
PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL GOTENG (GOBAK SODOR DAN BENTENGAN) UNTUK MEMBANGUN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Wing Prasetya Kurniawan¹, M.Anis Zawawi²

Penjasokesrek Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: wingprasetya@unpkediri.ac.id¹, zawawi@unpkediri.ac.id²

Diterima: 31 Oktober 2017; Lolos: 13 November 2017; Dipublikasikan: 13 November 2017

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan tradisional untuk membangun karakter siswa sekolah dasar yang layak, efektif, dan sesuai. Model permainan ini diharapkan mampu mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor, serta dapat dipergunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan Borg & Gall (2003: 570-572), yang dimodifikasi menjadi 8 langkah pelaksanaan penelitian, langkah-langkah tersebut antara lain: (1) pengumpulan informasi lapangan (2) analisis informasi yang telah dikumpulkan (3) mengembangkan produk awal, (4) Validasi ahli dan revisi (5) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi (6) uji coba lapangan skala besar dan revisi (7) pembuatan produk final (8) uji efektifitas produk. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 20 siswa di SD N Siraman 3. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 22 siswa di SD N Kesamben 5 dan 22 siswa di SD N Babadan 1 Wlingi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman pengamatan (observasi), wawancara, catatan lapangan, skala nilai, lembar penilaian uji efektifitas dan penilaian hasil belajar. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil dari penilaian para ahli materi dapat disimpulkan bahwa model permainan tradisional untuk membangun karakter siswa sekolah dasar yang telah dikembangkan layak, efektif, dan sesuai untuk digunakan.

Kata kunci : Pendidikan jasmani, permainan tradisional, sekolah dasar.

RECOGNITION OF GOTENG TRADITIONAL GAMES (GOBAK SODOR AND BRANCH) FOR BUILDING CHARACTER STUDENTS ELEMENTERY SCHOOL CLASS

Abstract

This study aims to produce a traditional game model as character building a physical education learning of elementary school students which is decent, effective and appropriate. The simple game model is expected to be able to develop affective, cognitive and psychomotor domains, and can be used by teachers in implementing the learning activities especially physical education. This research was carried out by adapting the steps of research development Borg and Gall (2007: 580-581), which is modified into 8 step implementation of research

which includes: (1) the collection of information (2) analysis of the information gathered (3) developing the initial product, (4) validation by experts and revision (5) small-scale field trials and revision (6) large-scale field trials and revisions (7) the manufacture of final products, and (8) test the effectiveness of the product. Small-scale trials were conducted to 20 students in SD Nsiramanan 3. A large trial was conducted to 22 students in SDN Kesamben 5 and 22 students in SDN Babadan 1. The instrument used to collect data were observation guide (observation), interviews, field notes, scale values, assessment sheets of effectiveness test and assessment of learning outcomes. Guttman Scale Data Analysis technique was used to analyze the data. The result of the research is a simple game model consisting models of the game, namely: Goteng (Gobak sodor dan bentengan). Model games are arranged in the form of manuals and DVDs with the title "knowledge as traditional game". Based on the results of expert assessment of materials and trainers it can be concluded that the traditional game model as character building in physical educational learning for the elementary school students is able to develop affective, cognitive and psychomotor domains.

Keywords : *model of the game, traditional game, elementary school students*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran penjasorkes sangat penting diajarkan pada sekolah dasar. Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat. Tujuan penjasorkes di sekolah dasar juga mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa 50% dari jumlah sekolah yang diobservasi tidak melaksanakan pembelajaran permainan tradisional, adapun alasannya terbatasnya media pembelajaran seperti buku panduan permainan, video permainan lainnya, dan pemanfaatan alat-alat olahraga yang kurang maksimal. Dalam hal ini kreativitas dan inovasi guru sangat dibutuhkan, untuk itu penelitian mengenai permainan tradisional akan sangat dibutuhkan, dengan harapan dapat membantu guru penjas dalam melaksanakan pembelajaran penjas khususnya materi permainan tradisional/permainan sederhana. Pembelajaran yang membosankan pada siswa sekolah dasar

akan menyebabkan menurunnya motivasi untuk terlibat dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Haichun, 2013: 144).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) untuk menghasilkan produk pendidikan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2017 di SD Negeri Siraman 3, SD Negeri Kesamben 5, dan SD Negeri Babadan 1 Wlingi Blitar.

Subjek Penelitian

Subjek coba dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Tempat penelitian dibatasi pada sekolah dasar yang berada di Kecamatan Kesamben dan Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar. Uji coba produk skala kecil melibatkan 20 siswa dari Sekolah Dasar Negeri Siraman 3, sedangkan uji coba produk skala besar melibatkan sebanyak 22 siswa dari Sekolah Dasar Negeri Kesamben 5 dan sebanyak 22 siswa dari Sekolah Dasar Negeri Babadan 1 Wlingi.

Prosedur Pengembangan

Pelaksanaan prosedur pengembangan dan penelitian dalam penelitian ini mengadaptasikan langkah-langkah penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Gall, Gall, & Borg. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut (Borg, Borg, & Gall, 2003: 570) yang harus ditempuh sebagai berikut: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data (kajian pustaka, pengamatan lapangan, membuat kerangka kerja penelitian), (2) perencanaan (tujuan penelitian, dana, waktu, prosedur penelitian, berbagai bentuk partisipasi), (3) mengembangkan produk awal (merencanakan *draft* awal produk), (4) ujicoba awal (mencoba *draft* produk kewilayah dan subyek yang terbatas), (5) revisi untuk penyusunan produk utama, (6) uji coba lapangan utama (ujicoba kewilayah dan subyek yang lebih luas), (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) ujicoba produk operasional (uji efektif

produk), (9) revisi produk final (revisi produk yang efektif), dan (10) desiminasi dan implementasi produk hasil pengembangan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari: (1) data masukan dari para ahli materi dan guru pelaku uji coba, dan (2) hasil wawancara dengan guru Penjas Sekolah Dasar. Data kuantitatif diperoleh dari: (1) penilaian ahli materi terhadap penyusunan draf model awal permainan, (2) penilaian ahli materi terhadap keefektifan model permainan dalam skala kecil dan skala besar dan (3) penilaian ahli materi terhadap guru pelaku uji coba, serta (4) uji efektifitas model yang di terapkan dari model permainan yang dibuat.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari: (1) pedoman observasi lapangan, (2) pedoman wawancara, (3) angket skala nilai, (4) tes penilaian hasil belajar, dan (5) kuisisioner untuk siswa.

Teknik pengumpulan data pertama adalah studi pendahuluan dilakukan dengan observasi di lapangan, wawancara serta studi dokumentasi. Studi pendahuluan untuk mengetahui aspek permasalahan dan kebutuhan yang ada di lapangan. Selanjutnya dari permasalahan dapat diidentifikasi dan ditelusuri akan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar.

Teknik pengumpulan data kedua menggunakan angket skala nilai. Skala nilai ini digunakan untuk menilai kelayakan model permainan. Skala nilai adalah sebuah instrumen yang mewajibkan pengamat untuk menetapkan subjek pada kategori dengan memberikan penilaian pada kategori-kategori tersebut. Skala nilai yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan skala guttman. Sugiyono (2015: 169) menyatakan skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” dan lain-lain. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikhotomi (dua alternatif). Mustafa (2009: 74) menyatakan pada

skala dikotomi, alternatif jawaban yang disediakan pada dasarnya menggunakan logika “benar (*true*)” dan “salah (*false*)” atau “ya (*yes*)” dan “tidak (*no*)”. Penelitian menggunakan skala guttman. Cara penggunaan skala nilai yaitu, bilamana muncul gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data, para pakar dan guru memberikan tanda cek (✓) pada kolom kategori yang “Ya”. Apabila gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data dinyatakan sesuai maka nilainya satu (1), apabila dinyatakan “Tidak” maka nilainya nol (0).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: (1) hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli materi terhadap draf model permainan sebelum uji coba, (2) data penilaian hasil observasi para observer terhadap model permainan, (3) data hasil observasi observer terhadap keefektifan model permainan tradisional, dan (4) data hasil penilaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Model yang disusun dianggap layak untuk diujicobakan dengan skala kecil maupun besar apabila secara kuantitatif dihitung skor mencapai standar minimal kelayakan. Norma kategorisasi yang akan digunakan sesuai ketentuan Azwar (2004: 109) sebagai berikut.

Tabel 4.1. Kategorisasi

Formula	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Kurang/Kurang Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	Cukup/Cukup Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	Baik/Efektif

Dalam penelitian ini norma kategorisasi rendah diasumsikan sebagai kurang/kurang efektif, cukup/cukup efektif, dan baik/efektif. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan direduksi, disajikan untuk diberi makna,

dan terakhir disimpulkan untuk memperjelas masalah yang ada. Hal tersebut dilakukan untuk memperkuat latar belakang masalah penelitian. Pada proses pengembangan produk, data berupa saran perbaikan dari pendapat *observer* direduksi, disajikan, kemudian dianalisis untuk diambil kesimpulan sebagai bahan revisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses revisi model permainan tradisional untuk membangun karakter siswa sekolah dasar kelas atas telah mengalami 4 kali revisi, yaitu: (1) sebelum validasi, (2) sebelum uji coba produk dengan skala kecil, (3) setelah uji coba skala kecil, dan (4) setelah uji coba dengan skala besar. Tahap revisi keempat merupakan hasil produk akhir model permainan tradisional untuk membangun karakter siswa sekolah dasar kelas atas yang disusun dalam buku pedoman “mengenal permainan tradisional” terdiri atas tiga permainan. Alokasi waktu pelaksanaan model permainan tradisional adalah 10 menit pemanasan, 60 menit inti, dan 10 menit pendinginan. Ketiga model permainan disusun berdasarkan standart kompetensi dan kompetensi dasar sekolah dasar sebagai berikut:

1. Data analisis kebutuhan

Pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar merupakan salah satu materi permainan sederhana dalam mata pelajaran penjasorkes yang diselenggarakan pada kelas atas yaitu kelas 4, 5, dan 6. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terungkap ada lima permasalahan mengenai pembelajaran tradisional di sekolah dasar kelas atas sebagai berikut:

Pertama, dari delapan sekolah yang telah diobservasi terdapat tiga sekolah tidak melaksanakan permainan tradisional. Dari ke-tiga sekolah yang melakukan pembelajaran permainan tradisional yang dilaksanakan dengan sarana yang sederhana, seperti permainan kasti yang dilakukan terus menerus dalam menerapkan pembelajaran permainan tradisional. Kasti dianggap permainan yang mudah diajarkan ke siswa karena tanpa diterangkan anak-anak sudah sering melakukannya di rumah, namun

dalam pengamatan peneliti alat yang digunakan dalam permainan terlalu berbahaya dan dapat mengganggu tumbuh kembangnya anak, seperti tongkat pemukul yang digunakan terlalu berat dan bola yang digunakan terlalu keras bahkan sakit jika dilemparkan ke badan anak. Maka perlu adanya modifikasi peralatan ataupun peraturan permainannya.

Kedua, kreatifitas dan inovasi guru dalam memberikan pemanasan masih sederhana, seperti *stretching* dan lari keliling lapangan, sehingga anak-anak merasa jenuh dan bosan dalam melakukan pemanasan. Menurut guru penjas dalam observasi pemanasan seperti ini merupakan pemanasan yang cocok sebelum melakukan pembelajaran olahraga, padahal karakteristik anak-anak kelas IV, V, dan VI akan cepat jenuh jika melakukan sesuatu yang sama terus menerus. Jadi perlu adanya kreatifitas guru untuk memberikan pemanasan sebelum memulai pembelajaran.

Ketiga, belum/tidak adanya seperti (buku panduan permainan, media pembelajaran permainan tradisional, video pembelajaran, dan peralatan) yang menyebabkan permainan tersebut tidak dijalankan guru. Guru penjasorkes kurang percaya diri dan takut salah dalam memberikan modifikasi permainan tradisional.

Keempat, dari pengamatan yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran penjas terdapat beberapa karakter yang masih dan perlu dibangun antara lain; kerjasama, kejujuran, percaya diri, dan peduli sesama. Dalam pembelajaran penjas masih sering muncul sikap-sikap seperti; egois, minder/kurang percaya diri, berkata tidak jujur dan mementingkan diri sendiri dari pada kepentingan bersama dalam melaksanakan permainan. Sifat-sifat seperti di atas perlu dikurangi, ini bisa menanamkan karakter yang tidak baik pada anak didik untuk kedepannya, untuk itu penanaman karakter yang baik sangat dibutuhkan untuk siswa. Melalui permainan tradisional diharapkan karakter yang baik dapat dikembangkan seperti; kerjasama, kejujuran, percayadiri, dan peduli sesama.

Kelima, kurang maksimalnya pemanfaatan alat-alat olahraga yang ada di sekolah. Dari delapan sekolah yang diobservasi terdapat lima sekolah yang mendapat bantuan alat-alat olahraga dari pemerintah (POA), tetapi sangat disayangkan alat-alat olahraga tersebut hanya menjadi pajangan di tempat penyimpanan olahraga, hanya bola sepak dan bola voli yang sering dipakai dikarenakan guru penjas masih bingung menggunakan alat-alat tersebut hanya alat-alat yang *familiar* yang sering digunakan.

2. Nama permainan tradisional

a. Gobak Sodor dan Bentengan (GOTENG)

- 1) Tujuan Permainan :

 - a) Mengenalkan permainan gobak sodor dan bentengan.
 - b) Meningkatkan komunikasi, kerjasama, kejujuran, percaya diri dan peduli sesama.
 - c) Mengetahui kemampuan anak dalam gerak dasar lari.

- 2) Jumlah pemain : menyesuaikan dalam satu kelas.
- 3) Waktu permainan : menyesuaikan dalam satu kelas.
- 4) Alat : bendera, *cone* besar, *cone* kecil, petak/papan segiempat *stopwatch*, *cone*.
- 5) Jalannya permainan :

 - a) Sebelum permainan dimulai diadakan undian untuk menentukan tim mana yang memancing musuh untuk keluar.
 - b) Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau yang dikejar dan juga berfungsi sebagai pengejar.
 - c) Masing-masing kelompok terdapat pos besar yang terdapat bendera sebagai pusat atau kerajaan kelompok dan pos kecil untuk tawanan musuh.
 - d) Setiap kelompok berusaha merebut bendera musuh untuk dapat memenangkan permainan ini.
 - e) Dalam permainan ini, pos berfungsi sebagai pengisi kekuatan pemainnya. Orang yang berada di luar pos,

kekuatannya akan berkurang sehingga dapat ditangkap oleh musuh yang baru keluar dari pos.

- f) Pemain yang ditangkap oleh musuh yang kekuatannya lebih kuat, maka pemain tersebut akan menjadi tawanan.
- g) Terdapat dua garis di tengah-tengah lapangan untuk penghalang masing-masing kelompok. Dalam setiap kelompok terdapat 2-4 orang sebagai penghalang utama pemain musuh memasuki wilayah sendiri. Setiap penghalang diberi tanda untuk membedakan dari pemain lainnya. Dalam waktu 5 menit penghalang harus diganti dan pemain yang lainnya.
- h) Pemain yang terkena/tertangkap penghalang, maka pemain tersebut menjadi tawanan musuh.
- i) Pemain tidak boleh keluar dari arena yang ditentukan begitu juga penghalang, jika keluar maka pemain tersebut menjadi tawanan biasa musuh.
- j) Terdapat lingkaran *free* (area bebas/tidak boleh menangkap lawan di darah tersebut).
- k) Dalam lingkaran *free* tidak boleh melebihi 4 (empat) pemain, jika melebihi yang terakhir bisa ditangkap.
- l) Jika dalam waktu 2x20 menit salah satu bendera belum dapat direbut, kelompok yang memiliki pita musuh paling banyak yang dinyatakan menang.

Hasil penilaian karakter siswa dalam permainan gobak sodor dan bentengan

No	Jenis Permainan	Nilai Karakter	Indikator	Niliai						
				A1	A2	G1	G2	G3	G4	G5
1	Goteng	Kerjasama	1. Mengatasi masalah bersama	S M	S M	S M	S M	M	S M	S M
			2. Bersama-sama melakukan untuk mencapai	S M						

No	Jenis Permainan	Nilai Karakter	Indikator	Niliai									
			tujuan										
		Kejujuran	3. Tidak egois/individual	M	S M	S M	M	M	M	M	M	M	M
			4. Terbiasa berkata jujur	M	S M	S M	S M	M	M	M	M	M	M
			5. Mau mengakui kesalahan	M	S M	S M	S M	M	M	M	M	M	M
			6. Menghargai keunggulan orang lain	M	M	S M	S M	M	S M	S M	S M	S M	S M
		Percaya Diri	7. Yakin pada kemampuan diri sendiri	S M									
			8. Yakin untuk menggunakan kemampuan persepsi	S M	S M	S M	M	M	M	M	M	M	M
		Peduli Sesama	9. Saling membantu antar sesama	S M									
			10. Menghargai kemampuan teman	M	S M	S M	S M	M	S M	S M	S M	S M	S M

Keterangan:

TM : Tidak memenuhi

SM : Sangat Memenuhi

M : Memenuhi

Hasil penilaian karakter pada ahli materi dan guru penjas pada uji coba skala besar terhadap pengembangan model permainan tradisional mendapat total nilai TM : 0, M : 23, SM : 47 poin dengan presentase TM : **0%**, M : **35,2%**, dan SM : **64,8%**. Jadi dapat di simpulkan bahwa model permainan tradisional dapat membangun karakter (kerjasama, kejujuran, percayadiri, dan peduli sesama) dengan hasil sebagian besar sangat baik/memenuhi kriteria yang diinginkan.

Penilaian Observasi Keefektifan Pengembangan Model Permainan Goteng untuk Membangun Karakter (kerjasama, kejujuran, percayadiri, dan peduli sesama)

Tabel 4.2. Tabel Penilaian Observasi

Formula	Batasan	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 8$	Kurang Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$8 \leq X < 16$	Cukup Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$16 \leq X$	Efektif

Keterangan:

X=jumlahskor subjek

$$\mu = \text{mean ideal} = 24 \times \left(\frac{1+0}{2}\right) = 12$$

$$\sigma = \text{standar deviasi ideal} = 1/6 [(24 \times 1) - (24 \times 0)] = 4$$

Mengacu pada kategorisasi tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar pada draf awal permainan goteng dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi/Pakar Permainan Goteng

Interval	Kategori	Nama Permainan	
		Goteng	
		A1	A2
		F	F
$X < 8$	Kurang	-	-
$8 \leq X < 16$	Cukup	-	-
$16 \leq X$	Baik	23	23
	Jumlah	23	23
	Rata-rata	23	

Berdasarkan tabel 4.3 distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan *goteng* yaitu ahli satu (ahli permainan) sebesar 23 terletak pada interval $16 \leq X$. Total nilai ahli dua (ahli pendidikan jasmani) sebesar 23 terletak pada interval $16 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 8. Maka, penilaian ahli materi terhadap aktivitas permainan *goteng* dikategorikan baik (layak/valid).

Hasil pretest dan posttest permainan goteng

Ranah Nilai Penjas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>	Kategori
Rata-rata Afektif	52,17	68,08	0,34	Sedang
Rata-rata Kognitif	48	68,97	0,44	Sedang
Rata-rata Psikomotor	58,23	74,26	0,40	Sedang

Berdasarkan hasil tabel di atas diketahui rerata nilai afektif untuk nilai *pretest* sebesar 52,17 dan nilai *posttest* sebesar 68,08 dengan nilai *Gain* sebesar 0,34 dengan kategori sedang. Rerata nilai kognitif untuk nilai *pretest* sebesar 48 dan nilai *posttest* sebesar 68,97 dengan nilai *Gain* sebesar 0,44 dengan kategori sedang. Rerata nilai psikomotor untuk nilai *pretest* sebesar 58,23 dan nilai *posttest* sebesar 74,26 dengan nilai *Gain* sebesar 0,40 dengan kategori sedang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan dari pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak sekolah dasar kelas atas sebagai berikut.

1. Pengembangan model permainan tradisional sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak sekolah dasar kelas atas sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) dan Kurikulum 2013. Pengembangan model permainan tradisional dilaksanakan pada proses pembelajaran sebagai materi pembelajaran permainan sederhana. Kesesuaian pengembangan model permainan ditandai dengan tujuan permainan tradisional sesuai dengan muatan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) dan Kurikulum 2013 mata pelajaran penjasorkes kelas 4, 5, dan 6.
2. Pengembangan model permainan tradisional sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak sekolah dasar kelas atas sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak. Pengembangan model permainan tradisional dilaksanakan menggunakan konsep

bermain dengan kompetisi dalam satu kelas. Hal ini sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar kelas atas yang berada pada tahapan bermain (*play stage*). Anak usia sekolah dasar kelas atas aktif dalam bermain, menyukai tantangan terhadap permainan baru, anak bekerjasama, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan anak lain, serta taat pada peraturan permainan yang berlaku.

3. Pengembangan model permainan tradisional sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak sekolah dasar kelas atas sesuai dengan tujuan untuk membangun karakter (kerjasama, kejujuran, percayadiri, dan peduli sesama).
4. Peralatan yang digunakan dalam pengembangan model permainan tradisional sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar. Peralatan yang dipakai adalah memanfaatkan peralatan POA yang hampir setiap sekolah ada, selain memanfaatkan peralatan, ada pula hasil modifikasi dari peralatan yang sudah ada di sekolah. Peralatan yang dipakai antara lain bola plastik kecil, kardus/busa, dan lapangan.
5. Pengembangan model permainan tradisional sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak sekolah dasar kelas atas menyenangkan bagi anak yang melakukan. Model permainan tradisional yang dikembangkan menggunakan konsep bermain. Tujuan bermain dalam pengembangan model ini adalah anak dapat melakukan permainan dengan rasa senang dan gembira. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner untuk siswa pada seluruh uji coba produk terhadap pengembangan model permainan tradisional yang memberi respon yang positif dan rekaman video pelaksanaan uji coba produk.
6. Pengembangan model permainan tradisional sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak sekolah dasar kelas atas aman bagi keselamatan anak. Setiap model permainan tradisional yang dikembangkan memiliki aturan keselamatan. Aturan keselamatan

meminimalisir terjadinya kecelakaan pada pelaksanaan permainan sehingga guru dapat fokus memberi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. 2014. *Penyusunan skala psikologi (Ed 2)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dwiyoga, W. G. 2004. *Konsep penelitian dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Gall, M. D., Gall, J.P., & Borg, W.R. 2003. *Educational research an introduction (7thed)*. Los Angeles: Pearson Education. Inc.
- Hanief, Y. N. dan Sugito. 2015. Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF* 1(1); 60-73.
- Mustafa, Z. 2009. *Mengurai variabel hingga instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian & pengembangan: research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Sun, Haichun 2013. Impact of exergames on physical activity and motivation in elementary school student. *Journal of Sport and Health Science* 2 (2013), 138-145.