

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL MPA'A LAPE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH T & P BULU TANGKIS

Taufiq Hidayat¹, Sandi Achmad Pratama² Linda Susila³ Alfin Daracau⁴

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Yapis Dompu, Indonesia

Corresponding author email: taufiqh807@gmail.com

Article History

Received : 20 October 2023

Revised : 29 October 2023

Published: 18 November 2023

ABSTRACT

Badminton course is one of the compulsory subjects taught in the STKIP Yapis Dompu Physical Health and Recreation Education study program ideally, in the learning process students will not only learn material related to badminton techniques, but also with traditional games that have regional culture in Bima-Dompu. There are several factors that cause students to find it difficult to understand material related to badminton courses, namely emphasizing mastery of the material and methods taught using lecture, discussion, power point and LCD methods taught so far. Less effective for practical courses, due to limited facilities owned by students, used is mpa'a lape. The purpose of this research is to produce the traditional game to increase student creativity in the T & P Badminton course using the Borg and Gall model, media validity was obtained from the results of expert validation consisting of two material experts with the stage I validation questionnaire on experts material I 95% and material experts II. 91.66% and the validation is done by media experts. Media experts II 95%. Phase II validation questionnaire material expert I 96% and material expert II 96%. Questionnaire calculation on student responses are given. Media experts I. 95% and media experts II 95% with the criteria "Very suitable for use" the practicality of the media was obtained through a questionnaire responding to class A students of the Physical Education Health and Recreation Study Program for the 2023-2024 academic year of 2023-2024 by 95 % with the criteria "Very suitable for use" The conclusion that Mpa'a Lape Traditional games to increase student creativity in T & P Badminton courses is valid and practically used in badminton courses.

Keywords: *Mpa'a Lape Traditional Games, Creativity, Badminton*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Mata kuliah bulu tangkis merupakan salah satu mata kuliah wajib diajarkan pada program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Yapis Dompu. Idealnya, dalam proses pembelajaran mahasiswa tidak hanya mempelajari materi yang berkaitan dengan teknik bulu tangkis, melainkan juga dengan permainan tradisional yang ada budaya daerah di Bima-Dompu. Dengan demikian seorang dosen dapat mewujudkan proses pembelajaran yang bersifat holistik, yaitu suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu mahasiswa mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya. Berdasarkan hasil analisis peneliti terkait dengan materi bulu tangkis yang berupa RPS, dan materi yang disampaikan selama ini masih bersifat abstrak, artinya dosen hanya menyampaikan materi sejarah bulu tangkis, dan teknik dasar bulu tangkis yang terkadang beragam materi tersebut tidak ada kaitannya dengan permainan tradisional yang ada budaya, padahal tiap-tiap daerah pasti memiliki beragam permainan tradisional budaya yang bisa dijadikan sumber materi pembelajaran bagi mahasiswa. Metode yang diajarkan menggunakan metode ceramah, diskusi, power point, dan lcd, mahasiswa merasa bosan dan tidak menarik dengan metode yang diajarkan selama ini masih kurang efektif dan menarik dikarenakan dosen mendominasi aktifitas belajar mengajar, sehingga berdasarkan data tahun lalu, bahwa prosentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah bulu tangkis masih rendah yaitu sebesar 60% dari 30 orang mahasiswa yang mahir dalam permainan bulu tangkis hanya 18 orang mahasiswa yang dapat nilai yang

memuaskan. Salah satu penyebab 12 orang mahasiswa tidak mahir dalam memahami konsep dasar bulu tangkis. Pembelajaran pada mata kuliah bulu tangkis ini dengan menggunakan permainan tradisional mpa'a lape sebagai alat bantu proses pembelajaran mahasiswa. Pembahasan tentang mata kuliah bulu tangkis, maka diperlukan pola pikir kreatifitas sendiri, salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memodifikasi pembelajaran terutama pada permainan tradisional mpa'a lape, supaya pembelajaran lebih menarik dan tidak terjadi kejenuhan. Adapun tujuan penelitian menghasilkan permainan tradisional mpa'a lape sebagai alternatif pada mata kuliah bulu tangkis.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan. Olahraga permainan tradisional berisi nilai dan norma, adat istiadat, kebiasaan yang mengatur Masyarakat dalam berinteraksi dengan alam semesta (Ashari dkk, 2020) Sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat didalamnya. (Megaanggita et al., 2018). Permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan telah menghilang dan yang masih bertahan juga terancam menghilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (HUSEIN, 2021). Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis

permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat dengan model permainan tradisional mpa'a lape akan mengembangkan potensi setiap orang yang ditunjukkan dalam perilaku multikultur sosial dengan tetap menjaga dan mencintai budaya sendiri. (Usli et al., 2019). Permainan tradisional mpa'a lape merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan dan memberikan rasa senang mahasiswa yang memainkannya. Permainan tradisional juga sangat penting untuk melestarikan pada permainan tradisional ini yang mengandung makna dan tradisi. (Hikmah prisia yudiwinata, 2014).

Mpa'a Lape merupakan olahraga tradisional bima-dompu yang hampir sama dengan olahraga bulu tangkis yang berbeda adalah dari segi alat. Raket untuk mpa'a lape terbuat dari papan yang di sebut bulu ayam atau itik dan karet sandal jepit bekas. Jaring atau netnya terbuat dari daun pisang kering atau daun kelapa kering. (Yamin et al., 2022). Permainan tradisional ini untuk memberikan salah satu alternatif agar mahasiswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran yang berlangsung. (Rachmawati et al., 2020). Pada umumnya dalam permainan tradisional mpa'a lape yaitu kegiatan atau aktifitas fisik yang dilakukan banyak dilaksanakan diluar ruangan atau lebih umumnya bersentuhan langsung dengan masyarakat dengan kata lain yaitu *outdoor*. Permainan tradisional ini pula selain untuk merawat local budaya bima-dompu yang telah pupus disisi lain dapat menyatukan keharmonisan nilai multikultur yang telah dibangun oleh masyarakat itu sendiri. Permainan tradisional diharapkan mampu menjadi

salah satu bentuk aktivitas fisik yang seiring di dalam permainan tersebut terdapat bentuk kesenian, membentuk kerjasama, menumbuhkan rasa senang, menumbuhkan rasa percaya diri juga mampu untuk meningkatkan kesegaran jasmani mahasiswa dalam membunikan nilai multikulturnya dimana ia tinggal.

Bulu tangkis merupakan olahraga yang menggunakan raket dalam permainannya yang dimainkan oleh dua orang atau empat orang dengan posisi berada di bidang lapangan yang berbeda yang dibatasi oleh net. (Subarkah & Novitaria, 2020). Dimainkan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan, dapat dimainkan putra dan putri dapat pula dimainkan oleh pasangan campuran putra dan putri. Permainan bulu tangkis juga salah satu cabang olahraga yang populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia, bahkan seluruh dunia. (Ichsan Mohamad, 2016). Permainan ini menggunakan raket sebagai alat memukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul yang dapat dimainkan dilapangan tertutup dan terbuka. (Sendy Hera Sputra :2020). Permainan ini bersifat individual Dengan tujuan permainan bulu tangkis ini yaitu menjatuhkan *shuttlecock* di daerah lapangan lawan dengan melewati atas net untuk mendapatkan poin. (Gusrinaldi et al., 2020). Penguasaan teknik dasar merupakan suatu hal yang diperlu kembangkan untuk mahasiswa dalam permainan bulu tangkis. (Putra & Sugiyanto, 2016). Pada mata kuliah bulu tangkis mahasiswa harus menguasai teknik bulu tangkis antara lain: cara memegang raket (*grips*), *Stance*, (sikap berdiri), *Footwork* (gerakan kaki), *strokes* (Pukulan). (Yulianawan & Sugiyanto, 2014). Peneliti berusaha mengaitkan pembelajaran bulu tangkis dengan permainan tradisional mpa'a lape akan sangat penting bagi

mahasiswa dalam memahami proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu memberikan motivasi dan pengembangan mahasiswa dalam hal permainan tradisional tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2015:407). Prosedur penelitian dan pengembangan disesuaikan dengan prosedur dan menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh *Borg & Gall*, sebagaimana siklus *Research and Development*. Tahap uji coba awal dilakukan pada mahasiswa STKIP Yapis Dompu yang melibatkan 30 subjek dan data hasil wawancara angket dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba dilakukan dikampus STKIP Yapis Dompu pada prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi melibatkan semester V kelas A tahun akademik 2023-2024. Sebagai uji coba awal diterima atau tidaknya tentang permainan tradisional mpa’a lape sebagai alternatif pada mata kuliah T&P Bulu Tangkis.

Penelitian ini menggunakan dua data yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif berupa tanggapan dan saran perbaikan produk ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang kemudian produk tersebut diperbaiki dan dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian instrumen validasi materi dan media, skor penilaian ahli materi, skor tanggapan mahasiswa terhadap media permainan tradisional mpa’a lape sebagai alternatif pada mata kuliah T&P bulu tangkis. Skor tersebut diperoleh melalui

angket. Penilaian kevalidan media permainan tradisional mpa’a lape diperoleh dari penilaian validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 1. Range Presentasi dan Kriteria Kualitatif.

Range (%)	Kriteria Kualitatif
0-40	Sangat tidak layak digunakan
41-60	Tidak layak digunakan
61-80	Layak digunakan
81-100	Sangat layak digunakan

Pada hasil validasi ahli media dan materi dikatakan valid apabila hasil berada pada rentang 81%-100% dengan kriteria “Sangat Layak” rentang 61%-80% dengan kriteria “Layak” rentang 41%-60% dengan kriteria “Tidak Layak” dan rentang 0%-40% dengan kriteria “Sangat tidak layak”.

Tabel 2. Penskoran Angket Tanggapan Mahasiswa.

Tanggapan Mahasiswa	Skor
Ya	1
Tidak	0

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Ideal}{Skor\ ideal} \times 100\%$$

Presentase tersebut menunjukkan tingkat keideal Permainan tradisional Mpa’a lape berdasarkan penilaian tanggapan dosen dan mahasiswa kelas A tahun akademik 2023-2024 Pada Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan studi pendahuluan pada mahasiswa melalui observasi wawancara dan angket terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi tujuan untuk menemukan terkait permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas pada mata kuliah bulu tangkis yang terjadi pada kampus STKIP Yapis Dompus tersebut. Yang kemudian permasalahan dapat dianalisis peneliti untuk menciptakan sebuah produk yang membantu mahasiswa dan dosen pada proses pembelajaran.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan mahasiswa dengan memberikan angket untuk mahasiswa dan dosen yang terjadi bagian dari studi pendahuluan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran kebutuhan permainan tradisional mpa'a lape untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah T&P Bulu Tangkis dari data tersebut, diketahui bahwa kebutuhan mahasiswa terhadap permainan tradisional pada mata kuliah bulu tangkis sangat diperlukan. Hasil angket kebutuhan mahasiswa yang terdapat di kampus STKIP Yapis Dompus pada prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi kelas A tahun akademik 2023-2024 dengan responden sebanyak 30 orang mahasiswa sebagai berikut : (1) 100% mahasiswa menyatakan dosen sering menggunakan permainan tradisional saat menyampaikan materi pembelajaran dan 68,15% mahasiswa menyatakan dosen tidak menggunakan media penyampaian materi pembelajaran bulu tangkis (3). 89,50% mahasiswa menyatakan permainan tradisional mpa'a lape dapat membantu mempermudah dalam permainan bulu tangkis. Dan 10,70% mahasiswa

menyatakan permainan mpa'a lape tidak dapat membantu mempermudah dalam proses pembelajaran. (4). 95,93% mahasiswa senang jika dosen menggunakan permainan tradisional mpa'a lape sebagai alternatif bulu tangkis, dan 8,07% mahasiswa tidak senang jika dosen menggunakan permainan tradisional mpa'a lape (5). 98,97% mahasiswa menyatakan suka pada permainan tradisional dengan menggunakan mpa'a lape. (6). 29,29% mahasiswa menyatakan dosen pernah menggunakan permainan tradisional menggunakan mpa'a lape (7) 89,60% mahasiswa suka permainan tradisional mpa'a lape dan 10,60% mahasiswa tidak suka permainan tradisional dengan menggunakan mpa'a lape; (8) 76,29% mahasiswa suka dengan permainan tradisional mpa'a lape (9). 82,81% mahasiswa suka dengan pembelajaran permainan tradisional mpa'a lape dan 18,18% mahasiswa tidak suka dengan model permainan mpa'a lape (10). 97,97% mahasiswa menyatakan perlu dibuat atau dirancang kembali model permainan tradisional mpa'a lape untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah T&P Bulu Tangkis dan 4,05% mahasiswa menyatakan tidak perlu dimainkan permainan tradisional mpa'a lape. Selain angket analisis kebutuhan mahasiswa, peneliti juga memberikan angket analisis kebutuhan kepada dosen.

Pengisian angket kebutuhan dosen dilakukan oleh tiga dosen bapak Dr. Ardo Yulpiko M.Kes, Bapak Iman Zulfikar, M.Pd dan bapak Erwin, M.Or. Berdasarkan data tersebut diketahui angket analisis kebutuhan dosen yang dilakukan tiga dosen pada prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi sebagai berikut : (1). 100% Permainan tradisional mpa'a lape untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah T&P Bulu Tangkis. (2). 100%

Permainan tradisional mpa'a lape menyenangkan bagi mahasiswa.(3). 44.45 % dosen sudah bisa permainan tradisional mpa'a lape. (4). 77.75% dosen mengajarkan matakuliah bulu tangkis memilih permainan tradisional pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa. (5). 100% dosen membutuhkan permainan tradisional sebagai alternatif pada mata kuliah bulu tangkis. (6). 100% dosen pernah menggunakan permainan tradisional pada matakuliah bulu tangkis. (7). 100% dosen menyatakan pembelajaran pada matakuliah bulu tangkis khususnya permainan tradisional mpa'a lape disukai oleh mahasiswa. (8) 100% dosen menyatakan perlu dibuat kreatif olahraga tradisional mpa'a lape sebagai mata kuliah bulu tangkis. (9). 100% dosen menyarankan permainan tradisional ini untuk mempermudah pada mata kuliah bulu tangkis. (10). 45.45% dosen sudah pernah melihat model permainan tradisional mpa'a lape untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah T&P Bulu Tangkis. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan produk dan perancangan permainan tradisional mpa'a lape untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah bulu tangkis yang disusun oleh peneliti yang nantinya menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan layak digunakan untuk mahasiswa pada permainan tradisional pada mata kuliah bulu tangkis yang berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Dengan dikembangkan olahraga permainan tradisional tersebut mahasiswa akan merasa senang dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Karena pada olahraga permainan tradisional ada kaitannya dengan mata kuliah bulu tangkis khususnya pada materi permainan bulu tangkis

Uji validasi media dilakukan oleh ahli

media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dan materi maka akan dilakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran pada permainan tradisional mpa'a lape. Berikut hasil rekapitulasi angket validasi tahap pertama.

Tabel 3. Angket validasi tahap pertama.

No	Ahli	Jml Nil ai	Nilai Max	Persenta se	Kriteria
1	Ahli mate ri I	57	60	95%	Sangat layak digunak an
2	Ahli mate ri II	55	60	91,6 %	Sangat layak digunak an

Tabel 4. Validasi media yang dilakukan.

No	Ahli	Jml Nilai	Nilai Max	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media I	38	40	95%	Sangat layak digunakan
2	Ahli Media II	38	40	95%	Sangat layak digunakan

Validasi materi dan media dilakukan dua tahap untuk tahap pertama sudah memenuhi kriteria dan layak digunakan namun perlu dilakukan revisi. Dan untuk validasi tahap kedua hasil presentase yang diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil rekapitulasi angket validasi tahap kedua

No	Ahli	Jml Nilai	Nilai Max	Perse ntase	Krite ria
1	Ahli Materi I	58	60	96%	Sangat layak digunakan
2	Ahli Materi II	58	60	96%	Sangat layak digunakan

Tabel 6. Hasil perhitungan angket tanggapan mahasiswa diberikan.

No	Ahli	Jml Nilai	Nilai Max	Perse ntase	Krite ria
1	Ahli Media I	38	40	95%	Sangat layak digunakan
2	Ahli Media II	38	40	95%	Sangat layak digunakan

Dari hasil perhitungan angket mahasiswa diberikan dan isi oleh seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi kelas A yang berjumlah 30 orang mahasiswa terhadap permainan tradisional mpa'a lape untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah T&P Bulu Tangkis 96 % dan setelah dikonversikan, presentase tersebut berada pada kualifikasi baik sekali.

Selain angket tanggapan mahasiswa, peneliti juga memberikan angket tanggapan yang diberikan kepada ketiga dosen, yaitu bapak Dr. Ardo Yulpiko, M. Kes. Bapak Iman Zulfikar, M.Pd. dan Bapak Erwin, M.Or diperoleh presentase 95 % dengan kriteria sangat layak digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian dan pengembangan ini yaitu kevalidan media pembelajaran olahraga permainan tradisional mpa'a lape

untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah T & P Bulu Tangkis. Validasi dilakukan oleh tiga dosen STKIP Yapis Dompu dimana setiap validator berperan sebagai ahli media hasil rata-rata yang diperoleh 95% dengan kriteria “Sangat layak digunakan sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mpa’a lape untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah bulu tangkis valid digunakan di mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Kepratisan media pembelajaran permainan tradisional mpa’a lape ini diperoleh dari hasil angket tanggapan mahasiswa sebesar 95 %. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disampaikan saran pada peneliti permainan tradisional mpa’a lape tersebut sangat praktis untuk diterapkan pada mahasiswa khususnya Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, Lalu Hasan dkk. (2020). Mengeplorasi Olahraga Permainan Tradisional Peresean (Studi Kasus Permainan Tradisional Peresean di Desa Marong). *Nusra: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* Volume 1 Issue 1
- Fauqi, A., Munandar, R. A., Hidayat, T., & Susila, L. (2023). Analisis Tingkat Kelelahan dan Kecukupan Energi Atlet PORPROV 2023 Renang PRSI Kabupaten Dompu. *Jendela Olahraga*.
- Husein. (2021) Luntarnya Permainan Tradisional.
- Hikmah prisia yudiwinata. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak.
- Hidayat, T., Puriana, R. H., Munandar, R. A., & Fauqi, A. (2022). Pengaruh Mental Training dan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Pukulan Overhead Smash dalam Permainan Bulu Tangkis. *Jurnal Porkes*
- Megaanggita G Baitul S mukarromah, Arif M. (2018) Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. Eksistensi Permainan Tradisional.
- Munandar, R. A., Hidayat, T., Pratama, S. A., & Susila, L. (2023). Pengaruh Tabata Training Dan Suttle Run Terhadap Kelincahan Mahasiswa.
- Musiandi T, Taroreh BS. (2020) Pengembangan Pembelajaran Atletik Melalui Pendekatan Permainan Tradisional Sumatera Selatan. *J Olympia*.
- Nuryasana E, Desiningrum N. (2020) Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *J Inov Penelit*.
- Rachmawati N, Muhyi M, Wiyarno Y. (2020) Pengembangan Permainan Olahraga Tradisional untuk Meningkatkan Nilai Peduli dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah. Pengembangan Permainan Olahraga Tradisional untuk Meningkatkan Nilai Peduli dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah
- Sahrudin A, Trisnawati T. (2018) Pengembangan Metode Problem Based Learning Melalui Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Thinking Math Peserta Didik Ma Global School. *SJME*
- Usli L, Ruslan R, Diky K, Gugun G. (2019) Peran Permainan Olahraga Tradisional Hadang Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa.
- Yamin M, Ardiansyah R, Ikra, Rafiun A. (2022) olahraga tradisional tapa gala dalam menyatukan nilai multikultural masyarakat. Olahraga tradis tapa gala dalam menyatukan nilai multikultural masyarakat