

**Modifikasi permainan tradisional sumbar suru sebagai alternatif model instrumen identifikasi kecerdasan logis matematis anak usia 8-10 tahun di SD Muhammadiyah program khusus Kotabarat Surakarta tahun 2006**

**Oleh:**

**Khoirul Hidayati**

**K 5102021**

**BAB I  
PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Bermain adalah dunia kerja anak dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Mayke S. Tedjasaputra (2001: xvi) menyatakan bahwa dalam pasal 31 Konvensi Hak-Hak Anak (1990) yang dicanangkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa disebutkan: “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni”. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menjadi kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam diri setiap anak. Dengan bermain anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Menurut Suharsimi Arikunto (1993: 3, dalam Christriyati Ariani et al, 1997: 7) melalui bermain juga dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan intelegensi anak. Aktivitas bermain juga bisa digunakan sebagai jembatan bagi anak untuk belajar secara informal menjadi formal. Sebagai contoh, pada awalnya saat bermain balok-balok, anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui namanya, mengenali bentuknya, belajar berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuan yang dimiliki sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Christriyati Ariani et al (1997: 1) mengemukakan bahwa “permainan yang pertama kali dijumpai oleh anak adalah permainan tradisional yang diperoleh secara turun temurun”. Jadi, secara alamiah anak akan bermain dengan permainan tradisional yang dijumpai di lingkungannya. Gejala seperti itu masih sering dijumpai di daerah pedesaan, sedangkan di daerah perkotaan permainan tradisional sudah banyak digantikan oleh permainan yang relatif baru atau modern. Pada permainan tradisional biasanya menghendaki anak untuk saling bertemu dan berkomunikasi dengan anak-anak lain sehingga anak terdorong untuk belajar bersosialisasi, bersikap mengalah, berlatih bersikap demokratis, menumbuhkan rasa percaya diri, bahkan memupuk kreativitas anak karena peralatan yang digunakan biasanya dibuat sendiri oleh anak atau secara bersama-sama. Sedangkan pada permainan-permainan modern yang ada saat ini, anak cenderung bermain secara individu, menyendiri dalam suatu ruangan tertentu sehingga dimungkinkan akan menghambat perkembangan jiwa anak.

Mayke S. Tedjasaputra (2001: xvi) menulis bahwa “melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional”. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Christriyati Ariani et al (1997: 166-167) bahwa permainan tradisional mengembangkan aspek-aspek tertentu dalam proses pembentukan kepribadian anak, dimana aspek-aspek tersebut mencakup:

1. Aspek jasmani yang terdiri dari: unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan untuk melatih keterampilan dasar motorik anak yang sangat berguna bagi pertumbuhan badan, kemampuan gerak yang wajar serta pembentukan kesegaran jasmani.
2. Aspek psikis yang terdiri dari: unsur kemampuan berfikir, kemampuan berhitung, kemampuan kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, kreativitas, fantasi serta perasaan irama.
3. Aspek sosial yang terdiri dari: unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, berbalas budi dan sifat percaya

diri. Interaksi langsung antar pemain ternyata dapat melatih emosional anak dan kemampuan komunikasi sosial yang pada akhirnya dapat menumbuhkan sikap kepemimpinan pada anak.

Mencermati unsur-unsur dari ketiga aspek yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut di atas, permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kemampuan anak selama mengikuti permainan. Pengamatan bisa dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran permainan tradisional, atau oleh teman sepermainan maupun orangtua ketika anak sedang bermain di rumah. Melalui kegiatan ini, pengembangan pemanfaatan permainan tradisional sebagai alat identifikasi untuk menemukenali potensi-potensi kecerdasan yang dimiliki anak dapat dilakukan. Dengan demikian, selain bermanfaat bagi proses pembentukan kepribadian anak, permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan sebagai instrumen identifikasi kecerdasan. Sehubungan dengan hal tersebut, Mayke S. Tedjasaputra (2001: 46-47) menulis bahwa bermain selain mempunyai berbagai manfaat untuk menunjang perkembangan anak, juga dapat digunakan oleh guru, ahli psikoterapi serta ahli-ahli lain sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap kemampuan anak karena di dalam kegiatan bermain, perilaku yang tampak lebih murni dan apa adanya, tanpa dibuat-buat.

Negara Indonesia memiliki beragam jenis permainan tradisional atau dolanan anak yang merupakan aset budaya bangsa sekaligus juga sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai budaya yang berdimensi pendidikan. Salah satunya adalah permainan tradisional Sumbar Suru yang sangat populer di kalangan anak-anak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan ini juga dimainkan oleh anak-anak di daerah Jawa Tengah. Sukirman Dharmamulya, Jumeri Siti Rumidyah & S. Hadisukatno (1980: 133-138) mengadakan penelitian tentang permainan tradisional Sumbar Suru dengan hasil penelitian sebagai berikut: permainan tradisional Sumbar Suru dimainkan oleh anak-anak yang sudah mampu berhitung, pada umumnya para pemain berusia 9 sampai 10 tahun. Sebelum permainan dimulai, para pemain membuat suru dari daun biji sawo kecil sebagai media

permainan sesuai dengan ukuran jari tangan dan kreativitas masing-masing. Pada permainan tradisional Sumbar Suru, para pemain dilatih berfikir secara logis untuk memperkirakan penyebaran biji-biji sawo kecil agar dapat tepat berada di dalam batas tempat bermain, menentukan pilihan biji mana yang akan disuru dan bagaimana menyusun strategi permainan agar berhasil menyuru sebanyak mungkin. Selama melaksanakan permainan ini, anak juga dilatih untuk teliti, mampu mengingat jumlah biji sebelum permainan dilaksanakan, serta tepat dalam menghitung jumlah biji yang diperoleh sesudah permainan dilaksanakan.

Menurut pengembangan teori *Multiple Intelligences* Howard Gardner (1983, Ratih Purwarini dalam <http://www.memagz.com/menu/artikel/28/05/2006>) kecerdasan logis matematis merupakan salah satu dari sembilan potensi kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu. Linda Campbell, Bruce Campbell dan Dee Dickinson (2002: 40) mengemukakan bahwa “inteligensi logis matematis melibatkan banyak komponen, antara lain: perhitungan secara matematis, berfikir logis, pemecahan masalah, pertimbangan deduktif dan induktif, ketajaman pola-pola dan hubungan-hubungan”. Sumber lain (<http://www.balipost.co.id/balipostcetak/2005/10/2/ce2.html>) menyebutkan bahwa “komponen yang terlibat dalam kemampuan logis matematis antara lain: berpikir logis, pemecahan masalah, ketajaman dalam melihat pola maupun hubungan dari satu masalah, pengenalan konsep-konsep yang bersifat kuantitas, waktu dan hubungan sebab akibat”. Dalam (<http://www.cyberwoman.cbn.net.id/2003/4/28>. Sumber: Tabloid Ibu dan Anak. Seri Kecerdasan Majemuk: Menstimulasi Kecerdasan Logikal Matematika) dimuat bahwa kecerdasan logis matematis memiliki komponen antara lain:

1. Pertama : imajinasi, kreativitas, konsentrasi, daya ingat dan daya analisa
2. Kedua : kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berpikir, menghitung dan bereaksi
3. Ketiga : cepat menganalisa situasi dan mengambil keputusan
4. Keempat : memiliki rasa percaya diri dan kemandirian, kedisiplinan dan ketekunan
5. Kelima : mempunyai kekuatan berpikir objektif, kritis, positif, dan intuitif sehingga anak-anak dalam

kelompok ini suka berfikir secara matematis, mengira-ira, mengukur dan menghitung.

Apabila ditelaah lebih jauh, unsur-unsur yang dilatihkan dalam permainan tradisional Sumbar Suru sebagaimana tersebut dalam alenia di atas memiliki beberapa persamaan dengan komponen-komponen kecerdasan logis matematis. Dengan demikian, unsur-unsur dalam permainan tradisional Sumbar Suru memiliki kaitan dengan komponen-komponen dalam kecerdasan logis matematis sehingga kaitan antara keduanya diharapkan dapat dikembangkan sebagai alternatif model instrumen identifikasi kecerdasan logis matematis.

Sejalan dengan meningkatnya perhatian pemerintah dan masyarakat terhadap upaya pelestarian permainan tradisional serta pentingnya layanan pendidikan bagi anak berbakat, diharapkan muncul instrumen-instrumen identifikasi kecerdasan yang baru, khususnya instrumen kecerdasan logis matematis melalui modifikasi permainan tradisional Sumbar Suru. Hal ini dimaksudkan agar keberadaan permainan tradisional Sumbar Suru tetap hidup dan digemari oleh anak-anak serta untuk mengatasi permasalahan yang timbul berkaitan dengan kelangkaan tes baku yang dapat dipergunakan dalam proses identifikasi potensi kecerdasan logis matematis. Namun sangat disayangkan karena penelitian yang mengkaji permasalahan tersebut belum banyak dilakukan.

Masalah pokok dalam merencanakan pelayanan pendidikan bagi anak-anak yang memiliki potensi kecerdasan unggul sebagaimana ditulis oleh S.C. Utami Munandar, 1999: 29) ialah bagaimana menelusuri dan menemukan, atau mengidentifikasi anak-anak tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Moch. Sholeh Y.A.I (1996: 10) yang menyatakan bahwa identifikasi sebagai proses investigasi untuk mendapatkan data tentang karakteristik kecerdasan yang dimiliki anak merupakan tahapan awal dan sangat penting untuk optimalisasi potensi unggul menjadi prestasi unggul di masa yang akan datang. Mengingat pentingnya identifikasi dalam keseluruhan prosesnya, sebaiknya identifikasi terhadap karakteristik kecerdasan anak dilakukan sedini mungkin oleh orang tua, guru dan ahli-ahli lain yang berkompeten dalam proses identifikasi. Namun kenyataan di

lapangan menunjukkan bahwa di Indonesia jumlah ahli-ahli yang berkompeten dalam proses identifikasi masih kurang dan belum menyebar.

Berdasarkan konteks tersebut di atas, peneliti mengadakan penelitian tentang modifikasi permainan tradisional Sumbar Suru sebagai alternatif model instrumen identifikasi kecerdasan logis matematis anak usia 8-10 tahun di SD Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat Surakarta. Penelitian ini tergolong unik karena menghubungkan antara teori permainan tradisional Sumbar Suru dengan kecerdasan logis matematis dalam teori *Multiple Intelligence* dengan cara mengaitkan unsur-unsur yang terkandung dalam modifikasi permainan tradisional Sumbar Suru dan komponen-komponen kecerdasan logis matematis menjadi sebuah alternatif model instrumen identifikasi kecerdasan logis matematis anak usia 8-10 tahun. Melalui penelitian ini, diharapkan akan tersusun suatu alternatif model instrumen identifikasi kecerdasan logis matematis untuk anak usia 8-10 tahun yang digali dari permainan tradisional yang merupakan aset budaya bangsa Indonesia melalui modifikasi permainan tradisional Sumbar Suru.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah tersebut di atas, dalam penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dikaji, yakni sebagai berikut:

1. Unsur-unsur yang terdapat dalam permainan tradisional Sumbar Suru memiliki kaitan dengan unsur-unsur kecerdasan logis matematis sehingga diperlukan modifikasi yang sedemikian rupa pada permainan ini untuk menemukannya potensi kecerdasan logis matematis anak-anak yang memainkannya.
2. Tes baku yang dapat dipergunakan sebagai instrumen dalam proses identifikasi potensi kecerdasan logis matematis masih langka dan ketersediaannya juga sangat terbatas.
3. Pemanfaatan permainan tradisional Sumbar Suru sebagai alternatif model instrumen untuk melakukan pengamatan dan identifikasi

terhadap potensi kecerdasan logis matematis anak usia 8-10 tahun belum banyak dilakukan.

4. Identifikasi sebagai proses investigasi untuk mendapatkan data tentang karakteristik kecerdasan merupakan tahapan awal dan sangat penting untuk optimalisasi potensi unggul menjadi prestasi unggul di masa depan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk memfokuskan permasalahan yang dikaji dalam penelitian, peneliti membatasi permasalahan pada:

1. Modifikasi permainan tradisional Sumbar Suru akan dibatasi dengan cara memodifikasi permainan tradisional Sumbar Suru asli, yakni dalam hal persiapan permainan dan proses berlangsungnya permainan.
2. Instrumen identifikasi kecerdasan dalam penelitian ini akan dibatasi pada instrumen identifikasi kecerdasan yang secara spesifik digunakan untuk mengidentifikasi kecerdasan logis matematis anak usia 8-10 tahun yang mengikuti pendidikan di SD Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat Surakarta.
3. Kecerdasan logis matematis akan dibatasi pada kecerdasan berhitung secara matematis dan penyelesaian masalah secara ilmiah, penalaran induktif dan deduktif, kecepatan dan kemampuan berfikir abstrak, kemampuan mengenal pola-pola dan hubungan-hubungan, ketepatan dalam pengukuran dan penaksiran, serta kemampuan menuangkan ide atau hasil pemikiran.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan antara unsur-unsur yang terkandung dalam modifikasi permainan tradisional Sumbar Suru dan komponen-komponen kecerdasan logis matematis?
2. Apakah modifikasi permainan tradisional Sumbar Suru dapat digunakan sebagai alternatif model instrumen identifikasi kecerdasan logis matematis anak usia 8-10 tahun di SD Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat Surakarta?

### **E. Tujuan Penelitian**

Bertolak dari rumusan masalah tersebut di atas, tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara unsur-unsur yang terkandung dalam modifikasi permainan tradisional Sumbar Suru dan komponen-komponen kecerdasan logis matematis
2. Untuk mengetahui apakah permainan tradisional Sumbar Suru yang dimodifikasi sedemikian rupa dapat digunakan sebagai alternatif model instrumen identifikasi kecerdasan logis matematis anak usia 8-10 tahun di SD Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat Surakarta.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka mencari model instrumen identifikasi kecerdasan logis matematis yang baku.
2. Memberikan alternatif model instrumen identifikasi kecerdasan logis matematis hasil modifikasi permainan tradisional Sumbar Suru.