

SEPAK BOLA EGRANG

Arif Rohman Hakim, S.Or., M.Pd¹ dan Slamet Santoso, M.Pd²

Email: ssantoso111285@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis produk permainan sepak bola egrang yang dapat memberikan solusi dalam upaya melestarikan permainan tradisional egrang. dan meningkatkan minat masyarakat dalam memainkan permainan sepak bola egrang. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Developmen (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian tentang analisis kualitas produk permainan sepak bola egrang berdasarkan tim validasi ahli yang berjumlah 5 (lima) responden terdiri dari 2 pakar dosen permainan tradisional dan 3 anggota FORMI didapat rata-rata klasikal sebesar 77,67%, masuk dalam kategori penilaian “Baik”. Analisis mengenai aspek kualitas, model dan sarana dan prasarana berdasarkan 15 item pertanyaan menunjukkan bahwa yang termasuk dalam kategori kurang baik 0 yaitu 0%, kategori cukup baik 14 yaitu 18,67%, kategori baik 38 yaitu 50,67% dan kategori sangat baik sebanyak 23 yaitu 30,67%.

Hasil penelitian tentang minat dan ketertarikan masyarakat terhadap produk pengembangan sepak bola egrang dari 100 orang yang berumur 14-17 tahun, didapatkan hasil sebagai berikut: (1) dari 100 orang yang memiliki tingkat kurang berminat/tertarik mengikuti pelatihan *sepak bola egrang* sebanyak 38 orang yaitu 38%, (2) masyarakat yang berminat/tertarik mengikuti pelatihan *sepak bola egrang* sebanyak 62 orang atau sekitar 62%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas produk permainan sepak bola egrang dalam kategori baik dan masyarakat berminat atau tertarik terhadap model permainan ini, sehingga permainan ini dapat dipergunakan sebagai solusi untuk melestarikan permainan tradisional egrang.

Keyword : Sepak Bola Egrang

Pendahuluan

Dizaman yang serba moderen ini dikalangan anak-anak dan remaja pada khususnya serta masyarakat pada umumnya, seperti halnya di Kota Surakarta semakin jarang yang memainkan permainan tradisional. Berbagai macam permainan tradisional yang pernah berkembang di Kota Surakarta ini seperti; egrang, dagongan, jamuran, petak umpet, engklek, dakon, betengan, lompat tali, ular naga, balap karung, benthik, gobag sodor dan masih banyak lagi permainan tradisional lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi, sebagian besar anak- anak di jaman sekarang jarang, bahkan tidak lagi mengenal permainan tradisional tersebut, karena mereka lebih

cenderung bermain game menggunakan alat-alat elektronik, misalnya Handphone, Ipad, Laptop, Komputer, Tablet, selain itu mereka juga lebih asyik dengan media sosial seperti; facebook, twiter, instagram, hingga berjam-jam. Dan tidak sedikit orang tua yang membiarkannya bahkan ada pula orang tua yang memfasilitasi di rumah, dengan alasan sebagai hiburan anak ketika anak-anak berada di rumah. Hal ini menyebabkan anak-anak sekarang perlahan-lahan tidak lagi mengenal yang namanya permainan tradisional. Padahal kalau kita kaji kembali sangatlah banyak permainan tradisional yang ada di daerah Kota Surakarta namun seiring perkembangan zaman permainan tradisional mulai memudar dan jarang dimainkan oleh anak-anak ataupun masyarakat.

Apabila kita lihat dari manfaat dan fungsinya, permainan tradisional sangat erat hubungannya dengan nilai kejujuran, kebersamaan, kekompakan, kerjasama, keuletan, toleransi, kekuatan, kelincahan, keseimbangan, kecepatan dan olah fisik lainnya. Sedangkan Permainan modern saat ini membuat anak-anak mengalami kekurangan komunikasi dengan teman sebayanya atau lebih condong ke sifat individualistik. Permainan-permainan modern saat ini biasanya hanya dilakukan sendiri tanpa adanya interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu perlu adanya pengawasan dari orang tua tentu cukup berbahaya bagi perkembangan anak. Karena dengan permainan-permainan modern secara tidak sadar kita menjerumuskan anak ke hal yang bisa berdampak negatif.

Berdasarkan hasil beberapa observasi pada saat car free day dan menyusur ke kelurahan-kelurahan di kota Surakarta yang dilaksanakan pada hari minggu tanggal 3 januari hingga 14 Februari 2016 dari 500 orang warga Surakarta mulai dari anak-anak hingga remaja, 458 (91,6%) tidak bisa bermain egrang dan hanya 237 (47,4%) orang yang mengenal permainan tradisional egrang. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 50% warga Surakarta khususnya anak-anak dan remaja kurang mengenal permainan tradisional khususnya egrang dan mayoritas anak-anak dan remaja (91,6%) tidak bisa bermain egrang. Melihat kondisi masyarakat Surakarta saat ini yang serba modern dan telah memudarnya beberapa permainan tradisional, kita sebagai masyarakat akademisi yang cinta budaya daerah merasa terganggu untuk melestarikan kembali permainan-permainan tradisional untuk mempertahankan kebudayaan kita yang hampir ditinggalkan oleh masyarakat saat ini, dengan demikian tentunya harus ada upaya untuk melestarikan permainan tradisional.

Mengacu dari hasil analisis diatas, perlu kiranya ada upaya untuk melestarikan permainan tradisional khususnya permainan egrang. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam upaya

pelestarian permainan tradisional egrang ini dengan cara memodifikasi dan mengemas permainan egrang menjadi permainan yang lebih menarik dan bisa meningkatkan minat masyarakat untuk memainkan kembali permainan egrang yang sudah hampir punah, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian upaya pelestarian permainan tradisional egrang, dengan judul: Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Sepak Bola Egrang Di Kota Surakarta.

Permainan tradisional di sini identik dengan olahraga tradisional yang harus dilestarikan dari kebudayaan kita. Indonesia yang sangat kaya dengan berbagai budaya peninggalan leluhur sangat kaya dengan ragam permainan tradisional. Menurut Uhamisastra (2012: 2) permainan tradisional adalah; permainan yang penuh dengan nilai-nilai dan norma luhur yang berguna bagi anak memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan. Permainan tradisional mengajarkan anak untuk berkreasi. Pada beberapa macam permainan dibutuhkan sarana dan prasarana pendukung, sehingga anak didorong untuk kreatif menciptakan alat-alat permainan tersebut seperti egrang dari bambu, mobil-mobilan dari kulit jeruk.

Menurut Khamdani (2010: 8) permainan tradisional merupakan suatu jenis permainan yang timbul atas dasar permainan rakyat. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai kerjasama, sportifitas, keuletan, kejujuran dan kreatifitas. Permainan yang dilakukan secara berkelompok mengajarkan anak-anak untuk bersosialisasi dan menjalin kerja sama di antara teman. Sementara game-game modern tidak mengajarkan hal-hal tersebut. Permainan modern berbasis computer membuat anak cenderung asosial karena memang cukup dimainkan seorang diri di depan computer. Mungkin beberapa faktor ini dapat menjelaskan kenapa permainan tradisional yang begitu menyenangkan itu kini mulai menghilang.

Menurut Kurniati (2012: 8) Permainan egrang termasuk dolanan anak tempo dulu, karena permainan ini sudah muncul sejak dulu paling tidak sebelum kemerdekaan Republik Indonesia, semasa penjajahan Belanda. Hal itu seperti terekam di (Boesastra Kamus Jawa karangan W.J.S. Poerwadarminta terbitan 1939, h. 113), disebutkan kata egrang-egrangan diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan egrang. Sementara egrang sendiri diberi makna bambu atau kayu yang diberi pijakan (untuk kaki) agar kaki leluasa bergerak dan berjalan.

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan egrang adalah, kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan mudah digunakan

untuk berjalan. Dan, nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada. (Ghufron. N dan Risnawita R. 2011: 12).

Egrang dibuat secara sederhana dengan menggunakan dua batang bambu (lebih sering memakai bahan ini daripada kayu) yang panjangnya masing-masing sekitar 2 meter. Kemudian sekitar 50 cm dari alas bambu tersebut, bambu dilubangi lalu dimasuki bambu dengan ukuran sekitar 20-30 cm yang berfungsi sebagai pijakan kaki. Maka jadilah sebuah alat permainan yang dinamakan egrang.

Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Menurut Sugiyono (2011: 408) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Menurut Wasis (2004:6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Penelitian dan pengembangan berupaya untuk menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi. Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya memiliki dua tujuan utama, yaitu: 1) mengembangkan produk, dan 2) menguji ke-efektifan produk dalam mencapai tujuan.

Ada beberapa alasan yang disampaikan dalam pengembangan permainan sepak bola egrang ini, yaitu: 1) untuk menghasilkan produk permainan yang menarik dan sesuai dengan budaya sekitar serta sebagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional egrang. 2) sebagai inovasi permainan tradisional egrang yang sudah memulai memudar di masyarakat. 3) untuk membentuk karakter masyarakat yang sesuai dengan pancasila melalui nilai nilai yang terkandung didalam permainan sepak bola egrang meliputi; kerjasama, gotong royong, kejujuran, sportif, toleransi, disiplin, bertanggungjawab, percaya diri, berani, setia, dan tertib pada peraturan.

Prosedur pengembangan permainan sepak bola egrang adalah berikut :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Permainan Sepak Bola Egrang

Hasil Penelitian

Produk awal model pengembangan permainan sepak bola egrang sebagai permainan tradisional di Kota Surakarta, sebelum di uji cobakan dalam uji kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan dua orang ahli yang berasal dari dosen, yaitu Dr. Nuruddin Priya Budi Santosa, M.Or, dan Drs. Muh Yusuf, M.Pd serta tiga ahli permainan tradisional dan rekreasi, yaitu Hartini, M.Or., Kodrat Budiyono, M.Or. dan Karlina Dwi Jayanti, M.Or.

Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli.

Tabel 1. Hasil Pengisian Kuesioner Keterterimaan Produk

Interval Persen	Kriteria	Frekuensi	Persentasi	Rata-rata klasikal
81,26% - 100%	Sangat Baik	1	20%	77,67%
62,51% - 81,25%	Baik	4	80%	
43,76% - 62,50%	Kurang baik	0	0%	
25% - 43,75%	Sangat Kurang baik	0	0%	
Jumlah		5	100%	Baik

Berdasarkan tabel 1 hasil pengisian kuesioner keterterimaan produk yang dilakukan oleh masing-masing Ahli didapat rata-rata klasikal sebesar 77,67%, masuk dalam kategori penilaian “Baik”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan sepak bola egrang sebagai media pelestarian permainan tradisional egrang di Kota Surakarta dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model pengembangan permainan sepak bola egrang sebagai media pelestarian permainan tradisional di Kota Surakarta sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah berbagai masukan dan saran dari ahli mulai dari draf awal sampai revisi uji coba produk 1:

Tabel. 2 Saran dan perbaikan dari Ahli

No	Bagian Yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Egrang	a. Terlalu tinggi pijakan dan kurang kokoh b. Kurang menarik c. Agak berbahaya	a. Disain egrang yang menarik dan di cat berwarna b. Pijakan jangan terlalu tinggi sekitar 40-50cm dan harus kuat dan kokoh c. Egrang dibuat yang lebih <i>savety</i> (diberi penyangga pada tempat pijakan dan ban karet pada bagian bawahnya)
2	Ukuran lapangan	Tidak semua daerah memiliki halaman/ lapangan yang luas	Ukuran lapangan lebih fleksibel dan dibuat dengan ukuran

			mulai dari yang terkecil sampai yang terbesar
3	Bola	a. Bola yang digunakan tidak rata (rintik-rintik) b. Bola terlalu ringan c. Bola mudah rusak	a. Bola yang digunakan hendaknya rata dan halus b. Bola bisa menggunakan bola takraw yang terbuat dari rotan
4	Gawang	Gawang terbuat dari pipa pralon sehingga kurang menarik dan tidak kokoh atau mudah pecah	Gawang terbuat dari pipa besi yang sudah di cat sehingga bentuk dan warnanya menarik dan kokoh
5	Aturan permainan	Kurang detail	Perlu di permudah dan lebih di sederhanakan supaya lebih menarik
6	Cara mendapatkan angka dalam memasukkan bola ke gawang	Angka <i>point</i> yang masuk berdasarkan jumlah Pin yang jatuh,	Angka <i>point</i> masuk, apabila memasukan bola dari dalam daerah hukuman mendapat <i>point</i> 1 (satu) ditambah Pin yang jatuh, dan apabila memasukan bola dari luar daerah hukuman mendapat <i>point</i> 2 (dua) ditambah Pin yang jatuh.

(sumber : Hasil Penelitian tahun 2017)

Analisis Data Aspek Kualitas Model, Sarana dan Prasarana

Tabel 3. Kualitas Model, Sarana dan Prasarana

Teknik Dasar	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
Kualitas Model, Sarana dan Prasarana	1	Kurang Baik	0	0
	2	Cukup Baik	14	18,67
	3	Baik	38	50,67
	4	Sangat baik	23	30,67
Jumlah			75	100

(Sumber : Data Hasil Penelitian 2017)

Berdasarkan data tabel 3 yang dapat disimpulkan bahwa analisis mengenai aspek kualitas, model dan sarana dan prasarana permainan sepak bola egrang menunjukkan bahwa dari 5 (lima) responden dengan 15 item pertanyaan menunjukkan bahwa yang termasuk dalam kategori kurang

baik 0 yaitu 0%, kategori cukup baik 14 yaitu 18,67%, kategori baik 38 yaitu 50,67% dan kategori sangat baik sebanyak 23 yaitu 30,67%.

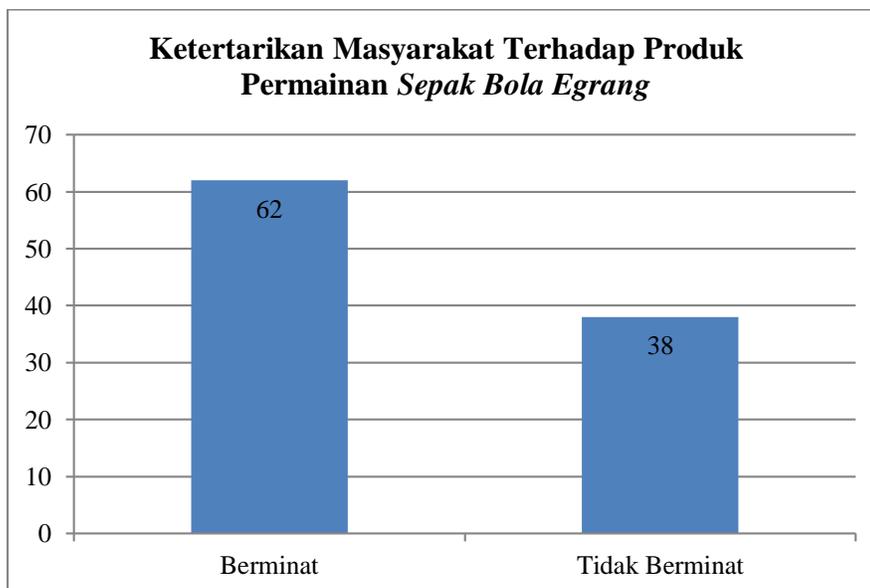
Minat dan Ketertarikan Masyarakat terhadap Produk

Minat dan ketertarikan masyarakat terhadap produk pengembangan juga tak kalah pentingnya, minat dan ketertarikan masyarakat dapat dilihat dari pengisian kuesioner masyarakat, pengamatan, dan wawancara sederhana. Hasil penelitian terhadap tingkat minat dan ketertarikan masyarakat pada produk pengembangan permainan sepak bola egrang dari 100 masyarakat dilihat dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor didapatkan hasil sebagai berikut data aspek Minat dan ketertarikan masyarakat terhadap produk pengembangan setelah ditabulasi, diskor dan dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Penghitungan Minat dan Ketertarikan Masyarakat

Kuesioner	Kategori	Frekuensi	
		Absolut (f)	Persentase (%)
Penghitungan Minat dan ketertarikan masyarakat terhadap permainan sepak bola egrang	Tidak berminat/tertarik	38	38%
	Berminat/tertarik	62	62%
Jumlah		100	100%

(Sumber : Hasil Penelitian 2017)



Gambar 2. Ketertarikan Masyarakat terhadap Produk Permainan sepak bola egrang

(Sumber : Data Hasil Penelitian 2017)

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan pembahasan penelitian sebagaimana dikemukakan sebelumnya, maka diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Telah dikembangkan bentuk permainan sepak bola egrang yang dapat digunakan sebagai upaya pelestarian permainan tradisional egrang.
2. Penggunaan produk permainan *sepak bola egrang* bagi masyarakat telah memberikan dampak atau pengaruh yang positif terhadap kelestarian permainan tradisional egrang.
3. Keterterimaan dan kualitas produk permainan sepak bola egrang berdasarkan tim validasi ahli yang berjumlah 5 (lima) responden terdiri dari 2 pakar dosen permainan tradisional dan 3 anggota FORMI didapat rata-rata klasikal sebesar 77,67%, masuk dalam kategori penilaian “Baik”.
4. Minat dan ketertarikan masyarakat terhadap produk pengembangan sepak bola egrang dari 100 orang yang berumur 14-17 tahun, didapatkan hasil sebagai berikut: (1) dari 100 orang yang memiliki tingkat kurang berminat/tertarik mengikuti pelatihan *sepak bola egrang* sebanyak 38 orang yaitu 38%, (2) masyarakat yang berminat/tertarik mengikuti pelatihan *sepak bola egrang* sebanyak 62 orang atau sekitar 62%.
5. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas produk permainan sepak bola egrang dalam kategori baik dan masyarakat berminat atau tertarik terhadap model permainan ini, sehingga permainan ini dapat dipergunakan sebagai solusi untuk melestarikan permainan tradisional egrang.

DAFTAR PUSTAKA

Ghufron. N dan Risnawita R. 2011. *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media

Khamdani. 2010. *Permainan Tempo Doeloe*. Jakarta : Universitas Terbuka

Kurniati. 2012. *Macam-Macam Permainan Tradisional*. Surakarta: Sarnu Nugraha

Poerwadarminta, W.J.S. 1939. *Baoesastra Djawa*. Batavia: J.B. Wolters.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Uhamisastra. 2012. *Lestari Budaya*. Jakarta.PT.Fajar Putra Grafika

Wasis Dwiyoogo, D. 2004. *Konsep penilaian dan pengembangan*, Lokakarya Metodologi penelitian jurusan kepelatihan olahraga fakultas ilmu keolahragaan unnes