

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL TALI MERDEKA DAERAH RIAU

Nofi Marlina Siregar
nofims@unj.ac.id

Abstrak. Prosedur penelitian dan pengembangan adalah analisis kebutuhan yang akan menggambarkan kebutuhan yang menjadi masalah subjek penelitian. Setelah mengetahui kebutuhan yang sedang dibutuhkan oleh subjek penelitian langkah selanjutnya adalah menentukan rencana pengembangan produk. Produk yang dikembangkan nantinya akan dievaluasi terlebih dahulu sebelum diuji cobakan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangannya. Pembuatan produk awal yang telah dibuat, di konsultasikan kepada para ahli untuk mendapatkan masukan dan saran. Setelah dianggap layak dan mendapatkan revisi produk, Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi sebagai dasar untuk menyempurnakan produk dan menjadi produk final yang uji cobakan dalam kelompok kecil mahasiswa Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Hasil secara keseluruhan berdasarkan yang diperoleh dari 1 ahli permainan 1 ahli rekreasi dan 1 ahli tes dan pengukuran olahraga yang menyatakan bahwa model olahraga rekreasi yang dikemas dalam bentuk permainan luar ruangan layak digunakan untuk penelitian.

Kata kunci : Permainan tradisional, Tali Merdeka Daerah Riau

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi perlahan-lahan menggeser keberadaan permainan tradisional. Jarang sekali kita melihat anak-anak jaman sekarang memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, egrang, congkak, lompat tali, gatrik, engklek, pesawat-pesawat, layang-layang dan kelereng. Pada umumnya, permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan asli sesuai dengan tradisi budaya setempat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak sering dimasukkan dalam permainan tradisional. Dimungkinkan juga untuk memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang biasa kita sebut dengan seni tradisional.

Permainan tradisional memiliki ciri yang punya unsur tradisi dan berkaitan erat dengan kebiasaan atau

adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana.

Permainan olahraga tradisional menjadi salah satu mata kuliah wajib di FIK UNJ khususnya Program Studi Olahraga Rekreasi, namun sangat disayangkan perkuliahan yang ada berjalan kurang efektif pada saat mempresentasikan permainan tali merdeka ini. Bukan karena penyaji tidak piawai dalam proses presentasi namun karena minat dan pengetahuan mahasiswa terhadap permainan ini

sangat minim, disamping itu para mahasiswa menganggap permainan ini ketinggalan jaman dan kurang menarik.

Dalam hal ini peneliti melihat temuan pada saat proses perkuliahan olahraga tradisional, yaitu kurangnya ketertarikan mahasiswa terhadap permainan tradisional tali merdeka ini. Oleh karena itu maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan model permainan tali merdeka daerah Riau demi meningkatkan ketertarikan mahasiswa FIK UNJ terhadap permainan tradisional tersebut.

Permainan Tradisional. Sebuah permainan biasanya dilakukan untuk tujuan kesenangan. Permainan berbeda dari pekerjaan dan juga seni yang lebih sering merupakan ekspresi dari unsur estetika atau ideologi, namun perbedaan ini tidak jelas dalam bentuk-bentuk permainan tradisional masyarakat Indonesia, karena unsur seni dan juga pekerjaan terdapat di dalamnya. Di beberapa kasus, permainan tradisional Indonesia bahkan mempunyai kaitan dengan unsur magis-religi. Huzziga menyatakan bahwa "*Play is older than culture*", bahwa permainan itu lebih tua dari budaya. Terlepas dari kontroversi pernyataan itu, nyatanya dalam setiap komunitas memang selalu terdapat permainan sebagai bagian dari kebudayaan mereka. Dibeberapa budaya yang menunjukkan karakter bangsa tersebut. Latar belakang dan sejarah termasuk kehidupan masyarakat yang berbeda, secara bertahap telah menciptakan bentuk tata asuh untuk anak yang berbeda pula di setiap tempat.

Demikian pula hal ini jelas memengaruhi jenis dan karakter mainan dan permainan yang muncul di wilayah tersebut. Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai – nilai pendidikan

karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana.

Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengandemikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Permainan Tali Merdeka Daerah Riau. Tali Merdeka adalah salah satu jenis permainan tradisional yang berasal dari daerah Riau. Anak-anak melayu yang dibesarkan di era 80 dan 90-an tentunya sangat familiar dengan permainan ini. Permainan yang membutuhkan kekuatan dan kelincahan fisik ini masih menjadi permainan favorit anak-anak perempuan pada era tersebut.

Permainan lompat tali ini biasanya identik dengan kaum perempuan tetapi juga tidak sedikit anak laki-laki yang ikut bermain. Permainan lompat tali merdeka biasa disebut di Riau, di daerah masyarakat yang penduduknya Melayu ini ada sebuah permainan yang disebut Tali Merdeka.

Inti dari permainan ini adalah melompat tali-karet yang tersimpul. Penamaan permainan ini ada kaitannya dengan tingkah laku yang dilakukan oleh pemain itu sendiri, khususnya pada lompatan yang terakhir. Pada lompatan ini tali diregangkan oleh pemegangnya setinggi kepalan tangan

yag diacungkan ke udara. Kepalan tangan tersebut hampir mirip dengan apa yang dilakukan oleh para pejuang ketika mengucapkan kata “merdeka”

Gerakan tangan yang menyerupai simbol kemerdekaan inilah yang kemudian dijadikan sebagai nama permainan yang bersangkutan. Kapan dan darimana permainan ini bermula sulit diketahui secara pasti, namun dari nama permainan itu sendiri dapat diduga bahwa permainan ini muncul di zaman penjajahan. Sebenarnya di daerah lain Indonesia juga banyak ditemukan permainan ini tapi dengan nama yang berbeda misalnya dengan nama lompat tali, Lompatan. Inti dari permainan tali merdeka ini adalah melompati rentangan tali karet dengan berbagai ketinggian yang diukur dari badan pemain yang memegang rentangan tali. Tidak ada catatan sejarah yang bisa menjelaskan tentang asal muasal penamaan permainan ini. Jika dilihat dari cara bermain, maka penamaan permainan ini bisa dikaitkan dengan cara pemegang tali saat memegang tali pada ketinggian terakhir. Yaitu tali dipegang dengan cara mengacungkan kepalan tangan setinggi mungkin di atas kepala layaknya para pejuang yang sedang meneriakkan pekikan 'merdeka'. Idealnya permainan Tali merdeka dilakukan oleh 3-10 orang pemain. Namun, jika tidak memungkinkan bisa juga dilakukan oleh dua orang pemain. Namun, untuk bisa memainkan permainan ini hanya dengan dua orang pemain dibutuhkan tiang sebagai alat bantu untuk mengikat salah satu ujung tali karet.

Permainan tali merdeka bisa dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Jika dilakukan dalam kelompok, pemain dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pertama sebagai pemegang karet dan kedua kelompok pelompat karet. Peralatan yang dibutuhkan pada permainan ini

adalah tali karet, yaitu karet gelang yang dijalin memanjang. Gelang karet yang digunakan adalah gelang karet biasa yang banyak dijual di pasar. Biasanya digunakan untuk mengikat plastik-plastik pembungkus makanan dan barang-barang lain.

Tinggi rentangan tali karet dimulai dari bawah, kemudian terus dinaikkan mengikuti ruas-ruas tertentu pada tubuh pemegang tali karet. Adapun tingkatan ketinggian rentangan tali yang harus dilompati oleh pemain tali merdeka adalah:

1. Tali sejajar telapak kaki (di atas tanah/lantai).
2. Tali sebatas lutut
3. Tali sebatas pinggang
4. Tali berada sebatas dada
5. Tali berada sebatas telinga
6. Tali berada sebatas kepala
7. Tali berada sebatas satu jengkal di atas kepala
8. Tali berada pada posisi tertinggi, yaitu tali diletakkan di ujung jari yang diacungkan lurus tinggi-tinggi di atas kepala.

Setelah berhasil melewati tantangan tertinggi maka tinggi rentangan akan diturunkan secara bertahap. Akan tetapi bukan berarti tantangan permainan ini berkurang.

METODE

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta menggunakan model pengembangan Research & Development (R & D) dari Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah. Penelitian diawali dengan mengumpulkan data berupa analisis kebutuhan. Dimana analisis kebutuhan tersebut akan menggambarkan kebutuhan yang menjadi masalah subjek penelitian.

HASIL MODEL

Hasil dari pengembangan model permainan tradisional tali merdeka daerah Riau. Dibuat menjadi sebuah kegiatan aktualisasi untuk meningkatkan minat dan pengembangan model permainan tradisional.

EVALUASI PARA AHLI

Adapun kesimpulan dari uji ahli yang dilakukan terangkum dalam tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1

No	Nama	Penerimaan Model		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Model 1	Ya		Layak/Valid
2	Model 2	Ya		Layak/Valid
3	Model 3	Ya		Layak/Valid
4	Model 4	Ya		Layak/Valid
5	Model 5	Ya		Layak/Valid
6	Model 6	Ya		Layak/Valid
7	Model 7	Ya		Layak/Valid
8	Model 8	Ya		Layak/Valid
9	Model 9	Ya		Layak/Valid
10	Model 10	Ya		Layak/Valid

Berdasarkan uji ahli yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan model olahraga tradisional tali merdeka layak.

REVISI PRODUK

Adapun kesimpulan revisi produk yang dilakukan terangkum dalam tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 1.2

No	Model Olahraga Rekreasi	Saran dan Masukan
1	Model 1	Diberi durasi permainan
2	Model 2	Gambar diberi keterangan
3	Model 3	Gambar diberi keterangan
4	Model 4	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas dan tingkat kesulitan harus ditambahkan
5	Model 5	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
6	Model 6	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
7	Model 7	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas

8	Model 8	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
9	Model 9	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas

MODEL FINAL (Uji Coba Pengembangan Permainan Tali Merdeka)

1. Nama permainan : Lingkaran Pola
Jumlah pemain : Setiap kelompok terdiri dari 6 atau lebih
Alat : Peluit dan karet
Tujuan : Untuk melatih konsentrasi, berpikir, dan kecepatan

Cara bermain :

- Mula mula peserta membuat lingkaran besar sambil memegang karet yang telah disimpul tanpa terputus
- Kemudian karet tersebut di lingkarkan di pinggang kemudian menyanyikan lagu “balon ku ada lima” sambil berjalan melingkar
- Pada saat lagu di baik “door” maka pemandu akan meniupkan peluit,
- Tiupan satu kali peserta membentuk pola segitiga
- Tiupan dua kali membentuk pola persegi,
- Tiupan tiga kali membentuk pola lingkaran
- Dan empat kali tiupan peserta bisa menentukan sendiri pola yang akan dibentuk dalam gitungan 5 detik
- Kelompok yang paling lambat membentuk pola atau tidak sesuai dianggap gagal atau kalah.

2. Nama permainan: Karet bersambung
Jumlah pemain :1 kelompok 2 orang.

Alat : Tali karet
Tujuan : Untuk kecepatan dan perpindahan antar pemain

Cara bermain :

- Peserta membuat kelompok berjumlah 2 orang

- Dua peresta tersebut diharuskan memegang karet atau tali yang sama ujung dengan ujungnya
 - Pada hitungan ke tiga, seluruh kelompok berlari hingga garis finish dengan pasangannya tanpa melepaskan tali
 - Kelompok yang lebih dahulu sampai du garis finis adalah pemenangnya.
3. Nama permainan : Karet balance
 Jumlah pemain : 4 orang/lebih
 Alat : Bola kasti dan karet
 Tujuan : Untuk kerjasama tim, kecepatan dan koordinasi
- Cara bermain :
- Peserta di bagi menjadi beberapa kelompok,
 - Masing-masing kelompok berjumlah 6 orang
 - Kemudian masing-masing anggota kelompok memegang dua tali panjang dan berpasangan
 - Masing-masing kelompok bertugas menggiring bola tenis dari garis start hingga finish, menggunakan media karet yang dipegang berpasangan
 - Kelompok yang berhasil sampai lebih awal yang akan dianggap sebagai pemenang
 - Apabila bola jatuh maka harus mengulang dari gari start
4. Nama permainan :Bola Balik Karet
 Jumlah pemain :Minimal 10 orang pemain.
 Alat :Karet dan Bola tenis.
 Tujuan :Melatih kecepatan, kelincahan dan kejujuran.
- Cara bermain :
- Peserta di bagi menjadi 2 kelompok besar,
 - Kelompok pertama adalah pelempar, kelompok ke dua adalah yang akan dilempar
 - Kelompok kedua akan ada di dalam kotak yang disediakan sedangkan kelompok pertama akan berada di luar kotak dan memegang bola yang di kaitkan dengan karet sehingga apabila bola dipantulkan akan balik lagi
 - Pada hitungan ke tiga pelempar akan melemparkan bola dari luar kotak dengan jarak yang ditentukan
 - Apabila kelompok ke dua terkena bola atau keluar dari kotak maka dianggap sebagai poin bagi kelompok pertama,
 - Kemenangan ditentukan dari banyaknya poin yang diperoleh dari masing-masing kelompok.
5. Nama permainan :Jembatan Tali
 Jumlah pemain : Minimal satu kelompok 10 orang
 Alat : Karet dan bola
 Tujuan : Melatih kecepatan, kelincahan kerjasama dan disiplin.
- Cara bermain :
- Mula-mula peserta dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama banyak
 - Kemudian kedua kelompok memberikan perwakilannya dua orang untuk memegang karet memanjang dengan ditarik kencang.
 - Setelah itu pemain yang tidak memegang tali harus menginjak tali yang sudah diikat kencang oleh kedua perwakilannya.
 - Pemain yang menginjak tali harus berlari dengan cepat dan tidak boleh keluar/tali yang diinjak kembali keatas.
 - Jika hal itu terjadi maka pemain tersebut harus kembali dan mengulanginya dari awal lagi.

- Bila ada pemain yang sudah sampai maka pemain yang memegang tali paling ujung ditempt pertukaran pemain atau finish harus berlari cepat ketempat start dan pemain yang sampai memegang tali yang ditinggalkan dan juga pemain yang akan memegang tali diawal start yang berdiri.
 - Disini permainan ini kedua kelompok harus adu kecepatan siapa yan paling cepat menyelesaikan jumlah anggota kelompok mereka.
 - Kelompok yang paling cepat menyelesaikan maka kelompok tersebut dinobatkan sebagai pemenang.
6. Nama permainan : Estafet Karet Lobang Cacing
 Jumlah Pemain : Minimal 10 orang dalam 1 kelompok
 Alat : Karet
 Tujuan: Kerja sama dan kecepatan
 Cara bermain :
- Pemain dibagi menjadi kedua kelompok dengan jumlah pemain yang sama dalam satu kelompok. Setelah itu pemaain berbaris memanjang saling berpegangan tangan.
 - Kemudian bagaaimana cara karet tersebut bisa lewat sampai pemain terakhir tanpa harus melepas pegangan tangan tersebut.
 - Jika pegangan taangan terlepas maka harus diulang dari awal lagi.
 - Disini ukuran diameter karet sangatlah kecil agar dapat tantangan dari pemain ini sendiri.
 - Dalam permainan ini kedua kelompok harus cepet-cepetan mengestafetkan karet lobang cacing tersebut sampai pemain terakhir.
7. Nama permainan : BALIK PAPAN
 Tujuan : Melatih kelincahan kreatifitas
 Cara bermain :
- Buat dua kelompok yang masing-masing kelompok sekitar 4 sampai 6 orang,
 - kemudian perwakilan kelompok suit terlebih dahulu supaya mengetahui siapa yang memegang karet tersebut (jaga).
 - Dalam permainan karet balik papan ini kekompakan harus dibutuhkan karena setiap kelompok harus berjalan bergantian tetapi harus selalu bersama jika ada satu kelompok bersebrangan maka harus berpindah tempat dan melewati karet tersebut sambil mengucap “ balik papan “
8. Nama permainan : LOMPAT TALI
 Tujuan : Melatih kelincahan dan kefokusan
 Cara bermain :
- Tiga orang pemain melakukan gamreng, setelah itu yang sendiri dia yang berjalan pertama dan kedua yang lainnya memegang ujung dan ujung karet tersebut.
 - Kemudian yang berjaga atau yang memegang karet memutar karet tersebut kepada yang sedang berjalan.
 - Orang yang berjalan tersebut harus melompat agar tidak tersangkut kepada karet tersebut jika tersangkut maka pemain berhenti dan bertukar orang kedua yang berjalan.
9. Nama permainan : Pasangan merdeka
 Alat dan bahan : Karet yang sudah dijadikan tali,
 Tujuan permainan : Melatih kerjasama, Melatih konsentrasi, Melatih kesabaran

Cara bermain :

- Peserta minimal 8 orang.
- Permainan dilakukan samahalnya melakukan melakukan ntali merdeka pada umumnya yang dilakukan mulai dari lutut sampai tangan mengepal ke atas kepala seperti merdeka.
- Tetapi dalam permainan ini peserta yang bermain bukanlah seorang diri tetapi berpasangan peraturanpun disamakan, tetapi bilamana salah seorang yang berpasanga tersebut menyentuh tali sebelum diatas pinggang, maka dianggap gagal.

10. Nama permainan : Kaki Karet

Alat dan bahan : Karet yang sudah dibuat tali sepanjang 5m min 4 buah

Tujuan permainan : Melatih kerjasama, Melatih kekuatan kaki

Cara bermain :

- Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok dengan setiap berbaris kebelakang dengan kaki yang diikat oleh tali yang diikat oleh tali karet yang sudah disediakan sebelumnya.
- Saat aba-aba dimulai peserta tiap kelompk peserta tiap kelompok berjalan dengan kaki yang telah terikat karet,
- dan pemeganya adalah kelompok yang tercepat sampai garis finish.

KESIMPULAN

Dalam penelitian pengembangan model permainan tali merdeka daerah Riau. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian yang terdiri dari validasi ahli, dan uji coba kelompok kecil, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa:

1. Pembuatan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli permainan menyatakan bahwa model yang dibuat termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan.

2. Pembuatan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli rekreasi menyatakan bahwa model yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan.
3. Pembuatan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli olahraga tradisional menyatakan bahwa model yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan..
4. Uji coba kelompok kecil dinyatakan layak untuk dipergunakan.
5. Melalui pengembangan model permainan tradisional tali merdeka yang telah peneliti buat, pengembangan model permainan tradisional tali merdeka daerah Riau layak dipergunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruce Joyce, et al. 2002. *Model of Teaching* Boston: Allyn and Bacon.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- James Danandjaja. 1987. *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jevalitera. Jogjakarta.
- Komarudin. 2000. *Kamus istilah karya tulis ilmiah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- L. Nadler. 2000. *Designing Training Program* Massachussetts: Addison Wesley Publishing Company.
- M.E. Winarno. 2011. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan*

- Jasmani* Malang : Media Cakrawala Utama Press.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
2010. *Pola pelatihan penilik pembinaan Generasi Muda, pemilik olahraga dan pamong belajar SKB*. Jakarta : Depdikbud. 1996Restu Widi Kartiko, *Asas metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rita . Richey. 2014. *The Theoretical and Conceptual Bases of Instructional Design*. New York : Nichols Publishing Company.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Setyo Budiwanto. 2006. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian dalam Ilmu Keolahragaan*. Malang : Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang Lembaga penelitian.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Index.