



## **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR**

*Dwi Agus Mawarti, Yudesta Erfayliana, Baharudin*

*Program Studi Pendidikan Jasmani*

[dwiagusma30@gmail.com](mailto:dwiagusma30@gmail.com), [Yudesta\\_89@yahoo.com](mailto:Yudesta_89@yahoo.com), [Baharudin@radenintan.ac.id](mailto:Baharudin@radenintan.ac.id)

**Abstract:** *The research was conducted with the aim of developing teaching materials in the form of traditional gobak sodor game models that were packaged in a teacher's guide book on the traditional theme of the love theme of animals and plants around for the third grade elementary school. This research is a research and development research that has five stages, namely analysis, product design, product development, implementation and evaluation. Data collection techniques use questionnaires, interviews, observations, and documentation. The collected data is then analyzed qualitatively and quantitatively by using the product feasibility analysis and test results. The results of the studies that have been developed obtain the average feasibility test scores by 4.4 material experts, the average score by game experts 4.05, trial results on a small scale obtained an average score for Godornah games 4.21 aspects of agility, 3.9 aspects of focus, 4.5 aspects of cooperation. Godorling 3.5 aspects of agility, 3.8 aspects of focus, 4.4 aspects of cooperation. Godorboy 4.21 aspects of agility, 4 aspects of focus, 4.28 aspects of cooperation. Trials of results on a large scale obtained an average score for the 4.29 dexterity aspect of Godornah game, 4.2 aspects of focus, 4.5 aspects of cooperation. Godorling 4.3 aspects of agility, 4.14 aspects of focus, 4.6 aspects of cooperation. Godorboy 4.18 aspects of agility, 4.21 aspects of focus, 4.4 aspects of cooperation. This shows that this guidebook is feasible to use and test results successfully.*

**Abstrak:** Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa model permainan tradisional gobak sodor yang dikemas dalam buku panduan untuk guru pada materi permainan tradisional tema sayang hewan dan tumbuhan disekitar untuk kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis, desain produk, pengembangan produk, pelaksanaan dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul selanjutnya di analisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan teknik uji analisis kelayakan produk dan uji hasil. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh skor uji kelayakan dengan rata-rata oleh ahli materi 4,4, skor rata-rata oleh ahli permainan 4,05, uji coba hasil pada skala kecil diperoleh skor rata-rata untuk permainan Godornah 4,21 aspek ketangkasan, 3,9

aspek fokus, 4,5 aspek kerjasama. Godorling 3,5 aspek ketangkasan, 3,8 aspek fokus, 4,4 aspek kerjasama. Godorboy 4,21 aspek ketangkasan, 4 aspek fokus, 4,28 aspek kerjasama. Uji coba hasil pada skala besar diperoleh skor rata-rata untuk permainan Godornah 4,29 aspek ketangkasan, 4,2 aspek fokus, 4,5 aspek kerjasama. Godorling 4,3 aspek ketangkasan, 4,14 aspek fokus, 4,6 aspek kerjasama. Godorboy 4,18 aspek ketangkasan, 4,21 aspek fokus, 4,4 aspek kerjasama. Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan ini layak digunakan dan uji hasil berhasil.

**Kata Kunci:** *Permainan Tradisional, Gobak Sodor, Penjaskes.*

## **Pendahuluan**

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah aktifitas jasmani yang direncanakan untuk meningkatkan kualitas fisik dan menumbuhkan pola hidup sehat bagi anak yang dapat dilakukan sejak usia dini (Paturusi, 2012:29). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah selain untuk menjaga kestabilan kesegaran jasmani siswa juga berperan sebagai media penanaman nilai-nilai olahraga yang terkandung didalamnya seperti kesopanan, kedisiplinan, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, pantang menyerah, dan pola hidup sehat (Bramasta, 2016:221).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan anak dan perkembangan fisik, keterampilan, motorik (halus dan kasar), keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral (Rosdiani, 2015:1). Permainan atau bermain merupakan salah satu cara seseorang untuk bergerak atau beraktivitas dalam sehari-hari (Husdarta, 2011:3). Pembelajaran penjaskes terdapat suatu pembelajaran yaitu permainan tradisional. Di era yang modern sekarang ini, banyak anak lebih menyukai teknologi alat-alat canggih dibandingkan dengan permainan tradisional, ini akan berdampak pada interaksi sosial dan karakter pada anak sehingga membuat permainan tradisional sudah sangat sedikit peminatnya.

Ditinggalkannya permainan tradi-sional mempunyai banyak faktor di-antaranya maraknya jenis-jenis per- mainan (game) digital seperti game online, aplikasi handphone, PS (Play Station), regenerasi permaianan tradi-sional terabaikan, taman bermain yang sudah sempit (pembangunan) khususnya di daerah perkotaan, anggapan mas-yarakat permainan tradisional yang kuno dan perasaan gengsi (Asriansyah, 2018: 83).

Beberapa tahun terakhir secara signifikan di negara-negara telah tumbuh kesadaran terhadap budaya salah satunya adalah di Negara Denmark (Nordic), Dalam dunia

pendidikan maupun dalam kebijakan budaya, kesehatan dan integrasi, bermain dan permainan telah menjadi perhatian dunia. *“Also inside the Nordic countries themselves, a growing awareness for the significance of play culture has developed during the last years. In the world of education as well as in the policies of culture, health and integration, play and game has become a plus-word”* (Eichberg, 2005: 3).

Permainan tradisional dalam pembelajaran penjasokes dapat membantu anak dalam bersosialisasi, seperti halnya menurut Kovacevic dikutip dalam jurnalnya menerangkan bahwa dengan bermain anak saling bersosialisasi dengan temannya, selain itu bermain sangat diperlukan untuk perkembangan dan cara berfikir positif anak. *“Through play children learn the fastest and acquire rules easier. The problem which arises with some children at the beginning of schooling is poor socialisation which results in difficulties in child’s learning and behaviour. Play helps to develop the ability of communication, instigates faster socialisation of a child and helps with establishing better relations with others. Play is an indispensable part of growing up. With it we can influence the positive growth and development of an independent child who cooperates with his/her peers”* (Kovacevic 2014: 96-97).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas III SD Negeri 1 Campang Raya, terdapat beberapa permasalahan yaitu kurang minat anak terhadap permainan tradisional yang dinilai ketinggalan zaman, begitu-begitu saja dan membuat anak tidak tertarik. Hal tersebut terjadi akibat kurang kreatifnya guru dalam merancang permainan atau melakukan modifikasi permainan tradisional menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan aman yang tidak menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan guru juga jarang memberikan permainan tradisional saat aktivitas pembelajaran, padahal dengan permainan tradisional salah satu cara membangun karakter siswa. Guru di sini bertindak sebagai sumber belajar atau fasilitator dan siswa sebagai pembelajar atau orang yang belajar.

Pengembangan model permainan tradisional gobak sodor yang dikemas dalam bentuk buku panduan untuk guru, bertujuan untuk meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional. Khususnya permainan tradisional gobak sodor. Selain itu pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan kefokusannya, ketangkasan dan kerjasama peserta didik. buku panduan, modul, LKS merupakan bagian dari rencana perangkat pembelajaran (RPP) dan merupakan alat yang digunakan guru dalam mengajar (Majid: 2015: 372).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD Negeri 1 Campag Raya”.

### **Kajian Pustaka**

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, perseptual, kognitif, dan emosional.

Pendidikan jasmani memiliki beberapa tujuan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap social dan toleransi dalam konteks kemajemukan biaya, etnis, dan agama;
2. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokrasi melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga;
3. Mengembangkan keterampilan-keterampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga aktivitas air dan aktivitas luar sekolah/alam bebas;
4. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri untuk mengembangkan, keselamatan diri (bela diri) dan memelihara kebugaran jasmani melalui aktivitas jasmani dan olahraga.
5. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga sebagai informasi untuk pola hidup sehat,
6. Serta mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Bahan ajar adalah isi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar proses belajar mengajar, melalui bahan pelajaran ini siswa diantarkan kepada tujuan pengajaran. Menurut Suharsimi Arikunto bahan ajar merupakan unsur inti yang ada dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan ajar pelajaran yang diupayakan untuk dapat dikuasai oleh anak didik. Sedangkan menurut Andi Prastowo bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Bahan ajar bisa berupa buku cetak, modul, LKS, buku panduan, audio visual seperti film dan video, audio seperti kaset dan radio, visual seperti foto dan gambar dan multimedia. Bahan ajar yang sudah ada dapat digunakan sebagai solusi bagi guru yang belum mampu menghadirkan atau menghasilkan media belajar secara mandiri. Selain itu bahan ajar memiliki fungsi sebagai pedoman untuk guru dan peserta didik dalam proses

belajar mengajar, alat evaluasi pencapaian dan penguasaan hasil pembelajaran. Bahan ajar yang layak digunakan merupakan bahan ajar yang sudah di uji secara akademis dan uji empirik (praktek).

Permainan tradisional adalah kegiatan yang bermacam-macam, karena di setiap tempat memiliki beragam jenis permainan tradisional. Hal tersebut bergantung pada adat atau kebiasaan di daerah tersebut yang turun-temurun bisa mempengaruhi bentuk dan nama permainan tradisional tersebut. Suatu permainan tradisional khususnya di suatu wilayah tertentu sangatlah dipengaruhi oleh budaya dan ciri khas daerah tersebut. Permainan tradisional ini sendiri sangat menyenangkan ketika dilakukan baik secara individu maupun secara bersama (kelompok). Beberapa macam permainan tradisional adalah seperti engklek, lompat tali, kelereng, patil lele, bentengan, boy-boyan, ular-ularan, enggrang dan masih banyak lagi. Dalam permainan tradisional motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan pada siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Gobak sodor adalah suatu permainan rakyat/permainan tradisional yang memiliki berbagai macam nama di berbagai daerah. Permainan gobak sodor memiliki nama yang berbeda seperti di Jakarta permainan ini dinamakan galasin. Di Jawa Tengah permainan ini dikenal dengan nama gobak sodor, Sulawesi Tengah nokaluri dan Sulawesi Selatan massalo/assalo.

Model merupakan gambaran tentang suatu, yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan dan dapat menjelaskan pula hubungan-hubungan yang penting. Dalam buku Dini Rosdiani, William A. Schrode mengemukakan pengertian model yaitu *Model is a representation of reality intended to explain the behavior of some aspects of it*. Artinya model adalah suatu gambaran dari pada kenyataan yang dimaksudkan untuk menerangkan perilaku dari pada apa yang digambarkan tersebut. Maka model adalah suatu pola atau gambar yang digunakan untuk menunjukkan atau menjelaskan suatu objek tertentu agar dapat difahami.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Model pembelajaran terbagi menjadi 3 macam, yaitu model pembelajaran secara tatap muka (bertemu langsung), pembelajaran secara online (pemberian tugas via online atau media masa), pembelajaran secara offline (pembelajaran

secara tatap muka namun menggunakan sebuah media). Pentingnya penggunaan model yaitu sebagai:

1. Dengan adanya model maka hubungan fungsional (beberapa fungsi) diantara berbagai komponen, unsur atau elemen tertentu dapat diperjelas.
2. Dengan adanya model maka prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
3. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
4. Dengan adanya model mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan terasa adanya ketidak efektifkan atau ketidak produktifitas
5. Dengan adanya model maka dapat diidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat adanya ketidak sesuaian dari apa yang telah dirumuskan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Campang Raya pada tanggal 3 sampai dengan tanggal 22 September 2018. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Reseach & Deve-lopment* (R&D) dengan produk penelitian yaitu model permainan tradisional gobak sodor pada kelas III SD. Subjek penelitian ini terdiri atas validator sebanyak 4 orang (ahli materi, dan ahli permainan), guru sejumlah 2 orang dan siswa kelas III SD sebanyak 64 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan doku-mentasi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan dengan lima tahapan yaitu analisis, desain produk, pengem-bangan produk, pelak-sanaan dan evaluasi (Branch, 2009: 3). Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer Science & Business Media, LLC, 2009), h.3. Dalam pengembangan produk dilakukan validasi produk yang dihasilkan. Validasi dilaksanakan dengan memberikan angket kepada para ahli yang hasil penilaian ahli digunakan sebagai acuan dalam menyusun buku panduan yang berisi tentang pengem-bangan model permainan gobak sodor tersebut lalu diujicobakan. Uji coba Model permainan gobak sodor terdiri atas ujicoba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang.

Siswa kemudian mengisi angket untuk selanjutnya dianalisis hasilnya. Sementara itu, pada uji coba skala besar peneliti melakukan uji coba dengan jumlah peserta didik sebanyak 4 orang. Setelah itu peserta didik mengisi angket. Data angket kemudian dianalisis. Apakah data yang diperoleh dari uji coba skala besar lebih baik dibandingkan uji coba skala besar. Guru memberikan komentar dan saran melalui pengisian angket sehingga pengembangan buku panduan untuk guru dapat sesuai dengan pandangan para ahli dan sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

## HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Campang Raya, diperoleh fakta bahwa belum ada buku panduan permainan tradisional gobak sodor yang digunakan oleh guru penjaskes pada kelas III. Penyusunan buku panduan permainan tradisional pada materi permainan tradisional tema sayangi hewan dan tumbuhan disekitar untuk kelas III diawali dengan menganalisis kurikulum yang digunakan, buku cetak atau buku paket, silabus dan RPP. Komponen didalam buku disesuaikan dengan KI dan KD yang ada (gerak lokomotor, non-lokomotor dan geak manipulative).

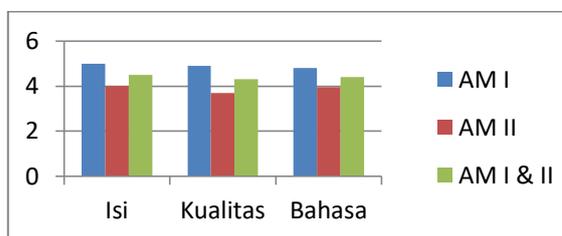
Validasi para ahli diperoleh dari hasil ahli materi. Desain dan isi buku yang telah divalidasi oleh para ahli diketahui kekurangan yang selanjutnya diminimalisasai dengan adanya revisi produk. Adapun hasil angket penilaian para ahli dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk Ahli Materi**

| No                      | Aspek    | Rerata Skor |       | Rerata |
|-------------------------|----------|-------------|-------|--------|
|                         |          | AM I        | AM II |        |
| 1.                      | Isi      | 5           | 4     | 4,5    |
| 2.                      | Kualitas | 4,9         | 3,7   | 4,3    |
| 3.                      | Bahasa   | 4,8         | 3,95  | 4,4    |
| Total Rerata Seluruhnya |          |             |       | 4,4    |

Dari data penilaian diatas dapat diketahui bahwa ahli materi I dan II memberikan penilaian pada aspek isi dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor sebesar 4,5, aspek kualitas dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor sebesar 4,3 , aspek teknis dalam

kriteria “sangat baik” dengan rerata skor sebesar 4,4. Hasil penilaian produk oleh ahli materi I dan II dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.

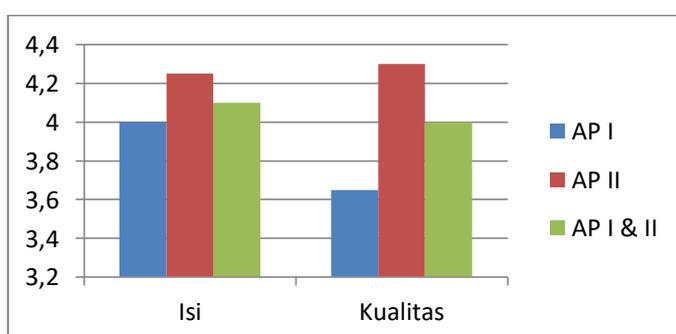


**Gambar 1 Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi**

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk Ahli Permainan**

| No                      | Aspek    | Rerata Skor |       | Rerata Skor |
|-------------------------|----------|-------------|-------|-------------|
|                         |          | AP I        | AP II |             |
| 1.                      | Isi      | 4           | 4,25  | 4,1         |
| 2.                      | Kualitas | 3,65        | 4,3   | 4           |
| Total Rerata Seluruhnya |          |             |       | 4,05        |

Dari data penilaian di atas dapat diketahui bahwa ahli permainan I dan II memberikan penilaian pada aspek isi dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor sebesar 4,5, aspek kualitas dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor sebesar 4,3. Hasil penilaian produk oleh ahli permainan I dan II dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



**Gambar 2 Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Permainan**

### a. Skala Kecil

Tabel 3 Uji Coba Peserta Didik Skala Kecil

| No | Permainan | Skor Yang Diperoleh |                   |        |                   |           |                   |
|----|-----------|---------------------|-------------------|--------|-------------------|-----------|-------------------|
|    |           | Ketangkasan         |                   | Fokus  |                   | Kerjasama |                   |
|    |           | Jumlah              | Rata <sup>2</sup> | Jumlah | Rata <sup>2</sup> | Jumlah    | Rata <sup>2</sup> |
| 1. | Godornah  | 135                 | 4,21              | 127    | 3,9               | 146       | 4,5               |
| 2. | Godorling | 114                 | 3,5               | 124    | 3,8               | 143       | 4,4               |
| 3. | Godorboy  | 135                 | 4,21              | 128    | 4                 | 137       | 4,28              |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa permainan godornah mendapatkan jumlah skor sebesar 135 dengan skor rata-rata 4,21 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 127 dengan skor rata-rata 3,9, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 146 dengan skor rata-rata 4,5. Untuk permainan godorling mendapatkan jumlah skor sebesar 114 dengan skor rata-rata 3,5 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 124 dengan skor rata-rata 3,8, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 143 dengan skor rata-rata 4,4. Untuk permainan godorboy mendapatkan jumlah skor sebesar 135 dengan skor rata-rata 4,21 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 128 dengan skor rata-rata 4, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 137 dengan skor rata-rata 4,28.

### b. Skala Besar

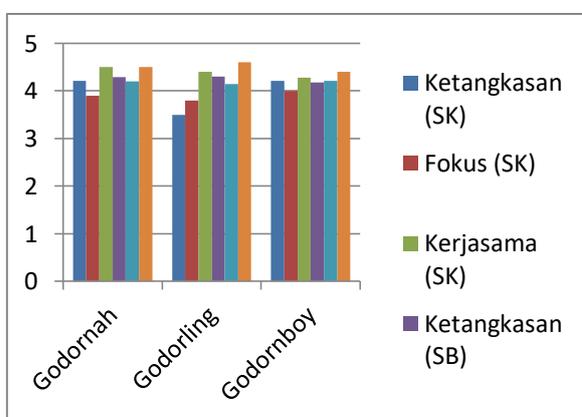
Tabel 4 Uji Coba Peserta Didik Skala Besar

| No | Permainan | Skor Yang Diperoleh |                   |        |                   |           |                   |
|----|-----------|---------------------|-------------------|--------|-------------------|-----------|-------------------|
|    |           | Ketangkasan         |                   | Fokus  |                   | Kerjasama |                   |
|    |           | Jumlah              | Rata <sup>2</sup> | Jumlah | Rata <sup>2</sup> | Jumlah    | Rata <sup>2</sup> |
| 1. | Godornah  | 275                 | 4,29              | 269    | 4,2               | 292       | 4,5               |
| 2. | Godorling | 281                 | 4,3               | 265    | 4,14              | 293       | 4,6               |
| 3. | Godorboy  | 268                 | 4,18              | 270    | 4,21              | 284       | 4,4               |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa permainan godornah mendapatkan jumlah skor sebesar 275 dengan skor rata-rata 4,29 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 269 dengan skor rata-rata 4,2, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 292 dengan skor rata-rata 4,5. Untuk permainan

godorling mendapatkan jumlah skor sebesar 281 dengan skor rata-rata 4,3 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 265 dengan skor rata-rata 4,14, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 293 dengan skor rata-rata 4,6. Untuk permainan godorboy mendapatkan jumlah skor sebesar 268 dengan skor rata-rata 4,18 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 270 dengan skor rata-rata 4,21, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 284 dengan skor rata-rata 4,4.

Hasil uji coba pengaruh pada skala kecil dan skala besar dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



**Gambar 3 Diagram Batang Hasil Uji Coba Pengaruh Pada Skala Kecil dan Skala Besar**

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pendahuluan dapat diketahui bahwa belum ada pengembangan tentang buku panduan permainan gobak sodor dengan panahan, *bowling* dan panahan. Selain itu perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat permainan tradisional tersisihkan oleh permainan yang ada *digedget*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penjaskes di SD N 1 Campang Raya, peneliti mendapatkan informasi bahwa sebagian siswa/I kurang tertarik dengan materi permainan tradisional. Sehingga ada pengembangan ini peneliti mengembangkan model permainan gobak sodor ini dikemas dalam buku panduan untuk guru. Model permainan yang dikembangkan adalah (1) gobak sodor panahan, pada permainan ini mengkombinasikan permainan gobak sodor dengan panahan, (2) gobak sodor *bowling*, pada permainan ini mengkom binasikan permainan gobak sodor dengan bola *bowling*, (3)

gobak sodor boy-boyan, pada permainan ini mengkombinasikan permainan gobak sodor dengan boy-boyan

Setelah buku panduan selesai dibuat, buku tersebut divalidasi oleh 4 Ahli. 2 ahli materi dan 2 ahli permainan. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 1. Hasil penilaian ahli permainan dapat dilihat pada tabel 2 dan hasil uji coba skala besar dan kecil pada tabel 3 dan tabel 4. Uji coba pada skala kecil diterapkan pada 32 siswa dan uji coba skala besar diterapkan pada 64 siswa. Uji coba hasil pada skala kecil diperoleh skor rata-rata untuk permainan Godornah 4,21 aspek ketangkasan, 3,9 aspek fokus, 4,5 aspek kerjasama. Godorling 3,5 aspek ketangkasan, 3,8 aspek fokus, 4,4 aspek kerja-sama. Godorboy 4,21 aspek ketangkasan, 4 aspek fokus, 4,28 aspek kerjasama. Uji coba hasil pada skala besar diperoleh skor rata-rata untuk permainan Godornah 4,29 aspek ketangkasan, 4,2 aspek fokus, 4,5 aspek kerjasama. Godorling 4,3 aspek ketangkasan, 4,14 aspek fokus, 4,6 aspek kerjasama. Godorboy 4,18 aspek ketangkasan, 4,21 aspek fokus, 4,4 aspek kerja-sama. Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan ini layak digunakan dan uji ha-sil berhasil.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka simpulan pnelitian ini adalah (1) belum adanya buku panduan model permainan tradisional gobak sodor untuk kelas III. (2) Pengembangan dimulai dengan validasi para ahli pada buku panduan yang dibuat. Validasi pada buku panduan yang dibuat mendapat penilaian yang baik dengan rata-rata skor 4,4 oleh ahli materi, rata-rata skor 4,05 penilaian oleh ahli permainan, rata-rata skor 4,5 penilaian oleh guru sehingga dapat diujicobakan setelah direvisi. (3) uji coba pada skala kecil ataupun besar mendapat respon baim dari siswa/I dengan penilaian cukup baik, skor rata-rata untuk uji coba skala kecil adalah 4,2 dan 4,6 untuk rata-rata skor uji coba skala besar. (4) Hasil penilaian uji hasil (uji pengaruh permainan terhadap per-kembangan anak) pada skala kecil diperoleh skor rata-rata untuk permainan Godornah 4,21 aspek ketangkasan, 3,9 aspek fokus, 4,5 aspek kerjasama. Godorling 3,5 aspek ketangkasan, 3,8 aspek fokus, 4,4 aspek kerja-sama. Godorboy 4,21 aspek ketangkasan, 4 aspek fokus, 4,28 aspek kerjasama. Uji coba hasil pada skala besar diperoleh skor rata-rata untuk permainan Godornah 4,29 aspek ketangkasan, 4,2 aspek fokus, 4,5 aspek kerjasama. Godorling 4,3 aspek ketangkasan, 4,14 aspek fokus, 4,6 aspek kerjasama. Godorboy 4,18 aspek ketangkasan, 4,21 aspek fokus, 4,4 aspek kerja-sama. (5) Hasil penilaian yang cukup baik menunjukkan bahwa buku

panduan permainan tradisional gobak sodor untuk kelas III ini layak digunakan dan uji hasil (uji pengaruh permainan terhadap perkembangan anak) berhasil.

## **REFRENSI**

- Asriansyah, dan Muh Akmal Almy. *Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. E-journal UPI JPJO3 (1) (2018) 82-88. 2018
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC, 2009.
- Bramansta P., Angga. *Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Artikel Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK, 2016.
- Dini, Rosdiani. *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Eichberg, H. *Traditional games: A joker in modern development. Some experiences from Nordic countries and NordicAfrican exchange. Paper for the international conference Play the game*. Copenhagen: University of Southern Denmark, Centre for Sport, Health and Civil Society, Gerlev. 2005.
- Erfayliana, Yudesta. *Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak*, Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 3. No 1, 2016
- Kovacevic, T., and Opic S. *Contribution of tradisional games to the quality of students relation and frequency of students socialization in primary education*. Journal of Education. 2014.
- Paturusi, Achmad. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012

