar (SD). Kemampuan gerak lokomotor diperlukan sebagai dasar untuk melakukan aktivitas permainan yang berpindah tempat. Acap kali dalam pembelajaran gerak di sekolah, gerak lokomotor lebih dominan mengingat aktivitas permainan anak banyak yang menggunakan gerakan tersebut. Gerak lokomotor pada dasarnya merupakan gerakan yang berpindah tempat.

Gerak lokomotor ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh dari tempat satu ke tempat lainnya dimana ada masanya ketika bertumpu pada satu titik ke titik lain. Jenis gerakan lokomotor misanya berjalan, lari, meloncat, melayang, dan gerakan sejenis yang berpindah tempat. Sering kali siswa di sekolah, khususnya sekolah dasar mengalami kendala dalam melakukan gerakan lokomotor. Kendalaa tersebut terkadang datang bukan berdasarkan kemampuan anak, akan tetapi bisa pula dikarenakan proses pembelajaran yang tidak tepat.

Pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran gerak khususnya gerak lokomotor di sekolah, penting memperhatikan media belajar. Media pembelajaran yang digunakan guru PJOk di sekolah perlu memperhatikan aspek-aspek

kebutuhan. Lutan, R (2001; 21) dalam hal ini menjelaskan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Pendapat tersebut memberikan gambaran bahwa, guru dapat memilih ragam media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu dengan media permainan.

Media pembelajaran menggunakan permainan sering kali digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru PJOK sudah tidak asing lagi jika harus dihadapkan dengan permainan, karena mata pelajaran ini memang membutuhkan jenis-jenis permainan. Menurut pendapat Patty (2008), jenis permainan pada dasarnya terbagi meliputi permainan pengenalan, permainan perorangan, permainan beregu, permainan upacara pesta, permainan dalam air, dan permainan dalam lingkup pramuka. Melalui jenis permainan tersebut, guru dapat mendesain permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, dalam hal ini gerak lokomotor anak.

Pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar, pemilihan permainan untuk membelajarkan gerak lokomotor dapat dikembangkan oleh guru. Oleh karena kemampuan anak begitu beragam, diperlukan ragam permainan yang lebih banyak sehingga pembelajaran lebih bervariasi. Berbagai jenis permainan perlu diberikan pada siswa di sekolah sehingga mampu memberikan stimulus bagi semua siswa di sekolah. Semakin banyak permainan yang diberikan diharapkan tujuan pelaksanaan PJOK di sekolah dasar yang disampaikan oleh BSNP (2006: 2) yaitu meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dapat tercapai.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru di SD Islam Siti Hajar Kota Madiun bahwa sebagian besar banyak siswa kelas 2 kurang dalam penguasaan gerak lokomotor. Hal tersebut ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang hasil nilainya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, pengamatan

guru dalam proses pembelajaran yaitu siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOk sehingga kemampuan gerak lokomotor sebagai materi pembelajaran kurang dari standar KKM.

Salah satu upaya dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran yaitu dengan memilih jenis permainan yang lebih dominan pada aspek gerak lokomotor. Jenis permainan yang dipilih guru yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional sendiri pada dasarnya mengandung unsur-unsur beraneka ragam yang beda antara permainan satu dengan permainan lainnya (Ahmad Yunus, 1980: 1). Selain itu, pernyataan tersebut dikuatkan oleh pendapat dari Suwardi Endraswara (2010: 111) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan aktivitas jasmani yang menyenangkan, dimana terdapat ciri-ciri yang khas dari tiap jenis permainan, tanpa tekanan, tidak harus terikat pada unsur kompetisi, mengutamakan kepuasan batin, dan sering pula memanfaatkan lirik atau lagu sederhana untuk mengiringinya.

Permainan tradisional yang dikenal di Indonesia beragam jenis dan model permainannya. Salah satu permainan tradisional yang dikenal di daerah Madiun yaitu permainan *gedrik* atau daerah lain menyebutnya *engklek*. Permainan *gedrik* merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas tanah dengan cara menggambar bidang-bidang persegi hingga menyerupai bentuk tertentu (Siswoyo, Agus. 2019). Dimuat dalam *JatimTimes.com* edisi 2018, permainan ini dirasa sekarang ini mulai terkikis dan jarang anak-anak memainkannya. Pada prinsipnya, permainan ini dilakukan secara bergiliran sesuai dengan urutan pemainnya. Pemain melompat tidak boleh menginjak garis, menggunakan satu kaki, dan tidak boleh keluar dari kotak yang sudah disusun. Pemain melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya sesuai urutan alur yang telah disepakati. Tentunya permainan ini menggunakan peraturan tidak secara tertulis, namun dengan kesepakatan semua pemain mematuhi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dyan Febri Ardhika (2015) menyimpulkan bahwa penerapan modifikasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor lompat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 2 Jeruk Kabupaten Blora. Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan tradisional dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan siswa. Berdasarkan dari hasil pengamatan dan kajian secara ilmiah, dalam kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru PJOK di SD Islam Siti Hajar Kota Madiun yaitu menggunakan permainan tradisional *gedrik* dalam meningkatkan gerak lokomotor siswa kelas 2. Melalui permainan ini diharapkan dapat memberikan variasi baru untuk permainan dalam proses pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan PTK. PTK merupakan suatu jenis penelitian yang melakukan perncermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi Arikunto, 2006: 3). Selanjutnya, sebagai subjek dan objek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 2 SD Islam Siti Hajar Kota Madiun 21 anak terdiri dari 12 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Penelitian ini dilakukan beberapa siklus dengan tiap siklus terdiri dari beberapa tahapan mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya telah sesuai dengan indikator keberhasilan. Masing-masing tahapan siklus mengacu dari model PTK Kemmis dan Mc Taggart yang dimodifikasi (Dalam Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, 2010:20) mulai dari perencanaan 1, tindakan dan observasi 1, refleksi 1, tindakan dan observasi 2, refleksi 2.

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari tes dan observasi agar saling melengkapi data yang diperoleh. Tes digunakan untuk mendapatkan data

terkait kemampuan gerak lokomotor. Sedangkan observasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait aktivitas siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan persentase dan nilai rata-rata ketuntasan belajar. Rumusan untuk menghitung persentase ketuntasan dan nilai rata-rata belajar menurut Zainal Agib, (2008: 41) yaitu:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan

P = Persentase

X = nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua siswa

$\sum n$ = Jumlah siswa

Perhitungan persentase dengan menggunakan rumus tersebut sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar siswa di SD Islam Siti Hajar Kota Madiun yang dikelompokkan menjadi 2 yaitu ≥ 75 dinyatakan tuntas dan ≤ 75 dinyatakan tidak tuntas.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas 2 SD Islam Siti Hajar Kota Madiun yang dilaksanakan pada bulan 6 februari 2019 pada siklus 1 dan 20 februari 2019 pada siklus 2 telah dianalisis sesuai dengan teknik analisis yang telah dirumuskan. Data hasil penelitian pada siklus 1 dapat ditampilkan pada tabel berikut ini

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Gerak Locomotor (Siklus 1)

No	SISWA	L/P	NILAI	KETERANGAN
1	Siswa 1	P	70	TIDAK TUNTAS

2	Siswa 2	L	72	TIDAK TUNTAS
3	Siswa 3	L	72	TIDAK TUNTAS
4	Siswa 4	L	76	TUNTAS
5	Siswa 5	L	76	TUNTAS
6	Siswa 6	P	72	TIDAK TUNTAS
7	Siswa 7	P	72	TIDAK TUNTAS
8	Siswa 8	L	77	TUNTAS
9	Siswa 9	P	65	TIDAK TUNTAS
10	Siswa 10	L	70	TIDAK TUNTAS
11	Siswa 11	L	73	TIDAK TUNTAS
12	Siswa 12	P	65	TIDAK TUNTAS
13	Siswa 13	L	77	TUNTAS
14	Siswa 14	P	65	TIDAK TUNTAS
15	Siswa 15	P	65	TIDAK TUNTAS
16	Siswa 16	L	75	TUNTAS
17	Siswa 17	P	75	TUNTAS
18	Siswa 18	L	70	TIDAK TUNTAS
19	Siswa 19	P	70	TIDAK TUNTAS
20	Siswa 20	L	77	TUNTAS
21	Siswa 21	L	70	TIDAK TUNTAS
	Persentase Ketuntasan		33%	
	Rata-Rata Nilai		72	TIDAK TUNTAS

Pada tabel 1. Nilai Hasil Belajar Gerak Lokomotor (Siklus 1) diperoleh gambaran bahwa, dari 21 siswa hanya 7 yang masuk dalam kategori nilai ketuntasan dengan persentase 33%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata 72 yang masuk dalam kriteria Tidak Tuntas. Pada tahap siklus 1, masih banyaknya siswa yang tidak tuntas disebabkan oleh beberapa hal diantaranya masih banyak siswa yang cenderung belum paham dengan cara bermain. Siswa masih belum dapat bekerja secara mandiri. Hal tersebut nampak pada waktu membuat kotak-kotak untuk bermain *gedrik*. Cenderung siswa asyik bercanda dengan teman, sehingga tidak fokus pada permainan.

Selanjutnya, setelah dilakukan analisis terhadap siklus 1 dan menentukan pemecahan masalah dilanjutkan pada siklus 2. Sebelum melangkah pada siklus 2, dilakukan perbaikan pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbaikan yang dilakukan diantaranya yaitu memperbaiki

media pembelajaran. Di siklus 2 guru secara menyiapkan gambar pola permainan *gedrik* sehingga siswa dapat langsung mencontoh gambar tersebut. Guru menyederhanakan instruksi terkait tata cara permainan. Guru memperkecil jumlah kelompok yang semula dibagi 4 kini dibagi menjadi 6 kelompok.

Berikut merupakan gambaran hasil analisis data yang diperoleh pada siklus 2 dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Gerak Lokomotor (Siklus 2)

No	SISWA	L/P	NILAI	KETERANGAN
1	Siswa 1	P	75	TUNTAS
2	Siswa 2	L	78	TUNTAS
3	Siswa 3	L	76	TUNTAS
4	Siswa 4	L	80	TUNTAS
5	Siswa 5	L	80	TUNTAS
6	Siswa 6	P	80	TUNTAS
7	Siswa 7	P	77	TUNTAS
8	Siswa 8	L	80	TUNTAS
9	Siswa 9	P	80	TUNTAS
10	Siswa 10	L	78	TUNTAS
11	Siswa 11	L	78	TUNTAS
12	Siswa 12	P	77	TUNTAS
13	Siswa 13	L	80	TUNTAS
14	Siswa 14	P	74	TIDAK TUNTAS
15	Siswa 15	P	72	TIDAK TUNTAS
16	Siswa 16	L	80	TUNTAS
17	Siswa 17	P	80	TUNTAS
18	Siswa 18	L	75	TUNTAS
19	Siswa 19	P	78	TUNTAS
20	Siswa 20	L	80	TUNTAS
21	Siswa 21	L	80	TUNTAS
	Persentase Ketuntasan		90%	
	Rata-Rata Nilai		78	TUNTAS

Berdasarkan hasil pada siklus 2, nampak bahwa terdapat peningkatan nilai yang diperoleh siswa. Pada siklus 2 dengan jumlah siswa 21, terdapat 19 siswa yang masuk dalam kriteria tuntas. Meskipun begitu, masih terdapat 2 siswa yang belum tuntas. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak maksimal dan belum percaya diri

dalam melaksanakan permainan tersebut. Siswa cenderung malu untuk melakukan dan yang terpenting terkait dengan kemampuan motorik kedua siswa tersebut.

Perbaikan yang telah dilakukan oleh guru dengan merubah beberapa aspek di siklus 1 dapat dikatakan berhasil. Dimana hal tersebut nampak pada sikap siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dimana siswa secara kelompok yang rata-rata tiap kelompok ada 3 siswa bermain bersama sehingga lebih fokus dengan permainan *gedrik*. Siswa tidak terlalu lama menunggu giliran untuk bermain sehingga waktu bercanda semakin sempit. Aspek positif dalam siklus 2 nampak pula pada waktu membuat kota-kotak sebagai bidang permainan. Dimana siswa bersama-sama membuat gambar seperti yang telah diberikan oleh guru melalui lembar kertas yang dibagikan pada tiap kelompok.

Pada siklus 2, rata-rata nilai yaitu 78 dengan persentase 90%, yaitu masuk dalam kriteria tuntas. Dengan melihat hasil persentase pada siklus 2 melebihi 75%, maka tidak diperlukan lagi perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Dengan begitu maka permainan tradisional *gedrik* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa Kelas 2 SD Islam Siti Hajar Kota Madiun. Harapan dari peneliti tentu selanjutnya dapat menerapkan ragam permainan tradisional yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penting pula mengenalkan permainan tradisional kepada siswa sebagai generasi penerus sebagai bentuk warisan leluhur.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian, dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan tradisional *gedrik* dapat meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas 2 SD Islam Siti Hajar Kota Madiun. Peningkatan tersebut nampak dari hasil nilai ketuntasan siswa. Pada siklus 1 nilai rata-rata yaitu 72 dengan kriteria Tidak Tuntas, selanjutnya meningkat pada siklus 2 menjadi 78 dengan kriteria Tuntas. Persentase

ketuntasan dari yang semula pada siklus 1 hanya 33% selanjutnya pada siklus 2 meningkat menjadi 90%.

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan menyarankan bahwa penting untuk lebih bervariasi dalam memberikan jenis permainan pada siswa dalam pembelajaran gerak lokomotor. Perlunya penyederhanaan dalam instruksi, peraturan permainan, dan memperhitungkan jumlah kelompok. Diharapkan selalu mengenalkan permainan tradisional pada siswa di sekolah sebagai calon penerus bangsa.

5. Daftar Pustaka

- Ahmad Yunus (Ed). (1980). Permainan Rakyat DIY. Yogyakarta: Depdikbud.
- Ardhika, Dyan. F. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas II SD negeri 2 Jeruk Kabupaten Blora Tahun 2013/2014. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/pesh>. Vol 4. No 1
- BSNP. 2006. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Jakarta.
- Lutan, Rusli. (2001). Asan-Asan Pendidikan Jasmani. Jakarta. Depdiknas.
- Patty, A.M. 2008. Permainan Untuk Segala Usia. Jakarta: PT BPK. Gunung Mulia.
- Suwardi Endraswara. (2010). Folklor Jawa: Macam, Bentuk, dan Nilainya. Jakarta: Penaku.
- Siswoyo, Agus. 2019. Permainan Jawa Dolanan Gedrik Masih Disukai. Artikel. <http://agussiswoyo.com/permainan-tradisional/permainan-tradisional-jawa-dolanan-gedrik-masih-disukai-anak-anak/>
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya Kusuma, dkk. (2009). Mengenal Penelitian Tindakan kelas. Jakarta: Rineka Cipta.