

## **“Pengembangan Model Permainan Tradisional Main Selodor untuk Pembelajaran Penjasorkes Kelas VIII SMPN 8 Pujut Tahun Pelajaran 2019/2020.**

**Lalu Mahadiun**

### **Abstrak**

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang perlu dipertahankan dan dilestarikan. Sekolah merupakan peluang untuk melestarikan budaya yang berkaitan dengan permainan tradisional karena sekolah mempunyai lapangan, siswa, guru dan fasilitas yang menunjang dilaksanakannya permainan tradisional. Pendidikan jasmani merupakan wahana untuk melaksanakan sebuah permainan tradisional. Namun permainan tradisional belum diajarkan di SMPN 8 Pujut karena guru belum memodifikasi permainan tradisional. Perlu diberikan sebuah modifikasi terhadap permainan tradisional agar permainan tradisional dapat diajarkan dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan model permainan tradisional benteng kaldera digunakan untuk pembelajaran penjasorkes kelas VIII SMPN 8 Pujut?”. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk permainan tradisional benteng kaldera untuk pembelajaran penjasorkes kelas VIII SMPN 8 Pujut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan diciptakan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba I dan revisi, uji coba II, revisi dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan kuesioner siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi produk awal yaitu, Pengawas Penjaskesorkes 84,28% (Baik), Pengawas I sebesar 94,28% (Sangat Baik) dan Pengawas II sebesar 80% (Baik). Hasil uji coba I diperoleh aspek kognitif 88,89%, aspek afektif 96% dan aspek psikomotor 77,5% dengan rata-rata sebesar 87% (Baik). Sedangkan hasil uji coba II diperoleh aspek kognitif 94,35%, aspek afektif 98,14% dan aspek psikomotor 87,08% dengan rata-rata sebesar 93% (Sangat Baik). Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor layak digunakan dalam pembelajaran penjasorkes kelas VIII SMPN 8 Pujut. Diharapkan guru Penjas di SMPN 8 Pujut bisa menggunakan produk model pembelajaran ini sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes di sekolah, khususnya materi permainan tradisional.

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

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang ada di daerah- daerah di Indonesia. Permainan tradisional telah dimainkan oleh generasi terdahulu dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang di berbagai daerah di tanah air, terutama di daerah pedesaan dengan jumlah dan bentuk permainan sangat beraneka ragam. Permainan tradisional sangat menarik meskipun di beberapa daerah memiliki sebutan permainan yang berbeda namun bentuk permainannya hampir serupa. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif dan tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Permainan tradisional dapat memberikan sebuah suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Ada permainan tradisional yang tidak banyak memerlukan

energi jika dimainkan, ada juga yang memerlukan banyak energi jika dimainkan. Pada dasarnya permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan yang menyenangkan dan menggembirakan karena tujuannya sebagai media permainan.

Permainan tradisional belakangan ini mulai menghilang karena masyarakat beranggapan bahwa jaman sudah modern sehingga terlupakan oleh bentuk permainan dengan teknologi yang modern. Permainan tradisional merupakan warisan leluhur dari kebudayaan dan tradisi masyarakat bangsa Indonesia sehingga perlu dipertahankan kebudayaannya untuk memperkaya budaya bangsa Indonesia. Mereka lebih menggemari permainan modern sehingga dirinya merasa anak yang gaul. Terdapat unsur-unsur fisik yang melibatkan otot-otot besar dan juga mengandung unsur budaya yang melandasi maksud dan tujuan dari permainan tersebut. Beberapa permainan tradisional yang

melibatkan otot-otot tubuh antara lain: permainan gobak sodor, permainan engklek, permainan kasti, permainan benteng dan permainan boy-boy.

Permainan tradisional juga merupakan kekayaan budaya yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani karena di dalam permainan tradisional terdapat unsur-unsur fisik yang dapat memberikan dampak terhadap aktivitas gerak. Sudah sepantasnya permainan tradisional dijadikan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani secara tidak langsung juga ikut melestarikan kebudayaan Indonesia.

Meskipun ada permainan tradisional yang tidak layak sebagai media pembelajaran penjasorkes, namun ada beberapa permainan tradisional yang layak diberikan sebagai media pembelajaran penjasorkes. Kelayakan ini dipandang dari segi nilai-nilai pendidikan, nilai-nilai sosial dan aturan yang mudah.

Salah satu dari sekian banyaknya jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah permainan tradisional Selodor. Permainan Selodor ini merupakan permainan asli budaya bangsa Indonesia dengan nama yang berbeda-beda di berbagai daerah. Permainan ini merupakan permainan yang sederhana karena dalam permainan ini menggunakan alat yang bisa diperoleh dimana saja dan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk memperolehnya. Selodor juga termasuk permainan yang mudah dimainkan karena tidak dibutuhkan teknik khusus untuk bermain.

Permainan tradisional Selodor memberikan sebuah permainan yang menyenangkan dan kompetitif. Permainan tradisional Selodor menuntut anak selalu bergerak untuk menghindari sentuhan anggota badan. Lari lompat juga merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan ini. Aturan yang mudah membuat permainan ini dapat dimainkan oleh hampir semua kalangan.

Selain itu, ada permainan tradisional benteng/bentengan. Permainan tradisional "benteng atau bentengan" sendiri merupakan permainan asli budaya bangsa Indonesia yang

berkembang di berbagai daerah di Indonesia dengan nama permainan yang berbeda-beda. Permainan ini disebut "Benteng" karena masing-masing regu hakekatnya berusaha saling menyerang dan mempertahankan bentengnya, serta menghindari diri dari tangkapan/sentuhan musuh agar tidak tertawan.

Dalam permainan benteng diperlukan sebuah komunikasi, kerjasama, dan perilaku tolong-menolong dalam bermain sehingga sangat baik diberikan kepada anak, selain itu juga memberikan sebuah permainan yang menyenangkan. Dengan anak memahami nilai-nilai yang terkandung maka dapat digunakan dalam bersosialisasi. Kaitanya permainan benteng dengan aktivitas jasmani yaitu dengan aspek-aspek kebugaran jasmani yang terdapat di dalam permainan benteng, diantaranya : kecepatan, kelincahan, daya tahan, ketepatan, reaksi.

Kedua permainan tradisional tersebut memberikan sebuah permainan yang menyenangkan, kompetitif dan permainan yang mudah untuk dilakukan. Sebagian besar anak dapat melakukan permainan tradisional tersebut. Teknik dasar yang terdapat dalam kedua permainan tradisional tersebut diantaranya: berlari, menghindari, melompat. Dengan teknik yang mudah untuk dilakukan, permainan ini dapat memberikan semangat dan kompetisi pada saat bermain. Selain itu, kedua permainan tradisional tersebut mengandung aspek-aspek kebugaran jasmani seperti: kecepatan, kelincahan, ketepatan, daya tahan dan reaksi.

Permainan tradisional dapat diterapkan sebagai pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dengan menekankan pada aspek-aspek kebugaran jasmani yang dapat menyehatkan tubuh. Selain itu, permainan tradisional juga ditekankan pada aspek-aspek pendidikan jasmani guna meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Sekolah merupakan tempat yang sangat tepat dalam upaya melestarikan warisan budaya yang berkaitan dengan permainan tradisional. Di sekolah terdapat sarana dan prasarana yang menunjang diajarkannya sebuah permainan tradisional. Lapangan yang dimiliki sekolah dapat digunakan sebagai

tempat untuk melakukan permainan tradisional. Siswa dapat dijadikan sebuah subjek dalam melakukan aktivitas permainan tradisional. Guru dapat dijadikan sebuah fasilitator untuk memberikan sebuah permainan tradisional kepada siswa. Sehingga sekolah dapat dijadikan sebuah peluang untuk melestarikan budaya yang berkaitan dengan permainan tradisional.

Pendidikan jasmani dapat dijadikan sebuah alat dalam upaya melestarikan sebuah permainan tradisional. Modifikasi yang dilakukan dalam permainan tradisional dapat memberikan kesempatan permainan tradisional diajarkan di dalam pembelajaran penjasorkes.

Sukintaka (1992:92) mengatakan bahwa sebenarnya permainan daerah khususnya permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang sangat bermakna sebagai wahana pendidikan. Menurut pernyataan Sukintaka, maka permainan tradisional dapat diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena permainan tradisional merupakan sebuah wahana pendidikan. Namun diperlukan sebuah modifikasi dengan menyesuaikan antara permainan yang akan diberikan dengan karakteristik siswa di sekolah.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang berbentuk suatu program aktivitas jasmani yang medianya gerak tubuh yang melibatkan otot-otot yang dirancang untuk menghasilkan pengalaman, pengetahuan dan tujuan serta belajar sosial dan kesehatan. Proses pendidikan jasmani dapat dilakukan melalui aktivitas jasmani, permainan, olahraga yang dipilih untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan rekan guru penjasorkes pada Kelompok MGMP dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional belum diajarkan di sekolah. Siswa belum pernah melakukan permainan tradisional dalam mengikuti pembelajaran karena guru penjasorkes belum melakukan modifikasi terhadap permainan tradisional. Permainan yang diberikan di sekolah secara umum hanya memberikan materi olahraga prestasi dimana terdapat beberapa anak yang belum mampu mengikuti

pembelajaran penjasorkes dengan baik.

Dari beberapa permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan memberikan modifikasi serta pengembangan dari permainan Gobak Sodor untuk siswa kelas VIII SMPN 8 Pujut dengan judul penelitian “Pengembangan Model Permainan Tradisional Selodor untuk Pembelajaran Penjasorkes Kelas VIII SMPN 8 Pujut Tahun pelajaran 2019/2020”.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah Pengembangan Model Permainan Tradisional Selodor untuk Pembelajaran Penjasorkes Kelas VIII SMPN 8 Pujut Tahun pelajaran 2019/2020?.

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk permainan tradisional Selodor untuk pembelajaran penjasorkes kelas VIII SMPN 8 Pujut Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah: Memberikan kontribusi dalam bidang penelitian untuk mengembangkan permainan tradisional dalam permainan tradisional Selodor, dan diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran penjasorkes bagi guru penjas dalam rangka mengoptimalkan pengajaran penjasorkes di masing-masing sekolah. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan keaktifan siswa untuk melakukan aktivitas jasmani dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

### **Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan akan berhasil melalui penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional benteng kaldera yang mengandalkan sebuah teknik berlari dengan kecepatan dan kelincahan serta melempar dan menangkap dengan ketepatan. Terdapat komponen-komponen kebugaran jasmani dan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional ini. Permainan tradisional ini membutuhkan sebuah kerjasama, strategi, kejujuran, dan sportifitas.

Permainan tradisional ini mampu mengembangkan aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik, dan aspek fisik. Pada saat mengikuti permainan ini, semua pemain dituntut harus selalu aktif bergerak dalam mengikuti permainan tradisional Selodor.

Permainan tradisional Selodor menggunakan peralatan yang mudah diperoleh, karena permainan ini tidak menggunakan peralatan hanya menggunakan Lapangan. Peralatan yang mudah didapat akan memudahkan dalam melakukan permainan tradisional benteng kaldera ini.

Permainan tradisional Selodor ini merupakan sebuah modifikasi dari permainan tradisional benteng bentengan. Ukuran lapangan dapat disesuaikan dengan luas halaman sekolah dan jumlah siswa yang ada. Peraturan yang diterapkan dalam permainan tradisional ini merupakan peraturan yang sederhana sesuai kesepakatan antara pemain dan mudah diikuti oleh semua pemain.

Teknik yang digunakan dalam permainan tradisional merupakan sebuah teknik yang mudah dilakukan, hanya dibutuhkan sebuah kecepatan dalam berlari, kelincihan dalam menghindari. Selain itu, permainan tradisional benteng kaldera ini membutuhkan sebuah kerjasama dan strategi dalam bermain guna mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.

Permainan tradisional Selodor merupakan sebuah permainan yang mudah dilakukan namun memberikan suasana yang menyenangkan, menegangkan dan kompetitif. Permainan tradisional ini juga memiliki peraturan yang mudah untuk diterapkan. Sehingga mampu meningkatkan semangat dan daya juang yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

#### **Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan permainan Selodor ini sangat penting untuk dilakukan oleh guru dalam pembelajaran penjasorkes. Dengan permainan tradisional ini dapat memberikan sebuah suasana yang menyenangkan dan kompetitif dalam pembelajaran penjasorkes. Model pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional gobak sodor ini diharapkan dapat mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan

ketrampilan siswa yang lebih baik.

Pengembangan permainan tradisional Selodor perlu dilakukan dalam upaya melestarikan warisan budaya yang berkaitan dengan permainan tradisional dari generasi terdahulu. Pengembangan permainan tradisional Selodor ini diharapkan dapat mempertahankan serta menumbuhkan rasa kecintaan terhadap warisan budaya yang berkaitan dengan permainan tradisional di sekolah.

Dengan adanya sebuah pengembangan permainan tradisional Selodor ini dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran penjasorkes khususnya pembelajaran Atletik untuk meningkatkan aktivitas gerak siswa.

Pengembangan permainan tradisional Selodor ini merupakan sebuah upaya dalam melestarikan warisan budaya yang berkaitan dengan permainan tradisional. Dengan diajarkannya permainan tradisional di sekolah dapat mempertahankan warisan budaya yang dimiliki Indonesia.

## **LANDASAN TEORI**

### **Model Pengembangan**

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) yang dikutip oleh Punaji (2010) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk

tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap, bisa multy years).

Produk yang dihasilkan dalam bidang pendidikan melalui penelitian dan pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul,

kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya (Soegiono, 2010 :407-412).

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana. Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian.

Menurut Punaji (2010:200) terdapat model-model pengembangan sebagai berikut : 1) Model konseptual; adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antarkomponennya, 2 ) Model Prosedural; adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model procedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir.

### Perkembangan Gerak

Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra (2000:20) menyebutkan bahwa kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar di bagi menjadi 3, yaitu:

1. Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke

tempat lain seperti lompat, dan loncat.

2. Kemampuan non lokomotor, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik, dll.

3. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki.

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan perubahan tempat, posisi, dan kecepatan tubuh atau bagian tubuh manusia yang terjadi dalam suatu dimensi ruang dan waktu dan dapat diamati secara objektif.

### Konsep Gerak

Menurut Rusli Rutan dan Adang Suherman (2000:59), konsep pada dasarnya merupakan gagasan kognitif. Memilih materi tertentu untuk diberikan kepada siswa dengan harapan selain siswa menguasai materi tersebut jugadapat mentransfer informasi dari materi tersebut pada materi lain yang mempunyai banyak kesamaan dalam konsepnya. Konsep dasar belajar suatu ketrampilan pada ketrampilan pada situasi dan kondisi yang sederhana dapat juga ditransfer dan diterapkan pada situasi dan kondisi yang kompleks (*Intra task transfer*).

Kata kunci dari konsep gerak adalah kata "transfer". Kemampuan ini sangat berguna untuk menyokong konsep "transfer of learning". Ring (1993) mengemukakan enam kategori konsep gerak yang mempunyai nilai "transfer" dan sangat penting diajarkan dalam pendidikan jasmani (Rusli Rutan dan Adang Suherman, 2000:60).

1. Kata-kata tindakan (*action words*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada kategori gerak yang dapat menghasilkan aneka ragam respon gerak. Beberapa diantaranya adalah:

- Keseimbangan,
- Pindah tempat
- Memukul,
- Mengangkat,
- Menerima,
- Memutar.

2. Penekanan pembelajaran kata-kata tindakan adalah melakukan gerak secara terampil melalui pemberian aneka ragam gerak sambil tetap berorientasi pada

konsep gerakanya agar dapat melakukan transfer pada aktivitas yang mempunyai basis konsep yang sama.

3. Kualitas gerak (*movement qualities*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada kategori gerak yang dapat menghasilkan aneka ragam respon dalam bentuk kualitas gerak yang dilakukannya.

Pembelajaran prinsip gerak lebih menekankan pada perolehan dan penerapan konsep efektif dan efisien terhadap aktivitas gerak yang belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dijadikan kemampuan dasar pada tahap awal belajar gerak. Permasalahan yang sering muncul adalah ragamnya konsep gerak efisien dan efektif pada berbagai situasi termasuk proses mendefinisikan konsep, pemberian contoh yang negative dan positif, serta pemberian kesempatan untuk menerapkan prinsip.

Strategi gerak (*movement strategy*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada kategori gerak yang bertalian dengan hubungan kooperatif dan kompetitif dengan orang lain. Strategi gerak ini meliputi: (1) Ofensif, (2) Defensif, kooperatif, dan (3) Penyesuaian diri dengan orang lain.

Konsep ini berlaku juga untuk strategi pada aktivitas lainnya. Dengan kata lain strategi gerak disini adalah penyesuaian gerak yang dilakukan individu manakala ia terlibat dalam aktivitas dengan orang lain.

Efek gerak (*movement effects*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada efek atau akibat aktivitas gerak terhadap pelakunya. Efek gerak ini lebih banyak menekankan pada ilmu faal olahraga (*exercise physiology*) seperti hubungan latihan dengan denyut nadi, kekuatan, daya tahan, dan fleksibilitas. Konsep ini diharapkan dapat ditransfer oleh siswa terhadap kegiatan lainnya.

Afeksi gerak (*movements affects*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada aspek-aspek perkembangan sikap (afektif). Gerak afeksi lebih banyak menyoroti konsep-konsep tentang hubungan partisipasi dalam aktivitas gerak dengan perasaan, aktualisasi diri, perilaku sosial, kerjasama teman, fair play, kesenangan atau kegembiraan. Pembelajaran konsep gerak afeksi tidak hanya menekankan pada aspek psikomotoriknya akan tetapi juga

aspek afektifnya (Rusli Lutan dan Adang Suherman, 2000:60-63).

Belajar Gerak Menurut Amung Ma'mun (2000:3), belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skill*). Keterampilan gerak sangat terkait dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman atau situasi belajar gerak pada manusia. Ada tiga tahapan belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

- (1) tahapan verbal kognitif,
- (2) tahapan gerak dan
- (3) tahapan otomatisasi.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambar dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amung Ma'mun 2000:57).

### **Kemampuan Motorik**

Kemampuan motorik sering juga disebut gerak umum (*general motor ability*). Kemampuan gerak itu merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan tugas gerak yang spesifik yang agak luas terhadap keterampilan motorik (*motor skill*) yang banyak.

Kemampuan motorik dalam berolahraga biasanya juga akan memberi pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Kemampuan motorik akan didasari oleh gerak dasar yang baik. Adapun gerak dasar itu adalah, kekuatan otot, kelentukan otot, daya tahan otot setempat dan daya tahan kardiovaskuler. (Sukintaka, 1992:16).

### **Domain Psikomotor**

Domain psikomotor adalah salah satu domain tujuan pendidikan yang berkenaan dengan gerakan dan control gerakan tubuh. Aktivitas psikomotor terutama berorientasi pada gerak tubuh dan menekankan pada respon-respon fisik yang dapat dilihat atau

perilaku gerak tubuh. Pengklasifikasiannya didasarkan pada perilaku gerak tubuh yang bisa dilakukan oleh individu serta unsur-unsur kemampuan fisik yang terlibat dalam perilaku gerak tubuh. Pengklasifikasiannya menurut Anita J. Harrow berbentuk urutan perilaku gerak mulai dari yang sederhana ke yang makin kompleks, atau mulai dari yang levelnya rendah ke yang levelnya tinggi (Sugiyanto, 2008:7.13).

### **Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang pekat. Proses belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar untuk gerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak.

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial. Bahan ajar yang dipergunakan dalam pengajarannya adalah aktivitas jasmani. Itu dapat berupa permainan, tari-tarian dan latihan-latihan (Abdul Kadir Ateng, 1992 : 4-5).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin 2008 : 2).

### **Tujuan Pendidikan Jasmani**

Menurut (Samsudin 2008: 3) tujuan pendidikan jasmani sebagai berikut :

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
5. Mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*).
6. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
7. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak semata-mata pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, dan sosial.

### **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran untuk membantu peserta

didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto 2007:6) mengemukakan bahwa istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut sebagai berikut:

1. Rasional teoretik logis yang disusun oleh pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Selain ciri-ciri khusus pada suatu model pembelajaran, menurut Nieven (dalam Trianto 2007:8), suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Sahih (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal yaitu:
  - a. apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat, dan
  - b. apakah terdapat konsistensi internal.
2. Praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika:
  - a. para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan, dan
  - b. kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan.
3. Efektif. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini parameter yang diberikan sebagai berikut:
  - a. ahli dan praktisi berdasar pengalamannya bahwa model tersebut efektif, dan
  - b. secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk aspek kepraktisan dan efektivitas diperlukan suatu

perangkat pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga untuk kedua aspek ini perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu dikembangkan pula instrumen penelitian yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan, menurut Khabibah (dalam Trianto2007:8).

### **Prinsip-prinsip Pengembangan Model Pembelajaran**

Dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah, olahraga cukup mendominasi materi pembelajaran. Padahal olahraga merupakan kegiatan fisik yang sangat kompleks, termasuk didalamnya *close skill*, *open skill*, kombinasi *skill* dan bahkan bisa jadi belum semua anak siap menerimanya. Untuk itu pengembangan dan modifikasi sangat penting dilakukan.

Meskipun olahraga pada umumnya diterima sebagai alat pendidikan, tetapi makin banyak pula para pendidik yang semakin kritis dan mempertanyakan keberadaannya. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:12-15), menjelaskan beberapa kritik terhadap permainan dan olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi sebagai berikut:

1. Permainan olahraga hanya untuk orang-orang yang terampil; Kecenderungan olahraga dan permainan cenderung didominasi oleh siswa yang terampil, misalnya dalam permainan gugur. Orang terampil terus bertahan hingga akhir permainan. Sementara itu siswa yang lamban atau lemah keterampilannya seringkali gugur di awal atau di akhir pertandingan. Hal ini menyebabkan siswa yang kurang terampil merasa kurang percaya diri sehingga sering kali mereka pasif dalam melakukan pembelajaran.
2. Permainan olahraga hanya untuk surplus energi; Guru kelas sering kali berkata “berilah pelajaran olahraga sampai mereka lelah hingga mereka siap mengikuti pelajaran di kelas”. Pertanyaan tersebut bahwa seolah-olah olahraga dan permainan hanya untuk surplus energi dan istirahat dari belajar kognitif, setelah itu

siswa siap lagi belajar secara kognitif.

3. Permainan dan olahraga hanya kesenangan; Permainan dan olahraga diberikan agar siswa senang dan capek karena terlibat secara aktif. Siswa juga harus mengetahui tujuannya dan belajar meraih tujuan itu dengan terlibat secara aktif dalam permainan dan olahraga.
4. Permainan dan olahraga mengabaikan prinsip pengembangan; Pengajaran permainan dan olahraga seringkali berorientasi pada permainan dan olahraga itu sendiri (*subyek centered*). Pengajaran tersebut seringkali tidak sesuai dengan kemampuan siswa.
5. Permainan olahraga merupakan aktivitas "*Teacher-centered*"; Pelaksanaan pembelajaran dan permainan olahraga seringkali mengabaikan pendekatan *student-centered*.
6. Permainan dan olahraga seringkali membuat anak pasif; Pelaksanaan pembelajaran permainan dan olahraga seringkali menyebabkan sebagian besar anak pasif menunggu giliran atau menunggu bola.
7. Permainan dan olahraga mengabaikan kemajuan belajar siswa; Pembelajaran dan olahraga seringkali menekankan pada belajar bagaimana bermain sesuai dengan aturannya dan bukan belajar tentang strategi dan *skill* yang mempunyai nilai transfer terhadap permainan olahraga yang sebenarnya.

Sehubungan dengan kritik terhadap permainan dan olahraga formal seperti yang diuraikan di atas, maka pembelajaran permainan dan olahraga harus dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP).

### Modifikasi

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:1), modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). DAP artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong kearah

perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis, maupun keterampilannya.

Keuntungan Pengembangan Permainan dan Olahraga.

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:15), beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari pengembangan permainan dan olahraga secara DAP dan diungkapkan istilah "*Physically educated person*" (seorang yang terdidik fisiknya), diantaranya sebagai berikut :

1. Menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, lokomotor dan non lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun orang lain.
2. Menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani.
3. Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani.
4. Memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya mempelajari keterampilan baru.
5. Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak.
6. Mengetahui aturan, strategi, dan perilaku yang harus dipenuhi pada aktivitas jasmani yang dipilih.
7. Memahami bahwa aktivitas jasmani memberi peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri sendiri dan berkomunikasi.
8. Menghargai hubungan dengan orang lain yang diperoleh dari partisipasi dalam aktivitas jasmani.

### Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Ada permainan yang sifatnya bertanding dan ada juga yang diutamakan utamakan untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi. Pengelompokan jenis permainan yang bersifat *games* ada yang *single*, satu lawan satu, ada yang satu lawan kelompok, ada juga yang kelompok lawan

kelompok. Permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan, menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan fikiran, keluwesan gerak tubuh, menirukan lingkungan dan alam, memadukan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya (<http://gurupaud.blogspot.com/2010/09/menjadi-cerdas-dan-ceria-dengan.html>).

Menurut Sukintaka (1992:91) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya.

Setiap daerah di seluruh pelosok tanah air tercinta ini masing-masing mempunyai permainan tradisional yang benareka ragamnya. Ada permainan tradisional yang tidak banyak memerlukan energi jika dimainkan, ada juga yang harus memeras keringat jika dimainkan. Ada beberapa permainan tradisional yang layak disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani. Kelayakan ini dipandang dari segi nilai-nilai pendidikannya, mudahnya aturan permainannya, disamping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan (Soemitro, 1992:171).

### Permainan Tradisional Selodor

Selodor adalah salah satu jenis permainan tradisional yang berkembang di Nusantara yang namanya tiap daerah berbeda-beda. Gobak Sodor dalam permainan tradisional sasak “gobak” sama artinya dengan gubuk dalam bahasa sasak. Dalam adat sasak menjaga keamanan lingkungan/gubuk merupakan suatu keharusan. Jika memasuki suatu gubuk terlebih dahulu meminta ijin, jika tidak maka dikatakan sebagai orang yang tidak mengerti tata krama atau dalam bahasa sasak dikatakan “endek taon adat”. Jika melanggar tata krama maka ada sanksi adat yang harus dipenuhi. Sanksinya mulai dari ringan sampai berat.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, nilai-nilai yang termuat di dalamnya di implementasikan dalam permainan tradisional Selodor, permainan ini memerlukan

ketangkasan, kecepatan berlari dan strategi yang jitu. Inti dari permainan ini adalah menyerang dan masuk dalam area/ruang aman dari lawan. Permainan Gobak Sodor atau selodor tidak memerlukan pekarangan yang luas karena ada daerah pembatas berupa ruang berbentuk persegi sesuai dengan banyaknya team

Permainan ini dimainkan dua kelompok, masing-masing kelompok minimal terdiri dari 3 orang. Tiap kelompok berada pada tempat yang berbeda, kelompok penjaga berada pada area yang disebut “ gobak/gubuk” (Sri Mulyani, 2013:22).

Tujuan utama dari permainan gobak sodor adalah melalui ruangan penjagaan lawan, kemudian kembali lagi ke rumah/ tempat semula dengan aman/ tanpa di sentuh. Jika dalam memasuki area rumah penjagaan ada bagian badan dapat tersentuh maka di katakan kalah, pemain penjaga menjadi pemain penyerang. Untuk kalah dan menang tidak memerlukan skor tergantung kesepakatan.

Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan tradisional gobak sodor adalah halaman kemudian kotak persegi yang disebut dengan gobak/ gubuk.

- 1) gobak gubuk digunakan untuk lapangan permainan tradisional gobak sodor. Ukuran lapangan menyesuaikan dengan luas halaman dan jumlah pemain.

Alternative Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

**Gambar 2.1** rancangan area permainan;  
Sumber: penulis

- 2) kotak digunakan sebagai gobak/gubuk yang harus dijaga agar tidak dapat dimasuki oleh lawan.



**Gambar 2.2:** permainan selodor  
Sumber: penulis

## METODE PENELITIAN

### Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional Gobak Sodor. Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (research-based development) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010:9), Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dalam bidang pendidikan melalui penelitian dan pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya (Soegiono, 2010 :407-412).

Penelitian pengembangan mengembangkan permainan tradisional Gobak Sodor dengan kondisi lapangan yang tersedia. Penelitian juga disesuaikan dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan produk awal (berupa permainan Gobak Sodor).
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjasorkes dan dua ahli pembelajaran, serta

### Uji coba I

1. dengan menggunakan kuesioner serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
2. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dan uji coba I. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.

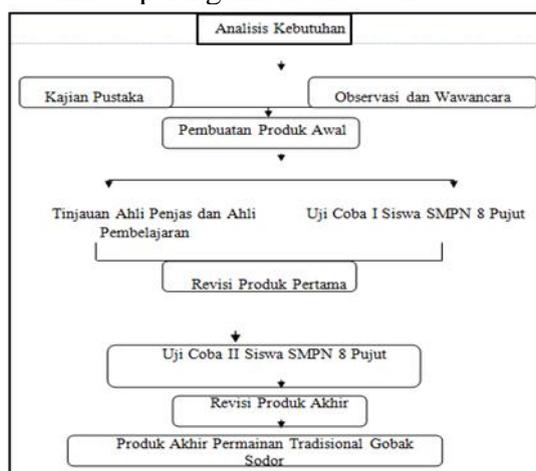
### Uji coba II.

1. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba II.
2. Hasil akhir model pembelajaran penjasorkes melalui permainan Gobak Sodor untuk siswa kelas VIII SMPN 8 Pujut yang dihasilkan melalui revisi uji coba kelompok besar.

### Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional Selodor ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut, antara lain

3. Analisis kebutuhan
4. Menggali dari berbagai sumber, kemudian melakukan observasi
5. Pembuatan produk awal dengan panduan para ahli, kemudian dilakukan uji coba pertama
6. Melakukan revisi produk pertama dilanjutkan dengan uji coba ke dua, begitu seterusnya sampai produk dapat di terimaseperti gambar dibawah.



**Gambar 3.1** Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Selodor Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model

pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional benteng kaldera ini di butuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan wawancara dan observasi di SMP Negeri 8 Pujut tentang pelaksanaan pembelajaran penjasorkes dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktivitas fisik siswa.

### **Pembuatan Produk Awal**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan tradisional benteng kaldera. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Pujut

Produk yang dihasilkan adalah permainan tradisional benteng kaldera. Permainan ini memiliki beberapa komponen-komponen kebugaran jasmani. Dengan permainan ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional dan pembelajaran penjasorkes.

### **Uji Coba I**

Pelaksanaan uji coba I dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: menetapkan desain uji coba produk, menentukan subjek uji coba, menyusun instrumen pengumpulan data, menetapkan teknik analisis data. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dengan subjek uji coba siswa kelas VII SMP Negeri 8 Pujut menggunakan metode *random sampling*.

### **Revisi Produk Pertama**

Setelah uji coba kelompok kecil, dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan.

### **Uji Coba II**

Pada tahap ini dilakukan uji coba II terhadap produk yang dikembangkan menggunakan subjek uji coba siswa kelas VII SMP Negeri 8 Pujut dengan metode *random sampling*.

### **Revisi Produk Akhir**

Revisi produk dari hasil uji coba II yang telah diujicobakan siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Pujut.

### **Hasil Akhir**

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba II yang berupa pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional Gobak Sodor.

### **Uji Coba Produk**

Uji coba desain penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektifitas, efisiensi dan kebermanfaatan dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

### **Desain Uji coba**

Desain yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba produk yang dilaksanakan terdiri dari :

### **Evaluasi ahli**

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi (Validasi) terlebih dahulu oleh satu ahli Penjasorkes dan dua ahli pembelajaran. Satu ahli penjas yaitu Drs. Safrudin, M.Pd selaku dosen permainan sederhana dan permainan bola kecil, dan dua ahli pembelajaran Lalu Samsul Hadi, S.Pd dan Junaidi, S.Pd selaku guru penjasorkes di SMP Negeri 1 Pujut.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi model permainan, jumlah pemain atau regu, fasilitas, dan peralatan. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf model awal dengan disertai lembarevaluasi kepada para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Hasil dari evaluasi para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

### **Uji coba I**

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Pujut. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 putra dan 10 putri sebagai subjeknya. Pengambilan subjek dilakukan menggunakan sampel secara acak (*random sampling*).

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan tradisional Gobak Sodor yang kemudian melakukan uji coba permainan

tradisional.. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

### **Revisi produk pertama**

Hasil data dari evaluasi satu ahli Penjasorkes dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba I tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

### **Uji coba II**

Setelah analisis uji coba I serta revisi pertama, selanjutnya dilakukan uji coba II. Uji coba II ini dilakukan siswa kelas VIII A dan kelas VII C SMPN 8 Pujut.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan tradisional Gobak Sodor yang kemudian melakukan uji coba permainan tradisional Gobak sodor. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

### **Subjek Uji Coba**

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji coba I yang terdiri dari 20 siswa kelas VIII SMPN 8 Pujut dipilih sampel secara acak (*random sampling*). Sampel terdiri dari 10 putra dan 10 putri dengan masing-masing siswa dibagi menjadi dua kelompok.
3. Uji coba II yang terdiri dari 59 siswa kelas VIII SMPN 8 Pujut dipilih sampel secara acak (*random sampling*). Sampel terdiri dari 2 regu putra dan 2 regu putri.

### **Rancangan Produk**

Permainan tradisional benteng Gobak sodor merupakan sebuah permainan tradisional yang dimodifikasi dari permainan tradisional bentengan dan bentengan. Nama “benteng” dalam permainan ini diambil dari sebuah permainan benteng, namun benteng dalam permainan ini akan direbutkan oleh kedua regu dalam membangunnya. Sedangkan kata “kaldera” merupakan singkatan dari kaleng dan bendera, dimana di dalam permainan ini kaleng dan bendera digunakan sebagai benteng. Regu yang bermain berusaha merebut benteng lawan dan membangun

benteng di daerahnya. Sedangkan regu yang berjaga berusaha mempertahankan benteng dengan cara melemparkan bola hingga mengenai tubuh lawan. Setiap pemain dari regu yang bermain yang terkena lemparan bola maka akan dijadikan tawanan. Regu yang bermain mempunyai tujuan merebut benteng dan membangun benteng. Benteng dibangun dengan cara memindahkan kaleng satu-persatu untuk dijadikan pondasi sebuah benteng dengan memumpuk kaleng tersebut dan memindahkan bendera satu-persatu untuk ditancapkan di tumpukan kaleng. Regu yang main berusaha menghindari bola dengan cara berlari dan menghindari hingga dapat membangun sebuah benteng.

Dibutuhkan sebuah kerjasama, strategi kelompok dan kemampuan fisik dalam bermain untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya dalam permainan ini. Pembelajaran dalam bentuk permainan ini sangat mudah, bersifat kompetitif dan memberikan suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat dan daya juang yang tinggi. Permainan ini juga mengandung komponen-komponen kebugaran jasmani seperti kecepatan, ketepatan, kelincahan, daya tahan, dan reaksi.

### **Sarana dan Prasarana Permainan Gobak Sodor**

1. Lapangan atau halaman yang luas, dengan ukuran lapangan 15m x 15m, dengan pembagaian /kamar /gubuk berbentuk persegi dengan ukuran 3 m x 3 m di setiap disetiap gubuk. Garis dapat menggunakan kapur atau tali.

Keterangan gambar :

1. Daerah / Gubuk yang harus dipertahankan
2. Daerah gubuk 2 jika berhasil melewati gubuk 1. Begitu seterusnya kemudian kembali
3. Pada daerah garis pertikal dan horisontal masing masing dijaga oleh satu orang
4. Jika berhasil keluar /kembali dengan melewati penjagaan dengan melalu kamar tanpa disentuh maka dikatankan menang /dapat poin sesuai kesepakatan sebelumnya.

### **Peraturan Umum Permainan gobak sodor Regu**

1. Permainan tradisional gobak sodor dilakukan secara beregu putra maupun

putri.

2. Permainan dilakukan oleh 2 regu yang bertanding dalam satu permainan. Permainan terdiri dari regu jaga dan regu main. Masing-masing regu terdiri dari 5-7 siswa setiap regunya. Sesuai dengan jumlah kamar yang akan dijaga

#### **Waktu permainan**

Permainan tradisional Selodor terdiri dari 6 babak permainan, Waktu dalam setiap babak permainan ditentukan oleh tiga hal sebagai berikut:

1. Regu berhasil melalui kamar pulang pergi
2. Tawanan lebih dari 3 pemain
3. Waktu lebih dari 8 menit

#### **Cara bermain gobak sodor**

1. Permainan dilakukan menggunakan sistem kompetisi beregu.
2. Pelaksanaan permainan ini adalah ketua regu melakukan „suit“ untuk menentukan regu yang akan bermain dan regu yang akan berjaga.
3. Regu yang bermain memulai permainan dengan bersiap dan memasuki kamar melalui penjagaan didepan garis. Apabila saat memasuki kgubuk ada bagian anggouta tubuh tersentuh maka satu pemain tersebut dianggap dis, diganti dengan pemain berikutnya secara bergantian sampai habis. Jika ada satu pemain yang berhasil melalu penjagaan dengan memasuki kamar kamar tersebut maka dianggap regu tersebut menang
4. Setiap pergantian babak akan dilakukan pergantian regu yang semula bermain akan bergantian menjadi berjaga dan sebaliknya.
5. Regu yang bermain berusaha melewati ruang/ kamar lawan dan. Pada saat permainan juga setiap pemain berusaha menghindari agar tidak terkena sentuhan dari lawan.
6. Regu yang berjaga berusaha mempertahankan kamar agar tidak dapat dimasuki lawan. Untuk mempertahankan gubuk dilakukan dengan cara bergerak sesuai dengan daerah/

#### **Penilaian dan pemenang**

Penilaian permainan tradisional gobak sodor menggunakan sistem penskoran. Penhitungan skor dapat dilakukan sebagai

berikut:

1. Skor yang diberikan untuk sekali melewati kamar dari kemudian kembali keluar 1.
2. Skor yang diberikan untuk regu sesuai dengan jumlah pemain yang berhasil melewati tiap kamar .Tambahan skor akan diberikan apabila semua anggouta berhasil
3. Pengurangan skor akan dilakukan apabila regu selama permainan melakukan pelanggaran.
4. Jumlah keseluruhan skor akan diakumulasikan hingga permainan berakhir selama 6 babak.
5. Pemenang ditentukan dengan akumulasi skor yang diperoleh. Regu yang memperoleh skor tertinggi, maka dinyatakan menang.

#### **Pelanggaran**

Pelanggaran terjadi apabila pemain melakukan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Salah satu pemain dari regu yang bermain keluar dari lapangan permainan.
2. Salah satu dari regu yang berjaga sengaja menghalangi pemain untuk berlari.
3. Melakukan sepakan /dorongan sehingga pemain terjatuh.

#### **Peraturan tambahan**

Hal-hal yang belum diatur dalam permainan ini akan diatur selanjutnya

#### **Tugas wasit**

Tugas wasit dalam permainan tradisional gobak sodor yaitu mengawasi apabila terdapat pemain yang melakukan suatu pelanggaran selama permainan berlangsung.

#### **Jenis Data**

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data Kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner siswa yang melakukan permainan tradisional benteng kaldera tentang kenyamanan penggunaan produk. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk yang telah diteliti.

#### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar

evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli Penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah agar data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititikberatkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititikberatkan pada kenyamanan produk. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek tentang kualitas komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

**Tabel 3.1** Rentang Evaluasi

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat Kurang

Sedangkan untuk siswa yang digunakan dalam kegiatan observasi meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3** Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa:

**Tabel 3** Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekkan model permainan tradisional benteng kaldera	9
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan tradisional benteng kaldera.	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan tradisional benteng kaldera, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	8

### Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003:879), yaitu:

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = angka persentase yang dicari

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100 = konsta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data sebagaimana tabel berikut ini:

**Tabel 3.5** Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0-20%	Tidak baik	Dibuang
20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan
90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

**Sumber :** Gullford (dalam Martin

Sudarmono, 2010:56)

## KAJIAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk permainan tradisional benteng kaldera untuk pembelajaran penjasorkes kelas VII SMP Negeri 8 Pujut Kabupaten Lombok Tengah. Berdasarkan analisis hasil penelitian ini, maka didapat beberapa kajian yang mempengaruhi kelayakan permainan ini.

Beberapa faktor yang menjadikan model pembelajaran permainan tradisional Selodor dapat diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menurut Samsudin (2008: 3), salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani. Dalam permainan tradisional benteng kaldera ini mengandung sebuah tujuan pendidikan jasmani, diantaranya mengembangkan sikap sportif, jujur, kerjasama, bertanggung jawab dan disiplin.

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 15), salah satu keuntungan pengembangan permainan dan olahraga adalah bahwa aktivitas jasmani memberi peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri sendiri dan berkomunikasi. Dari segi psikologis siswa, permainan ini memberikan rasa senang dan gembira serta siswa dituntut untuk berkomunikasi dengan siswayang lain

Selain itu, faktor yang menjadikan permainan tradisional benteng kaldera layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Dari segi peralatan, peralatan yang digunakan dalam permainan tradisional ini merupakan peralatan yang mudah diperoleh, antara lain: tali atau kapur, pecahan genteng untuk membuat garis
2. Dari segi lapangan, lapangan yang digunakan dalam permainan tradisional Gobak sodor ini merupakan lapangan yang tidak terlalu luas dengan ukuran lapangan bola voli, namun lapangan permainan tersebut juga dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah serta jumlah

siswa.

3. Dari segi peraturan adalah permainan tradisional gobak sodor ini memiliki peraturan permainan yang mudah, sehingga permainan ini dapat dilakukan oleh siswa putra maupun putri.
4. Dari segi permainan, permainan tradisional gobak sodor memiliki teknik yang mudah dalam melakukan permainan tradisional ini. Dibutuhkan sebuah teknik berlari, menghindar, melompat.
5. Dari segi keefektifan gerak adalah permainan tradisional gobak sodor ini dapat dilakukan di tempat yang terbuka dimana saja dan memberikan aktivitas gerak yang luas untuk siswa.

### Implikasi

Sesudah melalui proses dan hasil yang telah dicapai pada penelitian ini ada beberapa implikasi yang perlu diperhatikan berkaitan dengan produk permainan tradi

1. Implikasi bagi peserta didik  
Model pengembangan permainan tradisional Main selodor merupakan sebuah harapan bagi siswa untuk dapat lebih meningkatkan minat terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Sehingga siswa dapat aktif bergerak pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, pengembangan permainan tradisional Main selodor memberikan sebuah modifikasi permainan yang dapat melestarikan budaya yang berkaitan dengan permainan tradisional.
2. Implikasi bagi guru pendidikan jasmani  
Hasil pengembangan dan uji coba produk permainan tradisional Main selodor menunjukkan bahwa permainan ini memberikan sebuah alternatif pembelajaran penjasorkes di sekolah, khususnya pembelajaran Atletik. Sehingga permainan tradisional ini dapat menjadi sebuah alternatif materi Atletik
3. Implikasi bagi peneliti  
Hasil pengembangan produk permainan tradisional Main Selodor bila memungkinkan untuk diajukan mendapatkan hak cipta. Peneliti juga diharapkan melakukan sosialisasi atau pengembangan produk permainan

tradisional kepada sekolah-sekolah guna meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani di sekolah.

### Saran

1. Permainan Main Selodor ini diharapkan bisa digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes, khususnya Atletik pada siswa kelas VIII
2. Model pembelajaran permainan Main Selodor ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi Atltik dengan keterbatasan alat dan fasilitas yang dimiliki sekolah, sehingga melalui modifikasi permainan tersebut diharapkan pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan efektif.
3. Model pembelajaran permainan Main Selodor ini diharapkan dapat digunakan di sekolah lain, karena permainan tradisional ini layak digunakan dalam pembelajaran penjasorkes khususnya pembelajaran Atletik dilihat dari segi peraturan yang diterapkan, peralatan yang mudah diperoleh, teknik yang mudah dilakukan dan lapangan yang dapat disesuaikan.
4. Model pembelajaran permainan Main Selodor diharapkan dapat dipraktekkan di luar jam sekolah atau di rumah, karena permainan tradisional ini memiliki peralatan yang mudah diperoleh dan lapangan yang dapat disesuaikan dengan lingkungan.
5. Model pembelajaran permainan Main Selodor diharapkan mampu memupuk perilaku sportif, tanggung jawab, jujur, kerjasama, toleransi dan disiplin.

(accessed 14/04/2015).

- Indah Fajarwati Abdul. *Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Tradisional*. Online. <http://gurupaud.blogspot.com/2010/09/menjadi-cerdas-dan-ceria-dengan.html> (accessed 11/02/2015).
- Irawan Jawandono. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Adaptif Melalui Media Permainan Bangun Pintar Berwarna pada Siswa Tunarungu SDLB Negeri Semarang*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode*
- Rusli Lutan dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: PT Fajar Interpratama.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Sri Mulyani. 2013. *45. Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas. Sugiyono. 2009. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintana. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif* Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Caban*

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdikbud.
- Fanny Septria. *Permainan Tradisional Benteng*. Online <http://fannyseptria.blogspot.com/2012/11/permainan-tradisional-benteng.html>