

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoristis, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan adalah kegiatan yang menerjemahkan suatu desain ke dalam fisiknya dengan menerapkan teknologi yang ada, Ch. Ismaniati, 2001:11 yang dikutip oleh (Irfan Lutfianto, 2021). Dalam kamus besar Indonesia kata pengembangan secara etimologi yaitu berarti proses atau cara, secara istilah kata pengembangan menunjukkan pada suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, diaman selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan apabila setelah mengalami penyempurnaan penyempurnaan akhir alat atau cara tersebut dipandang cukup mantap untuk digunakan seterusnya (KBBI : 103). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Untuk dapat mengasilkan suatu produk tertentu digunakan peneliti yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan suatu produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka di perlukan seorang peneliti untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (berharap bisa *multy years*).

B. Bermain dan Permainan

1. Pengertian bermain dan permainan

Bermain atau *play* dibedakan dengan istilah permainan atau *games* menurut (Iswinarti, 2017). Bermain merupakan aktivitas yang terjadi secara alamiah dan ditemukan baik pada manusia maupun binatang, sedangkan permainan merupakan salah satu bentuk bermain yang berorientasi pada tujuan dan lebih bersifat serius dari pada bermain. Menurut (Nofrans Eka Saputra & Yun Nina Ekawati, 2017) bermain merupakan hak setiap anak tanpa dibatasi oleh usia.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan memiliki manfaat bagi perkembangan anak, sedangkan *games* suatu kegiatan yang mempunyai tujuan dan peraturan dalam permainannya. Menurut Brown dan Vaughan di dalam buku (Iswinarti, 2017) bermain merupakan aktivitas primer yang menggembirakan dengan ciri yang bersifat sukarela, menarik, bebas dari batasan waktu, dapat berimprovisasi, dan ketika sudah melakukan kegiatan tersebut ingin mengulanginya lagi.

2. Tahapan perkembangan bermain

Tahapan yang dikemukakan oleh piaget yang membagi tahapan sesuai dengan teori tahap perkembangan kognitif Hughes, Mons, Knoers & Haditono di dalam buku (Iswinarti, 2017). Yaitu sebagai berikut :

a. Tahap *Sensory Motor Play* (3-4 bulan – 1-2 tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor. Sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikatakan bermain. Sejak usia 3-4 bulan, kegiatan anak lebih terkoordinasi dan dari pengalamannya anak belajar bahwa dengan menarik mainan yang tergantung diatas tempat tidur, mainan tersebut akan bergerak dan berbunyi.

b. Tahap *Symbolic* atau *Make Believe Play* (2-7 tahun)

Tahap ini merupakan periode pra operasional yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan serta mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang dan sebagainya.

c. Tahap *Symbolic* atau *Make Believe Play* (7-8 s/d 11 tahun)

Dalam tahapan bermain ini, penggunaan symbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat objektif.

Sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan permainan yang mempunyai aturan.

d. Tahap *Play With Rules & Sport* (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang mempunyai aturan yaitu olahraga. Kegiatan bermaian ini masih dapat dinikmati oleh anak meskipun aturanya lebih ketat dibandingkan dengan permainan yang tergolong *games* seperti kartu dan kasti.

3. Jenis-jenis kegiatan bermain

Bermain dapat di kategorikan menjadi beberapa jenis. Santrock (Iswinarti, 2017) mengemukakan jenis-jenis kegiatan yang termasuk dalam bermain yaitu :

- a. Permainan sensorimotor, yaitu perilaku yang diperlihatkan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka.
- b. Permainan simbolis, permainan yang terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik dalam suatu symbol.
- c. Permainan sosial, yaitu permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebayanya.

- d. Permainan konstruktif yaitu permainan yang mengkombinasikan permainan sensorimotor dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Permainan konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri.
- e. *Games*, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan yang seringkali dilakukan dalam bentuk kompetisi dengan satu atau lebih orang.

4. Manfaat Bermain Bagi Anak

Bermain memiliki banyak manfaat bagi anak, termasuk aspek perkembangannya. Menurut suryana (2013), ada beberapa manfaat bermain yaitu :

- a. Anak sering berpura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain ketika sedang bermain, sehingga anak dapat mengembangkan keterampilan emosional, kepercayaan diri, kemandirian, dan keberanian untuk mengambil inisiatif.
- b. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika anak

sedang bermain fisik mereka juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya apa yang tubuh lakukan adalah bekerja.

- c. Anak sering mengeksplorasi segala sesuatu dalam permainan karena rasa ingin tahunya, sehingga dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Sedangkan menurut Wibowo (2008), permainan juga dapat bermanfaat bagi anak antara lain :

- a. Bermain aktif dapat dilatih untuk membentuk otot dan memperkuat seluruh bagian tubuh.
- b. Ini dapat memandu kelebihan energi anak dan mengurangi kemungkinan perilaku agresif yang merusak dan berbahaya.
- c. Anak-anak belajar berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan, membangun hubungan, social, dan mengatasi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut.

C. Permainan Tradisional

1. Pengertian permainan tradisional

Permainan tradisional sebagai permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan

diinginkan, Bishop & Curtis didalam buku (Iswinarti, 2017). Sedangkan menurut (Sabitul Kirom, 2017) permainan tradisional merupakan suatu permainan yang memiliki hubungan erat dengan budaya tertentu Perbedaan yang mendasar adalah bahwa pada permainan tradisional aturan yang lebih fleksibel atau bisa dirubah dengan kebutuhan zaman, sedangkan dalam olahraga meski aturan bisa berubah tetapi membutuhkan kesepakatan yang luas dalam penerapannya. Persamaan permainan tradisional dan olahraga adalah adanya manfaat untuk Pendidikan dan perkembangan anak.

Permainan tradisional juga merupakan permainan yang mengandung budaya yang dapat menjadi identitas bagi sebuah budaya lokal sehingga dapat menjadi *local wisdom* bagi sebuah budaya, Dharmamulya (Iswinarti, 2017). Nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu adanya interaksi dalam kegiatan bermain. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai-nilai kebaikan serta manfaat bagi tumbuh kembang anak.

2. Klasifikasi permainan tradisional

Klasifikasi permainan tradisional dikemukakan oleh Lavega (Iswinarti, 2017) yang membagi permainan tradisional menjadi 4 kategori yang dalam kategori tersebut masih dapat dibedakan menjadi beberapa jenis lagi permainan. Berikut klasifikasi permainan tradisional :

- a. Permainan psikomotor yaitu jenis permainan yang memerlukan gerakan dalam memainkannya namun tidak ada komunikasi didalamnya antara pemain. Misalnya: yoyo, engklek, dan layang-layang
- b. Permainan Kerjasama yaitu permainan didalamnya mengandung unsur kerjasama antara pemain satu dengan pemain yang lainnya. Misalnya: permainan lingkaran dan lompat tali.
- c. Permainan yang mempunyai lawan
 - 1) Satu lawan semuanya, salah satu pemain menangkap pemain yang lain.
 - 2) Satu lawan satu, terjadi perlawanan satu lawan satu. Hal ini dapat dibedakan menjadi:
 - a) Perlawanan yang simetris, misalnya: gulat, bertempur dengan tongkat, saling menendang bola
 - b) Perlawanan yang asimetris, misalnya: ponco

c) Semua lawan semua, perlawanan antar semua pemain. Misalnya: berebut bola dan balap karung.

d. Permainan kerjasama-perlawanan

1) Tim lawan tim, yaitu perlawanan antara 2 tim serta ada dua kemungkinan yaitu:

a) Perlawanan yang simetris, misalnya betengan, kasti, gobak sodor.

b) Perlawanan yang tidak simetris, misalnya: menggiring bendera ataupun menggelindingkan roda antar tim.

c) Satu lawan semua-semua lawan satu.

Dalam permainan lingkaran berantai, misalnya: satu pemain berdiri ditengah mencoba untuk menangkap teman yang mengelilingi saat mereka bergerak.

d) Semua lawan semua.

Permainan ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpartner dan ada yang berlawanan.

e) Permainan ambivalen

Semua pemain bisa menjadi teman ataupun lawan dengan kriteria yang tidak jelas.

3. Permainan balogo



Gambar 2. 1 Permainan Balogo

Sumber: <https://images.app.goo.gl/dGYxEAZxpdRYXhmt9>

Balogo merupakan salah satu nama jenis permainan tradisional suku banjar di Kalimantan Selatan. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak sampai dengan remaja dan umumnya hanya dimainkan oleh kaum pria. Namun seiring perkembangan zaman permainan balogo juga telah dilakukan oleh perempuan bahkan beberapa daerah di Kalimantan Selatan ada yang khusus mempertandingkannya. Permainan balogo ini dapat dilakukan satu lawan satu atau secara beregu. Jika dimainkan secara beregu, maka pemain yang naik (yang melakukan permainan) harus sama dengan jumlah yang pasang (permainan yang logonya dipasang untuk dirobuhkan). Jumlah pemain beregu minimal 2 orang maksimal 5 orang. Dengan demikian jumlah logo yang dimainkan sebanyak umlah pemain yang disepakati dalam permainan. Nilai yang

terkandung dalam permainan balago adalah keterampilan, kerja keras, kerjasama, dan sportivitas.

4. Permainan gobak sodor (hadangan)



Gambar 2. 2 Permainan Gobak Sodor

Sumber: <https://images.app.goo.gl/MncTVeXn4gVDQMYf6>

Permainan tradisional gobak sodor. gobak sodor berasal dari kata gobak yang artinya bergerak dengan bebas dan sodor yang artinya tobak. Olahraga tradisional ini dilakukan dua kelompok yang masing-masing berisikan 3-5 orang. Peraturan dasar gobak sodor adalah mempertahankan garis pertahanan terakhir dengan cara menghadang atau menghalang-halangi lawan yang berusaha berlari meloloskan diri menembus garis pertahanan. Tim yang meloloskan semua anggota akan menjadi pemenangnya.

Sedangkan bila ada salah satu anggota tim yang tertangkap atau tersentuh lawan, secara langsung akan membuat timnya gugur dan bergantian menjaga benteng. Bentuk benteng hanya berupa tanah atau tempat yang dibagi enam bagian dengan tiga garis horizontal dan satu garis vertikal. Biasanya menggunakan kapur tulis atau menggunakan ubin. Berlarian dengan cepat, menghadang tim lawan dengan cekatan, dan menggerakkan tubuh dengan spontan menjadi aktifitas fisik yang bakal dijalani saat bermain gobak sodor. Gobak sodor juga mengajak anak untuk aktif berkoordinasi dengan temannya untuk mencapai kemenangan.

Analisis psikologis menurut Iswinarti (2017) dalam permainan gobak sodor sebagai berikut :

- a. Melatih perkembangan motorik
ketahanan fisik, melatih koordinasi otot tangan dan kaki.
- b. Meningkatkan kemampuan kognitif
Melatih konsentrasi, meningkatkan kreatifitas anak dalam menyusun strategi permainan.
- c. Meningkatkan perkembangan sosial
Melatih anak agar mampu bersosialisasi dengan baik, meningkatkan komunikasi, melatih kerjasama.
- d. Meningkatkan perkembangan kepribadian
Meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa empati, menumbuhkan rasa sportivitas.

e. Memupuk perkembangan emosi

Melatih kesabaran, pengendalian diri serta mengontrol emosi.

5. Permainan bago

Permainan bago adalah salah satu olahraga yang merupakan pengembangan dari permainan balogo dan gobak sodor. Dalam pengembangan permainan ini dibagi menjadi 3 kategori permainan, yaitu 1) regu putra, 2) regu putri, dan 3) campuran. Untuk permainan beregu ini setiap regu berisi 5 pemain.

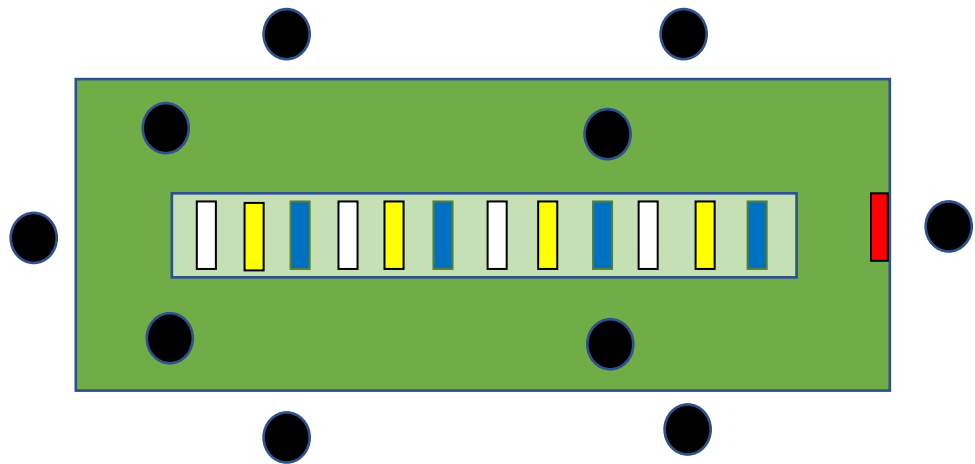
a. Tujuan permainan

- 1) Meningkatkan perilaku sosial
 - a) Memupuk anak untuk berkompetisi
 - b) Melatih kerjasama
- 2) Meningkatkan perkembangan kepribadian
 - a) Melatih rasa percaya diri
 - b) Melatih sportifitas
 - c) Melatih tanggung jawab
 - d) Melatih dalam mengambil keputusan

b. Peraturan dan permainan

- 1) Lapangan dan peralatan
 - a) Lapangan

Lapangan berbentuk persegi panjang, lapangan dalam panjang 2m lebar 60cm, lapangan luar panjang 4m lebar 3m.



Gambar 2. 3 Lapangan Permainan Bago

b) Stik sebagai alat pemukul

Alat pemukul ini berukuran panjang 30,5cm



Gambar 2. 4 Alat Pemuukul

- c) Kayu berbentuk balok sebagai gaco

Balok gaco berukuran lebar 6cm



Gambar 2. 5 Balok Gaco

sumber: dokumen pribadi

- d) Kayu berbentuk balok sebagai sasaran

Balok sasaran berukuran panjang 3,5cm lebar 5m



Gambar 2. 6 Balok Sasaran

sumber: dokumen pribadi

- c. Pemain

Jumlah pemain beregu. Setiap tim terdiri atas 5 pemain. Anggota permainan bisa putra/putri dan bisa campuran.

d. Lama permainan

Permainan dimainkan dalam 4 babak waktu 3 menit disetiap babak.

e. Jalannya permainan

- 1) Pemain memulai permainan dengan memilih kapten antar tim A dan tim B. Lalu suit antar kapten.
- 2) Untuk tim yang menang akan menjadi tim penyerang, sedangkan yang kalah akan menjadi tim bertahan yang bertugas nuju dengan sasaran balok kayu yang sudah tertata.
- 3) Tim bertahan, 1 orang bertugas untuk nuju hingga terkena balok kayu sampai jatuh, sisanya bertugas menghadang tim penyerang.
- 4) Pemain yang bertugas nuju diberikan kesempatan 3 kali nuju, dan jika selama 3 kali itu tidak dapat menjatuhkan/merebohkan balok kayu maka dapat bergantian dengan 1 timnya.
- 5) Kemudian tim penyerang bertugas untuk menata kembali balok yang terjatuh/roboh.
- 6) Tim penyerang harus dapat menyusun strategi dan terus berusaha untuk mendapatkan poin.
- 7) Setelah waktu habis tim penyerang dan tim bertahan bertukar tempat hingga habis 4 babak permainan, yang setiap babak diberikan waktu selama 5 menit.
- 8) Pemenang diambil dari tim yang mendapatkan poin terbanyak.

f. Pelanggaran

- 1) Pemain penyerang ataupun pemain penjaga tidak diperbolehkan menginjak garis
- 2) Tidak diperbolehkan melukai antar pemain

g. Nilai

- 1) Poin diperoleh dari penjumlahan berapa kali tim dapat menata balok yang roboh secara utuh
- 2) Setiap kali dapat menata kembali balok yang terjatuh poin dihitung 1

h. Wasit

Guru dapat menjadi wasit dan penilai

i. Pemenang

Pemenang adalah regu yang mendapatkan poin terbanyak selama permainan babak pertama hingga babak terakhir.

D. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Pendidikan adalah suatu proses perubahan tingkah laku dengan tujuan peningkatan kedewasaan diri. Setiap warga Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Di Indonesia pemerintah telah membuat kebijakan wajib belajar 12 tahun dari mulai tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Menurut (Dian Fitri Nur Aini, 2018), berpendapat bahwa pendidikan merupakan serangkaian usaha yang dilakukan oleh individu untuk berproses menuju pengalaman hidup yang lebih baik.

Pendidikan pertama dimulai dari Sekolah Dasar pada masa anak berusia 6-7 tahun.

Pendidikan dasar merupakan pondasi untuk membentuk anak menuju kepribadian yang baik di tahap perkembangan selanjutnya. Perkembangan merupakan sebuah perubahan yang dialami oleh manusia, (Anggraini & Kuswanto, 2019). Sedangkan menurut (Irdamurni. dkk, 2021), perkembangan merupakan proses bertambahnya kemampuan individu menuju arah yang lebih baik maupun sebaliknya. Perkembangan juga berhubungan dengan terjadinya perubahan sel, jaringan, organ, dan system organ tubuh dalam proses pemenuhan fungsi system tersebut. Salah satu kemampuan yang berdampak kepada pengembangan anak adalah kemampuan sosial, Nurmalitasari yang dikutip oleh (Irdamurni. dkk, 2021). Hal ini dikarenakan perkembangan sosial anak memiliki dampak terhadap proses kehidupan sehari-hari.

Perkembangan anak usia Sekolah Dasar sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Anak usia Sekolah Dasar dalam perkembangannya memiliki karakteristik yang unik berbagai teori membahas tentang karakteristik anak usia Sekolah Dasar sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada anak. Beberapa teori tersebut diantaranya yaitu teori kognitif, teori psikososial, teori moral, teori perkembangan fisik dan motorik .