

**PENGEMBANGAN GARIS LAPANGAN PORTABEL GOBAK SODOR
PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
DI SD NEGERI SENDANGADI 1 MLATI
KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Adnan Riyanto
NIM 13604221053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor Pada Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Kabupaten Sleman” yang disusun oleh Adnan Riyanto, NIM. 13604221053 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 14 April 2017

Dosen Pembimbing



Drs. R. Sunardianta, M.Kes
NIP. 19581101 198603 1 002

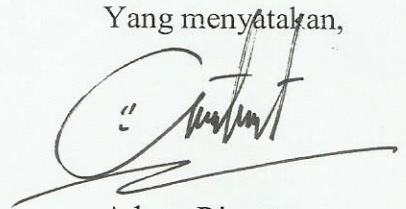
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Garis Lapangan Gobak Sodor pada Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Kabupaten Sleman” benar benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 14 April 2017

Yang menyatakan,



Adnan Riyanto
NIM.13604221053

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Garis Lapangan Portabel pada Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Kabupaten Sleman” yang disusun oleh Adnan Riyanto NIM. 13604221053 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 25 April 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
R. Sunardianta, M.Kes	Ketua Penguji		22/5 2017
Yuyun Ari Wibowo, M.Or	Sekretaris Penguji		22/5 2017
Fathan Nurcahyo, M.Or	Penguji I		15/5 2017

Yogyakarta, Mei 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed

NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. “Maka sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai, maka tegaklah. Dan hanya kepada Tuhanmu, hendaklah engkau berharap.”(Q.S. Al Insyirah: 5 – 8).
2. Sesuatu mungkin mendatangi mereka yang mau menunggu, namun hanya didapatkan oleh mereka yang bersemangat mengejarnya. (Abraham Lincoln)
3. Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, berdoa dengan penuh kekhusukan dan Istiqomah dalam menghadapi cobaan. (Adnan Riyanto)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta (Bapak Haryanto dan Ibu Sri Rejeki Wiji Lestari) yang telah melahirkan, merawat, membimbing dengan penuh kesabaran dan memenuhi segala keperluan saya dari kecil hingga dewasa. Terimakasih atas segala cinta dan kasih sayang yang telah bapak ibu berikan, serta doa-doa yang selalu mengiringi langkah saya, semoga selalu diberikan umur yang panjang dan kesehatan.
2. Adik Aan Ryansyah yang telah membantu dalam proses penelitian serta selalu memebrikan semangat untuk cepat lulus.

**PENGEMBANGAN GARIS LAPANGAN PORTABEL GOBAK SODOR
PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
DI SD NEGERI SENDANGADI 1 MLATI
KABUPATEN SLEMAN**

Oleh :
Adnan Riyanto
NIM 13604221053

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang memudahkan guru untuk mengajarkan permainan tradisional yang lebih efisien dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Tahapan penelitian pengembangan model Borg & Gall yang telah diadopsi menjadi tujuh tahapan yaitu : analisis kebutuhan, menyusun perencanaan, mengembangkan produk awal berupa pembuatan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli sarana dan prasarana. Selanjutnya produk diuji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok kecil, revisi, ujicoba lapangan dan revisi produk akhir. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Sleman berjumlah 30 siswa. Instrument pengumpulan data menggunakan angket dan lembar evaluasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil penelitian berupa kualitas produk, saran, dan perbaikan dianalisis secara kualitatif, dan data berupa kuantitatif diolah secara statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan validasi yang dilakukan menggunakan garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran oleh ahli materi termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata 4,67 dan ahli sarana dan prasarana menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rerata 4,43. Sedangkan uji coba lapangan garis lapangan portabel gobak sodor yang diujikan kepada peserta didik menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,28. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan garis lapangan portabel gobak sodor layak digunakan sebagai sarana pembelajaran permainan tradisional dalam pelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Kata Kunci : *gobak sodor, sarana pembelajaran, permainan tradisional*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia, hidayah, dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul berjudul “ Pengembangan Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor pada Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Kabupaten Sleman” dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani.

Disadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini tidak dapat terwujud. Oleh karena itulah pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya dan penghargaan yang setinggi - tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M. Pd, Ketua Jurusan POR yang telah merekomendasikan judul skripsi ini.
4. Bapak Drs. Subagyo, M. Pd., Ketua Program Studi PGSD Penjas yang telah mengesahkan serta memberikan pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Drs. Suhadi, M.Pd., dosen penasehat akademik yang telah membimbing selama menjadi mahasiswa di FIK UNY.
6. Bapak Drs. Raden Sunardianta, M. Kes., dosen pembimbing TAS (Tugas Akhir Skripsi) yang telah membimbing dan meluangkan waktu serta memberikan bimbingan, arahan, serta nasehat sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
7. Bapak Nur Suharyanto S. Pd., Kepala SD Negeri Sendangadi 1 Mlati yang telah memberikan ijin pengambilan data di sekolah.
8. Bapak Djumadi, guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang telah mendampingi selama proses pengambilan data.
9. Ibu Dra. Sri Mawarti, M. Pd dan ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd yang telah memberikan evaluasi untuk garis lapangan portabel gobak sodor yang telah saya buat.
10. Seluruh Bapak Ibu Dosen dan Karyawan FIK UNY, yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
11. Mahasiswa prodi PGSD Penjas, khususnya kelas A angkatan 2013 FIK UNY, terimakasih untuk do'a, semangat, dukungan, dan bantuannya.
12. Ade Ayu Lakmitaningrum yang telah membantu dalam proses penelitian maupun proses pengambilan data.
13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, baik berupa dukungan moril maupun materil.

Sangat disadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca yang budiman, dan untuk dunia pendidikan.

Yogyakarta, 10 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A...Latar Belakang Masalah.....	1
B... Identifikasi Masalah	4
C... Batasan Masalah.....	5
D...Rumusan Masalah.....	5
E... Tujuan Penelitian.....	6
F... Spesifikasi Produk.....	6
G...Manfaat Penelitian.....	7
H...Asumsi dan Keterbatasan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A...Deskripsi Teori.....	10
1....Pendidikan Jasmani.....	10
2....Tujuan Pendidikan Jasmani.....	11
3....Pengertian Sarana Penjas.....	11
4....Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	13
5....Modifikasi Sarana Pendidikan Jasmani.....	16
6....Prinsip-prinsip Modifikasi.....	17

7...Permainan Tradisional.....	19
8...Permainan Gobak Sodor.....	20
B...Penelitian yang Relevan.....	26
C...Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A...Desain Penelitian.....	29
B...Prosedur Penelitian.....	30
C... Uji Coba Produk.....	33
D...Jenis Data.....	35
E... Instrument dan Teknik Pengumpulan Data.....	36
F... Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A...Hasil Penelitian.....	38
1....Analisis Kebutuhan	38
2....Deskripsi Produk Awal	39
3....Data Uji Coba.....	40
a.. Data Validasi Ahli Materi.....	40
b.. Data Validasi Ahli Sarana dan Prasarana.....	50
c.. Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	56
d.. Data Uji Coba Lapangan	60
4....Analisis Data	64
a.. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
b.. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Sarana dan Prasarana.....	76
c.. Analisis Data Kelompok Kecil.....	89
d.. Analisis Data Hasil Uji Lapangan.....	99
5....Revisi Produk.....	110
B...Pembahasan	
1....Hasil Pengembangan Produk.....	114
2....Kajian Produk Akhir.....	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	119
A...Kesimpulan	119
B... Implikasi Hasil Penelitian.....	119
C... Keterbatasan Hasil Penelitian.....	119
D...Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kriteria Penilaian.....	37
Tabel 2. Skor Aspek Tampilan Desain Sarana Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I	41
Tabel 3. Kriteria Penilaian.....	42
Tabel 4. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	44
Tabel 5. Skor Aspek Materi Desain Sarana Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I.....	45
Tabel 6. Skor Aspek Manfaat Desain Sarana Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I.....	46
Tabel 7. Skor Aspek Tampilan Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor oleh Ahli Materi Tahap II.....	47
Tabel 8. Skor Aspek Materi Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor oleh Ahli Materi Tahap II	48
Tabel 9. Skor Aspek Manfaat Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor oleh Ahli Materi Tahap II.....	49
Tabel 10. Skor Aspek Tampilan Desain Tahap I oleh Ahli Sarana Prasarana.....	50
Tabel 11. Skor Aspek Sarana dan Prasarana Desain Tahap I oleh Ahli Sarana Prasarana.....	51
Tabel 12. Skor Aspek Manfaat Desain Tahap I oleh Ahli Sarana Prasarana.....	52
Tabel 13. Skor Aspek Tampilan Tahap II oleh Ahli Sarana Prasarana.....	53
Tabel 14. Skor Aspek Sarana dan Prasarana Tahap II oleh Ahli Sarana Prasarana.....	54
Tabel 15. Skor Aspek Manfaat Tahap II oleh Ahli Sarana Prasarana.....	55
Tabel 16. Skor Aspek Tampilan dari Uji Coba Kelompok Kecil.....	57
Tabel 17. Skor Aspek Materi dari Uji Coba Kelompok Kecil.....	58
Tabel 18. Skor Aspek Materi dari Uji Coba Kelompok Kecil.....	59
Tabel 19. Skor Aspek Tampilan dari Uji Coba Lapangan.....	61

Tabel 20. Skor Aspek Materi dari Uji Coba Lapangan.....	62
Tabel 21. Skor Aspek Materi dari Uji Coba Lapangan.....	63
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Materi Tahap I.....	65
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi oleh Ahli Materi Tahap I.....	66
Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat oleh Ahli Materi Tahap I.....	67
Tabel 25. Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Materi.....	69
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Tahap II oleh Ahli Materi.....	70
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi oleh Ahli Materi Tahap II.....	72
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat oleh Ahli Materi Tahap II.....	73
Tabel 29. Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi.....	74
Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	77
Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Sarana dan Prasarana Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	78
Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	80
Tabel 33. Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	81
Tabel 34. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	83
Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Sarana dan Prasarana Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	85
Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	86
Tabel 37. Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Sarana Dan Prasarana.....	88
Tabel 38. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	90

Tabel 39. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	91
Tabel 40. Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	91
Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	93
Tabel 42. Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	95
Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	96
Tabel 44. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	97
Tabel 45. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Lapangan.....	100
Tabel 46. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Ujicoba Lapangan.....	101
Tabel 47. Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan.....	103
Tabel 48. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan.....	104
Tabel 49. Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Lapangan.....	106
Tabel 50. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Lapangan.....	107
Tabel 51. Hasil Uji Coba Lapangan.....	108

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Arena Permainan Gobak Sodor.....	22
Gambar 2. Tali <i>Webbing</i>	32
Gambar 3. Desain dan Produk Awal Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor	40
Gambar 4. Diagram Batang Aspek Tampilan Ahli Materi Tahap I	65
Gambar 5. Diagram Batang Aspek Materi oleh Ahli Materi Tahap I	66
Gambar 6. Diagram Batang Aspek Manfaat oleh Ahli Materi Tahap I.....	68
Gambar 7. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Materi Tahap I	69
Gambar 8. Diagram Batang Aspek Tampilan oleh Ahli Materi Tahap II.....	71
Gambar 9. Diagram Batang Aspek Materi Tahap II oleh Ahli Materi	72
Gambar 10. Diagram Batang Aspek Manfaat oleh Ahli Materi Tahap II.....	73
Gambar 11. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Materi Tahap II	75
Gambar 12. Diagram Batang Aspek Tampilan Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	77
Gambar 13. Diagram Batang Aspek Sarana dan Prasarana Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana	79
Gambar 14. Diagram Batang Aspek Manfaat Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana	80
Gambar 15. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Sarana dan Prasarana Tahap I	82
Gambar 16. Diagram Batang Aspek Tampilan Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	84
Gambar 17. Diagram Batang Aspek Sarana dan Prasarana Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana	85
Gambar 18. Diagram Batang Aspek Manfaat Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana.....	87
Gambar 19. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Sarana dan Prasarana Tahap II.....	88

Gambar 20. Diagram Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	91
Gambar 21. Diagram Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	94
Gambar 22. Diagram Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	96
Gambar 23. Diagram Batang Penilaian Sarana Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	98
Gambar 24. Diagram Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Lapangan....	101
Gambar 25. Diagram Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan	104
Gambar 26. Diagram Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Lapangan.....	107
Gambar 27. Diagram Batang Penilaian Sarana Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan.....	109
Gambar 28. Produk Awal Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor	110
Gambar 29. Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor Revisi II	111
Gambar 30. Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor di Lapangan Rumput	112
Gambar 31. Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor di Lapangan Konblok	113
Gambar 32. Tas Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor	113
Gambar 33. Patok dan Lakban Lapangan Portabel Gobak Sodor	113
Gambar 34. Panduan Penggunaan Lapangan Portabel Gobak Sodor	114

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing Proposal TAS.....	123
Lampiran 2. Surat Keterangan Ijin Penelitian	124
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	125
Lampiran 4. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi.....	126
Lampiran 5. Surat Pengantar Validasi Ahli Sarana dan Prasarana.....	127
Lampiran 6. Lembar Kuisioner Ahli Materi.....	128
Lampiran 7. Lembar Kuisioner Ahli Sarana dan Prasarana Penjas.....	131
Lampiran 8. Lembar Kuisioner Siswa.....	134
Lampiran 9. Hasil Pengukuran Produk dengan Meteran yang Sudah Dikalibrasi.....	137
Lampiran 10. Dokumentasi Pengukuran.....	138
Lampiran 11. Gambar Desain dan Produk Awal Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor.....	139
Lampiran 12. Rincian Biaya Pembuatan Produk.....	140
Lampiran 13. Dokumentasi Pengambilan Data.....	141

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa di Sekolah Dasar Negeri Sendangadi 1 Mlati. Dalam pendidikan jasmani siswa akan diajarkan berbagai jenis aktivitas jasmani maupun olahraga, selain itu siswa diajarkan tentang permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Permainan tradisional merupakan salah satu materi pembelajaran penjas di SD N Sendangadi 1 Mlati dan juga terdapat dalam kurikulum yang digunakan di SD N Sendangadi 1 Mlati kelas V yaitu Kurikulum 2013 dengan Kompetensi Inti 4 memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda benda yang dijumpai di rumah, sekolah dan tempat bermain dan Kompetensi Dasar 4.3 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam atletik melalui permainan/ olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional. Selain itu, permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan siswa pada nilai budaya dan norma – norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Permainan tradisional tidak hanya memberikan nilai rekreasi, lebih dari itu, permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan jasmani (olahraga) bahkan nilai sosial. Hal itu dikarenakan dalam permainan tradisional terkandung unsur – unsur seperti sportivitas,

kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, serta bekerja sama dalam kelompok untuk memenangkan permainan.

Permainan gobak sodor adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia yang dimainkan oleh anak – anak dan cukup populer di Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing masing tim terdiri dari 3 – 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak balik dalam area yang sudah ditentukan. (Guru kelas 6 SD Kyai Hasyim Surabaya) <http://googleweblight.com>.

Menurut Soemitro (1992: 172) Setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaan dengan permainan di daerah lain. Tentang nama permainan ada yang sama, tetapi tidak jarang namanya berbeda dengan daerah lainnya. Sebagai contoh dapat dikemukakan di Jawa Tengah dikenal dengan permainan gobak sodor, di Jakarta disebut galasin dan lain-lain. Tetapi yang jelas permainan itu mempunyai aturan permainan yang sama. Supaya tidak membingungkan pada salah satu nama daerah, maka Direktur Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang.

Berdasarkan peraturan permainan gobak sodor oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia tahun 1981 dalam permainan gobak sodor sarana dan prasarana yang dibutuhkan adalah lapangan yang berukuran 9 x 15 meter yang dibagi menjadi 6 bagian dengan ukuran setiap bagian

adalah 4,5 x 5 meter yang digaris menggunakan kapur, gamping, ataupun dicat dengan lebar garis 5 cm.

Permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan tradisional gobak sodor yaitu pada saat membuat lapangan gobak sodor siswa dan guru kesulitan dalam menggaris dan mengukur lapangan sehingga waktu yang digunakan dalam membuat lapangan mengurangi waktu untuk pembelajaran pendidikan jasmani sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk penyampaian materi digunakan untuk membuat lapangan. Selain itu pengetahuan guru tentang luas lapangan gobak sodor yang sebenarnya juga belum mengetahuinya. Hal tersebut membuat siswa kurang memahami peraturan gobak sodor dikarenakan waktu penyampaian materi digunakan untuk membuat lapangan, sehingga penyampaian materi dilakukan saat bermain gobak sodor dan juga pada saat pembelajaran permainan tradisional guru langsung memainkan permainan gobak sodor tanpa menjelaskan peraturan permainan gobak sodor tersebut sedangkan waktu untuk pembelajaran hanya 4 x 35 menit.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan lapangan yang terdapat di SD Negeri Sendangadi 1 adalah rumput dan konblok. Lapangan rumput merupakan lapangan Kelurahan Sendangadi yang digunakan untuk umum, sedangkan lapangan konblok merupakan halaman sekolah. Pada saat mengajarkan permainan gobak sodor guru biasanya menggunakan gamping tetapi jika menggunakan gamping akan cepat hilang sedangkan apabila menggunakan tali rafia sangat membahayakan pada saat digunakan untuk

permainan gobak sodor. Berdasarkan wawancara dengan guru pendidikan jasmani mengatakan bahwa pada saat mengajarkan permainan gobak sodor harus membuat garis lapangan gobak sodor yang akan mengurangi jam pembelajaran. Sebenarnya di halaman sekolah sudah dibuat lapangan gobak sodor dengan dicat, akan tetapi dengan dibangun taman di halaman sekolah dan gedung baru serta parkir guru sehingga pada saat bermain gobak sodor berbahaya karena lapangan gobak sodor sangat dekat dengan parkir guru dan juga tempat duduk beton yang dibuat di halaman sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut sehingga pada saat materi permainan gobak sodor dilakukan di lapangan rumput milik kelurahan dengan menggaris lapangan menggunakan gamping. Permasalahannya yaitu pembuatan lapangan akan mengurangi waktu pembelajaran selain itu pembuatan lapangan menggunakan gamping akan cepat hilang apabila sudah digunakan beberapa kali permainan.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membuat pengembangan sarana pembelajaran dengan harapan dapat memudahkan guru pada saat pelaksanaan permainan tradisional gobak sodor di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati yang berjudul “pengembangan garis lapangan portabel gobak sodor pada pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati, Kabupaten Sleman.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan sebagai berikut:

1. Dibutuhkan sarana pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang aman, tahan lama, dan memudahkan guru berupa garis lapangan untuk mengajarkan materi gobak sodor.
2. Pelaksanaan permainan tradisional oleh guru yang langsung memainkan permainan tanpa adanya penjelasan tentang permainan tradisional tersebut.
3. Peraturan permainan gobak sodor kurang dimengerti oleh siswa karena penyampaian materi di lakukan saat melakukan permainan di SD Negeri Sendangadi 1.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan mengingat luasnya permasalahan serta keterbatasan yang ada pada peneliti, maka perlu adanya batasan masalah agar ruang lingkup penelitian menjadi fokus. Dalam penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada sarana pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang aman, tahan lama, dan memudahkan guru untuk mengajarkan materi gobak sodor melalui “Pengembangan Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor pada Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Sendangadi 1 Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: “Bagaimanakah pengembangan garis lapangan portabel gobak sodor pada pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan garis lapangan portabel pada permainan tradisional gobak sodor untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati.

F. Spesifikasi Produk

1. Produk garis lapangan portabel gobak sodor disimpan dalam sebuah tas dan dilengkapi dengan patok yang digunakan untuk pemasangan garis lapangan portabel gobak sodor yang terbuat dari besi
2. Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor yaitu 9 x 15 meter yang dibagi menjadi 6 bagian, setiap bagian memiliki ukuran 4,5 x 5 meter.
3. Garis lapangan portabel gobak sodor dapat digunakan di lapangan tanah, rumput maupun konblok dengan luas lebih dari 9 x 15 meter.
4. Lebar garis lapangan gobak sodor adalah 5 cm dan disetiap sudutnya dipasang keling untuk pemasangan patok berjumlah dua belas.
5. Produk garis lapangan portabel gobak sodor memiliki komponen komponen yang memungkinkan siswa maupun guru untuk menggunakannya karena disertai :
 - a. Panduan penggunaan pemasangan
 - b. Patok besi yang digunakan dilapangan tanah maupun lapangan rumput
 - c. Lakban yang digunakan di lapangan konblok maupun semen
 - d. Tas sebagai tempat untuk menyimpan produk maupun memudahkan produk untuk dibawa kemanapun.

Garis lapangan portabel gobak sodor merupakan sarana dalam permainan gobak sodor. Produk garis lapangan portabel merupakan sarana yang mempermudah guru untuk mengajarkan permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran permainan tradisional kelas V sekolah dasar.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis.

Sebagai acuan dan pengembangan bagi para mahasiswa dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

- 1) Sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, kesehatan pada pembelajaran permainan tradisional gobak sodor.
- 2) Sebagai inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, kesehatan yang memudahkan dalam memberikan pembelajaran permainan tradisional gobak sodor.
- 3) Sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang portabel sehingga mudah dibawa kemana – mana dan mudah untuk digunakan.

b. Bagi Fakultas

Memberikan dokumentasi ilmiah yang bermanfaat bagi fakultas.

c. Bagi Mahasiswa

Memacu mahasiswa untuk mengembangkan sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, kesehatan pada permainan gobak sodor.

d. Bagi Siswa

- 1) Sebagai sarana dalam pembelajaran permainan tradisional gobak sodor.
- 2) Memudahkan siswa untuk membuat lapangan gobak sodor dan memainkan permainan tradisional gobak sodor.

H. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi

- a. Garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana guru untuk mengajarkan permainan tradisional gobak sodor agar waktu yang digunakan untuk membuat garis lapangan gobak sodor lebih efektif.
- b. Siswa SD lebih tertarik pada saat pembelajaran permainan tradisional gobak sodor.

2. Keterbatasan

- a. Sarana yang digunakan hanya terbatas pada materi permainan tradisional gobak sodor.
- b. Penilaian layak tidaknya pengembangan garis lapangan portabel ini hanya dilakukan 3 tahap ; validasi ahli materi permainan tradisional dan ahli sarana prasarana, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

- c. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan hanya pada satu lembaga yaitu SD Negeri Sendangadi 1 Mlati karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.
- d. Lapangan yang digunakan untuk pemasangan garis lapangan portabel harus lebih dari 9 x 15 meter agar produk dapat dipasang dengan sempurna dan juga lebih luas untuk permainan gobak sodor.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktifitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktifitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang menyakini dan mengatakan bahwa Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik (Adang Suherman, 2000: 1).

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam penanaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan dan sebagainya. Aktivitas jasmani untuk pendidikan jasmani ini dapat melalui olahraga atau non olahraga.

SK Mendikbud nomor 413/U/1987 menyebutkan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara

organik, *neuromuscular*, intelektual, dan emosional. Rusli Lutan menyatakan bahwa pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses sosialisasi melalui aktivitas jasmani, bermain, dan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui aktivitas jasmani ini peserta didik memperoleh beragam pengalaman kehidupan yang nyata sehingga benar – benar membawa anak learah sikap dan tindakan yang baik.

2. Tujuan Pendidikan Jasmani

Berdasarkan pemahaman mengenai pengertian pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani.

Aktivitas jasmani yang meliputi berbagai aktivitas jasmani dan olahraga hanya sebagai alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya. Secara rinci tujuan pendidikan terdapat pada UU No. 20 Th. 2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

3. Pengertian Sarana Pendidikan Jasmani

Sarana dalam pendidikan jasmani merupakan salah satu unsur penting untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga, sarana yang semakin lengkap akan memperlancar proses

pembelajaran. menunjang aktifitas fisik yang dilakukan untuk kebutuhan seseorang.

Sarana pembelajaran sangat penting untuk menunjang pembelajaran. Menurut (Agus S. Suryobroto, 2004: 4) menjelaskan

Sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa, antara lain: bola, raket, pemukul, tongkat, balok, selendang, gada, *bed*, *shuttle cock*. Sarana atau alat sangat penting dalam memberkan motivasi peserta didik untuk bergerak aktif, sehingga siswa sanggup melakukan aktivitas dengan sungguh-sungguh akhirnya tujuan aktivitas dapat tercapai.

Kebutuhan sarana dalam pembelajaran jasmani adalah sangat penting artinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga harus menggunakan sarana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya sarana pembelajaran yang memadai maka tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan lebih mudah tercapai, oleh karena itu sarana sangat penting sekali dalam menunjang kelancaran pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Sarana dan prasarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani tentunya memiliki syarat dan ketentuan. (Agus S. Suryobroto, 2004: 16) menjelaskan bahwa syarat sarana dan prasarana pendidikan jasmani adalah:

- a. Aman, unsur keamanan merupakan unsur paling pokok dalam pembelajaran pendidikan jasmani artinya keamanan dalam pembelajaran pendidikan merupakan prioritas utama sebelum unsur yang lain.
- b. Mudah dan murah, maksudnya adalah sarana dan prasarana tersebut mudah didapat/disiapkan/diadakan, dan jika membeli tidaklah mahal harganya, namun juga tidak mudah rusak.
- c. Menarik, artinya siswa senang dalam menggunakannya, bukan sebaliknya.

- d. Memacu untuk bergerak, dengan adanya sarana dan prasarana maka siswa akan lebih terpacu untuk bergerak karena menimbulkan tantangan bagi siswa.
- e. Sesuai dengan kebutuhan, dalam menyediakan sarana dan prasarana hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa atau penggunaannya.
- f. Sesuai dengan tujuan, maksudnya jika sarana dan prasarana tersebut akan digunakan untuk mengukur kekuatan, maka harus sesuai dengan tujuan kekuatan tersebut yaitu mesti berkaitan dengan berat.
- g. Tidak mudah rusak, artinya jangan sampai sarana dan prasarana pendidikan hanya dapat digunakan dalam satu kali atau dua kali pakai saja.
- h. Sesuai dengan lingkungan, maksudnya jangan sampai mengadakan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang tidak cocok untuk situasi sekolah yang akan menggunakannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan.

Sarana pendidikan jasmani adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan bersifat mudah dipindahkan dan membantu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga. Oleh karena itu sarana menjadi unsur penting yang harus ada dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga di sekolah.

4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak – kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Menurut Thornburg yang dikutip oleh Putri (2010: 1) anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, barang kali tidak perlu lagi diragukan keberaniannya. Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas empat, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada di antara mereka yang menampilkan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Putri (2010: 1) ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual yaitu : kedewasaan (*maturation*), pengalaman fisik (*physical experience*), penyalaman logika matematika (*logical mathematical experience*), transmisi sosial (*social transmission*), dan proses keseimbangan (*equilibriun*) atau proses pengaturan sendiri (*self-regulation*) Erikson mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar tertarik terhadap pencapaian hasil belajar.

Mereka mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan. Meskipun anak-anak membutuhkan keseimbangan antara perasaan dan kemampuan dengan kenyataan yang dapat mereka raih, namun perasaan akan kegagalan atau ketidakcakapan dapat memaksa mereka berperasaan negatif terhadap dirinya sendiri, sehingga menghambat mereka dalam belajar. Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu : (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun, (b) tahap operasional usia

2-6 tahun, (c) tahap operasional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun, (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas.

Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi.

Menurut Darmodjo yang dikutip oleh Putri (2010: 1) anak usia sekolah dasar adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok.

Menurut beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak sekolah dasar antara lain : (a) senang bermain, (b) senang bergerak, (c) senang bekerja dalam kelompok, (d) senang merasakan/ melakukan sesuatu secara langsung, (e) sering menangis, (f) Anak sulit memahami isi pembicaraan orang lain, (g) senang diperhatikan, (h) senang meniru.

5. Modifikasi Sarana Penjas

Keterbatasan tempat dan alat bukan menjadi alasan utama untuk tidak mengajarkan suatu cabang olahraga tertentu pada peserta didik. Pengembangan kurikulum yang semakin kompleks, menuntut guru untuk berpikir cerdas agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Tujuan modifikasi menurut Lutan yang dikutip oleh Jati (2012: 1), adalah: (a) siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, (b) meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, (c) siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Sedangkan alasan secara umum untuk modifikasi yaitu: (a) keterbatasan sarana dan prasarana, (b) modifikasi digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan.

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 31–32) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya, sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswa.

Struktur-struktur tersebut diantaranya: (a) ukuran lapangan, (b) bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, (c) jenis skill yang digunakan, (d) aturan, (e) Jumlah pemain, (f) Organisasi permainan, (g) Tujuan permainan.

Terkadang Guru Penjas masih meneruskan dengan model pembelajaran yang sama dan anak mudah sekali bosan dengan hal yang itu-itu saja, namun kembali lagi kepada kreatifitas Guru Penjas dalam melakukan modifikasi pembelajaran. Modifikasi dalam pendidikan tidak hanya mencakup dalam jenis permainan dan peraturan, tetapi juga di dalamnya jenis alat atau sarana dan prasarana. Beberapa hal yang dapat dimodifikasi antara lain : (a) Ukuran berat dan bentuk peralatan, (b) lapangan permainan, (c) waktu bermain atau lamanya permainan, (d) peraturan permainan atau jumlah pemain.

6. Prinsip – Prinsip Modifikasi

a. Modifikasi tujuan pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi kedalam tiga komponen, yakni: tujuan perluasan, penghalusan dan tujuan penerapan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000: 2).

b. Modifikasi materi pembelajaran

Materi pembelajaran dalam kurikulum pada dasarnya merupakan keterampilan-keterampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi keterampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan cara mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi keterampilan keseluruhan kedalam komponen-komponen lalu melatihnya perkomponen sebelum melakukan latihan keseluruhan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000: 4).

c. Modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran

Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan ruang gerak dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat, organisasi atau formasi berlatih (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000: 7).

d. Modifikasi evaluasi pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi skill yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu skill dilakukan menjadi bagaimana skill itu digunakan atau apa tujuan skill itu. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000: 8).

7. Permainan Tradisional

Permainan Tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak – anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang biasa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Terlebih kebudayaan Indonesia pada umumnya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Hal ini yang kemudian mendorong terciptanya jenis permainan tradisional. sayangnya perkembangan jaman khususnya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat jenis permainan ini perlahan mulai menghilang.

Permainan tradisional menurut James Danandjaja dalam Rusma (2015: 13) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Berdasarkan pengertian permainan tradisional dari dua definisi tersebut adalah salah satu bentuk permainan anak-anak dari jaman dahulu, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.

8. Permainan Gobak Sodor

Gobak Sodor merupakan permainan tradisional yang bersifat kelompok. Keberadan permainan gobak sodor dalam masyarakat sudah cukup lama, namun kini tampaknya sedang mengalami penurunan. Permainan ini sudah tidak banyak ditemukan dalam kehidupan sehari hari khususnya di kalangan anak – anak. Hal itu disamping karena pengaruh dari kemajuan pengetahuan sosial ekonomi masyarakat, dan juga karena semakin sulit menemukan arena yang memadai untuk bermain gobak sodor (Sujarno, 2011: 127).

Menurut Ariani dalam Sujarno (2011:128) Ada dua pendapat soal asal usul permainan gobak sodor. Pertama, mengatakan bahwa permainan gobak sodor dari luar negeri yaitu berasal dari bahasa asing *go back to door*. Oleh karena lidah orang jawa sulit mengucapkan, maka agar lebih mudah diingat dan diucapkan akhirnya menjadi *gobak sodor*. Kedua bahwa permainan tersebut berasal dari dalam negeri, yang terdiri dari dua kata yaitu gobag dan sodor. Gobag berarti bergerak dengan bebas kemudian menjadi nggobag berarti berjalan memutar, sedang sodor berarti watang yaitu semacam tombak yang memiliki mata tombak yang tajam, sehingga apabila gobag sodor dapat diartikan bergerak bebas untuk

menghidari sodor ataupun bisa disebut dengan watang. Namun dalam permainan ini sodor disebut dengan seorang penjaga garis sodor yang berada pada garis sumbu atau garis sodor yang berada di tengah membelah arena permainan. Garis tersebut digunakan lalu lintas si odor untuk mempersempit ruang gerak lawan sehingga mudah dimatikan.

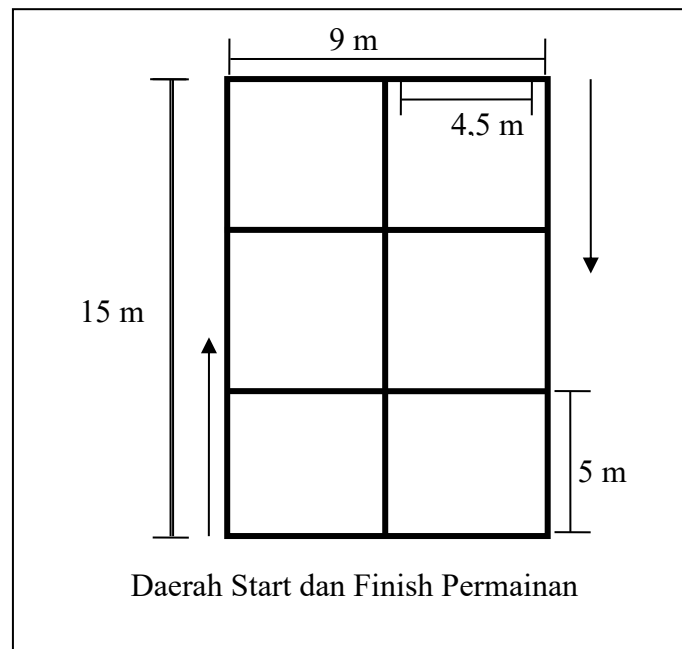
a. Waktu permainan

Sebenarnya tidak ada ketentuan mengenai waktu untuk bermain gobak sodor. Artinya permainan bebas dilakukan kapan saja jika anak menginginkan. Meskipun demikian para pelaku permainan tentu harus tahu kapan bisa bermain. Hal ini dikarenakan permainan gobak sodor membutuhkan pelaku yang relative banyak. Pada umumnya permainan ini dilakukan setelah anak – anak tidak bagitu terikat pekerjaan yang cukup penting, misalnya sudah selesai membantu orang tua atau sudah pulang sekolah. Pada masa lalu permainan gobak sodor sering dimainkan pada saat terang bulan, sekarang sudah tidak lagi. Kalau sekarang permainan tersebut hanya dilakukan pada siang hari, bahkan kadang kadang dipertandingkan. sodor (Sujarno, 2011 : 128).

b. Tempat dan alat permainan gobak sodor

Permainan gobak sodor tidak memerlukan peralatan khusus. Permainan tersebut hanya memerlukan arena atau halaman yang cukup luas dan rata. Permainan gobak sodor dimainkan di atas lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran lapangan 15 x 9 meter

yang dibagi menjadi 6 bagian. Bagian - bagian tersebut dibatasi dengan garis pembatas. Berikut ini adalah gambar arena permainan tradisional gobak sodor yang telah dibakukan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.



Gambar 1. Arena Permainan Gobak Sodor

Sumber: Sujarno (2011: 129)

c. Peserta permainan gobak sodor

Jumlah pemain gobak sodor disesuaikan dengan jumlah garis yang melintang di arena tersebut, misalnya jumlah garis nya 5 maka jumlah pemainnya $5 \times 2 = 10$ anak. Jumlah tersebut dibagi menjadi dua kelompok misalnya A dan P. pemain gobak sodor berumur antara 10 – 15 tahun (usia sekolah dasar). Oleh karena anak usia tersebut dipandang sudah pandai mengatur strategi, mempunyai tenaga yang dibutuhkan serta kelincahan sehingga tidak mudah tersentuh lawan. Permainan gobak sodor pada umumnya digemari oleh anak laki – laki.

Namun tidak tertutup kemungkinan anak perempuan bisa melakukan permainan ini. Akan tetapi, untuk menjaga keseimbangan sebaiknya permainan tersebut dilakukan oleh anak berjenis kelamin sama (Sujarno 2011 : 130).

d. Jalanya permainan gobak sodor

1) Persiapan

Bila anak – anak sudah berkumpul dan bersepakat untuk bermain gobak sodor, selanjutnya akan bersama – sama membuat arena yang akan digunakan untuk bermain, misalnya membuat garis – garis batas dengan menggunakan kapur. Setelah arena permainan selesai dibuat, selanjutnya mereka membentuk 2 kelompok dengan cara undian. Para peserta masing – masing mencari pasangan yang seimbang, kemudian melakukan undian atau pinsut. Mereka yang pinsutnya menang menjadi satu kelompok sebagai pemenang, misalnya A (terdiri dari: a ,b, c, d, dan e) sedangkan yang kalah menjadi satu kelompok P (terdiri dari: p, q, r, s, dan t). kelompok yang menang pinsut (A) akan bermain terlebih dahulu. Sementara kelompok kalah (P) harus berdiri digaris lapangan menjadi penjaga dengan garis lintang dan garis bujur tengah, untuk menghalangi anggota kelompok pemain agar tidak bisa masuk ke dalam arena permainan (Sujarno, 2011: 131).

2) Aturan permainan

Setelah arena permainan selesai dibuat dan pembagian kelompok pun sudah dilaksanakan, selanjutnya mengadakan kesepakatan aturan main. Aturan dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Menurut Sujarno (2011: 131) aturan tersebut antara lain :

- a) Penjaga boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh melewati garis melintang atau garis membujur yang dijaganya.
- b) Kaki si penjaga tidak boleh keluar dari garis.
- c) Penjaga hanya boleh menyenth pemain lawan dengan tangan dan tidak boleh menyakiti.
- d) Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi.
- e) Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor.
- f) Pemain jika akan masuk harus melewati garis jaga, kalau dilanggar maka dianggap mati dan terjadilah pergantian pemain.
- g) Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati.
- h) Jika ada pemain beralih kotak diperbolehkan, asal memberitahu terlebih dahulu.
- i) Kalau pemain dapat melewati penjaga sampai garis belakang, harus kembali kedepan arena melewati garis penjagaan.
- j) Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ketempat semula, kelompoknya dianggap menang dan mendapat poin.
- k) Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompoknya dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga.

3) Jalanya permainan

Kelompok A (a, b, c, d, dan e) sebagai kelompok pemenang harus berusaha memasuki kotak – kotak yang ada menuju kebelakang arena permainan dan berusaha untuk dapat kembali kedepan arena permainan. Dengan berbagai cara dan kelinciahannya anggota kelompok A berusaha mengelabui

penjaga dari anggota kelompok P (p, q, r,s, dan t). Anggota kelompok A berusaha dengan segala usaha agar dapat melewati kotak ke kotak yang harus dilalui. Untuk itu diperlukan konsentrasi tinggi, mereka berusaha untuk tidak tersentuh sodor maupun penjaga garis. Jika sempat lengah mereka dapat tersentuh oleh tangan penjaga. Kalau sampai ada pemain yang tersentuh penjaga, kelompoknya dianggap mati, sehingga terjadi pergantian kelompok pemain. Namun, jika ada pemain yang berhasil menerobos sampai garis belakang ia harus kembali lagi ke depan arena dengan hadangan ketat para penjaga. Dan apabila berhasil sampai kebelakang mendapat poin 1 dan apabila berhasil kembali kedepan lagi mendapat poin 1 lagi, sehingga totalnya 2 poin.

4) Fungsi permainan gobak sodor

Dalam permainan gobak sodor terdapat fungsi yang bermanfaat bagi perkembangan anak, baik perkembangan fisik maupun jiwa. Dengan bermain gobak sodor secara tidak sadar mereka sedang melakukan olahraga sehingga badan menjadi sehat. Anak juga belajar bertanggung jawab baik terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya. Mereka juga belajar berdisiplin dan cermat dalam melakukan suatu tindakan, serta belajar bekerjasama dengan orang lain. Permainan gobak sodor juga berfungsi sebagai hiburan bagi anak, karena membuat rasa senang (Sujarno, 2011: 133).

5) Manfaat Permainan gobak sodor

Gobak sodor merupakan permainan yang sangat menyenangkan untuk anak-anak. Hal ini karena gobak sodor dimainkan secara berkelompok sehingga permainan menjadi sangat seru. Adanya hukuman yang diberlakukan untuk yang kalah membuat para pemain gobak sodor memiliki semangat tinggi untuk menang.

Menurut Achroni (2012: 58) Manfaat permainan gobak sodor antara lain sebagai berikut :

- a) Memberikan kegembiraan pada anak
- b) Untuk bermain gobak sodor dibutuhkan tenaga ekstra karena anak – anak harus berlari bolak – balik. Gerakan tubuh yang banyak ini bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan dan melatih ketangkasan anak (melatih motorik kasar anak).
- c) Melatih bekerjasama anak dalam sebuah tim.
- d) Pada permainan ini, setiap tim harus memilih pemimpinnya. Hal ini bermanfaat untuk melatih kepemimpinan pada anak.
- e) Mengasah kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan.
- f) Melatih semangat juang anak untuk meraih kemenangan dalam permainan (semangat pantang menyerah).

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Setyo P tentang “Pengembangan Bola Reaksi sebagai Sarana Pembelajaran Koordinasi Mata Tangan dan Kaki dalam Pendidikan Jasmani”. Tahapan penelitian sebagai berikut: analisis kebutuhan, menyusun perencanaan, mengembangkan produk awal berupa pembuatan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya uji coba kelompok kecil, revisi, kemudian uji

coba lapangan dan revisi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Banguntapan Yogyakarta berjumlah 40 siswa. Dalam penelitian tersebut hasil validasi oleh ahli materi adalah sangat baik (rerata skor 4,55), sedangkan ahli sarana dan prasarana menilai sangat baik (rerata skor 4,41). Penilaian siswa pada produk bola reaksi adalah sangat baik (rerata skor 4,27).

2. Penelitian David Ridwan Hanavi tentang “Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi *Passing* Bola Voli bagi Siswa SMP Kelas VII”. Tahapan penelitian yaitu tahap pendahuluan dengan validasi ahli materi dan ahli media , tahap pengembangan desain yaitu dengan ujicoba satu lawan satu dengan subyek 4 orang SMP N 1 Saptosari, tahap pengembangan desain software yaitu ujicoba dengan subyek 10 orang siswa, dan tahap evaluasi produk yaitu ujicoba kelompok besar dengan subyek 30 siswa. Hasil validasi oleh ahli materi adalah sangat baik (rerata skor 4,87), sedangkan ahli sarana dan prasarana menilai sangat baik (rerata skor 4,32). Penilaian siswa pada produk bola reaksi adalah baik (rerata skor 4,19).

C. Kerangka Berfikir

Sarana pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Sarana pendidikan jasmani adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan bersifat mudah dipindah-pindahkan dan membantu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani,

kesehatan dan olahraga. Adanya sarana dan prasarana yang memadai mencerminkan kualitas pendidikan, sehingga tujuan pendidikan jasmani akan tercapai dengan baik.

Inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tentunya sangat diperlukan agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Garis lapangan portabel gobak sodor merupakan sarana yang dapat membantu guru dan mempermudah untuk mengajarkan permainan tradisional gobak sodor selain itu juga praktis untuk memasangnya dan mudah untuk dipindah pindahkan. Biasanya guru penjas menggunakan kapur untuk membuat garis lapangan gobak sodor dan dalam membuat garis lapangan gobak sodor membutuhkan waktu yang lama sehingga akan berdampak pada waktu yang digunakan untuk pembelajaran menjadi berkurang.

Garis lapangan portabel gobak sodor merupakan inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang baru sehingga jika pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan garis lapangan portabel gobak sodor dalam pembelajaran permainan membantu guru untuk menyiapkan sarana yang aman, mudah dan cepat dalam menyiapkan, sehingga tujuan pendidikan jasmani akan tercapai selain itu jam pembelajaran akan lebih efektif.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*) Menurut Sugiyono (2012: 297) Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and development* bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, penelitian dan pengembangan juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui *basic research* atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui *applied research*, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan. Dalam penelitian pengembangan ini dimanfaatkan untuk menghasilkan sarana pembelajaran penjas berupa garis lapangan portabel gobak sodor.

Menurut (Nana Syaodih, 2010: 164) “penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk lama yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.” Dari kedua pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk menciptakan suatu produk sesuai dengan ketentuan dan metode yang tepat sehingga menghasilkan suatu produk yang berkualitas.

Dalam penelitian ini, model yang menjadi acuan adalah model penelitian pengembangan model Borg, Gall & Gall. Model pengembangan tersebut diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah dasar. Model penelitian pengembangan Borg, Gall & Gall yang dikutip oleh I Made Tegeh, dkk (2014: 7) ada sepuluh kegiatan/ tahapan, yaitu:

1. Studi Pendahuluan (Penelitian dan pengumpulan data). Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan penelitian. Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. Pengembangan produk awal. Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrument evaluasi.
4. Uji coba lapangan persiapan.
5. Revisi hasil uji coba lapangan persiapan.
6. Uji lapangan utama.
7. Revisi hasil uji lapangan utama.

8. Uji lapangan operasional.
9. Revisi produk akhir.
10. Penyebaran dan pengimplementasikan.

Berdasarkan 10 langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg, Gall & Gall, menurut Fajar Setyo P (2016: 22) penelitian disederhanakan dalam tahapnya menjadi seperti berikut:

1. Studi Pendahuluan

(Penelitian dan Pengumpulan Data) Melakukan observasi/pengamatan ke lapangan dengan melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik secara formal maupun nonformal.

2. Menyusun Perencanaan

Setelah mengumpulkan data dari hasil Observasi, peneliti melakukan perencanaan serta mendesain pengembangan produk garis lapangan portabel gobak sodor yang akan dibuat. Garis lapangan portabel gobak sodor dibuat dengan menggunakan tali *webbing* yang bentuknya pipih dan lebar yang terbuat dari benang nilon. Lapangan portabel berbentuk persegi panjang yang berukuran 15 x 9 meter yang dibagi menjadi 6 kotak setiap kotak berukuran 5 x 4,5 meter dengan lebar 5 cm. Tali *webbing* dipilih karena bentuknya seperti garis dan kuat karena terbuat dari bahan nilon serta ukuran lebar tali *Webbing* adalah 5 cm sesuai dengan garis lapangan gobak sodor. Garis lapangan portabel gobak sodor dibuat dengan merangkai tali *webbing* yang dijahit dan setiap pojokan dilubangi untuk tempat patok.



Gambar 2. Tali *Webbing*

3. Pengembangan Produk Awal

Konsultasi dilakukan dengan ahli sarpras untuk pembuatan garis lapangan portabel gobak sodor. Setelah mendapatkan informasi tentang pembuatan lapangan portabel gobak sodor, peneliti mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan garis lapangan portabel gobak sodor. Setelah semua alat dan bahan telah siap, peneliti memproduksi sarana pembelajaran penjas berupa lapangan portabel gobak sodor. Setelah produksi selesai kemudian dilakukan validasi oleh ahli sarana dan prasarana pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan serta ahli materi. Peneliti selanjutnya melakukan revisi sarana pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli sarana prasarana pendidikan jasmani.

4. Melakukan Uji Coba Kelompok Kecil

Sarana yang telah direvisi berdasarkan saran ahli kemudian di uji cobakan pada kelompok kecil menggunakan uji coba satu lawan satu dengan jumlah peserta sepuluh siswa yang memiliki kemampuan berbeda,

peserta didik juga dibagikan angket untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai bahan revisi tahap selanjutnya.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, data kemudian digunakan sebagai acuan dalam revisi kemudian dilakukan perbaikan yang selanjutnya digunakan dalam operasional (kelompok besar).

6. Uji Coba Lapangan

Sarana pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan uji coba lapangan utama kemudian diujicobakan pada kelompok operasional. Jumlah peserta didik dalam uji coba kelompok operasional adalah tiga puluh anak. Sama seperti uji coba kelompok awal dan utama, peserta didik juga dibagikan angket untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai bahan revisi media selanjutnya.

7. Merevisi Produk Akhir

Data hasil uji coba lapangan utama dijadikan bahan acuan dalam revisi produk dan merupakan hasil akhir dalam pengembangan sarana pembelajaran lapangan portabel gobak sodor.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana

pembelajaran pendidikan jasmani merupakan produk dalam penelitian ini. Dengan uji coba ini kualitas garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empirik.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan. Sebelum diuji coba produk dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli sarpras penjas. Setelah mendapatkan saran maka dilakukan revisi-revisi hingga garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran jasmani layak digunakan untuk uji coba, langkah berikutnya adalah uji coba yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini direncanakan berjumlah 10 peserta didik yang dibagi menjadi 2 kelompok untuk uji coba kelompok kecil dalam ujicoba kecil 10 peserta didik dibagi menjadi dua kelompok untuk ujicoba bermain gobak sodor dengan menggunakan garis lapangan portabel gobak sodor. Dalam bukunya I Made Tegeh, dkk (2014: 7) menyatakan bahwa “penelitian model Borg dan Gall dalam uji coba lapangan persiapan (uji coba

kelompok kecil) menggunakan 6 – 12 subyek dan 30 – 100 subyek peserta didik untuk uji coba kelompok besar.” Subyek uji coba dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Sendangadi 1 Mlati Sleman.

D. Jenis Data

Data yang dihasilkan berupa data kualitatif sebagai data pokok dari data ini berupa saran dan masukan dari responden serta sebagai gambaran kelayakan produk

1. Data dari ahli materi

Data dari ahli materi berupa kualitas produk ditinjau dari manfaat sarana pembelajaran dan kesesuaian dengan kurikulum pembelajaran penjas dan juga manfaat. Validasi dilakukan menggunakan angket tentang materi yang diberikan. Dari ketiga aspek tersebut dapat diketahui kelayakan garis lapangan gobak sodor sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Data dari ahli sarana dan prasarana

Data dari ahli sarana dan prasarana berupa kualitas produk ditinjau dari aspek tampilan, aspek sarana dan prasarana, aspek manfaat. Dari ketiga aspek tersebut dapat diketahui kelayakan garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Data dari siswa

Data dari siswa digunakan untuk menganalisa daya tarik dan manfaat garis lapangan portabel gobak sodor bagi siswa.

E. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kualitas produk garis lapangan portabel sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani. Data kuantitatif diperoleh dari kuisisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli sarana dan prasarana, serta peserta didik. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validitas produk dari ahli materi dan ahli sarpras penjas.

Instrument yang berupa validitas produk tersebut diperoleh dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan penilaian. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Observasi dilakukan pada awal sebelum produksi sarana pembelajaran (kegiatan praktek mengajar) dan dilakukan ketika penggunaan sarana pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui penggunaan sarana pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik sudah benar dan peserta didik tertarik dalam penggunaannya.

2. Angket

Angket terdiri dari hasil uji kelayakan ahli materi, ahli sarana dan prasarana pendidikan jasmani, dan siswa berupa kuisisioner.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang

dikemukakan ahli sarana dan prasarana penjas, ahli materi permainan tradisional, dan peserta didik dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani ini. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat tidak baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif skala Likert yaitu dengan penskoran dari 1, 2, 3, 4, dan 5.

Langkah-langkah dalam analisis data antara lain : (a) mengumpulkan data kasar, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala Likert dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo yang dikutip oleh Nur Rohmah Muktiani (2008 : 80), pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kategori	Keterangan	Rumus	Skor
A	Sangat Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Tidak Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Keterangan :

Rerata skor ideal (X_i) = $1/2$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal = $1/6$ (Skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X ideal = Skor Empiris. Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk Sarana pendidikan jasmani berupa lapangan portabel gobak sodor yang sedang dikembangkan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menghasilkan produk garis lapangan portabel gobak sodor di Sekolah Dasar Sendangadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di Sekolah Dasar Sendangadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman tentang pelaksanaan olahraga permainan tradisional dengan cara melakukan pengamatan dilapangan tentang aktifitas siswa. Analisis kebutuhan tersebut dilakukan dengan observasi, perijinan penggunaan subjek penelitian dan tempat penelitian, wawancara guru penjasorkes mengenai produk yang dikembangkan.

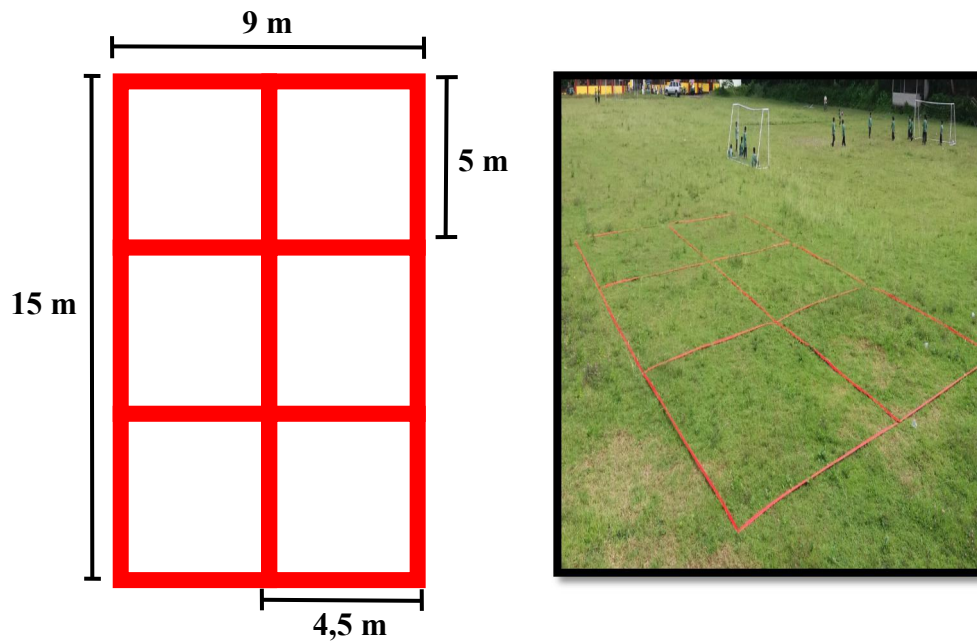
Hasil wawancara dengan guru penjas dan pengamatan penulis didapati bahwa dibutuhkan sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang memudahkan guru untuk mengajarkan permainan tradisional selain itu juga agar pembelajaran penjas efektif dan efisien. Selama ini guru menggunakan gamping untuk membuat garis lapangan gobak sodor yang dianggap menyulitkan karena pada saat membuat garis akan mengurangi jam pelajaran dan apabila garis kurang jelas karena sudah digunakan oleh kelompok satu maka kelompok selanjutnya harus menebalkan kembali selain penggunaan gamping menjadi boros juga waktu yang digunakan

untuk pembelajaran menjadi berkurang kembali sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien.

Menurut pernyataan di atas penting kiranya dikembangkan sebuah sarana pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada pembelajaran permainan tradisional khususnya permainan gobak sodor. Peneliti berharap, produk yang dikembangkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan guru dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran yang terstruktur dengan baik dan didukung sarana pembelajaran yang berkualitas akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Deskripsi Produk Awal

Pembuatan produk sarana pembelajaran dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah memilih materi pelajaran yang hendak dikembangkan, selanjutnya adalah melakukan proses desain untuk memproduksi sarana pembelajaran dengan tahapan menyusun konsep produk, membuat desain visual, mengumpulkan bahan, dan membuat produk dari bahan-bahan yang telah terkumpul. Berikut ini adalah contoh tampilan produk awal pada sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan materi permainan tradisional yaitu gobak sodor sebelum divalidasi oleh ahli permainan tradisional dan ahli sarana dan prasarana penjas. Berikut adalah gambar garis lapangan portabel gobak sodor



Gambar 3. Desain dan Produk Awal Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor

3. Data Uji Coba

a. Data Validasi Ahli Materi

Validator merupakan ahli materi yang memiliki keahlian di bidang permainan tradisional. Validasi dilakukan dengan memberikan sarana pembelajaran disertai lampiran berupa kuesioner. Dalam validasi ini peneliti dan ahli materi mendiskusikan mengenai kualitas materi dalam sarana pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi yang diberikan oleh ahli materi berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun tulisan yang berguna untuk meningkatkan kualitas sarana pembelajaran.

Kuesioner berisi aspek tampilan sarana pembelajaran, aspek materi, dan aspek manfaat sarana pembelajaran. Hasil evaluasi yaitu

berupa nilai untuk aspek kualitas sarana pembelajaran dan isi dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5.

Penilaian ahli materi terhadap sarana pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dalam dua tahapan, tahap pertama pada hari Selasa tanggal 7 Februari 2017, tahap kedua hari Kamis tanggal 23 Maret 2017, memperoleh nilai dan saran sebagai acuan untuk perbaikan produk awal. Berikut deskripsi data ahli materi.

1) Evaluasi tahap I dilakukan pada hari Selasa tanggal 7 Februari 2017.

Tabel 2. Skor Aspek Tampilan Sarana Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
		STB	KB	CB	B	SB	
1	Bentuk garis lapangan portabel gobak sodor				√		Baik
2	Pemilihan warna			√			Cukup Baik
3	Pemilihan bahan				√		Baik
4	Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor				√		Baik
5	Keamanan			√			Cukup Baik
	Jumlah	0	0	6	12	0	
	Jumlah Skor	18					Baik
	Rerata Skor	3,6					

Dari data diatas aspek tampilan pada tahap I adalah sebesar 3,6 dengan kriteria “baik”. Kriteria akhir dari aspek kualitas sarana pembelajaran diatas diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima seperti yang tercantum dalam tabel 3, sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian

Keterangan	Rumus
Sangat Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$
Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$
Cukup Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$
Tidak Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$

Sumber : Nur Rohmah Muktiani (2008: 80)

Keterangan :

Rerata skor ideal (X_i) = $1/2$ (skor maksimal ideal+skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal = $1/6$ (Skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X ideal = Skor Empiris.

Dari rumus di atas dapat diketahui konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima tersebut dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel yang selanjutnya akan digunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua aspek ke dalam kriteria penilaian dengan skala lima, penyederhanaan dapat dilihat sebagai berikut:

Ketentuan :

Rerata skor ideal (X_i) : $1/2$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal skor : $1/6$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X ideal: Skor empiris

Berdasarkan rumus skor konversi diatas untuk mengubah data data kuantitatif yang dapat menjadi kualitatif diterapkan konversi sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Diketahui : skor maksimal} &= 5, \text{ skor minimal} = 1 \\ X_i &= \frac{1}{2} (\text{ skor maksimal ideal} + \text{ skor minimal ideal}) \\ X_i &= \frac{1}{2} (5 + 1) = 3 \\ S_{bi} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{ skor minimal ideal}) \\ S_{bi} &= \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67 \end{aligned}$$

Dari hasil diatas dapat diketahui interval skor kriteria :

$$\begin{aligned} \text{Sangat baik} &= X > X_i + 1,8S_{bi} \\ &= X > 3 + (1,8 \times 0,67) \\ &= X > 3 + 1,21 \\ &= X > 4,21 \\ \\ \text{Baik} &= X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi} \\ &= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21 \\ &= 3 + 0,40 < X \leq 4,21 \\ &= 3,40 < X \leq 4,21 \\ \\ \text{Cukup baik} &= X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi} \\ &= 3 - 0,40 < X \leq 3,40 \\ &= 2,60 < X \leq 3,40 \\ \\ \text{Kurang baik} &= X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi} \\ &= 3 - 1,21 < X \leq 2,60 \\ &= 1,79 < X \leq 2,60 \\ \\ \text{Sangat kurang baik} &= X \leq X_i - 1,8S_{bi} \\ &= X \leq 1,79 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka konversi dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala satu sampai dengan lima dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel yang akan digunakan sebagai pedoman konversi skor pada semua aspek kriteria penilaian dengan skala lima berikut ini :

Tabel 4. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Keterangan	Skor
Sangat Baik	$X > 4,21$
Baik	$3,40 < X \leq 4,21$
Cukup Baik	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang Baik	$1,79 < X \leq 2,60$
Sangat Tidak Baik	$X \leq 1,79$

Berdasarkan tabel hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dapat diketahui interval skor dan kriteria skor sarana pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh validasi ahli materi, ahli sarana dan prasarana penjas, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan akan dianalisis dengan data hasil konversi pada tabel diatas sehingga akan diketahui kriterianya.

Pada aspek materi pembelajaran, ahli materi memberikan penilaian sebagai berikut :

Tabel 5. Skor Aspek Materi Sarana Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
		STB	KB	CB	B	SB	
1	Mendukung dan menunjang tujuan kurikulum pembelajaran penjas				√		Baik
2	Sesuai dengan karakteristik pembelajaran penjas				√		Baik
3	Sesuai dengan kompetensi yang di butuhkan siswa				√		Baik
4	Kesesuaian bentuk garis lapangan portabel dengan materi pembelajaran			√			Cukup Baik
5	Kemudahan bentuk garis lapangan portabel untuk dimanfaatkan oleh siswa				√		Baik
	Jumlah	0	0	3	16	0	
	Jumlah Skor	19					Baik
	Rerata Skor	3,8					

Pada aspek materi pembelajaran, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 3,8 termasuk dalam kategori baik. Dalam aspek materi berisi tentang kesesuaian produk yang dikembangkan dengan materi pembelajaran.

Pada aspek manfaat, ahli materi memberikan penilaian sebagai berikut:

Tabel 6. Skor Aspek Manfaat Sarana Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
		STB	KB	CB	B	SB	
1	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan gobak sodor				√		Baik
2	Memudahkan guru mengajarkan permainan gobak sodor				√		Baik
3	Menambah inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani				√		Baik
4	Sarana pembelajaran yang portabel dan mudah digunakan				√		Baik
5	Efektif dan efisien untuk digunakan				√		Baik
	Jumlah	0	0	0	20	0	
	Jumlah Skor	20					Baik
	Rerata Skor	4,0					

Pada aspek manfaat pembelajaran, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,0 termasuk dalam kategori baik. Dalam aspek manfaat berisi tentang manfaat produk yang dikembangkan terhadap pembelajaran.

Pada penilaian tahap I yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada aspek desain tampilan, aspek materi dan aspek manfaat terhadap sarana pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria “Baik” dari ahli materi. Oleh karena itu dilanjutkan dengan pembuatan

produk garis lapangan portabel gobak sodor. Namun berdasarkan saran dari ahli materi, masih perlu adanya perbaikan guna memperbaiki sarana pembelajaran agar lebih baik yaitu :

- 1) Pada garis sodor agar tidak dipasang patok yang nantinya dapat membahayakan siswa yang memainkan gobak sodor.
- 2) Garis lapangan dibuat agar tetap lengket atau menempel pada tanah.
- 3) Lapangan dibuat jangan licin dan terlalu keras.

a. Evaluasi tahap II dilakukan hari Kamis tanggal 23 Maret 2017

Tabel 7. Skor Aspek Tampilan Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor oleh Ahli Materi Tahap II

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Bentuk garis lapangan portabel gobak sodor				√		Baik
2	Pemilihan warna					√	Sangat Baik
3	Pemilihan bahan					√	Sangat Baik
4	Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor					√	Sangat Baik
5	Keamanan					√	Sangat Baik
	Jumlah	0	0	0	4	20	
	Jumlah Skor	24					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,8					

Pada aspek tampilan garis lapangan portabel gobak sodor, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,8 termasuk dalam

kategori “sangat baik”. Kemudian pada aspek materi, ahli materi memberikan penilaian sebagai berikut :

Tabel 8. Skor Aspek Materi Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor oleh Ahli Materi Tahap II

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Mendukung dan menunjang tujuan kurikulum pembelajaran penjas					√	Sangat Baik
2	Sesuai dengan karakteristik pembelajaran penjas				√		Baik
3	Sesuai dengan kompetensi yang di butuhkan siswa					√	Sangat Baik
4	Kesesuaian bentuk garis lapangan portabel dengan materi pembelajaran					√	Sangat Baik
5	Kemudahan bentuk garis lapangan portabel untuk dimainkan oleh siswa					√	Sangat Baik
	Jumlah	0	0	0	4	20	
	Jumlah Skor	24					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,8					

Pada aspek materi garis lapangan portabel gobak sodor, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,8 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Kemudian pada aspek manfaat, ahli materi memberikan penilaian sebagai berikut :

Tabel 9. Skor Aspek Manfaat Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor oleh Ahli Materi Tahap II

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan gobak sodor				√		Baik
2	Memudahkan guru mengajarkan permainan gobak sodor					√	Sangat Baik
3	Menambah inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani				√		Baik
4	Sarana pembelajaran yang portabel dan mudah digunakan					√	Sangat Baik
5	Efektif dan efisien untuk digunakan					√	Sangat Baik
	Jumlah	0	0	0	8	15	
	Jumlah Skor	22					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,4					

Pada aspek manfaat, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,4 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Pada penilaian tahap II yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada aspek tampilan, aspek materi dan aspek manfaat terhadap sarana pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria “Sangat Baik” dari ahli materi. Pada validasi tahap II Ahli materi memberikan komentar bahwa aspek yang ditampilkan sudah bagus dan ahli menyimpulkan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

b. Data Validasi Ahli Sarana dan Prasarana

Validator yang menjadi ahli sarana dan prasarana pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini merupakan dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang sarana dan prasarana pembelajaran penjas. Evaluasi dilakukan dengan menampilkan sarana dan prasarana pembelajaran kepada validator disertai dengan kuesioner yang berisi aspek tampilan, aspek materi, dan aspek manfaat untuk evaluasi.. Berikut deskripsi data hasil evaluasi dari ahli sarana dan prasarana yang dilakukan 2 tahap.

- 1) Evaluasi ahli sarana dan prasarana tahap pertama yaitu desain visual garis lapangan gobak sodor yang dilakukan pada hari Jum'at tanggal 17 Februari 2017, dan dihasilkan data sebagai berikut :

Tabel 10. Skor Aspek Tampilan Tahap I oleh Ahli Sarana Prasarana

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Bentuk garis lapangan portabel gobak sodor		√				Kurang Baik
2	Pemilihan warna			√			Cukup Baik
3	Pemilihan bahan			√			Cukup Baik
4	Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor		√				Kurang Baik
	Jumlah	0	4	6	0	0	
	Jumlah Skor	10					Kurang Baik
	Rerata	2,5					

Dari data diatas aspek tampilan pada tahap I adalah sebesar 2,5 dengan kriteria “kurang baik”. Pada aspek sarana prasarana, ahli sarana dan prasarana penjas memberikan penilaian sebagai berikut :

Tabel 11. Skor Aspek Sarana dan Prasarana Tahap I oleh Ahli Sarana Prasarana

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Aman digunakan untuk pembelajaran penjas			√			Cukup Baik
2	Harga murah			√			Cukup Baik
3	Mudah digunakan		√				Kurang Baik
4	Menarik minat siswa		√				Kurang Baik
5	Memacu siswa untuk bergerak			√			Cukup Baik
6	Sesuai dengan kebutuhan siswa			√			Cukup Baik
7	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			√			Cukup Baik
8	Tidak mudah rusak			√			Cukup Baik
9	Sesuai dengan lingkungan		√				Kurang Baik
	Jumlah	0	6	18	0	0	
	Jumlah Skor	24					Cukup Baik
	Rerata	2,67					

Pada aspek sarana dan prasarana pembelajaran, ahli sarana dan prasarana memberikan penilaian dengan rerata skor 2,67 termasuk dalam kategori cukup baik. Dalam aspek sarana dan prasarana berisi tentang prinsip prinsip sarana dan prasarana terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian hasil dari aspek manfaat adalah sebagai berikut :

Tabel 12. Skor Aspek Manfaat Tahap I oleh Ahli Sarana Prasarana

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan gobak sodor			√			Cukup Baik
2	Memudahkan guru mengajarkan permainan gobak sodor			√			Cukup Baik
3	Menambah inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani			√			Cukup Baik
4	Sarana pembelajaran yang portabel dan mudah digunakan			√			Cukup Baik
5	Efektif dan efisien untuk digunakan			√			Cukup Baik
	Jumlah	0	0	15	0	0	
	Jumlah Skor	15					Cukup Baik
	Rerata	3,0					

Pada aspek materi pembelajaran, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 3,0 termasuk dalam kategori cukup baik. Dalam aspek manfaat berisi manfaat produk yang dikembangkan dalam pembelajaran. Pada penilaian tahap I yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada aspek desain tampilan terhadap sarana pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria “Kurang Baik” , sedangkan aspek sarana dan prasarana mendapat kriteria “Cukup Baik” dari ahli sarana dan prasarana penjas. Oleh karena itu dilanjutkan dengan pembuatan produk garis lapangan portabel gobak sodor. Namun berdasarkan saran dari ahli sarana dan prasarana penjas,

masih perlu adanya perbaikan guna memperbaiki sarana pembelajaran agar lebih baik. Berikut arn yang disampaikan guna perbaikan sarana pembelajaran :

1. Pertimbangkan kelengkapan untuk pemasangan garis lapangan portabel gobak sodor.
 2. Pemilihan warna yang kontras.
 3. Bahan dicek lagi elastis apa tidak dan harga.
 4. Kemasan produk akhir.
- a. Evaluasi ahli sarana dan prasarana tahap kedua yaitu produk garis lapangan gobak sodor yang dilakukan pada tanggal hari Rabu 22 Maret 2017, dan dihasilkan data sebagai berikut :

Tabel 13. Skor Aspek Tampilan Tahap II oleh Ahli Sarana Prasarana

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Bentuk garis lapangan portabel gobak sodor				√		Baik
2	Pemilihan warna					√	Sangat Baik
3	Pemilihan bahan				√		Baik
4	Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor					√	Sangat Baik
	Jumlah	0	0	0	8	10	
	Jumlah Skor	18					Sangat Baik
	Rerata	4,5					

Dari data diatas aspek tampilan pada tahap II adalah sebesar 4,5 dengan kriteria “sangat baik”. Pada aspek sarana prasarana, ahli sarana dan prasarana penjas memberikan penilaian sebagai berikut :

Tabel 14. Skor Aspek Sarana dan Prasarana Tahap II oleh Ahli Sarana Prasarana

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Aman digunakan untuk pembelajaran penjas					√	Sangat Baik
2	Harga murah			√			Cukup Baik
3	Mudah digunakan				√		Baik
4	Menarik minat siswa					√	Sangat Baik
5	Memacu siswa untuk bergerak					√	Sangat Baik
6	Sesuai dengan kebutuhan siswa				√		Baik
7	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					√	Sangat Baik
8	Tidak mudah rusak					√	Sangat Baik
9	Sesuai dengan lingkungan				√		Baik
	Jumlah	0	0	3	12	25	
	Jumlah Skor	40					Sangat Baik
	Rerata	4,4					

Pada aspek sarana dan prasarana pembelajaran tahap II, ahli sarana dan prasarana memberikan penilaian dengan rerata skor 4,4 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Kemudian hasil dari aspek manfaat adalah sebagai berikut :

Tabel 15. Skor Aspek Manfaat Tahap II oleh Ahli Sarana Prasarana

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan gobak sodor					√	Sangat Baik
2	Memudahkan guru mengajarkan permainan gobak sodor				√		Baik
3	Menambah inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani					√	Sangat Baik
4	Sarana pembelajaran yang portabel dan mudah digunakan				√		Baik
5	Efektif dan efisien untuk digunakan				√		Baik
	Jumlah	0	0	0	12	10	
	Jumlah Skor	22					Sangat Baik
	Rerata	4,4					

Pada aspek manfaat, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,4 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Pada penilaian tahap II yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada aspek tampilan, aspek sarana dan aspek manfaat terhadap sarana pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria “Sangat Baik” dari ahli materi. Oleh karena itu dapat dilanjutkan ujicoba produk garis lapangan portabel gobak sodor. Pada validasi tahap II Ahli Sarana dan Prasarana menyimpulkan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

c. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil menggunakan uji coba satu lawan satu diberikan kepada sepuluh siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati, dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada pada produk garis lapangan portabel gobak sodor. Dari hasil uji coba kelompok kecil, data digunakan sebagai masukan untuk melakukan revisi sebelum produk digunakan untuk uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal hari Senin 27 Maret 2017 di Lapangan Sendangadi. Responden pada uji coba ini terdiri dari sepuluh siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati yang memiliki kemampuan dan karakteristik berbeda yaitu siswa dengan kemampuan rendah, siswa dengan kemampuan sedang, dan siswa dengan kemampuan tinggi, serta berjenis kelamin laki-laki dan perempuan sesuai dengan rekomendasi guru pendidikan jasmani. Uji coba dilakukan dengan memasang garis lapangan portabel gobak sodor kemudian sepuluh anak tersebut dibagi menjadi dua tim untuk memainkan permainan gobak sodor menggunakan garis lapangan portabel gobak sodor.

Data yang diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh 10 siswa pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 16. Skor Aspek Tampilan dari Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1	Bentuk garis lapangan portabel gobak sodor	4,6	Sangat Baik
2	Pemilihan warna	3,7	Baik
3	Pemilihan bahan	4,5	Sangat Baik
4	Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor	4,3	Sangat Baik
5	Proporsi ukuran garis lapangan gobak sodor	4,3	Sangat Baik
6	Kemudahan pemasangan garis lapangan portabel gobak sodor	3,7	Baik
	Jumlah Skor	25,1	Baik
	Rerata	4,18	

Rerata skor dalam tabel diperoleh dari angket yang di isi oleh kesepuluh siswa yang telah melakukan ujicoba. Penilaian yang diberikan pada uji coba kelompok kecil dalam aspek tampilan dari 10 responden memberi skor kriteria “baik”. Jumlah keseluruhan dari rerata skor adalah sebesar 25,1 sehingga didapatkan rerata sebesar 4,18, setelah dikonversikan pada skala lima termasuk dalam kriteria “baik”. Adapun saran dari siswa adalah pada patok yang digunakan sebaiknya patok yang berada ditengah dijahit lebih kuat karena pada saat dicoba untuk bermain gobak sodor jahitannya lepas.

Tabel 17. Skor Aspek Materi dari Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
7	Mendukung dan menunjang tujuan kurikulum pembelajaran penjas	4,6	Sangat Baik
8	Sesuai dengan kemampuan peserta didik	4,2	Baik
9	Sesuai dengan karakteristik pembelajaran penjas	4,4	Sangat Baik
10	Sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan siswa	4,2	Baik
11	Meningkatkan kemampuan gerak siswa	4,3	Sangat Baik
12	Meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan gobak sodor	4,2	Baik
	Jumlah Skor	25,9	Sangat Baik
	Rerata	4,32	

Pada aspek materi terdapat enam item yang dinilai seperti pada tabel di atas yang tertulis pada kuesioner uji coba kelompok kecil. Jumlah seluruh rerata skor aspek isi/materi adalah 25,9 sedangkan rerata skornya sebesar 4,32 dengan demikian setelah dikonversi pada skala 5, maka perolehan nilai dalam kriteria “sangat baik”. Aspek yang ketiga adalah aspek manfaat yang menjadi bagian dari kuesioner uji coba kelompok kecil. Berikut perolehan data pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 18. Skor Aspek Materi dari Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
13	Aman digunakan untuk pembelajaran penjas	4,6	Sangat Baik
14	Mudah untuk digunakan	4,3	Sangat Baik
15	Meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran penjas	4,6	Sangat Baik
16	Menambah inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani	4,7	Sangat Baik
17	Memacu siswa untuk bergerak	4,2	Baik
18	Sarana pembelajaran yang portabel	4,5	Sangat Baik
19	Efektif untuk digunakan	4,6	Sangat Baik
20	Efisien untuk digunakan	4,4	Sangat Baik
	Jumlah Skor	35,9	Sangat Baik
	Rerata	4,48	

Penilaian yang diberikan pada uji coba kelompok kecil dalam aspek manfaat dari 10 responden memberi skor kriteria baik dan sangat baik. Jumlah keseluruhan dari rerata skor adalah sebesar 35,9 sehingga didapatkan rerata sebesar 4,48, setelah dikonversikan pada skala lima termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Konversi skala lima dapat dilihat pada tabel 4.

4. Data Uji Coba Lapangan

Tujuan dari uji coba adalah untuk mendapatkan berbagai masukan mengenai kekurangan yang ada pada produk garis lapangan portabel gobak sodor, selain itu juga untuk menguji efektivitas produk tersebut ketika digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran. Dari data hasil uji coba akan digunakan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan dari produk yang sedang dikembangkan.

Uji coba lapangan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 Maret 2017 diikuti sebanyak 30 responden siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati. Uji coba dilakukan dengan menerangkan cara penggunaan garis lapangan portabel gobak sodor pada siswa. Setelah itu siswa mempraktekkan mulai dari pemasangan garis lapangan portabel gobak sodor kemudian memainkan permainan gobak sodor menggunakan sarana garis lapangan portabel gobak sodor hingga mencopot dan memasukkan kembali garis lapangan portabel gobak sodor pada tempatnya. Kuesioner yang dibagikan kepada siswa berisi tentang aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek manfaat. Dari kuesioner tersebut akan diperoleh penilaian dari responden mengenai kualitas sarana yang dikembangkan. Data yang diperoleh melalui kuesioner pada uji coba lapangan tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 19. Skor Aspek Tampilan dari Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1	Bentuk garis lapangan portabel gobak sodor	4,47	Sangat Baik
2	Pemilihan warna	4,07	Baik
3	Pemilihan bahan	4,10	Baik
4	Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor	4,4	Sangat Baik
5	Proporsi ukuran garis lapangan gobak sodor	4,3	Sangat Baik
6	Kemudahan pemasangan garis lapangan portabel gobak sodor	3,8	Baik
	Jumlah Skor	25,13	Baik
	Rerata	4,19	

Rerata skor diperoleh dari angket yang telah diisi oleh 30 siswa yang telah melakukan uji coba. Penilaian yang diberikan pada uji coba lapangan dalam aspek tampilan dari 30 responden memberi skor kriteria “baik”. Jumlah keseluruhan dari rerata skor adalah sebesar 25,13 sehingga didapatkan rerata sebesar 4,19, setelah dikonversikan pada skala lima termasuk dalam kriteria “baik”. Selanjutnya berkaitan dengan penilaian aspek materi. Dibawah ini skor aspek materi dari uji coba lapangan :

Tabel 20. Skor Aspek Materi dari Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
7	Mendukung dan menunjang tujuan kurikulum pembelajaran penjas	4,43	Sangat Baik
8	Sesuai dengan kemampuan peserta didik	4,13	Baik
9	Sesuai dengan karakteristik pembelajaran penjas	4,47	Sangat Baik
10	Sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan siswa	3,87	Baik
11	Meningkatkan kemampuan gerak siswa	4,5	Sangat Baik
12	Meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan gobak sodor	4,43	Sangat Baik
	Jumlah Skor	25,83	Sangat Baik
	Rerata	4,31	

Pada aspek materi terdapat enam item yang dinilai seperti pada tabel di atas yang tertulis pada kuesioner uji coba lapangan. Jumlah seluruh rerata skor aspek isi/materi adalah 25,83 sedangkan rerata skornya sebesar 4,31 dengan demikian setelah dikonversi pada skala 5, maka perolehan nilai dalam kriteria “sangat baik”. Aspek yang ketiga adalah aspek manfaat yang menjadi bagian dari kuesioner uji coba Lapangan. Berikut perolehan data pada uji coba lapangan.

Tabel 21. Skor Aspek Materi dari Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
13	Aman digunakan untuk pembelajaran penjas	4,53	Sangat Baik
14	Mudah untuk digunakan	4,23	Sangat Baik
15	Meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran penjas	4,43	Sangat Baik
16	Menambah inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani	4,43	Sangat Baik
17	Memacu siswa untuk bergerak	4,07	Baik
18	Sarana pembelajaran yang portabel	4,33	Sangat Baik
19	Efektif untuk digunakan	4,57	Sangat Baik
20	Efisien untuk digunakan	4,23	Sangat Baik
	Jumlah Skor	34,83	Sangat Baik
	Rerata	4,35	

Penilaian yang diberikan pada uji coba lapangan dalam aspek manfaat dari 30 responden memberi skor kriteria baik dan sangat baik. Jumlah keseluruhan dari rerata skor adalah sebesar 34,83 sehingga didapatkan rerata sebesar 4,35, setelah dikonversikan pada skala lima termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Konversi kuantitatif menjadi kualitatif dapat dilihat pada tabel 4.

4. Analisis Data

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

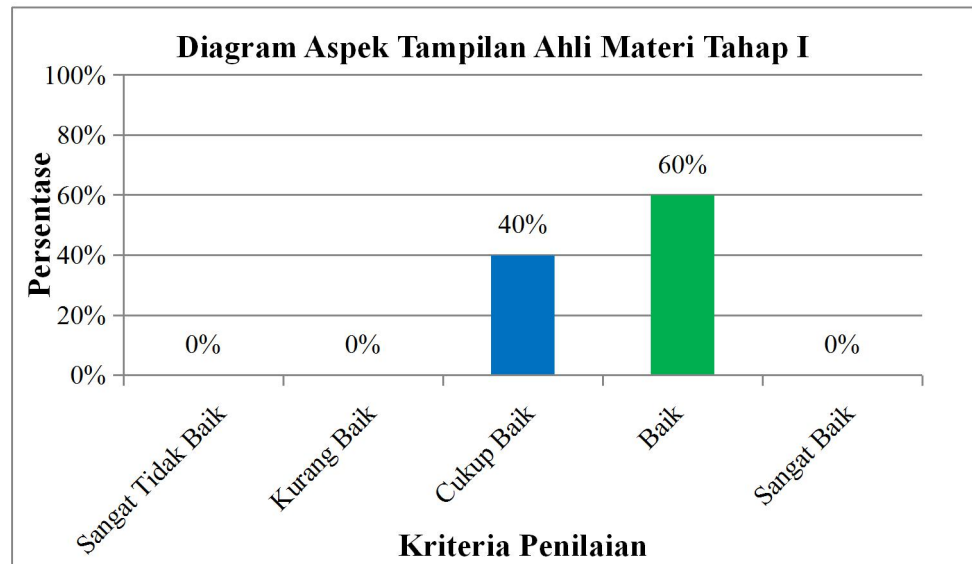
Data yang diperoleh dari validasi ahli materi tahap I dan tahap II kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk garis lapangan portabel gobak sodor ini. Data dari validasi ahli materi terdiri dari tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek materi dan aspek manfaat. Pada aspek tampilan terdiri dari 5 item, aspek materi terdiri dari 5 item, dan aspek manfaat terdiri dari 5 item pada kuisisioner penilaian kualitas produk garis lapangan portabel gobak sodor.

1) Tahap I

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian ahli materi terhadap produk garis lapangan portabel gobak sodor ini aspek tampilan adalah baik dengan rerata skor 3,6, kemudian penilaian ahli materi pada aspek materi termasuk kriteria baik dengan rerata skor 3,8. Sedangkan penilaian ahli materi pada aspek manfaat termasuk kriteria baik dengan rerata skor 4,0. Frekuensi penilaian diperoleh dari penilaian angket yang diisi oleh responden pada skala Likert. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek tampilan yang diperoleh dari hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli materi untuk penilaian produk :

Tabel 22. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Materi Tahap I

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	0	0
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	3	60
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	2	40
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		5	100



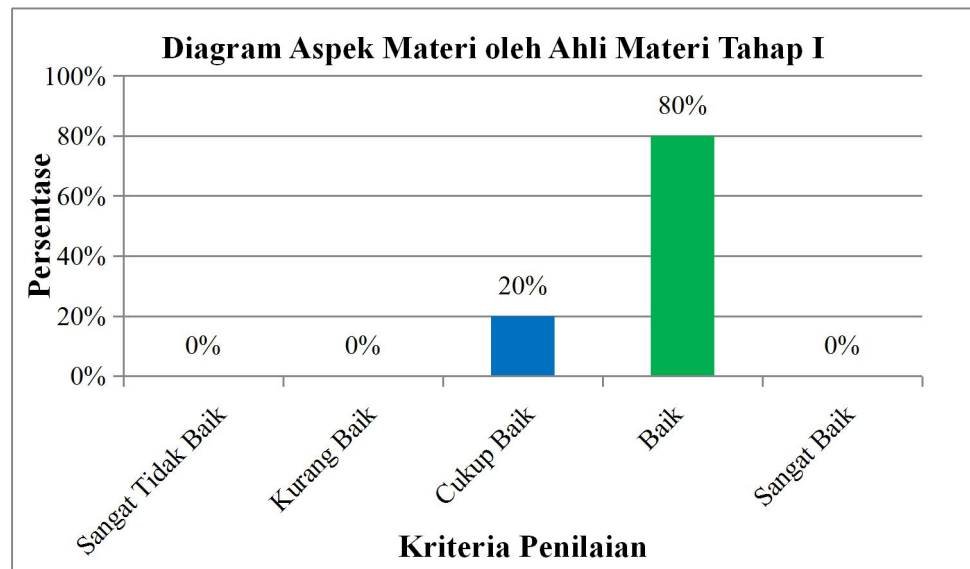
Gambar 4. Diagram Batang Aspek Tampilan Ahli Materi Tahap I

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek tampilan desain garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 40% termasuk kategori cukup baik, 60% termasuk kategori baik, dan 0% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek

tampilan menurut ahli adalah 3,6 termasuk dalam kategori baik. Berikutnya adalah penilaian ahli materi di aspek materi yang diperoleh dari hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli materi untuk penilaian produk :

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	0	0
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	4	80
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	1	20
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		5	100



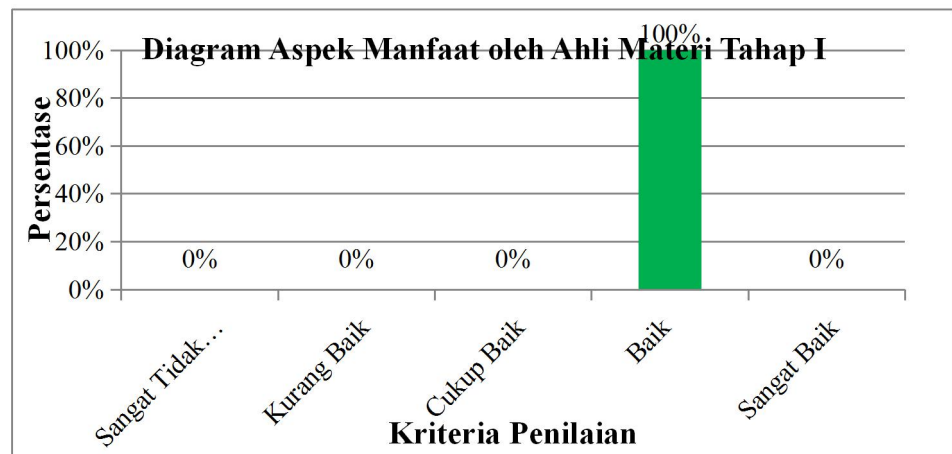
Gambar 5. Diagram Batang Aspek Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek materi garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek materi diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk

kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 20% termasuk kategori cukup baik, 80% termasuk kategori baik, dan 0% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek materi menurut ahli adalah 3,8 termasuk dalam kategori baik. Berikutnya adalah penilaian ahli materi diaspek manfaat dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan gambar diagram batang sebagai berikut :

Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat oleh Ahli Materi Tahap I

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	0	0
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	5	100
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		5	100



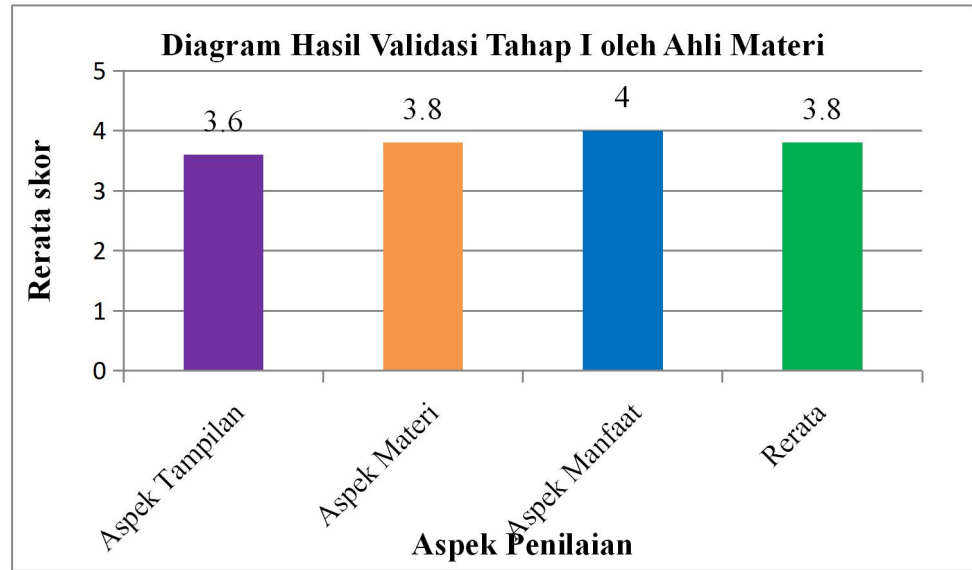
Gambar 6. Diagram Batang Aspek Manfaat oleh Ahli Materi Tahap I

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek manfaat garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek manfaat diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 100% termasuk kategori baik, dan 0% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek manfaat menurut ahli adalah 4,0 termasuk dalam kategori baik.

Penilaian secara keseluruhan tentang desain garis lapangan portabel gobak sodor pada tahap I hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini :

Tabel 25. Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	3,6	Baik
Aspek Materi	3,8	Baik
Aspek Manfaat	4,0	Baik
Rerata	3,8	Baik



Gambar 7. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Materi Tahap I

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi terhadap desain produk garis lapangan portabel gobak sodor termasuk kriteria baik. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek tampilan, aspek materi, dan aspek manfaat adalah 3,8. Selain penilaian tersebut, ahli materi juga memberikan masukan, komentar dan saran untuk perbaikan produk. Dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan kualitas produk yang dikembangkan akan meningkat. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran yang relevan dari ahli materi.

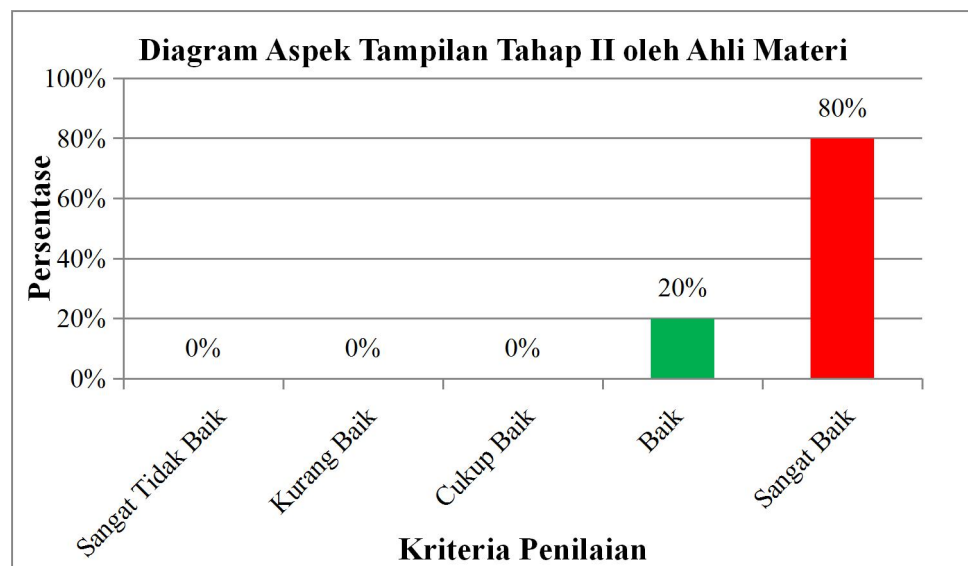
2) Tahap II

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian ahli materi terhadap produk garis lapangan portabel gobak sodor ini aspek tampilan adalah sangat baik dengan rerata skor 4,8, kemudian penilaian ahli materi pada

aspek materi termasuk kriteria sangat baik dengan rerata skor 4,8. Sedangkan penilaian ahli materi pada aspek manfaat termasuk kriteria baik dengan rerata skor 4,4. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek tampilan yang diperoleh dari hasil kuisioner yang diisi oleh ahli materi untuk penilaian produk, sebagai berikut :

Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Tahap II oleh Ahli Materi

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	4	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		5	100



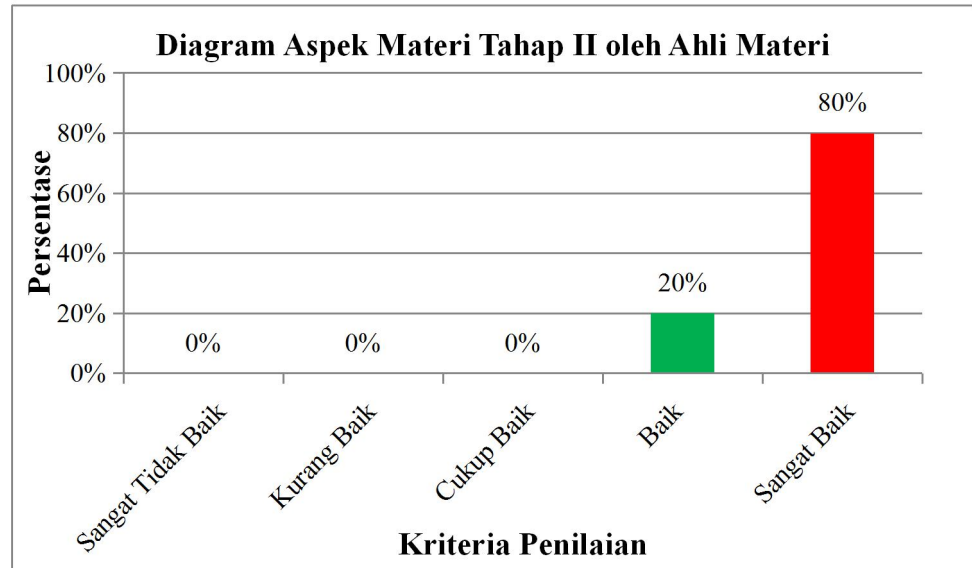
Gambar 8. Diagram Batang Aspek Tampilan oleh Ahli Materi

Tahap II

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek tampilan desain garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 20% termasuk kategori baik, dan 80% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek tampilan menurut ahli adalah 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik. Berikutnya adalah penilaian ahli materi di aspek materi dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan gambar diagram batang sebagai berikut :

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi oleh Ahli Materi Tahap II

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	4	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		5	100

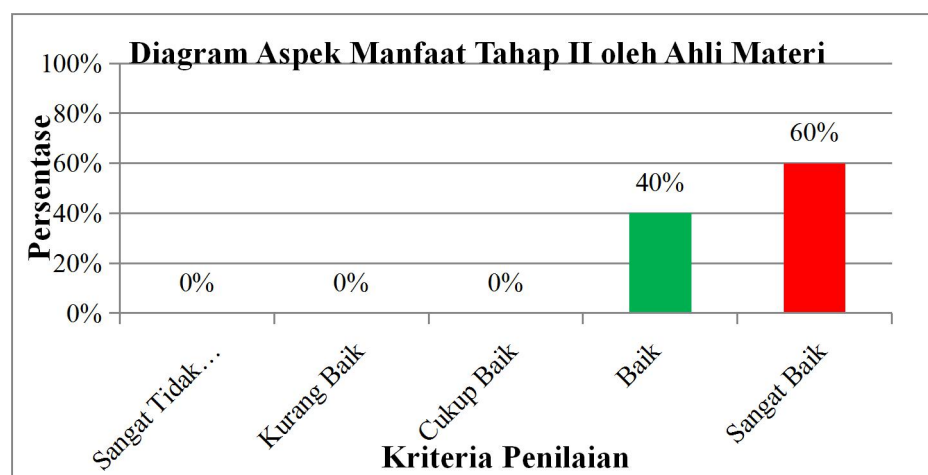


Gambar 9. Diagram Batang Aspek Materi Tahap II oleh Ahli Materi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek materi garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek materi diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 20% termasuk kategori baik, dan 80% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek materi menurut ahli adalah 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik. Berikutnya adalah penilaian ahli materi diaspek manfaat sebagai berikut:

Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat oleh Ahli Materi Tahap II

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	3	60
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	40
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		5	100



Gambar 10. Diagram Batang Aspek Manfaat oleh Ahli Materi

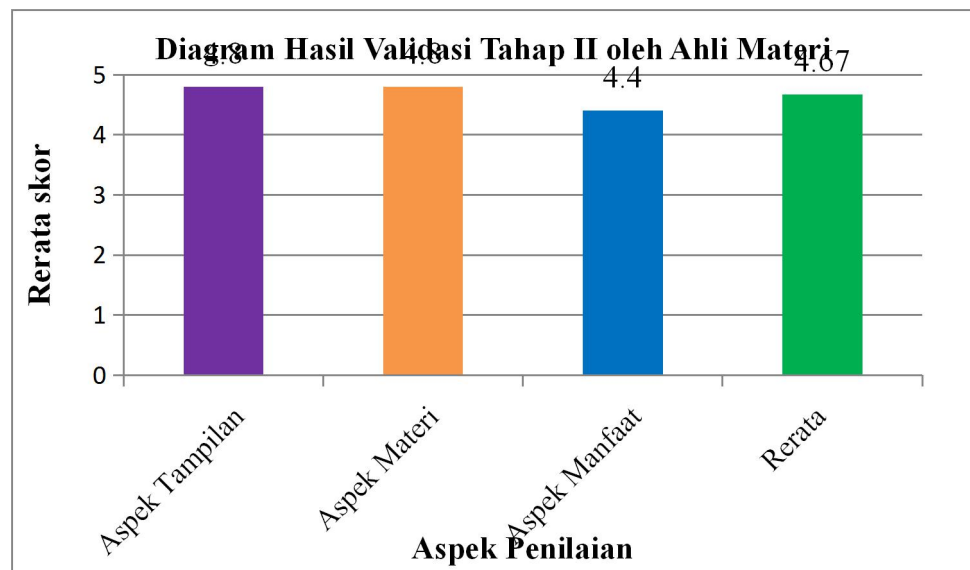
Tahap II

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek manfaat garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek manfaat diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 40% termasuk kategori baik, dan 60% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek manfaat menurut ahli adalah 4,4 termasuk dalam kategori sangat baik.

Penilaian secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil data validasi ahli materi tentang garis lapangan portabel gobak sodor dari ketiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek materi dan tahap manfaat pada tahap II hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini :

Tabel 29. Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,8	Sangat Baik
Aspek Materi	4,8	Sangat Baik
Aspek Manfaat	4,4	Sangat Baik
Rerata	4,67	Sangat Baik



Gambar 11. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Materi Tahap II

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi terhadap produk garis lapangan portabel gobak sodor termasuk kriteria sangat baik yang dapat dilihat pada tabel. 29 setelah dikonversikan pada skala lima yang dapat dilihat pada tabel 4 sebagai acuan kriteria penilaian. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek tampilan, aspek materi, dan aspek manfaat adalah 4,67 dengan kriteria sangat baik. Pada validasi tahap II ahli materi permainan tradisional menyimpulkan bahwa produk garis lapangan portabel gobak sodor layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Sarana dan Prasarana

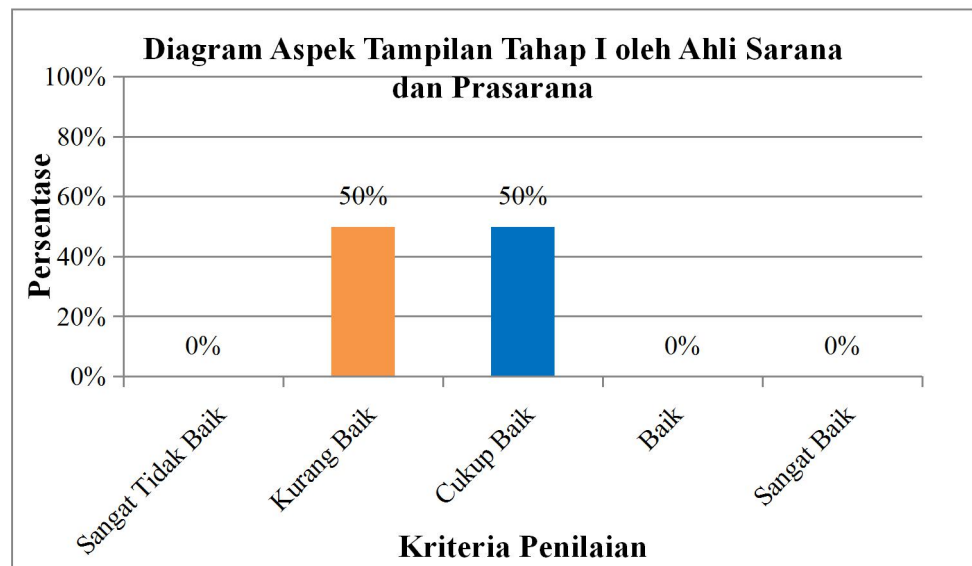
Data yang diperoleh dari validasi ahli sarana dan prasarana tahap I dan tahap II kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk garis lapangan portabel gobak sodor ini. Data dari validasi ahli sarana prasarana terdiri dari tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek sarana dan prasarana serta aspek manfaat. Pada aspek tampilan terdiri dari 4 item, aspek sarana dan prasarana terdiri dari 9 item, dan aspek manfaat terdiri dari 5 item pada kuisisioner penilaian kualitas produk garis lapangan portabel gobak sodor.

1) Tahap I

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian ahli sarana dan prasarana terhadap produk garis lapangan portabel gobak sodor ini aspek tampilan adalah baik dengan rerata skor 2,5, kemudian penilaian ahli sarana dan prasarana pada aspek materi termasuk kriteria cukup baik dengan rerata skor 2,67. Sedangkan penilaian ahli sarana dan prasarana pada aspek manfaat termasuk kriteria cukup baik dengan rerata skor 3,0. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek tampilan oleh ahli sarana dan prasarana:

Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	0	0
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	0	50
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	2	50
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	2	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		4	100



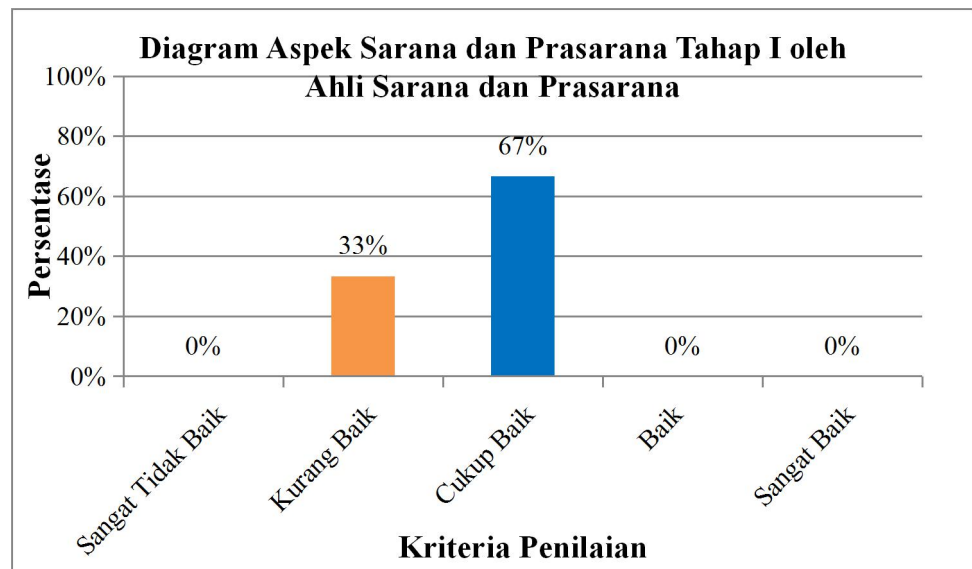
Gambar 12. Diagram Batang Aspek Tampilan Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli sarana dan prasana terhadap aspek tampilan desain garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 50% termasuk kategori kurang baik, 50% termasuk kategori cukup baik, 0% termasuk kategori

baik, dan 0% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek tampilan menurut ahli adalah 2,5 termasuk dalam kategori kurang baik. Berikutnya adalah penilaian ahli sarana dan prasarana diaspek sarana dan prasarana dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan gambar diagram batang sebagai berikut :

Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Sarana dan Prasarana Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	0	0
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	0	0
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	6	67
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	3	33
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		9	100

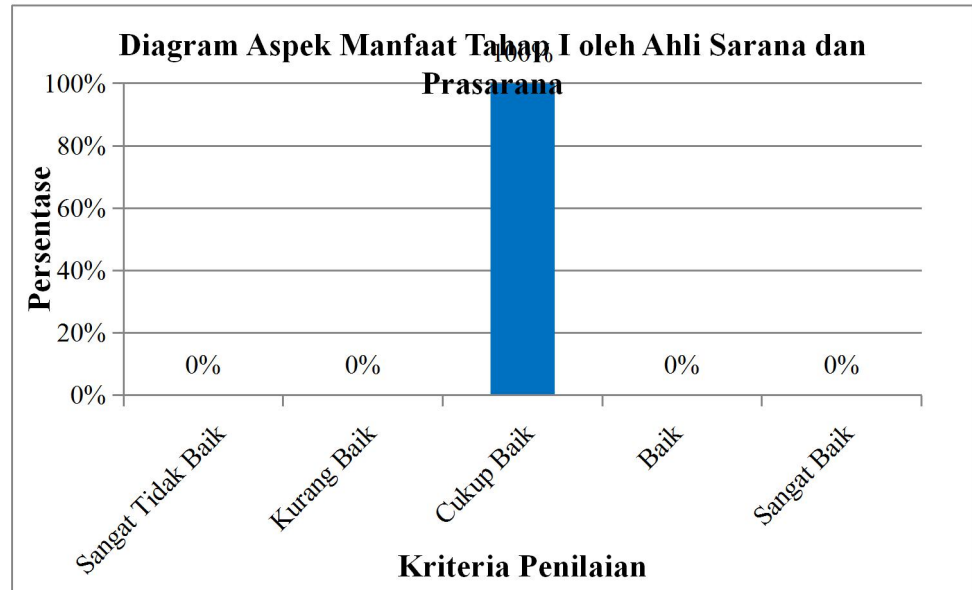


Gambar 13. Diagram Batang Aspek Sarana dan Prasarana Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli sarana dan prasarana terhadap aspek materi sarana dan prasarana garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek sarana dan prasarana diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 33% termasuk kategori cukup baik, 67% termasuk kategori baik, dan 0% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek materi menurut ahli adalah 2,67 termasuk dalam kategori cukup baik. Berikutnya adalah penilaian ahli sarana dan prasarana diaspek manfaat dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan gambar diagram batang sebagai berikut :

Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	0	0
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	0	0
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	5	100
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		5	100



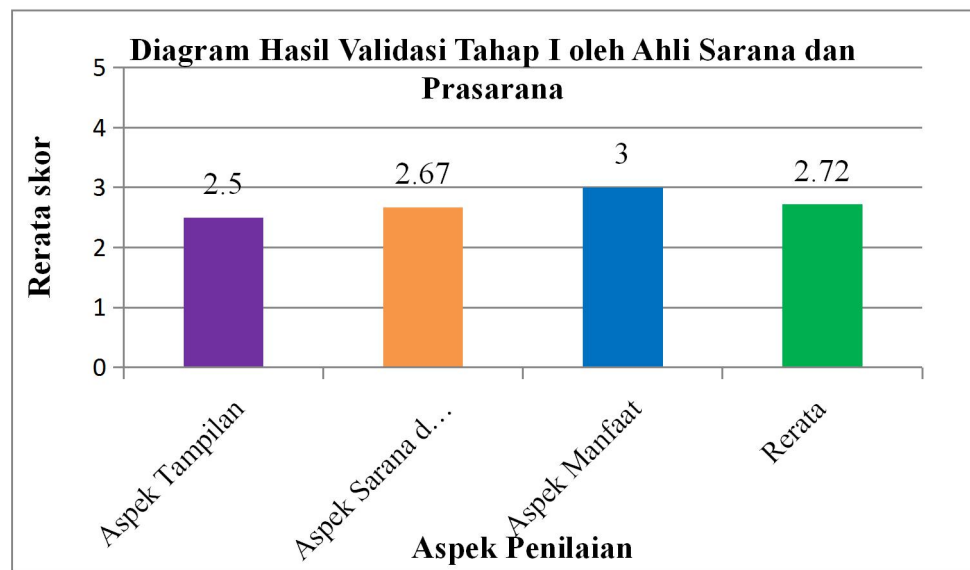
Gambar 14. Diagram Batang Aspek Manfaat Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli sarana dan prasarana terhadap aspek sarana dan prasarana garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek manfaat diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 100% termasuk kategori cukup baik, 0% termasuk kategori baik, dan 0% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek manfaat menurut ahli adalah 3,0 termasuk dalam kategori cukup baik.

Penilaian secara keseluruhan tentang desain garis lapangan portabel gobak sodor pada tahap I hasil validasi oleh ahli sarana dan prasarana dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini :

Tabel 33. Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	2,5	Kurang Baik
Aspek Sarana dan Prasarana	2,67	Cukup Baik
Aspek Manfaat	3,0	Cukup Baik
Rerata	2,72	Cukup Baik



Gambar 15. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Sarana dan Prasarana Tahap I

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli sarana dan prasarana terhadap desain produk garis lapangan portabel gobak sodor termasuk kriteria cukup baik. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek tampilan, aspek sarana dan prasarana, serta aspek manfaat adalah 2,72. Selain penilaian tersebut, ahli sarana dan prasarana juga memberikan masukan, komentar dan saran untuk perbaikan produk. Dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan

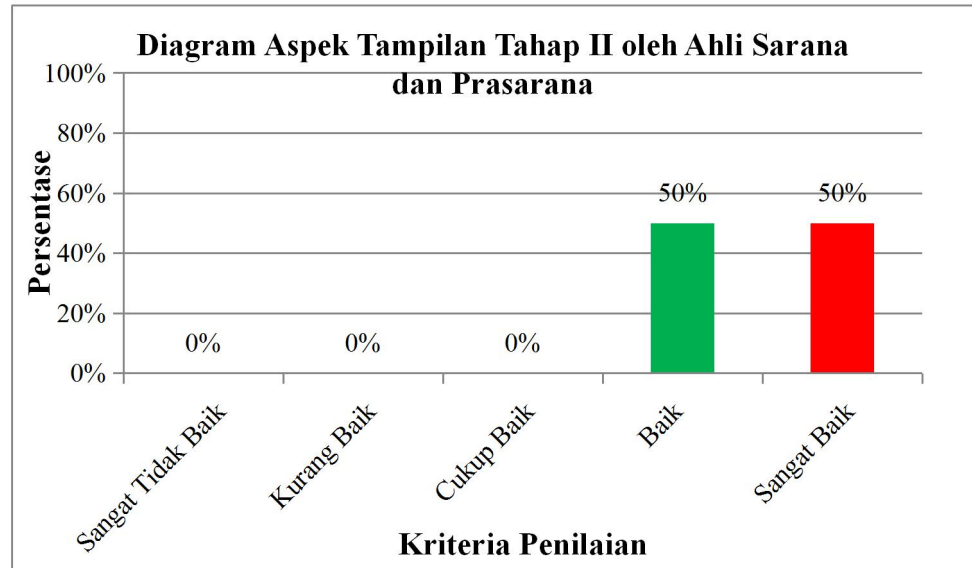
kualitas produk yang dikembangkan akan meningkat. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran yang relevan dari ahli sarana dan prasarana.

2) Tahap II

Berdasarkan data tahap II yang diperoleh, penilaian ahli sarana dan prasarana terhadap produk garis lapangan portabel gobak sodor ini aspek tampilan adalah sangat baik dengan rerata skor 4,5, kemudian penilaian ahli sarana dan prasarana pada aspek sarana dan prasarana termasuk kriteria sangat baik dengan rerata skor 4,4. Sedangkan penilaian ahli sarana dan prasarana pada aspek manfaat termasuk kriteria sangat baik dengan rerata skor 4,4. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek tampilan oleh ahli sarana dan prasarana :

Tabel 34. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	2	50
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	50
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		4	100

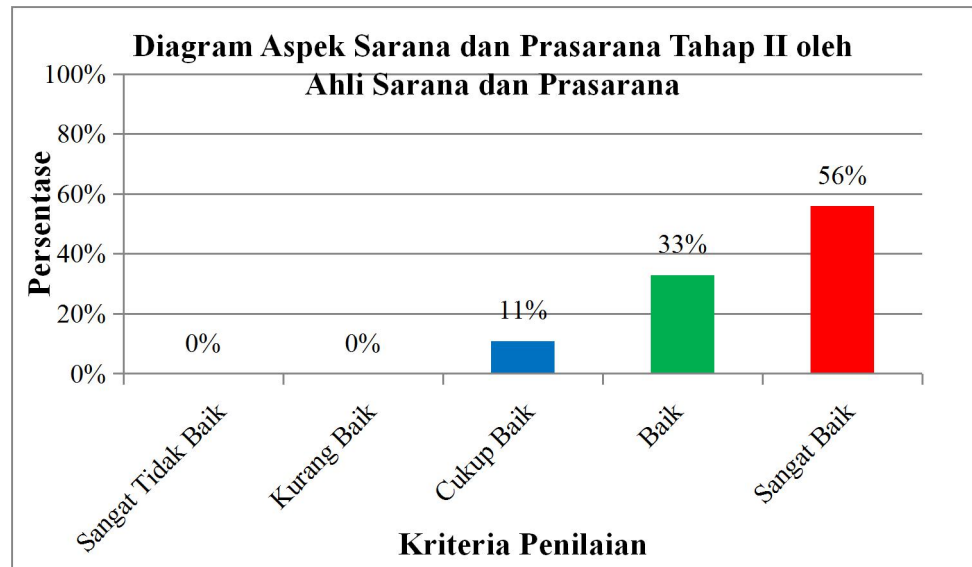


Gambar 16. Diagram Batang Aspek Tampilan Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli sarana dan prasana terhadap aspek tampilan desain garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 50% termasuk kategori baik, dan 50% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek tampilan menurut ahli adalah 4,5 termasuk dalam kategori sangat baik. Berikutnya adalah penilaian ahli sarana dan prasarana diaspek sarana dan prasarana dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan gambar diagram batang sebagai berikut :

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Sarana dan Prasarana Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	5	56
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	3	33
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	1	11
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		9	100



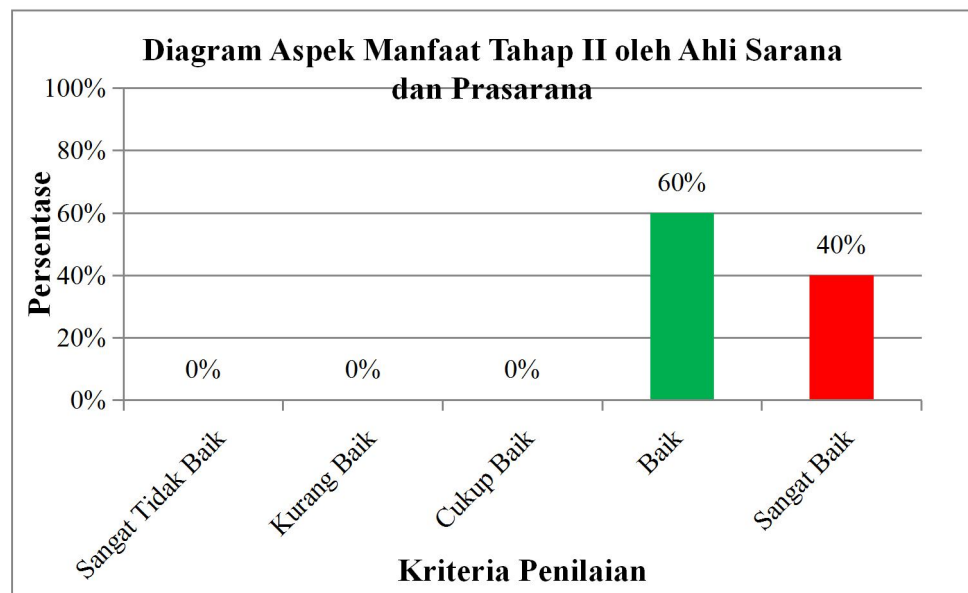
Gambar 17. Diagram Batang Aspek Sarana dan Prasarana Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli sarana dan prasarana terhadap aspek sarana dan prasarana garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek sarana dan prasarana diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 11% termasuk kategori cukup baik, 33% termasuk kategori baik, dan 56% termasuk kategori sangat baik.

Rata – rata Keseluruhan pada aspek materi menurut ahli adalah 4,4 termasuk dalam kategori sangat baik. Berikutnya adalah penilaian ahli sarana dan prasarana diaspek manfaat dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan gambar diagram batang sebagai berikut :

Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	2	40
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	3	60
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		5	100



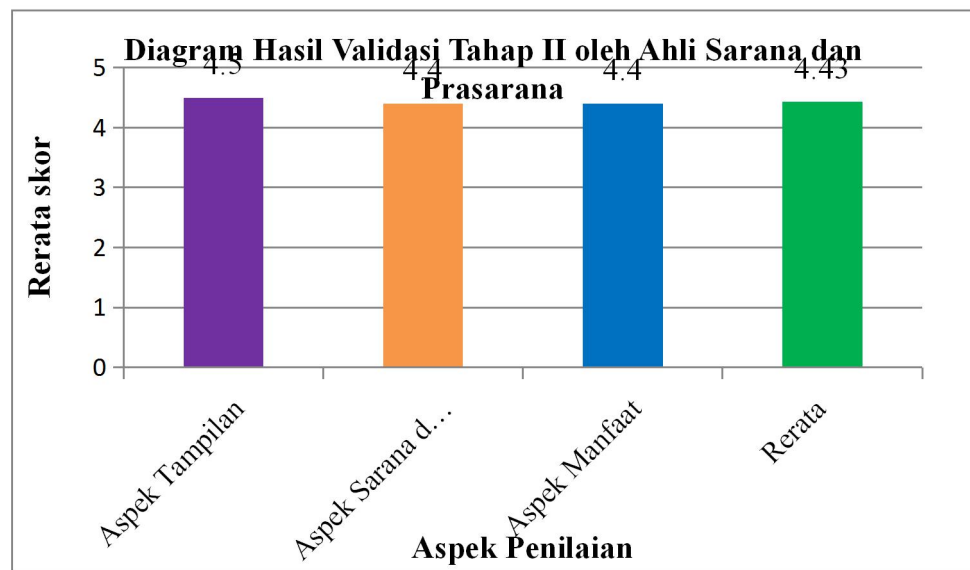
Gambar 18. Diagram Batang Aspek Manfaat Tahap II oleh Ahli Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli sarana dan prasarana terhadap aspek manfaat garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek manfaat diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 60% termasuk kategori baik, dan 40% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek manfaat menurut ahli adalah 4,4 termasuk dalam kategori sangat baik.

Penilaian secara keseluruhan tentang desain garis lapangan portabel gobak sodor pada tahap I hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini :

Tabel 37. Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Sarana Dan Prasarana

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,5	Sangat Baik
Aspek Sarana dan Prasarana	4,4	Sangat Baik
Aspek Manfaat	4,4	Sangat Baik
Rerata	4,43	Sangat Baik



Gambar 19. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Sarana dan Prasarana Tahap II

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa pada aspek tampilan mendapat skor 4,5 dengan kriteria sangat baik, kemudian untuk aspek sarana dan prasarana mendapat skor 4,4 dengan kriteria sangat baik dan pada aspek manfaat mendapat skor penilaian 4,4 dengan kriteria sangat baik, dari ketiga aspek dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian ahli sarana dan prasarana terhadap desain produk garis

lapangan portabel gobak sodor termasuk kriteria sangat baik dengan rerata 4,43. Pada validasi tahap II ahli sarana dan prasarana menyimpulkan bahwa produk garis lapangan portabel gobak sodor layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

c. Analisis Data Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Uji coba ini dilakukan oleh sepuluh responden yaitu siswa siswi kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Kabupaten Sleman dengan karakteristik yang berbeda-beda. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil merupakan data kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan dengan beberapa aspek diantaranya aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek manfaat.

Dari uji coba kelompok kecil diperoleh data kualitatif berupa saran dan masukan dari siswa untuk memperbaiki kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan. Manfaat lain dari uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui data kualitas sarana yang sedang dikembangkan. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan mendapatkan hasil penilaian pada aspek tampilan yang terdiri dari 6 butir item termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor sebesar 4,18. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek tampilan dari uji coba kelompok kecil.

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek tampilan desain garis lapangan portabel gobak sodor, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 40% termasuk kategori cukup baik, 60% termasuk kategori baik, dan 0% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek

tampilan menurut ahli adalah 3,6 termasuk dalam kategori baik.

Berikutnya adalah penilaian ahli materi di aspek materi sebagai berikut:

Tabel 38. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil

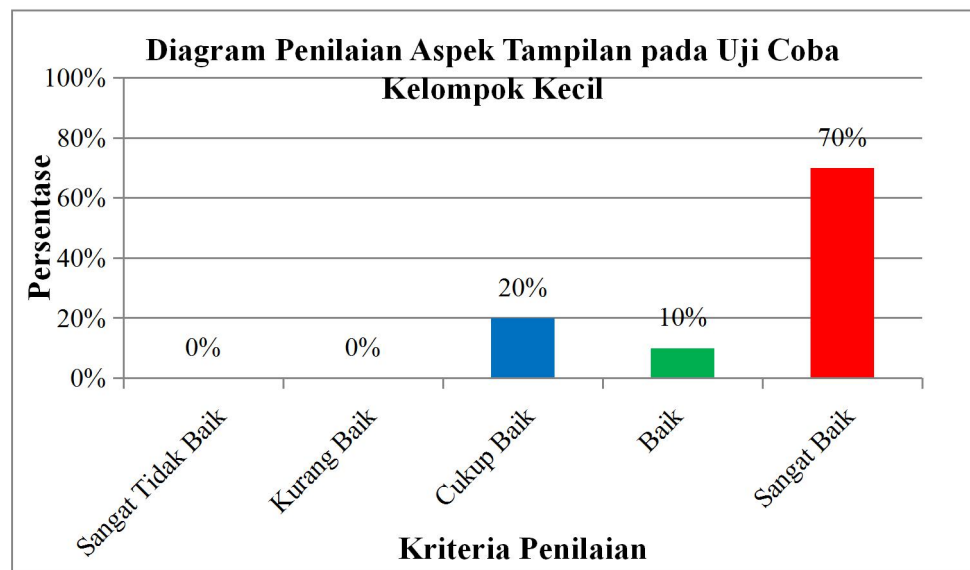
No. Responden	Skor	Rerata skor	Kriteria
Siswa 1	20	3.33	Cukup Baik
Siswa 2	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 3	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 4	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 5	19	3.17	Cukup Baik
Siswa 6	25	4.17	Baik
Siswa 7	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 8	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 9	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 10	29	4.83	Sangat Baik
Jumlah Rerata skor		41,83	Baik
Rerata Skor		4,18	

Penilaian aspek tampilan pada uji coba kelompok kecil diatas mendapatkan rerata skor 4,18. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk dalam kriteria “baik” Selain data diatas, penilaian untuk aspek tampilan pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 39. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	7	70
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	10
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	2	20
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		10	100

Dari tabel tersebut persentase penilaian aspek tampilan uji coba kelompok kecil digambarkan dalam bentuk diagram batang. Berikut ini diagram batang persentase penilaian aspek tampilan uji coba kelompok kecil.



Gambar 20. Diagram Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba

Kelompok Kecil

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil mengenai kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek

tampilan termasuk dalam kriteria sangat baik sebesar 70%, kriteria baik sebesar 10%, dan termasuk dalam kategori cukup baik sebesar 20%, dengan rerata skor 4,18.

Jika ditinjau dari aspek materi, penilaian siswa menunjukkan bahwa sarana pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik, dibuktikan dengan rerata skor 4,32. Penilaian pada aspek ini mencakup 6 item yang tercantum dalam kuesioner. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek isi/materi dari uji coba kelompok kecil.

Tabel 40. Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

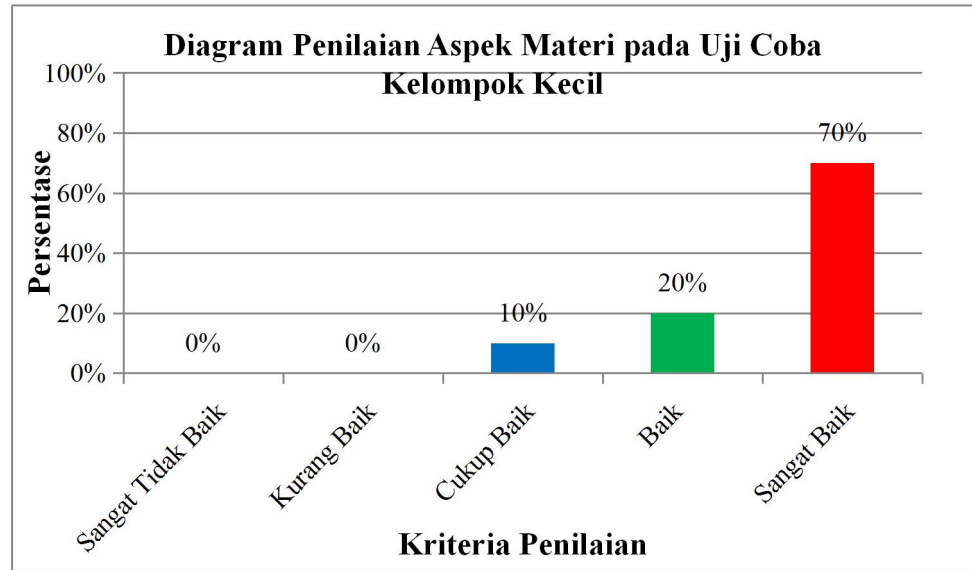
No. Responden	Skor	Rerata skor	Kriteria
Siswa 1	21	3.50	Baik
Siswa 2	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 3	30	5.00	Sangat Baik
Siswa 4	20	3.33	Cukup Baik
Siswa 5	21	3.50	Baik
Siswa 6	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 7	29	4.83	Sangat Baik
Siswa 8	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 9	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 10	28	4.67	Sangat Baik
Jumlah Rerata skor		43,17	Sangat Baik
Rerata Skor		4,32	

Penilaian aspek materi pada uji coba kelompok kecil diatas mendapatkan rerata skor 4,32. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Selain data diatas, penilaian untuk aspek materi pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	7	70
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	10
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	1	20
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		10	100

Dari tabel tersebut persentase penilaian aspek materi uji coba kelompok kecil digambarkan dalam bentuk diagram batang. Berikut ini diagram batang persentase penilaian aspek materi uji coba kelompok kecil.



Gambar 21. Diagram Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil mengenai kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek isi/materi termasuk dalam kriteria “sangat baik” sebanyak 70%, dalam kategori baik sebanyak 20%, sedangkan dalam kategori cukup baik 10%, kurang baik dan kategori tidak baik sebesar 0%.

Penilaian siswa pada aspek manfaat menunjukkan bahwa media memiliki kualitas yang sangat baik, dibuktikan dengan rerata skor 4,49. Penilaian pada aspek ini mencakup 8 item yang tercantum dalam kuesioner. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek manfaat dari uji coba kelompok kecil.

Tabel 42. Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Kelompok Kecil

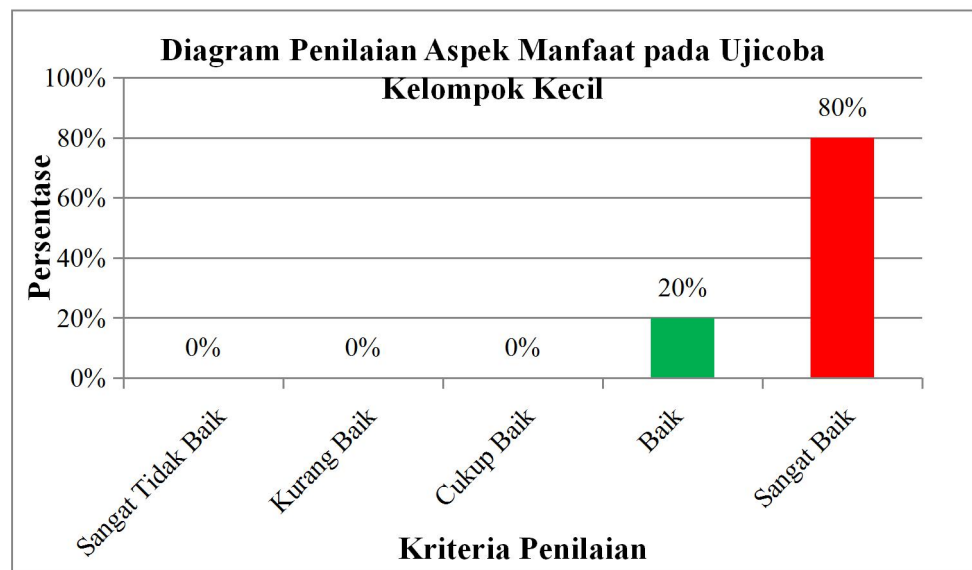
No. Responden	Skor	Rerata skor	Kriteria
Siswa 1	28	3.50	Baik
Siswa 2	37	4.63	Sangat Baik
Siswa 3	40	5.00	Sangat Baik
Siswa 4	37	4.63	Cukup Baik
Siswa 5	36	4.50	Sangat Baik
Siswa 6	37	4.63	Sangat Baik
Siswa 7	37	4.63	Sangat Baik
Siswa 8	32	4.00	Baik
Siswa 9	36	4.50	Sangat Baik
Siswa 10	39	4.88	Sangat Baik
Jumlah Rerata skor		44,88	Sangat Baik
Rerata Skor		4,49	

Penilaian aspek manfaat pada uji coba kelompok kecil diatas mendapatkan rerata skor 4,49. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk dalam kriteria “sangat baik” Selain data diatas, penilaian untuk aspek manfaat pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Kelompok Kecil

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	8	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	10
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		10	100

Dari tabel tersebut persentase penilaian aspek manfaat uji coba kelompok kecil digambarkan dalam bentuk diagram batang. Berikut ini diagram batang persentase penilaian aspek manfaat uji coba kelompok kecil

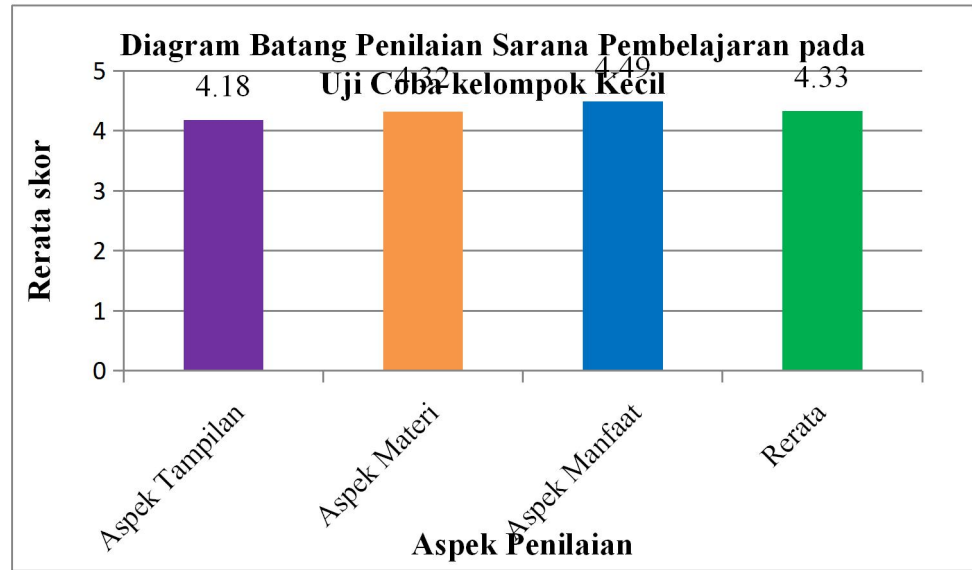


Gambar 22. Diagram Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil mengenai kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek manfaat 80% termasuk kategori “sangat baik”, 20% termasuk kategori baik, dan sebesar 0% untuk kategori cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Hasil analisis data uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek manfaat adalah termasuk dalam kategori sangat baik. Berikut penilaian yang diberikan oleh siswa secara lebih jelas pada tabel.

Tabel 44. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,18	Baik
Aspek Materi	4,32	Sangat Baik
Aspek Manfaat	4,49	Sangat Baik
Rerata	4,33	Sangat Baik



Gambar 23. Diagram Batang Penilaian Sarana Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

Data diatas menunjukkan bahwa rerata penilaian dari responden pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan mengenai kualitas sarana pembelajaran garis lapangan portabel gobak sodor dari aspek tampilan, aspek materi, dan aspek manfaat termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,33. Skor diperoleh dari kuisisioner yang diisi oleh sepuluh siswa kelas 5 SD Negeri Sendangadi 1 yang telah melakukan ujicoba terhadap produk garis lapangan portabel gobak sodor. Kriteria penliaian dapat dilihat dari tabel. 4 yaitu hasil konversi dari kuantitatif ke kualitatif sebagai acuan kriteria penilaian produk garis lapangan portabel gobak sodor.

d. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan oleh 30 responden yaitu siswa siswi SD Negeri Sendangadi 1 Mlati kelas V. Data yang diperoleh dari uji coba lapangan merupakan data kualitas sarana pembelajaran garis lapangan portabel gobak sodor yang dikembangkan yang meliputi beberapa aspek diantaranya aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek manfaat. Dari uji coba lapangan didapatkan data kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan.

Penilaian dari siswa uji coba lapangan mengenai aspek tampilan bahwa sarana pembelajaran garis lapangan portabel gobak sodor ini memiliki kualitas baik dengan rerata skor sebesar 4,19. Penilaian pada aspek tampilan mencakup 6 item, berikut ringkasan data penilaian pada aspek tampilan uji coba lapangan.

Tabel 45. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Lapangan

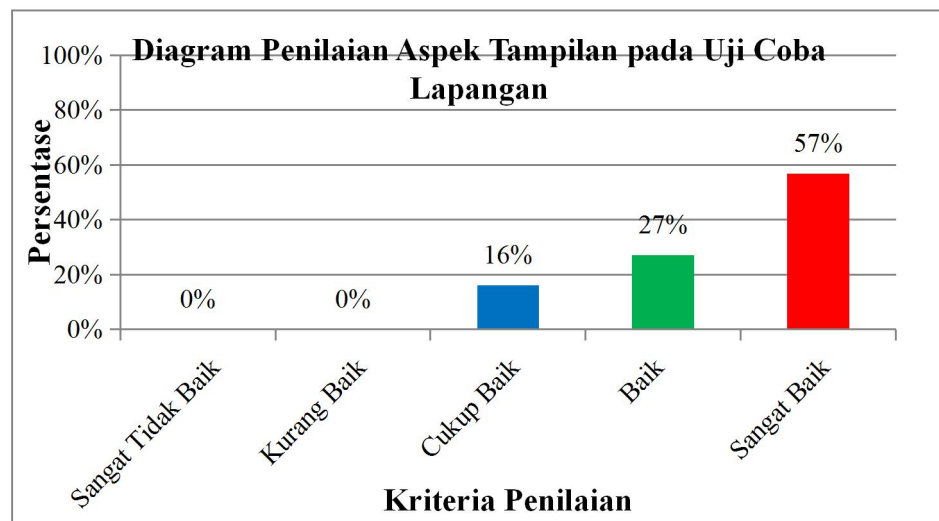
No. Responden	Skor	Rerata skor	Kriteria
Siswa 1	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 2	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 3	25	4.17	Baik
Siswa 4	29	4.83	Sangat Baik
Siswa 5	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 6	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 7	29	4.83	Sangat Baik
Siswa 8	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 9	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 10	18	3.00	Cukup Baik
Siswa 11	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 12	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 13	25	4.17	Baik
Siswa 14	25	4.17	Baik
Siswa 15	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 16	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 17	25	4.17	Baik
Siswa 18	20	3.33	Cukup Baik
Siswa 19	19	3.17	Cukup Baik
Siswa 20	25	4.17	Baik
Siswa 21	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 22	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 23	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 24	23	3.83	Baik
Siswa 25	25	4.17	Baik
Siswa 26	19	3.17	Cukup Baik
Siswa 27	20	3.33	Cukup Baik
Siswa 28	25	4.17	Baik
Siswa 29	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 30	27	4.50	Sangat Baik
Jumlah Rerata skor		125,67	Baik
Rerata Skor		4,19	

Penilaian aspek tampilan pada uji coba lapangan diatas mendapatkan rerata skor 4,19. Setelah dikonversikan kedalam skala

lima termasuk dalam kriteria “baik”. Selain data diatas, penilaian untuk aspek tampilan pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 46. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Lapangan

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	17	57
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	8	27
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	5	16
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		30	100



Gambar 24. Diagram Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Lapangan

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba lapangan mengenai kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan yaitu kriteria sangat baik sebesar 57%, kriteria baik sebesar 27%, dan termasuk dalam kategori cukup baik sebesar 16%, dengan

rerata skor 4,19 dan Setelah dikonversikan kedalam skala likers termasuk dalam kriteria “baik”. Kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel. 4

Jika ditinjau dari aspek materi, penilaian siswa menunjukkan bahwa sarana pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik, dibuktikan dengan rerata skor 4,31. Penilaian pada aspek ini mencakup 6 item yang tercantum dalam kuesioner yang diisi oleh 30 siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati setelah melakukan uji coba lapangan. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek isi/materi dari uji coba lapangan.

Tabel 47. Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan

No. Responden	Skor	Rerata skor	Kriteria
Siswa 1	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 2	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 3	29	4.83	Sangat Baik
Siswa 4	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 5	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 6	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 7	29	4.83	Sangat Baik
Siswa 8	29	4.83	Sangat Baik
Siswa 9	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 10	22	3.67	Baik
Siswa 11	24	4.00	Baik
Siswa 12	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 13	20	3.33	Cukup Baik
Siswa 14	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 15	20	3.33	Cukup Baik
Siswa 16	29	4.83	Sangat Baik
Siswa 17	27	4.50	Sangat Baik
Siswa 18	21	3.50	Baik
Siswa 19	21	3.50	Baik
Siswa 20	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 21	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 22	29	4.83	Sangat Baik
Siswa 23	29	4.83	Sangat Baik
Siswa 24	22	3.67	Baik
Siswa 25	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 26	16	2.67	Cukup Baik
Siswa 27	23	3.83	Baik
Siswa 28	26	4.33	Sangat Baik
Siswa 29	28	4.67	Sangat Baik
Siswa 30	28	4.67	Sangat Baik
Jumlah Rerata skor		129,17	Sangat Baik
Rerata Skor		4,31	

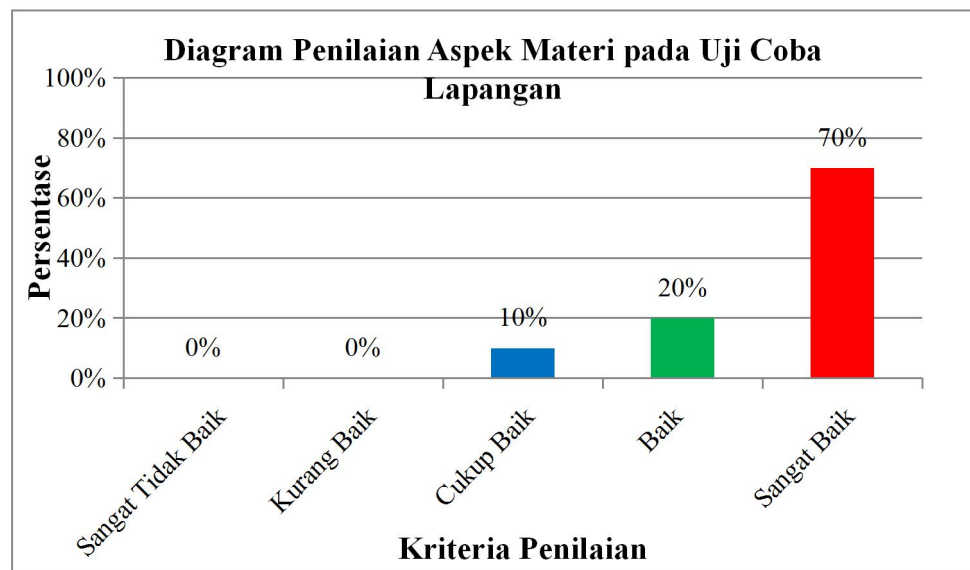
Penilaian aspek materi pada uji coba lapangan diatas mendapatkan rerata skor 4,31. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk

dalam kriteria “sangat baik”. Selain data diatas, penilaian untuk aspek materi pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 48. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	21	70
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	6	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	3	10
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		10	100

Dari tabel tersebut persentase penilaian aspek materi uji coba lapangan digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 25. Diagram Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba lapangan mengenai kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek

isi/materi termasuk dalam kriteria “sangat baik” sebanyak 70%, dalam kategori sangat baik sebanyak 20%, sedangkan dalam kategori baik 10%, cukup baik dan kategori kurang baik dan sangat tidak baik sebesar 0%. Data diperoleh dari hasil pengisian kuisisioner ujicoba lapangan yang dilakukan oleh 30 siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati.

Penilaian siswa dari hasil kuisisioner pada aspek manfaat menunjukkan bahwa produk garis lapangan portabel gobak sodor memiliki kualitas yang sangat baik, dibuktikan dengan rerata skor 4,35 kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel. 4. Penilaian pada aspek ini mencakup 8 item yang tercantum dalam kuesioner. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek manfaat dari uji coba lapangan .

Tabel 49. Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Lapangan

No. Responden	Skor	Rerata skor	Kriteria
Siswa 1	32	4.00	Baik
Siswa 2	38	4.75	Sangat Baik
Siswa 3	38	4.75	Sangat Baik
Siswa 4	39	4.88	Sangat Baik
Siswa 5	34	4.25	Sangat Baik
Siswa 6	36	4.50	Sangat Baik
Siswa 7	35	4.38	Sangat Baik
Siswa 8	36	4.50	Sangat Baik
Siswa 9	35	4.38	Sangat Baik
Siswa 10	31	3.88	Sangat Baik
Siswa 11	39	4.88	Sangat Baik
Siswa 12	37	4.63	Sangat Baik
Siswa 13	23	2.88	Cukup Baik
Siswa 14	36	4.50	Sangat Baik
Siswa 15	37	4.63	Sangat Baik
Siswa 16	40	5.00	Sangat Baik
Siswa 17	37	4.63	Sangat Baik
Siswa 18	28	3.50	Baik
Siswa 19	40	5.00	Sangat Baik
Siswa 20	38	4.75	Sangat Baik
Siswa 21	34	4.25	Sangat Baik
Siswa 22	36	4.50	Sangat Baik
Siswa 23	39	4.88	Sangat Baik
Siswa 24	32	4.00	Baik
Siswa 25	36	4.50	Sangat Baik
Siswa 26	21	2.63	Cukup Baik
Siswa 27	33	4.13	Baik
Siswa 28	33	4.13	Baik
Siswa 29	36	4.50	Sangat Baik
Siswa 30	36	4.50	Sangat Baik
Jumlah Rerata skor		130,63	Sangat Baik
Rerata Skor		4,35	

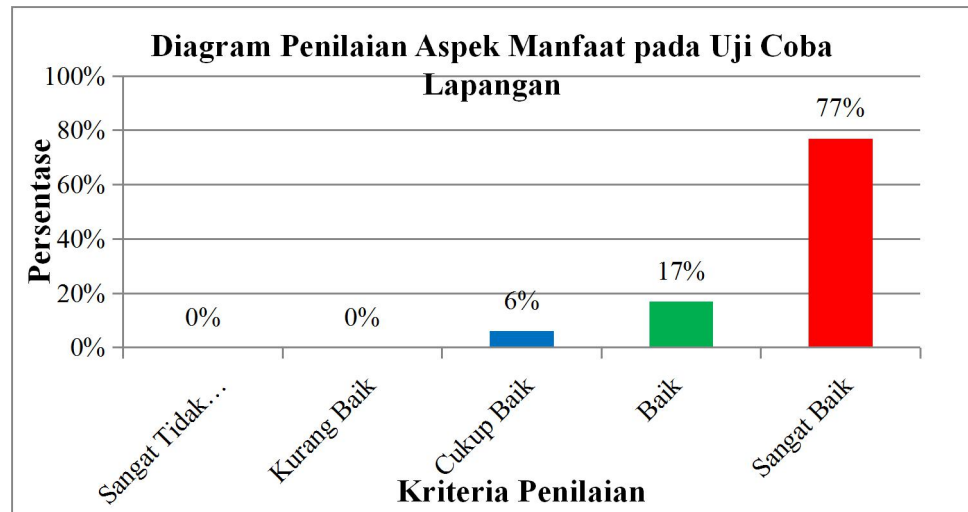
Penilaian aspek manfaat pada uji coba lapangan diatas mendapatkan rerata skor 4,35. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk

dalam kriteria “sangat baik” Selain data diatas, penilaian untuk aspek manfaat pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 50. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Lapangan

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	23	77
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	5	17
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	2	6
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah		10	100

Dari tabel tersebut persentase penilaian aspek manfaat uji coba lapangan digambarkan dalam bentuk diagram batang. Berikut ini diagram batang persentase penilaian aspek manfaat uji coba lapangan.



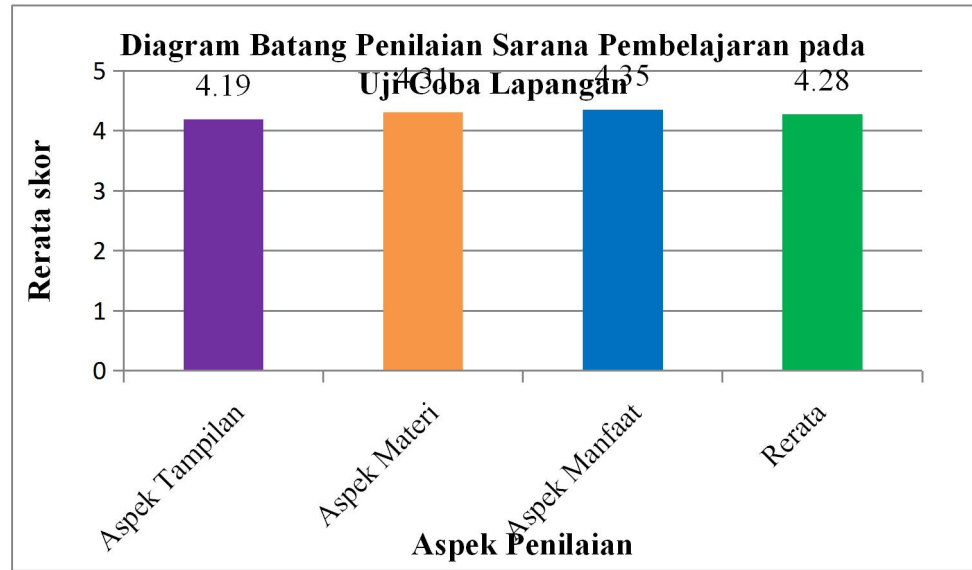
Gambar 26. Diagram Penilaian Aspek Manfaat pada Uji Coba Lapangan

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba lapangan mengenai kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek

manfaat 77% termasuk kategori “sangat baik”, 17% termasuk kategori baik, dan sebesar 6% untuk kategori cukup baik, kategori kurang baik, dan sangat tidak baik sebesar 0%. Hasil analisis data uji coba lapangan secara keseluruhan dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek manfaat adalah termasuk dalam kategori sangat baik. Berikut penilaian yang diberikan oleh siswa secara lebih jelas pada tabel.

Tabel 51. Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,19	Baik
Aspek Materi	4,31	Sangat Baik
Aspek Manfaat	4,35	Sangat Baik
Rerata	4,28	Sangat Baik



Gambar 27. Diagram Batang Penilaian Sarana Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan

Data diatas menunjukkan bahwa rerata penilaian dari responden dari 30 siswa SD Negeri Sendangadi pada uji coba lapangan secara keseluruhan mengenai kualitas sarana pembelajaran garis lapangan portabel gobak sodor termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata 4,28. Skor diperoleh dari kuisisioner yang diisi oleh 30 siswa kelas 5 SD Negeri Sendangadi 1 yang telah melakukan uji coba lapangan terhadap produk garis lapangan portabel gobak sodor. Kriteria penliaian dapat dilihat dari tabel. 4 yaitu hasil konversi dari kuantitatif ke kualitatif sebagai acuan kriteria penilaian produk garis lapangan portabel gobak sodor.

5. Revisi Produk

Berdasarkan saran dari ahli materi seperti yang telah dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya, produk berupa sarana pembelajaran yang sedang dikembangkan dapat direvisi dengan berpatokan pada saran-saran tersebut. Berikut ini proses revisi produk sesuai arahan ahli materi dan ahli sarana prasarana pendidikan jasmani.

a. Revisi tahap I

Revisi tahap satu dilakukan evaluasi desain kepada ahli materi dan sarana prasarana pendidikan jasmani. Setelah dilakukan evaluasi desain dari ahli materi dan ahli sarana prasarana kemudian dilanjutkan dengan pembuatan produk garis lapangan portabel gobak sodor sesuai dengan saran dan evaluasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli sarana prasarana pendidikan jasmani. Setelah mendapat saran dari kedua ahli kemudian peneliti membuat produk awal sebagai berikut :



Gambar 28. Produk Awal Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor

b. Revisi Tahap II

Revisi tahap II dilakukan penyempurnaan garis lapangan portabel gobak sodor beserta dengan kelengkapannya, sesuai dengan evaluasi pada tahap I produk garis lapangan portabel gobak sodor yaitu disertai dengan kelengkapannya berupa patok yang terbuat dari besi untuk di lapangan rumput atau tanah. Kemudian perbedaan dengan produk sebelum direvisi pada tahap kedua adalah warna garis sodor yang semula berwarna merah diganti menjadi warna biru, selain membuat garis lapangan menjadi lebih menarik juga agar menunjukkan bahwa garis tersebut merupakan garis sodor. Selain itu warna biru dipilih karena warna tersebut kontras dengan lapangan dan juga garis lainnya yang berwarna merah. Berikut adalah gambar hasil dari revisi kedua :



Gambar 29. Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor Revisi II

c. Hasil Produk Akhir

Hasil produk akhir garis lapangan portabel gobak sodor disempurnakan lagi dengan membuat kelengkapannya berupa panduan penggunaan serta patok lakban yang digunakan untuk memasang garis lapangan portabel gobak sodor di lapangan konblok ataupun semen yang sebelumnya pada revisi II hanya dapat dipasang di lapangan rumput. Selain dilengkapi dengan panduan penggunaan dan juga lakban untuk pemasangan di lapangan konblok, produk garis lapangan portabel gobak sodor juga dilengkapi tas untuk memudahkan penyimpanan dan memudahkan dibawa kemana mana. Hasil produk akhir garis lapangan portabel gobak sodor dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 30. Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor di Lapangan Rumput



**Gambar 31. Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor di Lapangan
Konblok**



Gambar 32. Tas Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor



Gambar 33. Patok dan Lakban Lapangan Portabel Gobak Sodor



Gambar 34. Panduan Penggunaan Lapangan Portabel Gobak Sodor

Hasil produk akhir garis lapangan portabel gobak sodor kemudian ahli materi dan ahli sarana prasarana pendidikan jasmani menyimpulkan bahwa produk lapangan portabel gobak sodor layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

B. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Hasil penelitian pengembangan ini adalah produk sarana pembelajaran penjas berupa garis lapangan portabel gobak sodor. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan penelitian pengembangan menurut Borg & Gall. Terdapat sepuluh tahapan dalam pengembangan, namun dalam penelitian dan pengembangan ini kesepuluh langkah tersebut disederhanakan menjadi tujuh langkah. Adapun faktor yang mendasari penyederhanaan tersebut yaitu :

a. Keterbatasan Waktu

Jika penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan kesepuluh tahapan akan memerlukan waktu dan proses yang relatif panjang dan lama. Oleh karena itu, melalui penyederhanaan menjadi tujuh tahapan penelitian dan pengembangan ini selesai dengan waktu yang lebih singkat tetapi tetap efisien dan efektif dalam proses dan hasilnya.

b. Keterbatasan Biaya

Biaya yang relatif besar akan diperlukan jika penelitian ini dilakukan dalam sepuluh tahap. Oleh karena itu, melalui penyederhanaan tahapan penelitian ini dapat selesai dengan jumlah biaya yang relatif terjangkau.

c. Pendapat Borg & Gall

Menurut Borg & Gall yang dikutip oleh Yunita Dwi Kartika (2014: 77) Menyarankan untuk membatasi penelitian pengembangan dalam skala kecil termasuk membatasi langkah penelitian dalam penelitian tesis dan disertasi.

“If you plan to o an R & D project for a thesis or dissertation, you should keep these cautions in mind. It is best to undertake a small-scale project that involves a limited amount original instruction design. Also, unless you have substantial financial resources, you will need to avoid expensive instructional media such as 16-mm film and synchronized slidetape. Another way to scale down the project is to limit development to just a few step of the R & D cycle.”

Penelitian pengembangan yang diadopsi ataupun disederhanakan yaitu tujuh tahap yaitu : 1) studi pendahuluan, 2) menyusun perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) melakukan uji coba kelompok kecil, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk akhir. Penyederhanaan penelitian ini dilakukan dikarenakan faktor keterbatasan waktu dan biaya tetapi proses dan hasil penelitian tetap efektif dan efisien.

2. Kajian Produk Akhir

Pengembangan sarana pembelajaran pendidikan jasmani berupa garis lapangan portabel gobak sodor ini melalui berbagai tahapan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Tahap awal pembuatan sarana pembelajaran ini adalah dengan melakukan observasi permasalahan dan kebutuhan di lapangan kemudian dilakukan studi literatur. Dengan demikian pengembangan produk sarana pembelajaran dilakukan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Proses pembuatan sarana pembelajaran tahap awal adalah mendesain produk yang akan dibuat. Setelah desain jadi desain kemudian di validasi oleh ahli materi permainan tradisional dan ahli sarana prasarana pendidikan jasmani. Setelah desain disetujui selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk menciptakan produk berupa garis lapangan portabel gobak sodor. Bahan yang digunakan untuk pembuatan garis lapangan portabel gobak sodor adalah tali webbing dengan ukuran 15m x 9m kemudian dijahit hingga membentuk garis lapangan gobak sodor. Setelah garis lapangan

gobak sodor kemudian dibuat kelengkapan untuk garis lapangan gobak sodor yaitu patok di tanah dan rumput yang terbuat dari besi dan patok untuk lapangan konblok atau semen yang terbuat dari lakban, selain itu juga buku penggunaan lapangan portabel gobak sodor dan tas untuk tempat lapangan portabel gobak sodor. Selain itu garis lapangan portabel gobak sodor juga dilakukan pengukuran garis lapangan portabel gobak sodor dengan menggunakan meteran 50 meter yang telah divalidasi oleh Balai Metrologi DIY dengan No. 009628.

Setelah menjadi suatu produk garis lapangan portabel gobak sodor jadi kemudian divalidasi oleh ahli baik ahli materi permainan tradisional maupun ahli sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Validasi oleh ahli materi dilakukan selama dua tahap, pada tahap kedua produk berupa sarana pembelajaran sudah layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi. Sedangkan pada validasi ahli sarana dan prasarana dilakukan sebanyak dua tahapan dan dianggap layak untuk uji coba tanpa revisi. Validasi tersebut dilakukan untuk mengevaluasi, memperbaiki guna meningkatkan kualitas produk sarana pembelajaran yang dikembangkan. Sarana pembelajaran yang telah tervalidasi oleh ahli materi permainan tradisional dan ahli sarana prasarana pendidikan jasmani kemudian siap untuk dilakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang yang perolehan datanya akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk.

Dari hasil revisi uji coba kelompok kecil dilanjutkan dengan uji coba lapangan dengan melibatkan 30 siswa. Dari hasil uji coba terakhir ini akan diketahui kualitas produk lapangan portabel gobak sodor yang dikembangkan dan siap diproduksi dalam jumlah besar.

Analisis data yang telah dilakukan menunjukkan kualitas produk garis lapangan gobak sodor dari ahli sarana prasarana termasuk kategori “sangat baik” dari ahli materi mendapat skor “sangat baik” dari uji coba kelompok kecil mendapat skor “sangat baik” dan pada uji coba terakhir yakni uji coba lapangan juga mendapat skor “sangat baik”. Pendapat siswa sebagai responden yang telah menggunakan produk secara nonformal mereka menyatakan pendapat bahwa sarana pembelajaran seperti ini memudahkan siswa untuk bermain permainan gobak sodor dengan mudah sekaligus menarik siswa untuk bermain permainan gobak sodor. Ditinjau dari aspek tampilan menurut siswa sarana pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik dan cerah warnanya selain itu juga mudah dalam memasang garis lapangan portabel gobak sodor ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dapat disimpulkan bahwa produk garis lapangan portabel gobak sodor layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran jasmani dan mendapatkan nilai rerata skor sebesar 4,28 dengan kriteria “sangat baik”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak terkait dengan bidang pendidikan.

1. Bagi siswa, produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang mampu menambah motivasi siswa untuk bermain permainan tradisional khususnya permainan gobak sodor.
2. Bagi guru, hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sarana pembelajaran yang dapat membantu sekaligus mempermudah guru dalam pembelajaran permainan tradisional khususnya permainan gobak sodor.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Pengembangan produk garis lapangan portabel gobak sodor ini memiliki keterbatasan antara lain :

1. Produk garis lapangan portabel gobak sodor hanya dapat dipasang pada lapangan berukuran lebih dari 9 x 15 meter agar permainan gobak sodor dapat leluasa dimainkan.

2. Proses penilaian kualitas produk garis lapangan portabel gobak sodor terbatas pada validasi ahli materi, ahli sarana dan prasarana penjas, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.
3. Produk garis lapangan portabel gobak sodor hanya dapat digunakan pada materi pembelajaran permainan tradisional yaitu gobak sodor.
4. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, penelitian hanya terbatas pada satu lembaga saja yaitu SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Kabupaten Sleman.
5. Pemasangan garis lapangan gobak sodor oleh siswa harus didampingi oleh guru penjas karena ukuran garis lapangan yang luas.

D. Saran

Penelitian pengembangan produk sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berupa garis lapangan portabel gobak sodor diharapkan dapat memberikan manfaat dan saran dari beberapa pihak:

1. Produk sarana pembelajaran ini dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk SD kelas V sebagai sarana yang dapat membantu proses pembelajaran dan mampu meningkatkan minat siswa.
2. Bagi pengembang/peneliti sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berupa garis lapangan portabel gobak sodor ini bisa menjadi pedoman untuk melakukan penelitian tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M Bandi Utama. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal FIK* (Volume 8 Nomor 1 tahun 2011). Hlm. 1-8.
- Adang Suherman. (2000). *Dasar-dasar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Agilia Alun Jati. (2012). *Pentingnya Modifikasi Sarana dan Prasarana dalam Pendidikan Jasmani*. Diakses dari <http://agiliaalunjati.blogspot.co.id/2012/11/pentingnya-modifikasi-sarana-dan.html>. Pada 5 November 2016 Jam 13.00
- Agus S Suryobroto. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Direktorat Keolahragaan. 1981. *Peraturan Permainan Hadang*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Evie Widya Surya Putri. (2010). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. Diakses dari <http://evie4210.blogspot.co.id/>. Pada tanggal 5 November 2016, Jam 12.15
- Fajar Setyo Pranyoto. (2016). Pengembangan Bola Reaksi Sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Guna Meningkatkan Reaksi Serta Koordinasi Mata Tangan dan Kaki. *Skripsi*. UNY
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, & Ketut Pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Keen Acroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Javalitera.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA. *Tesis*. PPs-UNY
- Rusma Ayuningtyas. (2015). Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Melalui Gosibol Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang Tahun 2015. *Skripsi*. UNNES
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud

- Sri Hartina. (2014). *Sarana dan Prasarana*. Diakses dari <http://srihartinaap3.blogspot.co.id/2014/09/sarana-dan-prasarana.html>. Pada tanggal 5 November 2016, Jam 10.30
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sujarno. et al. (2011). *Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak*. Yogyakarta: BPNB.
- Yoyo Bahagia & Adang Suherman. (2000). *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.
- Yunita Dwi Kartika. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi untuk Pembelajaran IPS Kelas VII SMP. *Skripsi*. UNY

Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing TAS (Tugas Akhir Skripsi)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 91/PGSD Penjas/XI/2016
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS


Kepada Yth : **Dr. R. Sunardianta, M.Kes**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Adnan Riyanto
NIM : 13604221053
Judul Skripsi : Pengembangan Lapangan Portabel Gobak Sodor Pada Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Sendangadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 17 Nopember 2016
Kapros PGSD Penjas.


Dr. Guntur, M.Pd
NIP. 19810926 200604 1 001

Lampiran 2. Surat Keterangan Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 350 / 2017

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/336/2017 Tanggal : 30 Januari 2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ADNAN RIYANTO
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13604221053
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Ngumbul Kelor Bangunkerto Turi Sleman
No. Telp / HP : 081228545574
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PKL~~ dengan judul
PENGEMBANGAN LAPANGAN PORTABEL GOBAK SODOR PADA
PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD SENDANGADI 1
MLATI KABUPATEN SLEMAN
Lokasi : SDN Sendangadi 1 Mlati
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 30 Januari 2017 s/d 01 Mei 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 30 Januari 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.
Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian



Ir. RATNAMI HIDAYATI, MT

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kabid. Kesejahteraan Rakyat & Pemerintahan Bappeda
4. Camat Mlati
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Mlati
6. Kepala SDN Sendangadi 1 Mlati
7. Dekan FIK UNY
8. Yang Bersangkutan

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI SENDANGADI 1
Jalan Magelang Km 7,5 Mlati Beningan, Sendangadi, Mlati, Sleman, DIY 55285
Tlp. (0274) 869606
E-mail: sdsendangadisatu@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 037/S.Ket/SA.1/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini saya, Kepala Sekolah SD Negeri Sendangadi 1 Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : ADNAN RIYANTO
NIM : 13604221053
Program Studi : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Sendangadi 1, Mlati, Sleman pada tanggal 27 – 29 Maret 2017.

Judul Penelitian : “PENGEMBANGAN GARIS LAPANGAN PORTABEL GOBAK SODOR PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI SENDANGADI 1 MLATI KABUPATEN SLEMAN”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 31 Maret 2017

Kepala Sekolah,

Nur Suharyanto, S.Pd.

Pembina, IV/a

NIP. 19700121 199102 1 004

Lampiran 4. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi

Surat permohonan validasi ahli materi

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Hal : Permohonan Kesediaan Menjadi Ahli Materi

Kepada Yth. : Dra. Sri Mawarti, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya :

Nama : Adnan Riyanto

NIM : 13604221053


Judul penelitian : "Pengembangan Lapangan Portabel Gobak Sodor pada Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Kabupaten Sleman."

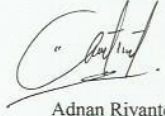
Memohon dengan sangat kesediaan ibu sebagai dosen ahli materi permainan tradisional untuk memvalidasi produk yang saya buat.

Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan ibu saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 3 Februari 2017

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Drs. R. Sunardi, M.Kes
NIP. 19581101 198603 1 002

Pemohon,

Adnan Riyanto
NIM. 13604221053

Lampiran 5. Surat Pengantar Validasi Ahli Sarana dan Prasarana

Surat permohonan validasi ahli sarana dan prasarana penjas

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Hal : Permohonan kesediaan menjadi ahli sarana dan prasarana penjas

Kepada Yth. : Tri Ani Hastuti, M.Pd

Dosen Jurusan Pendidikan Olahraga

Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya :

Nama : Adnan Riyanto

NIM : 13604221053

Judul penelitian : "Pengembangan Lapangan Portabel Gobak Sodor pada Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Kabupaten Sleman."

Memohon dengan sangat kesediaan ibu sebagai dosen ahli materi sarana dan prasarana pendidikan jasmani untuk memvalidasi produk yang saya buat.

Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan ibu saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 3 Februari 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Drs. R. Sunardianta, M.Kes

NIP. 19581101 198603 1 002

Pemohon,



Adnan Riyanto

NIM. 13604221053

Lampiran 6. Lembar Kuisisioner Ahli Materi



PENELITIAN MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

Lembar Kuisisioner

Ahli Permainan Tradisional

PENGEMBANGAN GARIS LAPANGAN PORTABLE PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR DI SD NEGERI SENDANGADI 1 KECAMATAN MLATI, KABUPATEN SLEMAN.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi : Permainan Tradisional
Sasaran Program : Siswa SD Kelas V
Peneliti : Adnan Riyanto
Evaluator : Dra. Sri Mawarti, M.Pd
Tanggal : 23 Maret 2017

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli permainan tradisional terhadap garis lapangan portabel gobak sodor yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharap kesediaan Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk – petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli permainan tradisional.
2. Evaluasi mencakup aspek tampilan
3. Rentang evaluasi mulai “Sangat baik” sampai dengan “Sangat kurang baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia

Keterangan

- 1) Sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2) Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3) Cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4) Baik/ tepat/ jelas
- 5) Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas

Lampiran 6. Lembar Kuisisioner Ahli Materi



**PENELITIAN MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

4. Komentar, kritik, saran dan koreksi mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

Penilaian diberikan rentang nilai 1 – 5.

Mohon diberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan nilai yang diberikan.

A. Aspek Tampilan.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Bentuk garis lapangan portabel gobak sodor				√		
2	Pemilihan warna					√	
3	Pemilihan bahan					√	
4	Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor					√	
5	Keamanan					√	

B. Aspek Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Mendukung dan menunjang tujuan kurikulum pembelajaran penjas					√	
2	Sesuai dengan karakteristik pembelajaran penjas				√		
3	Sesuai dengan kompetensi yang di butuhkan siswa					√	
4	Kesesuaian bentuk garis lapangan portabel dengan materi pembelajaran					√	
5	Kemudahan bentuk garis lapangan portabel untuk dimainkan oleh siswa					√	

C. Aspek Manfaat

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan gobak sodor				√		

Lampiran 6. Lembar Kuisisioner Ahli Materi



PENELITIAN MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

2	Memudahkan guru mengajarkan permainan gobak sodor						✓	
3	Menambah inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani					✓		
4	Sarana pembelajaran yang portabel dan mudah digunakan						✓	
5	Efektif dan efisien untuk digunakan						✓	

D. Komentar dan Saran Umum

Dari aspek yg di tampilkan sudah bagus.

E. Kesimpulan

Sarana ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diggunakan/ uji coba lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor sesuai kesimpulan

Yogyakarta, 23/3 2017

Ahli Permainan Tradisional

Dra. Sri Mawarti, M.Pd

NIP. 19590607 198703 2 001

Lampiran 7. Lembar Kuisisioner Ahli Sarana dan Prasarana



PENELITIAN MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

Lembar Kuisisioner

Ahli Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani

PENGEMBANGAN GARIS LAPANGAN PORTABLE PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR DI SD NEGERI SENDANGADI 1 KECAMATAN MLATI KABUPATEN SLEMAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi : Permainan Tradisional
Sasaran Program : Siswa SD Kelas V
Peneliti : Adnan Riyanto
Evaluator : Tri Ani Hastuti, M.Pd
Tanggal : 22 Maret 2017

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli permainan tradisional terhadap garis lapangan portabel gobak sodor yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharap kesediaan Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk – petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli sarana dan prasarana pendidikan jasmani.
2. Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek sarana dan prasarana, dan aspek manfaat
3. Rentang evaluasi mulai “Sangat baik” sampai dengan “Sangat kurang baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia

Keterangan

- 1) Sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2) Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3) Cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4) Baik/ tepat/ jelas
- 5) Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas

Lampiran 7. Lembar Kuisisioner Ahli Sarana dan Prasarana



**PENELITIAN MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

4. Komentar, kritik, saran dan koreksi mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

Penilaian diberikan rentang nilai 1 – 5.

Mohon diberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan nilai yang diberikan.

A. Aspek Tampilan.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Bentuk garis lapangan portabel gobak sodor				√		
2	Pemilihan warna					√	
3	Pemilihan bahan				√		
4	Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor					√	

B. Aspek Sarana dan Prasarana

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Aman digunakan untuk pembelajaran penjas					√	
2	Harga murah			√			
3	Mudah digunakan				√		
4	Menarik minat siswa					√	
5	Memacu siswa untuk bergerak					√	
6	Sesuai dengan kebutuhan siswa				√		
7	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					√	
8	Tidak mudah rusak					√	
9	Sesuai dengan lingkungan				√		

C. Aspek Manfaat

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan gobak sodor					√	

Lampiran 7. Lembar Kuisisioner Ahli Sarana dan Prasarana



PENELITIAN MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

2	Memudahkan guru mengajarkan permainan gobak sodor				✓	
3	Menambah inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani				✓	
4	Sarana pembelajaran yang portabel dan mudah digunakan				✓	
5	Efektif dan efisien untuk digunakan				✓	

D. Komentar dan Saran Umum

Ace uti uji coba

E. Kesimpulan

Sarana ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor sesuai kesimpulan

Yogyakarta, 22-3-2017...

Ahli Sarana dan Prasarana Penjas

Tri Ani Hastuti, M.Pd

NIP. 19720904 200112 2 001

Lampiran 8. Lembar Kuisisioner Siswa



PENELITIAN MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

Lembar Kuisisioner

PENGEMBANGAN GARIS LAPANGAN PORTABLE PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR DI SD NEGERI SENDANGADI 1 KECAMATAN MLATI KABUPATEN SLEMAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi : Permainan Tradisional
Sasaran Program : Siswa SD Kelas V
Peneliti : Adnan Riyanto
Tanggal : 29-03-2017
Nama : Siti Rosiana Rahmawati

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat saudara sebagai pengguna garis lapangan portabel gobak sodor pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari saudara sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas garis lapangan portabel gobak sodor sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharap kesediaan saudara untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk – petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh siswa.
2. Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek sarana dan prasarana, dan aspek manfaat
3. Rentang evaluasi mulai “Sangat baik” sampai dengan “Sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia

Keterangan

- 1) Sangat kurang/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2) Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3) Cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4) Baik/ tepat/ jelas
 - 5) Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, saran dan koreksi mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

Lampiran 8. Lembar Kuisisioner Siswa



**PENELITIAN MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

Penilaian diberikan rentang nilai 1 – 5.

Mohon diberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan nilai yang diberikan.

A. Aspek Tampilan.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Bentuk garis lapangan portabel gobak sodor					√	
2	Pemilihan warna					√	
3	Pemilihan bahan				√		
4	Ukuran garis lapangan portabel gobak sodor					√	
5	Proporsi ukuran garis lapangan gobak sodor				√		
6	Kemudahan pemasangan garis lapangan portabel gobak sodor			√			

B. Aspek Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
7	Mendukung dan menunjang tujuan kurikulum pembelajaran penjas					√	
8	Sesuai dengan kemampuan peserta didik				√		
9	Sesuai dengan karakteristik pembelajaran penjas					√	
10	Sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan siswa				√		
11	Meningkatkan kemampuan gerak siswa				√		
12	Meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan gobak sodor					√	

Lampiran 8. Lembar Kuisisioner Siswa

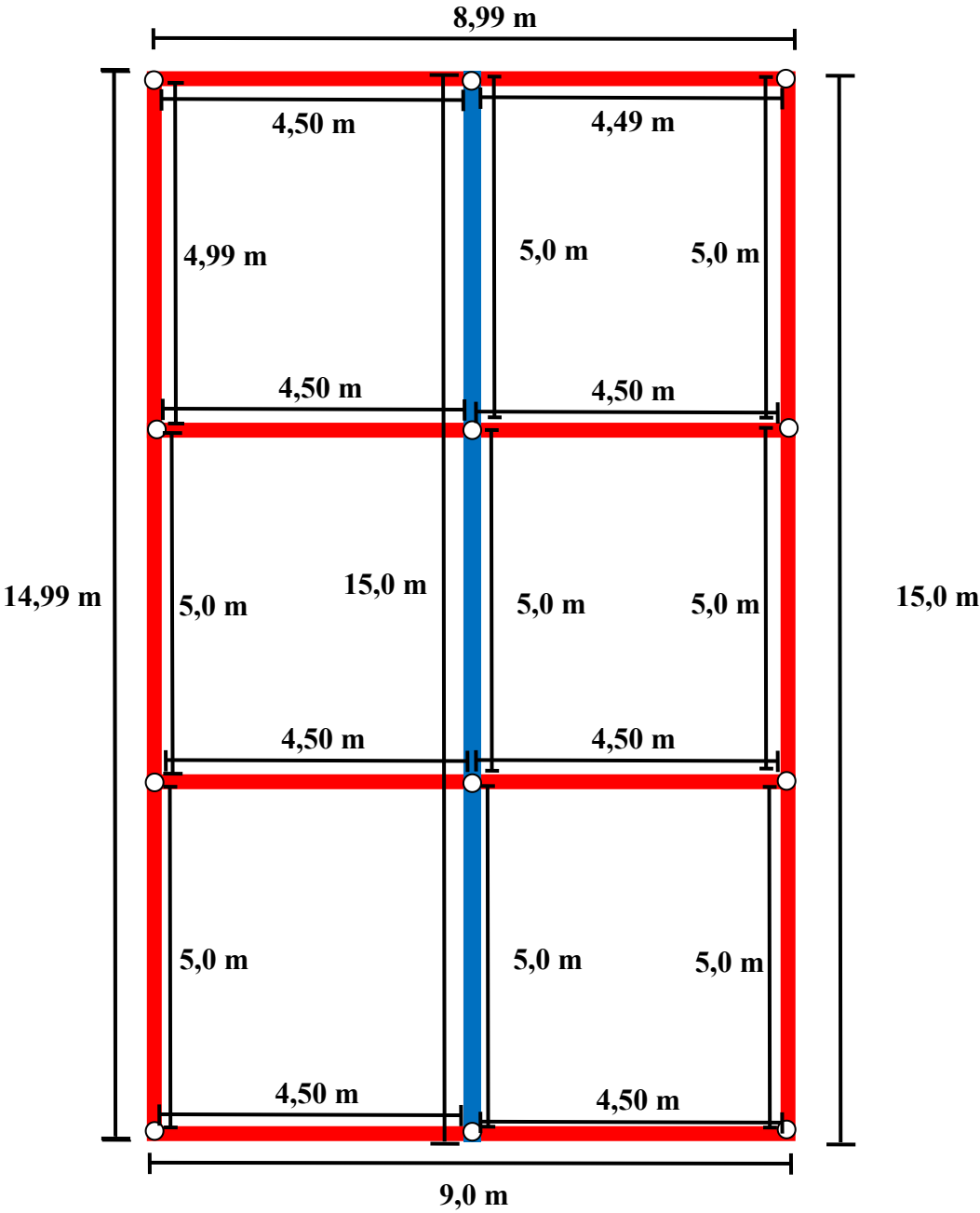


PENELITIAN MAHASISWA
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
 Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

C. Aspek Manfaat

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
13	Aman digunakan untuk pembelajaran penjas				✓		
14	Mudah untuk digunakan			✓			
15	Meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran penjas					✓	
16	Menambah inovasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani					✓	
17	Memacu siswa untuk bergerak				✓		
18	Sarana pembelajaran yang portabel			✓			
19	Efektif untuk digunakan				✓		
20	Efisien untuk digunakan				✓		

Lampiran 9. Hasil Pengukuran Produk dengan Meteran yang Sudah Dikalibrasi



Skala 1 : 10

- Lebar garis : 4,9 cm

Lampiran 10. Dokumentasi Pengukuran

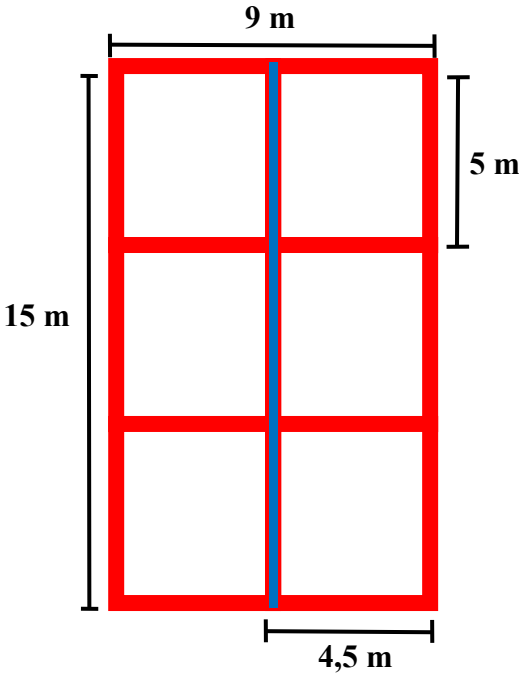


Gambar Pengukuran Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor



Gambar Meteran 50 Meter yang Telah Dikalibrasi

Lampiran 11. Gambar Produk Awal Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor



Desain Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor



Produk Awal Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor

Lampiran 12. Rincian Biaya Pembuatan Produk

**RINCIAN BIAYA PEMBUATAN GARIS LAPANGAN PORTABEL GOBAK
SODOR**

NO.	NAMA BARANG/ JASA	HARGA
1.	Tali Webing warna merah 70 m	Rp. 105.000, -
2.	Tali Webing warna biru 15 m	Rp. 22.500, -
3.	Jasa menjahit tali webing	Rp. 20.000, -
4.	Pembuatan patok	Rp. 5.000, -
5.	Lakban	Rp. 5.000, -
6.	Tas dan Sablon	Rp. 50.000, -
7.	Print panduan penggunaan	Rp. 2.500
Jumlah		Rp. 210.000, -

Lampiran 13. Dokumentasi Pengambilan Data



Pengenalan Produk Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor



Pemasangan Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor oleh Siswa



Uji Coba Produk Garis Lapangan Portabel Gobak Sodor



Pengisian Angket oleh Siswa