

TESIS

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN LARI GAWANG
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL PADA PENDIDIKAN
JASMANI SEKOLAH DASAR**



**Oleh:
GUNGUN GULBUDIN HIKMATIAR
18711251015**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan
gelar Magister Olahraga**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

ABSTRAK

GUNGUN GULBUDIN HIKMATIAR. *Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Berbasis Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.* Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional yang didalamnya dimodifikasi dalam bentuk model permainan, (2) Mendeskripsikan kemenarikan materi pembelajaran lari gawang dengan fokus pada permainan tradisional yang dimodifikasi, (3) Mengetahui keefektifan penggunaan materi pembelajaran materi lari gawang berbasis permainan tradisional di sekolah dasar dalam bentuk buku.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg and Gall* dengan prosedur penelitian dan pengembangan 10 tahapan. Tahapan ini meliputi (1) Tahap pengumpulan data dan perencanaan, (2) tahap pengembangan, tahapan ini meliputi (a) produk awal, (b) validasi ahli, (c) revisi, (d) uji skala kecil, (e) revisi produk, (f) uji skala besar (g) revisi penyempurnaan produk, (h) produk operasional (i) pembuatan produk final (j) uji efektifitas. Siswa yang diuji coba adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Purbayan di Kotagede. Uji coba skala kecil dilakukan pada 7 siswa, sedangkan uji coba skala besar dilakukan 14 siswa. Instrumen yang digunakan adalah wawancara, angket lembar penilaian siswa, uji ahli media dan ahli permainan, lembar angket uji keefektifan pada guru olahraga dengan menggunakan metode dari skala Guttman berupa persentase dan dokumentasi.

Hasil uji validitas ditarik kesimpulan bahwa dari 10 butir pernyataan angket bahwa yang dinyatakan valid adalah 9 pertanyaan dan yang tidak valid adalah 1 pertanyaan. Maka hasil yang dapat disimpulkan adalah valid. Sedangkan hasil uji reliabilitas diketahui bahwa nilai *alpha* sebesar 0,811, kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai 0,600, dapat disimpulkan bahwa $alpha = 0,811 > 0,600$ yang artinya dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Hasil penelitian ini berupa pengembangan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional dalam bentuk buku. Jenis permainan yang dibuat dalam model pembelajaran yaitu: (1) ucing jidar, (2) gobak sodor, (3) lompat tali, (4) bentengan dan (5) eong patung.

Kata Kunci: Model pembelajaran, atletik, Lari Gawang, Permainan Tradisional.

ABSTRACT

GUNGUN GULBUDIN HIKMATIAR. *Development of Traditional Game-Based Goal-Running Learning Materials in Elementary School Physical Education. Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2020.*

This study aims to: (1) Develop traditional game-based goal-running learning materials that are modified in the form of game models, (2) Describe the fun of goal-running learning materials with a focus on modified traditional games, (3) Knowing the effectiveness of the use of traditional goal-running materials in elementary school in the form of books.

This research is a type of Research and Development (R&D) with Borg and Gall model with 10 stages of research and development procedure. This stage includes (1) Data collection and planning phase, (2) development stage, this tapan includes (a) initial product, (b) expert validation, (c) revision, (d) small-scale test, (e) product revision, (f) large-scale test (g) product improvement revision, (h) operational product (i) final product creation (j) effectiveness test. The students who were tested were grade V students of Muhammadiyah Purbayan Elementary School in Kotagede. Small-scale trials were conducted on 7 students, while large-scale trials were conducted by 14 students. The instruments used are interviews, student assessment sheet questionnaires, media experts and game experts, questionnaires of effectiveness tests on sports teachers using methods from the Guttman scale in the form of percentages and documentation.

Validity test results are drawn conclusion that from 10 points of the questionnaire statement that the declared valid is 9 questions and the invalid is 1 question. Then the inferred result is valid. While the reliability test results are known that alpha value is 0.811, then this value compared to the value of 0.600, it can be concluded that $\alpha = 0.811 > 0.600$ which means it is said to be reliable or reliable as a data collection tool in the study. The result of this research is the development of traditional game-based goal-running learning materials in the form of books. The types of games made in the learning model are: (1) using jidar, (2) gobak sodor, (3) jump rope, (4) fortify and (5) eong statue.

Keywords: *Learning model, athletics, Goal Running, Traditional Games*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Gungun Gulbudin Hikmatiar

Nomor mahasiswa : 18711251015

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, November 2020
Yang membuat pernyataan



Gungun Gulbudin Hikmatiar
NIM. 18711251015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN LARI GAWANG
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL PADA PENDIDIKAN
JASMANI SEKOLAH DASAR**

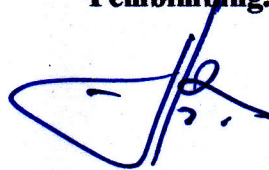
Gungun Gulbudin Hikmatiar

NIM. 18711251015

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Olahraga
Program Studi Ilmu Keolahragaan**

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing.



Dr. Widiyanto, M.Kes.

NIP. 19820605 200501 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN LARI GAWANG
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL PADA PENDIDIKAN
JASMANI SEKOLAH DASAR**

**GUNGUN GULBUDIN HIKMATIAR
18711251015**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 9 November 2020

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.
(Ketua/Penguji)

23/11/2020

Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
(Sekretaris/Penguji)

19/11-2020

Dr. Widiyanto, M.Kes.
(Pembimbing/Penguji)

19/11 2020

Dr. Subagyo, M.Pd.
(Penguji Utama)

17/11 2020

Yogyakarta 24 November 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Untuk ibu Tercinta dan keluarga besar”

Hal dasar yang menjadi pondasi awal seseorang dalam menjalani kehidupan adalah do'a seorang ibu.

Jangan pernah berhenti untuk selalu memberikan hal terbaik bagi seorang ibu.

Ibu selalu ada untuk anaknya dalam keadaan apapun, maka buatlah ibu selalu tersenyum tanpa adanya air mata.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, **“Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Berbasis Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar”**.

Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Dan harapannya semoga tesis ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, dan bagi penulis untuk ke depannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah isi penelitian agar menjadi lebih baik lagi.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Kedua Orang Tua yang tidak pernah lelah mendoakan, memberikan semangat, dan motivasi agar selalu optimis untuk menyelesaikan tesis ini.
2. Almarhum Ayah, Zenal Muttaqin atas segala hormat saya kepada beliau saya mengucapkan banyak terimakasih.
3. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta staf, atas segala kebijaksanaan, perhatian, dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu.
4. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta beserta seluruh staf yang telah membantu selama proses penyusunan tesis.
5. Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta beserta bapak dan ibu dosen yang telah memberikan ilmu dan bimbingan yang sangat bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
6. Dr. Widiyanto, M.Kes. selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud.

7. Iqbal Arpanudin, M.Pd dan Syifa Siti Aulia, M.Pd selaku kakak yang tidak pernah lelah mendoakan, memberikan semangat, dan motivasi agar selalu optimis untuk menyelesaikan tesis ini.
8. Amy Nur Amalia yang selalu memberikan support dan segala dukungan dari awal hingga terselesaikan tesis ini.
9. Thought Squad dan Keluarga Besar Bikers Subuh Tasikmalaya yang selalu memberikan dukungan motivasi dan doa yang tiada henti.
10. Keluarga besar Sarpras SD Muhammadiyah Purbayan yang selalu memberikan dukungan dengan ikhlas agar tesis ini selesai.
11. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta 2018, khususnya Program Studi Ilmu Keolahragaan yang selalu memberikan motivasi, saran, masukan, dan semangat selama menempuh studi di Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
12. Pihak-pihak lain yang telah membantu penyelesaian tesis ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa datang. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Aamiin.

Yogyakarta, November 2020

Gungun Gulbudin Hikmatiar
NIM. 18711251015

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan	12
F. Spesifikasi Produk.....	13
G. Manfaat Pengembangan	15
1. Teoritis.....	15
2. Praktis	15
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17
BAB II <u>K</u> AJIAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori	18
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	18
2. Teori Pembelajaran.....	20
3. Karakteri Pendidikan Anak	25
4. Pengertian Atletik.....	28
5. Lari Gawang	31
6. Permainan Tradisional.....	38
7. Bermain dengan Permainan menjadi sumber belajar siswa	41

B. Penelitian Yang Relevan	46
C. Kerangka Berpikir	48
D. Pertanyaan Penelitian	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Desain Penelitian.....	51
B. Tempat dan Waktu	52
C. Prosedur Pengembangan	52
1. Tahap pendahuluan.....	54
2. Tahap Pengembangan.....	54
D. Desain Uji Coba Produk	57
1. Desain uji coba	57
2. Subjek uji coba	58
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	58
1. Instrumen untuk mengumpulkan data empirik.....	59
2. Uji Instrumen.....	65
F. Teknik Analisis Data.....	67
1. Analisis data kuantitatif.....	67
2. Analisis data kualitatif.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Hasil Pengembangan Produk	72
1. Potensi dan Masalah	72
2. Pembahasan	73
B. Tahap Pengembangan Media Buku Lari Gawang Berbasis Tradisional ...	75
1. Penyusunan Materi Pembelajaran Lari Gawang Berbasis Permainan Tradisional	76
2. Hasil Desain Buku Lari Gawang.....	76
C. Hasil Validasi Ahli.....	81
1. Tabel Hasil Kuisisioner Materi Permainan Tradisional.....	82
2. Tabel Hasil Kuisisioner Permainan Tradisional	88
D. Revisi Hasil Penilaian Validasi.....	93
E. Hasil Uji Coba Produk	94
1. Uji coba skala kecil	94
2. Uji Coba Skala Besar	96
3. Uji Efektivitas Produk.....	98

4. Hasil Data Validitas dan Reliabilitas.....	99
5. Hasil analisis data kualitatif.....	104
BAB V_KESIMPULAN DAN SARAN.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Implikasi Hasil Penelitian	105
C. Saran.....	106
D. Keterbatasan.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gawang lari dari kayu	34
Gambar 2.2 Gawang lari dari pipa besi.....	34
Gambar 2.3 Lari gawang model sekarang.....	35
Gambar 2.4 Lintasan Lari Gawang	36
Gambar 2.5 Gerak Keseluruhan Lari Gawang.....	37
Gambar 2.6 Gerak Take Off pada Lari Gawang	38
Gambar 2.7 Gerak Melewati Gawang.....	38
Gambar 2.8 Gerak Pendaratan Gawang	39
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan (Borg dan Gall)	54
Gambar 4.1 Cover Buku	78
Gambar 4.2 Kata Pengantar dan Daftar Isi	78
Gambar 4.3 Daftar Gambar.....	79
Gambar 4.4 Pendahuluan	79
Gambar 4.5 Permainan Ucing Jidar	80
Gambar 4.6. Permainan Gobak Sodor.....	80
Gambar 4.7 Permainan Lompat Tali.....	81
Gambar 4.8 Permainan Bentengan.....	81
Gambar 4.9 Permainan Eong Patung	81
Gambar 4.10 Penutup dan Daftar Pustaka	82
Gambar 4.11 Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil	96
Gambar 4.12 Diagram Hasil Uji Coba Skala Besar.....	98
Gambar 4.13. Diagram Hasil Uji Efektifitas Produk	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jarak Lari Gawang Putra, Junior Putra, dan Remaja Putra.....	36
Tabel 2.2 Jarak Lari Gawang Putri, Junior Putri dan Remaja Putri.....	36
Tabel 3.1 Intepretasi <i>Alpha Cronbach</i>	68
Tabel 3.2 Skala Likert.....	69
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan.....	69
Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan.....	70
Tabel 3.4 Skoring Skala <i>Guttman</i>	71
Tabel 4.1 Revisi Masukan Ahli Materi Dan Ahli Permainan.....	82
Tabel 4.2 Hasil kuisisioner Materi Ucing Jidar.....	83
Tabel 4.3 Hasil kuisisioner Materi Gobak Sodor.....	84
Tabel 4.4. Hasil kuisisioner Materi Lompat tali.....	85
Tabel 4.5 Hasil kuisisioner Materi Bentengan.....	86
Tabel 4.6 Hasil kuisisioner Materi Eong Patung.....	87
Tabel 4.7 Persentase Ahli Materi Keseluruhan.....	88
Tabel 4.8 Hasil kuisisioner Permainan Ucing Jidar.....	89
Tabel 4.9 Hasil kuisisioner Permainan Gobak Sodor.....	90
Tabel 4.10 Hasil kuisisioner Permainan Lompat Tali.....	91
Tabel 4.11 Hasil kuisisioner Permainan Bentengan.....	91
Tabel 4.12 Hasil kuisisioner Permainan Eong Patung.....	92
Tabel 4.13 Persentase Ahli Permainan Keseluruhan.....	93
Tabel 4.14 Revisi hasil penilaian validasi.....	94
Tabel 4.15 Hasil Angket Respon Siswa dalam Skala Kecil.....	95
Tabel 4.16 Hasil Angket respon Siswa dalam Skala Besar.....	97
Tabel 4.17 Hasil Uji Efektivitas Materi Lari Gawang Berbasis Permainan Tradisional.....	99
Tabel 4.18 <i>Pearson Correlation</i>	102
Tabel 4.19 Hasil Validitas.....	104
Tabel 4.20 Hasil Uji Reliabilitas.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan kegiatan disekolah yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Peranan pendidikan jasmani dan kesehatan yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui pembelajaran yang dilakukan secara sistematis. Adapun penjelasan lain dari (Sanusi & Dianasari, 2019) keunikan dari pembelajaran penjas adalah penerapan antara teori dan praktik berjalan secaraimbang dan optimal, dalam beberapa hal penerapan praktik melibatkan 60% dari keseluruhan proses pembelajaran. Layanan pembelajaran penjas tersebut belum banyak menyentuh hasil yang maksimal dalam memenuhi kekhasan siswa.

Berhasil dan tidaknya siswa dalam mengikuti kegiatan aktivitas belajar merupakan adanya peran guru. Hal tersebut sejalan dengan (Kosmajadi & Tursinah, 2012) dalam Martinis Yamin (2005), “Di dalam tugasnya seorang guru diharapkan dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman-pengalaman lain untuk membentuk kehidupan sebagai individu yang dapat hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat modern. Aktivitas sepenuhnya atau tingkat pengendaliannya adalah guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru (Jihad & Haris, 2008).

Dalam dunia pendidikan perlu akan kreativitas guru dalam pengajaran, karena dengan kreativitas guru mampu melangsungkan proses pembelajaran

dengan baik. Hal tersebut senada dengan pendapat (Gita, 2018) dalam Moeslichatoen (2004), semangat dan kreatifitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru yang sudah di miliki. Penjelasan lain dijelaskan (Kustandi & Sutjipto, 2011) Peranan media dalam proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam menunjang tercapainya keberhasilan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan penjelasan diatas bahwa media dan guru merupakan awal dari proses pertumbuhan siswa untuk membina fisik serta psikis menjadi lebih baik sekaligus membangun pola hidup yang baik.

Lebih jauh dijelaskan (Priyanto, 2014) Bermain disebutkan dalam kurikulum merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Adapun pengertian lainnya (Widodo & Lumintuarso, 2017) Bermain adalah suatu kegiatan yang apabila dilakukan akan menimbulkan perasaan senang, gembira, bahagia, dan secara tidak sadar aktivitas jasmani telah dilakukan. Berdasarkan penjelasan di atas bahwa dalam kegiatan saat bermain anak akan senantiasa menemukan hal-hal baru yang sebelumnya tidak dia ketahui pada saat pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik anak yang bersifat aktif maka kegiatan bermain yang dilakukan senantiasa menjadi kebiasaan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan karakter di sekolah dituntut dapat menciptakan suasana sekolah yang menyenangkan dengan memasukkan nilai-nilai karakter dasar seperti yang dikemukakan di atas (Komalasari & Saripudin, 2017).

Dalam hal belajar anak adalah ahlinya. Segala macam dipelajarinya dari menggerakkan tubuhnya hingga mengenali berbagai benda di lingkungan sekitar. Konsep dasar yang perlu dipelajari anak yaitu melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah maupun sekolah dasar, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang bagaimana cara berolahraga yang menyehatkan dan membentuk karakter. Pendapat lain menguatkan dalam konsep pendidikan karakter oleh (Yati, 2016) bahwa pendidikan karakter melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan dan penanaman perilaku kebaikan yang menjadi sebuah pola/kebiasaan. Penjelasan diatas menjadi landasan dalam karakter dasar yang perlu dibangun untuk anak antara lain: kerja sama, kejujuran, disiplin dan tanggung jawab.

Tujuan lain disebutkan (Majid & Ridwan, 2019) Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia bertujuan untuk memastikan bahwa kompetensi yang diajarkan oleh guru dapat diterima oleh siswa, dan dapat menguasainya secara menyeluruh. Bahwa melalui proses pendidikan yang profesional maka akan dapat membentuk karakter peserta didik (Raharjo, 2010). Karakter akan dapat dimiliki apabila kita memiliki integritas. Persyaratan utama adalah merasa penasaran, ingin belajar, dan mencoba hal-hal baru. (Majid & Ridwan, 2019). Adanya peraturan yang jelas dan cara yang teratur lebih merujuk kepada tujuan dalam aktivitas, sehingga tujuan partisipasi para peserta permainan itu dapat tercapai (Sumaryanto, 2016).

Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Bozanic & Beslija, 2010) dalam (Gallahue & Ozmun) menyimpulkan bahwa apabila keterampilan motorik

dasarnya kurang baik maka anak kurang dapat bersaing pada usia dewasa. (Tedjasaputra, 2001) Menjelaskan mengenai pasal 31 Konvensi Hak-hak anak yang berisikan yaitu “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni. Dalam ruang lingkup pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terdiri atas berbagai macam bentuk permainan dan olahraga yang diajarkan oleh guru. Salah satu materi kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan dirumuskan adalah Memahami dan mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.

Merujuk pada kompetensi inti dan kompetensi dasar (Darminiasih, Marhaeni, & Sutama, 2014) dalam Nurlaila, 2004) mengartikan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan yang mirip dengan olahraga yakni memiliki aturan main seperti olahraga yang memberi kesenangan, rileksasi, kegembiraan, dan tantangan. Di sekolah dasar merupakan tempat yang tepat dalam melestarikan warisan budaya indonesia, mengingat bahwa manfaat dari permainan tradisional berproses dalam bermain yang membentuk gerak dasar anak secara tidak sadar. Permainan dianggap alat yang berharga untuk membentuk identitas nasional dan agama individu dan untuk mengatur nilai dan keyakinannya (Supriadi, 2019) dalam Dehkordi, 2017).

Permainan tersebut membutuhkan gerakan-gerakan dan aturan-aturan yang jelas. Permainan tradisional disekolah dasar sangat perlu dilakukan

mengingat anak sangat senang mempelajari suatu pembelajaran olahraga dengan metode permainan sederhana atau tradisional, dalam suatu penelitian (Darminiasih et al., 2014) penggunaan metode bermain permainan tradisional yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sangat menumbuhkan aspek social emosional yaitu didalam menunjukkan sikap kooperatif didalam bermain, mentaati peraturan didalam bermain permainan tradisional dan mengendalikan perasaan saat bermain permainan tradisional dengan teman-temannya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diartikan bahwa latar belakang historis permainan tradisional bersama dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan dan olahraga selalu membentuk bagian integral dari kehidupan sosial manusia (Ardiansyah & Djawa, 2019). Proses pembelajaran di sekolah merupakan upaya guru dalam mencapai suatu tujuan yang di dapatkan dari perumusan kurikulum. Serta adanya evaluasi dalam suatu proses pembelajaran guna mengukur dan menilai tingkat pencapaian kurikulum dalam berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran di sekolah dasar. Mewujudkan guru pendidikan jasmani yang profesional harus menguasai pemahaman kurikulum yang di dalamnya terkait dengan penguasaan materi, metode pengajaran dan evaluasi dalam proses pembelajaran.

Tercipta dan terbinanya kualitas guru yang baik maka tidak menutup kemungkinan akan tercipta dan terbinanya kesiapan generasi penerus bangsa di masa akan datang. Seperti ungkapan (Hanafi, 2017) Masyarakat memahami bahwa guru merupakan salah satu di antara sekian banyak unsur yang

berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik. (Hasyim & Yusup, 2017) Mengatakan, “potret dan wajah diri bangsa di masa yang depan tercermin dari potret diri dan para guru masa kini, dan bergerak maju dinamika kehidupan bangsa berbanding lurus dengan citra para guru di tengah-tengah masyarakat.

Hal serupa menurut (Priyanto, 2013) Guru dalam mengajar pendidikan jasmani dalam materi lari harus memikirkan bentuk lintasan, susunan kelompok, peralatan yang digunakan dan gerakan larinya harus bervariasi. Mengingat pentingnya memberikan pelayanan pendidikan dengan cara membentuk karakter siswa sudah seharusnya guru mengajar pendidikan jasmani dengan berbagai model pembelajaran yang menarik. Serta penilaian yang dilakukan bersifat edukatif, berarti penilaian dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan peserta didik (Widoyoko, 2014).

Peranan penting dalam perkembangan siswa sekolah dasar yaitu mendorong untuk belajar gerak sehingga dapat meningkatkan keterampilan gerak, mengembangkan kebugaran, meningkatkan pengetahuan tentang gerak, menstimulasi agar aktif dalam melakukan gerak (Gustian, 2020) dalam Domville, Watson, Richardson, & Graves, 2019). Menyadari kondisi tersebut, bahwa dalam kurikulum memberikan permainan sederhana/tradisional untuk lebih dikembangkan sebagai strategi dalam materi belajar siswa. Sejalan dengan strategi pembelajaran sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan serta tujuan khusus pembelajaran yang diinginkan (Winarno, 2013).

Interaksi pada saat pembelajaran mengajarkan nilai-nilai leluhur yang terkandung dalam suatu proses pembelajaran dan menjadi dasar penghubung pendidikan yang lebih luas di kemudian hari. Hal ini disebabkan permainan tradisional memiliki dampak positif terhadap perkembangan psikis, fisik, dan membentuk karakter siswa karena diajarkan untuk jujur dan melatih gerak psikomotor, meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional, melatih anak untuk manajemen konflik, dan memecahkan masalah yang dihadapinya (Kurnati, 2016). Hal ini menjadikan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dijadikan alternatif yang tepat dalam materi lari gawang disekolah dasar.

Menurut (Ardiyanto, 2018) bahwa Nilai karakter yang dapat dikembangkan pada permainan tradisional yaitu cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya; tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian; kejujuran; hormat dan santun; kasih sayang, kepedulian, dan kerjasama; percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; keadilan dan kepemimpinan; baik dan rendah hati; dan toleransi, cinta damai, dan persatuan. Sedikitnya terdapat tujuan dari permainan tradisional disekolah dasar, yaitu untuk mengenalkan warisan budaya lokal kepada para penerus bangsa. Mengenalkan disini yaitu untuk merangsang anak dalam berinteraksi dan bermain dengan orang lain atau teman sebaya dalam suatu proses pembelajaran disekolah ataupun diluar sekolah.

Berdasarkan uraian di atas hal ini menjadi kewajiban setiap warga bangsa ini, orang tua, guru, dan elemen masyarakat lainnya untuk terlibat dalam berbagai

upaya untuk melestarikan permainan tradisional demi lestariannya sebuah warisan yang tiada ternilai harganya (Achroni, 2012). Menurut (Lestarinigrum & Yulianto, 2016) dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh.

Lebih lanjut, melalui studi etnografi (Saputra & Ekawati., 2017) telah mengidentifikasi 15 (lima belas) permainan tradisional Melayu Jambi sebagai kearifan lokal yang pernah dimiliki oleh masyarakat Jambi. Permainan-permainan tersebut telah tercatat mampu mendorong orang tua dan guru dalam menstimulasi setidaknya 9 (sembilan) kemampuan dasar yang dimiliki anak (kemampuan kinestetika, kemampuan linguistik, kemampuan logika-matematika, kemampuan interpersonal, kemampuan intrapersonal, kemampuan spritual, kemampuan visual-spasial, kemampuan musikal, dan kemampuan natural).

Menurut (Muliawan, 2009) perbedaan besar antara permainan masa kini dengan permainan tradisional adalah pada zaman dahulu permainan tradisional tidak cuma melatih otak, perasaan, emosional seseorang, tetapi juga melatih keseimbangan gerak dan ketangkasan tubuh. Pendapat lain dari (Widodo & Lumintuarso, 2017) dalam (K. Dewi. 2013) Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang mirip dengan olahraga yakni memiliki aturan main yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan tantangan. Hal ini, sangat jauh berbeda dengan dengan permainan modern. Permainan sekarang banyak dibuat untuk melatih kemampuan fisik anak. Padahal, disebut unsur edukatif sempurna

sekurang-kurangnya harus mencakup 5 unsur yaitu: motorik (gerak fisik), afeksi (perasaan), kognitif (kecerdasan), spiritual (budi pengerti), dan keseimbangan (kesempurnaan hidup).

Maka menerapkan sebuah permainan dalam model pembelajaran guru harus membuat formula dalam perencanaan pembelajaran supaya tujuan yang diharapkan tercapai. Oleh karena itu perlu merancang materi pembelajaran berbasis permainan tradisional yang terencana yang didalamnya terdapat peningkatan keterampilan gerak dasar anak yang dapat berkembang lebih baik. Dalam keterampilan gerak dasar dapat berjalan dengan baik melalui pembelajaran dan pelatihan (Hasanah, 2018) Dunia anak adalah dunia bermain dan gembira. Anak-anak dan aktivitas bermain merupakan dua buah subjek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan

Keterampilan gerak fundamental pada anak-anak sangat penting bagi perkembangan fisik dan sosial yang sehat serta dalam kehidupan sehari-hari (Burns, Fu, Fang, Hannon, & Brusseau, 2017). Namun demikian keterampilan gerak fundamental tidak dapat dimiliki begitu saja. Perlu adanya program aktivitas fisik yang dapat mengembangkan keterampilan gerak fundamental (Supriadi, 2019). Materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang harus diajarkan dalam setiap semester sangat banyak, sedangkan waktu yang ada relatif sedikit. Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani sering kali hanya terfokus pada materi ajar inti tanpa melihat situasi dan kondisi siswa dilapangan.

Munculnya penelitian dan sumber yang difokuskan pada permainan tradisional terlihat dalam penelitian (Nur, 2013) Pelestarian permainan tradisional penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman akan manfaat permainan tradisional sehingga pembelajarannya belum dilakukan secara berkelanjutan dan hanya dilakukan sebagai hiburan. Dalam pengawasan ini sangat bermasalah dalam pelaksanaan permainan tradisional sebagai kebijakan olahraga dan program yang dikembangkan, karena tidak adanya dasar bukti yang kuat tentang apa yang harus dimasukkan dalam suatu proses pendidikan olahraga. (Rohmansyah, 2015) karena Penjasorkes merupakan pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dalam kehidupan sehari-hari atau dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Penjelasan diatas diperjelas oleh (Syahrin & Amiruddin, 2017) bahwa peran guru penjas dalam membangun karakter siswa merupakan peran yang sangat dominan dibandingkan dengan guru-guru lainnya, karna mengingat guru pendidikan jasmani tidak hanya sebagai guru pembelajaran di ruangan saja tetapi juga sebagai guru paktek yang berhubungan maupun berhadapan langsung dengan keadaan siswa di lapangan, sehingga hal-hal yang janggal pada perilaku dan kebiasaan siswa akan terlihat, sehingga dengan mudahnya melakukan tindakan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan keadaan siswa tersebut. Melihat kondisi tersebut jika masih dibiarkan tanpa adanya suatu penelitian yang bisa memberikan pengaruh lebih luas maka peneliti berupaya

mengembangkan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa dalam proses pembelajaran penjas. Serta peneliti berupaya menghidupkan dan mengembangkan kembali permainan tradisional dalam model pembelajaran siswa sekolah dasar.

Upaya ini bermaksud untuk mengembangkan materi pembelajaran melalui bermain. Karena dalam sistem kurikulum hanya sebatas permainan sederhana, namun bagi guru pendidikan jasmani perlu menganalisis strategi model pembelajaran melalui permainan tradisional untuk dikaitkan dengan cabang olahraga yang diajarkan di sekolah dasar. Kaitan tersebut menguatkan pentingnya permainan tradisional dikembangkan kembali dan dikenalkan di kancah internasional melalui beberapa media dan teknologi yang maju. Maka dalam konteks ini peneliti berniat melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Berbasis Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Keterbatasan guru penjas dalam memberikan materi ajar melalui permainan tradisional.
2. Keterbatasan bahan materi permainan tradisional di sekolah dasar.
3. Kurangnya model pembelajaran yang menarik minat serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah dasar.

4. Kurangnya media yang mendorong siswa untuk mengembangkan budaya leluhur yang jarang ditemukan pada saat ini.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang ada, serta keterbatasan ilmu dan kemampuan penulis, maka:

1. Produk ini mengembangkan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional disekolah dasar yang dibuat dalam buku.
2. Proses pengembangan ini dilakukan di SD Muhammadiyah Purbayan Kotagede Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dirumuskan masalah penelitian. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional dalam pendidikan jasmani disekolah dasar ?
2. Bagaimana kemenarikan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional pada mata pelajaran penjas disekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan dan menariknya materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional di sekolah dasar dalam mata pelajaran penjas?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dari produk ini adalah:

1. Mengembangkan materi pembelajaran materi lari gawang berbasis permainan tradisional yang didalamnya dimodifikasi dalam bentuk permainan.
2. Mendeskripsikan kemenarikan materi pembelajaran lari gawang dengan fokus pada permainan tradisional yang dimodifikasi.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan materi pembelajaran materi lari gawang berbasis permainan tradisional di sekolah dasar dalam bentuk buku.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan adalah model pembelajaran penjas sekolah dasar yang dimodifikasi melalui pembelajaran atletik lari gawang berbasis permainan tradisional yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk pengembangan ini adalah materi pembelajaran yang memberikan informasi pembelajaran lari gawang di sekolah dasar.
2. Sumber materi pembelajaran dalam buku ini berdasarkan kaitan pendidikan jasmani sesuai kurikulum 2013 serta sumber lainnya dalam permainan tradisional.
3. Desain materi pembelajaran ini dalam bentuk materi yang dibuat menjadi buku pembelajaran.
4. Penyajian materi pembelajaran dalam buku ini diarahkan dalam empat bagian, diantaranya; bagian pendahuluan, daftar isi, bagian inti dan bagian penutup.
5. Materi ajar

- a. Materi pendidikan jasmani yang dimodifikasi melalui materi pembelajaran berbasis permainan tradisional yang mengacu pada kurikulum 2013.
 - b. Model dalam materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
 - c. Materi pembelajaran inti yang dimodifikasi dengan materi pembelajaran berbasis permainan tradisional ke dalam proses KBM di sekolah.
 - d. Materi pembelajaran lari gawang guna menunjang guru dalam memberikan pembahasan serta penilaian siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
6. Model Permainan Tradisional
- a. Permainan modifikasi dari pembelajaran atletik (lari gawang) yang dibuat dalam materi pembelajaran berbasis permainan sederhana/tradisional.
 - b. Materi permainan yang didesain dengan sebuah permainan yang memiliki nilai budaya leluhur dalam menjunjung keanekaragaman permainan tradisional khas Indonesia.
 - c. Permainan tradisional yang terdapat dalam per-bab adalah (1) pembelajaran atletik (lari gawang) yang dimodifikasi dengan model pembelajaran permainan tradisional, (2) permainan yang dimodifikasi dalam bentuk latihan gerak dasar dengan model permainan tradisional.
 - d. Permainan tradisional lainnya yang menunjang kemampuan siswa dalam proses pembelajaran penjas.

7. Deskripsi Tampilan Buku Materi Pembelajaran Lari Gawang

- a. Bentuk fisik buku materi pembelajaran permainan tradisional menggunakan ukuran buku ini yaitu 14,8 x 21cm atau berukuran A5.
- b. Bentuk teks dalam buku dengan Calibri Light ukuran 11 ppt dan menggunakan ukuran 13 ppt pada judul bab.
- c. Tata letak teks, gambar, tabel dibuat semenarik mungkin hingga pembaca mudah memahami bahasa yang digunakan.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil Penelitian berupa materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional dalam bentuk buku. Pembelajaran ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

- a. Memberikan sumbangan ilmu bagi perkembangan pengetahuan dalam bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar.
- b. Dapat dijadikan kajian untuk penelitian selanjutnya dalam mendalami hasil yang lebih baik lagi.
- c. Secara tidak langsung membantu pemerintah dibidang pendidikan dalam mewujudkan sistem pendidikan yang membudayakan warisan negara Indonesia.

2. Praktis

- a. Bagi Guru

- 1) Mendapatkan bahan model pembelajaran yang dimodifikasi dalam permainan tradisional.
- 2) Memotivasi pendidik dalam memanfaatkan modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- 3) Informasi ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar yang lebih baik.
- 4) Memberikan keefektifan pembelajaran dan solusi dari proses pembelajaran yang kurang menarik.

b. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan wawasan mahasiswa untuk dapat berfikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang terjadi.
- 2) Menambah keterampilan dalam mendesain model permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- 3) Mendorong untuk terus berkarya bagi peneliti sebagai bentuk implementasi proses pendidikan demi kemajuan industri olahraga di Indonesia.
- 4) Menumbuhkan budaya leluhur dengan mengembangkan lagi permainan tradisional yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan metode pembelajaran yang menarik.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Adanya model permainan ini memberikan kemudahan proses pembelajaran dalam memahami materi yang diajarkan.
- 2) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani.
- 3) Menambah wawasan ilmu budaya leluhur dalam berolahraga yang dikhususkan dalam permainan sederhana/tradisional.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan buku materi lari gawang berbasis permainan tradisional meliputi:

1. Pengembangan buku lari gawang berbasis permainan tradisional untuk memberikan suatu bahan ajar yang cukup jarang ditemukan terutama bagi sekolah dasar. Buku ini digunakan sebagai bahan acuan bagi para guru olahraga sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran lari gawang.
2. Pengembangan buku lari gawang berbasis permainan tradisional ini memiliki tingkat keefektifan dan keefisienan yang baik dalam pembelajaran jasmani disekolah dasar.

Pengembangan buku lari gawang berbasis permainan tradisional memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Pengembangan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional ini sebatas pembelajaran kelas atas disekolah dasar.
2. Pengembangan materi pembelajaran buku lari gawang berbasis permainan tradisional ini tidak dibuatkan suatu peralatan permainan tradisional dan bentuk video.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani seyogyanya dimaknai sebagai bentuk pendidikan melalui aktivitas jasmani dalam arti menyeluruh, yaitu memanusiakan manusia secara utuh. Suatu proses mendidik melalui media aktivitas jasmani, yakni suatu upaya membentuk sehat jasmani yang berdampak pada sehat rohani, sehat mental, sehat sosial, dan bahkan sehat spiritual (Abduljabar, 2014). Menurut (Sucipto, 2008) Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan pendidikan yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Penjas memiliki potensi untuk mengembangkan domain-domain yang meliputi: kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik. Penjas merupakan pendidikan melalui aktivitas fisik dengan menggunakan medium kegiatan dalam bentuk aktivitas fisik yang dinamakan olahraga.

Sedangkan pernyataan (Henry, 2013) bahwa ada peningkatan kebutuhan dalam pengorganisasian studi akademik disebut pendidikan jasmani. Adapun karakteristik dari pengajaran penjas pada anak usia sekolah dasar (SD) adalah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, sehingga sangatlah tepat apabila pengembangan jasmani dijadikan sebagai media untuk mengembangkan keterampilan gerak siswa sejak usia kanak-kanak. Penjelasan di atas diperkuat (Auweele, Bakker, Biddle, Durand, & Seiler, 1999) Melalui kaidah-kaidah ini dapat

diyakini bahwa pengajaran melalui aktivitas jasmani, permainan, atau olahraga dapat diarahkan untuk membangun karakteristik dan kepribadian siswa secara lebih positif, sosial dan pengendalian perilaku emosional.

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu sarana untuk membentuk karakter bangsa dengan aktivitas fisik dan menciptakan manusia yang sehat dalam membentuk pola hidup yang berkualitas. Hal senada dijelaskan (Baley & Field, 1976) yang memberikan pengertian pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui pemilihan aktivitas fisik yang akan menghasilkan adaptasi pada organik, syaraf otot, intelektual, sosial, kultural, emosional dan estetika. Penjelasan diatas menunjukkan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebagai media dalam mendorong perkembangan siswa dalam setiap nilai. Terutama apabila dikaitkan dengan materi pembelajaran yang sifatnya memacu siswa maka pendidikan jasmani merupakan wadah baru dalam materi pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Hal ini dikuatkan (Bailey, Armor, Kirk, & Jess, 2009) Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki keuntungan fisik dan edukasi. Dalam kaitan ini dapat diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional menjadi dinding utama pendidikan jasmani untuk penguatan siswa dalam proses perkembangannya. Hakekatnya hasil pendidikan dari pendidikan jasmani itu sendiri tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh semata dan penjas tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional dari aktivitas fisik. Kita harus melihat istilah pendidikan

jasmani pada bidang yang lebih luas dan lebih abstrak, sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh. Nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani disebutkan menurut (Qomarrullah, 2015) dalam Mutohir (2013) yaitu: 1) kerjasama, 2) sportivitas, 3) kejujuran, 4) semangat, 5) percaya diri, 6) disiplin, 7) kerja keras, 8) keberanian, 9) estetika, 10) pantang menyerah, 11) mengikuti aturan, dan 12) keselamatan.

2. Teori Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Siddik, 2006). Menurut (Pahliwandari, 2016) Dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif amat dipentingkan untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Lebih lanjut bahwa materi pembelajaran yang dimodifikasi memberikan suatu kemudahan bagi guru dalam memberikan pengajaran melalui permainan tradisional.

Secara khusus, karena belajar dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar menciptakan dampak besar pada pembentukan sikap positif seumur hidup terhadap olahraga, diperlukan diskusi yang cermat. Penjelasan

diatas berdasarkan penjelasan dari (Ono & Kaji, 2020) bahwa untuk memahami pandangan karakteristik peserta didik tentang pembelajaran secara akurat bisa memanfaatkan bimbingan pendidikan yang sesuai dengan pengembangan skala lebih halus yang sesuai dengan tahap pendidikan dan perkembangannya, Ungkapan lain dari (Hendri & Aziz, 2020) Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus membangkitkan motivasi siswa untuk menggali potensinya dalam hal bergerak, oleh karena itu siswa harus diberi dorongan untuk terus menerus menjelajahi kemampuan kemampuannya.

Pemahaman di atas sejalan dengan (M. I. Pambudi, Winarno, & Dwiyoogo, 2019) dengan adanya pendidikan harus lebih diutamakan dalam fungsi penerapannya, dalam proses pendidikan akan terjadi interaksi yang melibatkan proses guru dan peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan membentuk karakter yang lebih unggul. Hal serupa menurut (Jayul & Irwanto, 2020) Model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan merujuk pada situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah. Dari penjelasan tersebut bahwa materi pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dibentuk dengan model pembelajaran akan menciptakan suatu pelaksanaan pembelajaran yang lebih diminati siswa, karena dasar dari materi pembelajaran ini lebih menekankan pada suatu permainan.

Dengan begitu bahan pembelajaran harus matang guna memberikan pengajaran kepada siswa lebih memotivasi. Adapun tahapan model

pembelajaran menurut (Chiva-Bartoll, Capella-Peris, & Salvador-García, 2020) dalam Kolb 1984) Model pembelajaran berlangsung melalui tahapan-tahapan berikut: (1) pengalaman konkret, yang menyiratkan menghubungkan dan berinteraksi dengan apa yang sedang dipelajari; (2) pengamatan reflektif, berdasarkan menjaga jarak tertentu dari peristiwa dan memungkinkan waktu untuk observasi dan pemikiran kritis; (3) konseptualisasi abstrak, yang membutuhkan keterlibatan kognitif melalui pengetahuan teoritis; dan (4) eksperimen aktif, berfokus pada penerapan pengetahuan dan menguji validitas pembelajaran dalam konteks yang berbeda

Pembelajaran merupakan interaksi siswa dengan guru atau sumber belajar sehingga terjadinya proses kegiatan belajar mengajar. Pembahasan diatas bisa dimaknai dengan upaya yang maksimal dalam proses pembelajaran bisa memberikan penguatan dalam proses belajar disekolah dasar. Menurut (Prasetyo, 2015) pembelajaran memang tidak sesederhana dan semudah teori yang ada karna dalam kenyataanya sering terjadi kendala dalam pelaksanaanya baik kendala berupa fisik maupun nonfisik yang bisa datang dari lingkungan dalam maupun luar sistem pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, peran guru dalam mengelola atau memanajemen suatu proses pembelajaran sangat dibutuhkan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Menurut (Siregar & Nara, 2010) pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan

memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berpengaruh terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik. Hal ini diperkuat oleh (Hanafy, 2014) bahwa proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Menurut (Payne & Isaacs, 2017) Perkembangan kognitif siswa berkembang dalam bentuk pengetahuan, kreativitas, dan imajinatif.

Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Menurut (Harjasuganda, 2008) bahwa dalam menyajikan bahan ajar, guru penjas harus menyusun serangkaian kegiatan kedalam tiga struktur dasar yaitu bagian pendahuluan, inti pelajaran, dan penutup.

1) Bagian Pendahuluan

Tahapan ini merupakan awal dari kegiatan belajar mengajar yang merupakan fondasi atau landasan bagi aktivitas berikutnya. Inti aktivitasnya adalah penyampaian informasi dalam bentuk instruksi guru melalui komunikasi dengan siswa, memusatkan perhatian siswa pada topik atau materi yang akan disajikan, dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Ada tiga fungsi yang dimiliki bagian pendahuluan yaitu:

- a. Meletakkan hubungan awal guru dan siswa.

- b. Menangkap perhatian siswa.
- c. Menyingkapkan substansi materi.

2) Bagian Inti

Setelah bagian pendahuluan disampaikan, guru memasuki tahapan bagian inti dari kegiatan belajar mengajar. Pada bagian ini guru harus mempertimbangkan empat hal yaitu: Perihal ruang lingkup materi; Perihal hubungan materi; Perihal teknik penyajian; Perihal memotivasi siswa.

3) Bagian Penutup

Pada bagian ini guru dapat merumuskan kesimpulan dan menyampaikan materi yang akan disajikan pada pertemuan berikutnya. Penting juga disampaikan evaluasi yang bersifat klasikal sebagai umpan balik bagi siswa berkenaan dengan pelaksanaan tugas gerak yang dicapainya. Bagian penutup biasanya diisi dengan aktivitas penenangan atau relaksasi. Tujuannya adalah agar setiap siswa memiliki perasaan refresh (segar kembali) untuk melaksanakan proses pembelajaran berikutnya. Ini juga untuk menghilangkan penilaian negatif terhadap penjas bahwa karena penjas siswa menjadi kurang siap bahkan kacau untuk mengikuti pelajaran berikutnya.

Salah satu caranya guru harus tetap menunjukkan komitmen mereka terhadap pengajaran dengan memegang teguh nilai kode etik. (Lumpkin, 2008) lebih lanjut mengatakan bahwa ikhtisar dari *Positive Coaching Alliance* merupakan suatu petunjuk bagaimana pelatih dapat mengajar

afektif yang menekankan pada pengembangan aspek rasa hormati dan tanggung jawab. Proses pembelajaran penjas memiliki model pembelajaran permainan dan metodik. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2008) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan model adalah pola (contoh, acuan, ragam dan sebagainya) daripada sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.

Dari uraian di atas bahwa konsep dalam materi pembelajaran berbasis permainan tradisional mengacu pada dasar kurikulum penjas dan dasar dari model pembelajaran yang sifatnya ilmiah dalam pendidikan. Dengan demikian perlu diperhatikan adalah bagaimana cara mengorganisasi pembelajaran, bagaimana cara menyampaikan isi pembelajaran, dan bagaimana menata interaksi antara sumber-sumber belajar yang ada agar dapat berfungsi secara optimal (Jihad & Haris, 2008).

3. Karakteri Pendidikan Anak

(Reigeluth, 2011) sebagai seorang ilmuan pembelajaran, bahkan secara tegas menempatkan karakteristik siswa sebagai satu variabel yang paling berpengaruh dalam pengembangan strategi pengelolaan pembelajaran. Menurut Budimansyah (2014) ada empat hal yang mesti diolah dalam pembinaan karakter yaitu olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga. Membina karakter disiplin siswa disekolah dasar tidak terlepas dari peran seorang guru.

Guru harus mampu menumbuhkan disiplin siswa dan membantu siswa dalam mengembangkan pola perilaku, meningkatkan standar perilaku dan melaksanakan aturan sebagai alat untuk menegakan disiplin dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Pendapat lain menjelaskan bahwa sekolah mestinya membantu siswa untuk mengenal, memahami, menginternalisasi, dan berusaha untuk menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari (Revell & Arthur, 2007). Hal serupa menurut (Degeng, 1991) menyebutkan bahwa karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang telah dimilikinya. Menurut pendapat (Berkowitz & Hoppe, 2009) sejumlah penelitian menemukan hasil positif dari penerapan program pendidikan karakter di sekolah-sekolah, termasuk prestasi yang lebih tinggi akademik, sedikit suspensions serta putus sekolah, dan perilaku berisiko lebih sedikit dari siswa.

Guru perlu memberikan suatu model baru dalam memberikan ilmu pendidikan untuk membentuk karakter siswa dan mengarahkan ke arah yang lebih baik. Sejalan dengan penjelasan diatas pendapat (Julia & Ati, 2019) dalam hal ini guru tidak semata-mata sebagai pengajar yang melakukan transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pendidik yang melakukan transfer nilai-nilai sekaligus sebagai pembimbing yang memberikan pengarahkan dan menuntun siswa dalam belajar. Menurut (Kamar et al., 2020) Pengembangan karakter anak di sekolah dasar dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi karakter baik faktor genetika maupun faktor lingkungan. Di sisi lain

pengkategorian nilai didasarkan pada pertimbangan bahwa pada hakikatnya perilaku seseorang yang berkarakter merupakan perwujudan fungsi totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (Komalasari & Saripudin, 2017).

Penjelasan tersebut menjelaskan bahwa perlu adanya pendidikan yang membentuk karakter siswa dan membangun gerak dasar pondasi siswa dalam pendidikan jasmani dengan suatu model pembelajaran. Pondasi tersebut adalah penguatan karakteristik siswa melalui kegiatan bermain yang dilakukan secara tidak sadar. Menurut (Hariadi, 2011) dalam Lickona, 1992) menjelaskan beberapa alasan perlunya pendidikan karakter, di antaranya:

- (1) Banyaknya Generasi muda saling melukai karena lemahnya kesadaran pada nilai-nilai moral;
- (2) Memberikan nilai-nilai moral pada generasi muda merupakan salah satu fungsi peradaban yang paling utama;
- (3) Peran sekolah sebagai pendidik karakter menjadi semakin penting ketika banyak anak-anak memperoleh sedikit pengajaran moral dari orangtua, masyarakat, atau lembaga keagamaan;
- (4) Masih adanya nilai-nilai moral yang secara universal masih diterima seperti perhatian, kepercayaan, rasa hormat, dan tanggungjawab;

- (5) Demokrasi memiliki kebutuhan khusus untuk pendidikan moral karena demokrasi merupakan peraturan dari, untuk dan oleh masyarakat;
- (6) Tidak ada sesuatu sebagai pendidikan bebas nilai;
- (7) Komitmen pada pendidikan karakter penting manakala kita mau dan terus menjadi guru yang baik. Ketujuh pendidikan karakter yang efektif ini membuat sekolah lebih beradab, peduli pada masyarakat, dan mengacu pada performansi akademik yang meningkat.

Sementara itu (Padmo, 2003) menegaskan bahwa dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, jika dikaitkan dengan karakteristik budaya siswa, hasil belajar siswa akan meningkat. Dengan kata lain bahwa aktivitas bermain yang dilakukan siswa akan mendominasi suatu proses perkembangan karakter anak dalam membentuk suatu keterampilan yang baik. Keterampilan gerakan yang dimiliki oleh individu tidak pasti terjadi secara instan tanpa proses yang tepat, proses ini bertujuan untuk menciptakan keterampilan gerakan yang lebih baik yang dapat dilakukan sejak anak usia dini (Ramadan, Mulyana, Iskandar, Juniarti, & Hardiyanti, 2019).

4. Pengertian Atletik

Atletik merupakan cabang olahraga yang paling tua dan merupakan induk dari semua cabang olahraga yang gerakannya merupakan ragam dan pola gerak dasar hidup manusia (Purnomo & Dapan, 2011). Atletik yang

meliputi jalan, lari, lompat dan lempar boleh dikatakan cabang olah raga yang paling tua, sama tuanya dengan manusia pertama di dunia, sebab manusia pertama di dunia sudah harus berjalan, lari, lompat dan lempar untuk mempertahankan hidupnya (Yuliatin & Haryanto, 2012). Hal tersebut sejalan dengan (Indarto, Sistiasih, & Nurhidayat, 2018) bahwa atletik dalam pendidikan yang akan dikembangkan berorientasi pada prestasi berubah menuju pembelajaran atletik yang menyenangkan dengan bermain dengan pendekatan in modifikasi pada alat-alat yang digunakan.

(Siskariyanti, 2019) Bermain atletik yang menyenangkan tidak berarti bahwa bermain adalah satu-satunya hal yang diperhitungkan tetapi, bila diselipkan dalam pembelajaran proses pembelajaran pada saat yang tepat ini membantu anak-anak dan para remaja menekuni atletik. Model pembelajaran atletik melalui permainan berbasis alam adalah hasil pengembangan yang dikembangkan oleh (Sumarsono, 2017) yang isinya adalah gerakan dasar dalam menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan gerak siswa sekolah dasar kelas satu hingga kelas enam.

(Budiman, Atrup, & Mashuri, 2020) Olahraga atletik telah dikenal sejak lama di berbagai negara, kemudian dikembangkan dengan kondisi dan peningkatan fasilitas, teknik dan gaya. Sejalan pembahasan diatas bahwa pembelajaran atletik bisa menjadi salah satu kegiatan yang digemari dalam penjasorkes di sekolah dasar dengan memodifikasi dalam bentuk permainan. Sejalan penjelasan diatas bahwa gerakan olahraga

secara umum diturunkan dari gerakan olahraga atletik (E. Elisyah, Tangkudung, Puspitorini, & Kristina, 2020).

Menurut (Bahagia, 2000) Tujuan utama pembelajaran keterampilan gerak adalah perkembangan gerak yang terampil. Tiga indikator gerak terampil, sebagai berikut:

- 1) Efektif. Artinya gerakan itu sesuai dengan produk yang diinginkan (product oriented). Misalnya seorang pelari gawang sudah dapat berlari dengan kecepatan irama dan mampu melewati gawang dengan baik.
- 2) Efisien. Artinya gerakan itu sesuai dengan proses yang seharusnya dilakukan (process oriented). Misalnya seorang pelari gawang sudah dapat melakukan rangkaian gerak dengan baik dan menghemat tenaga.
- 3) Adaptif. Artinya gerakan itu sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan dimana gerak itu dilakukan.

Menurut (Warsiyanti, 2018) dalam Yudha M. Saputra (2001) kegiatan atletik bernuansa permainan mengandung beberapa ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa terlibat dalam tugas gerak yang bervariasi dengan irama tertentu.
- 2) Mengakibatkan kegembiraan berlomba/bersaing secara sehat.
- 3) Menyalurkan hasrat siswa untuk mencoba menggunakan alat-alat berlatih.
- 4) Tugas gerak yang mengandung resiko yang sepadan dengan kemampuan siswa dan menjadi tantangan.
- 5) Menguji ketangkasan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak yang baru.

5. Lari Gawang

Lari gawang adalah lari cepat (*sprint*) dengan melewati gawang sejumlah 10 buah gawang dengan ketinggian tertentu dan dipasang di dalam lintasan (Purnomo & Dapan, 2011). Lari terbagi menjadi tiga bagian besar, yaitu lari jarak pendek (*sprint*), lari jarak menengah dan lari jarak jauh. Selain itu terdapat nomor lari yang lain yaitu lari estafet dan lari gawang (Muhtar & Irawati, 2020). Lari Gawang merupakan gerakan gabungan antara tolakan, melewati dan mendarat. Gerakan tersebut dilakukan secara terus menerus dari gawang pertama sampai dengan gawang terakhir, dimana posisi badan tegak dicapai lebih awal dari pada dalam suatu start lari *sprint* (IAAF, 2018).

Gerak melewati gawang dapat dirinci menjadi: gerak bertolak di depan gawang-gerak melewati gawang mendarat sesudah lewat gawang (Lengkana, 2015). Hal tersebut berkaitan dengan ungkapan (Masitoh, 2012) Berbagai macam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berdiri, meloncat, melompat, menendang, melempar, dan lain sebagainya. Tujuan khusus dalam bermain lari gawang adalah meningkatkan konsentrasi, reaksi bergerak, dan percepatan gerak siswa, serta meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan rasa keberanian (Purnomo & Dapan, 2011),

Lompat dan loncat merupakan salah satu dari gerak motorik anak yang harus terus mendapatkan perhatian untuk terus ditingkatkan sesuai dengan program yang dilakukan secara teratur. (Suharnoko & Firmansyah, 2018)

dalam Stanojevic, (20116) Hasil penelitian keterampilan motorik anak pada usia sebelum sekolah dasar dapat meningkat melalui beberapa modifikasi permainan seperti berjalan dengan pergeseran, lompatan lateral diatas tali, tekuk dibangku dan berdiri lompat jauh. Dari penjelasan diatas bahwa unsur lari sprint dalam lari gawang mendapatkan permasalahan yang cukup sulit bagi siswa. Berdasarkan informasi ini, dapat dipahami bahwa solusi ini tentu harus dicari sampai masalah ini dapat diatasi melalui hasil pembelajaran atletik, terutama dalam peningkatan materi lari (V. Elisyah, Tangkudung, & Wahyuningtyas Puspitorini Kristina, 2020).

Dalam lari gawang irama langkah dan panjang langkah merupakan gerak awal yang diberikan dalam pendahuluan pembelajaran lari gawang. Guru harus merencanakan cara latihan dengan model pembelajaran supaya siswa bisa menempuh jarak gawang dengan baik. Strategi dengan konsep bermain bisa dijadikan sebagai tahap awal dalam latihan materi lari gawang disekolah dasar.

Berikut beberapa perubahan lari gawang:

1) Gawang Lari dari Kayu

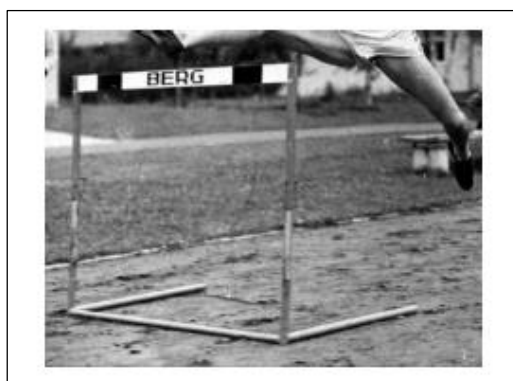
Gawang lari berbahan kayu merupakan sebuah alat yang digunakan dalam pertandingan atletik pada nomor lari gawang. Gawang ini terbuat dari kayu seperti pada bagian tiang, palang dan kaki gawang.



Gambar 2.1 Gawang lari dari kayu (N. A. Pambudi, 2018)

2) Gawang Lari dari Besi

Gawang lari dari besi merupakan perkembangan gawang dari era sebelumnya, gawang ini dirancang dengan kaki gawang dan tiang gawang menggunakan bahan dari besi, sedangkan pada bagian palang gawang masih menggunakan bahan dasar kayu.



Gambar 2.2 Gawang lari dari pipa besi (N. A. Pambudi, 2018)

3) Gawang Lari Model Sekarang

Perkembangan IPTEK yang semakin pesat mendorong adanya perubahan pada alat gawang lari, gawang yang sebelumnya menggunakan pipa bulat pada bagian kaki, kini dirubah dengan menggunakan pipa hollow dan pada tiang gawang proses menaikkan ketinggian gawang hanya tinggal menekan pengunci dan menaikkan

tiang maka dengan sendirinya akan terkunci diketinggian gawang tertentu. Dilihat dari segi keamanan gawang yang sekarang menggunakan plastik pvc pada bagian palang gawang, sehingga tidak membahayakan pengguna ketika terbentur gawang.



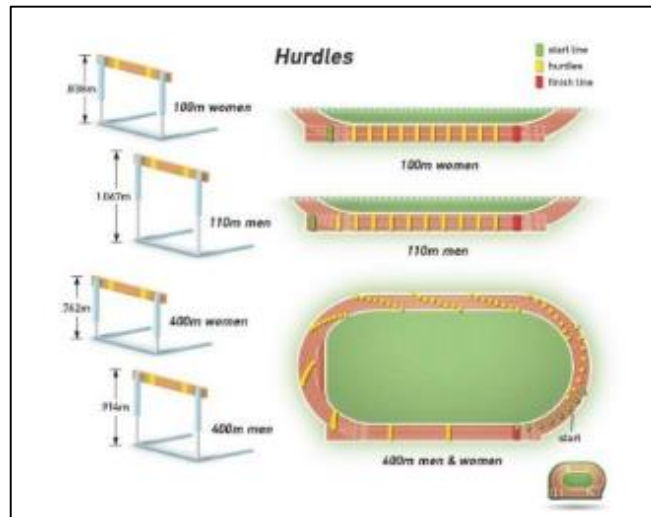
Gambar 2.3 Lari gawang model sekarang (N. A. Pambudi, 2018)

4) Lintasan Lari Gawang

Menurut (Carr, 1997) lari gawang modern membutuhkan atlet bertubuh tinggi yang memiliki teknik lari gawang yang baik dikombinasikan dengan kemampuan sprint yang unggul. Panjang lintasan lari gawang bermacam-macam dilihat dari jenis event. Terdapat 10 gawang pada tiap lintasan lari, Untuk putra jarak perlombaan 110 meter dan 400m sedangkan untuk putri 100 meter dan 400 meter. Untuk jarak lomba 110m. Antara garis start ke gawang pertama 13.72m, jarak gawang ke gawang 9.14m, dan jarak gawang akhir ke finish 14.02m.

Sedangkan jarak lomba 100m gawang, antara garis start ke gawang pertama 13.00m, jarak antar gawang 8.50m dan jarak gawang akhir ke finish 10.50m. dan perlombaan nomor 400m putra dan putri memiliki

jarak yang sama, antara garis start ke gawang pertama 45.00m, jarak gawang ke gawang 35.00m dan jarak gawang terakhir ke finish 40.00m.



Gambar 2.4 Lintasan Lari Gawang (N. A. Pambudi, 2018)

Tabel 2.1 Jarak Lari Gawang Putra, Junior Putra, dan Remaja Putra (IAAF, 2013)

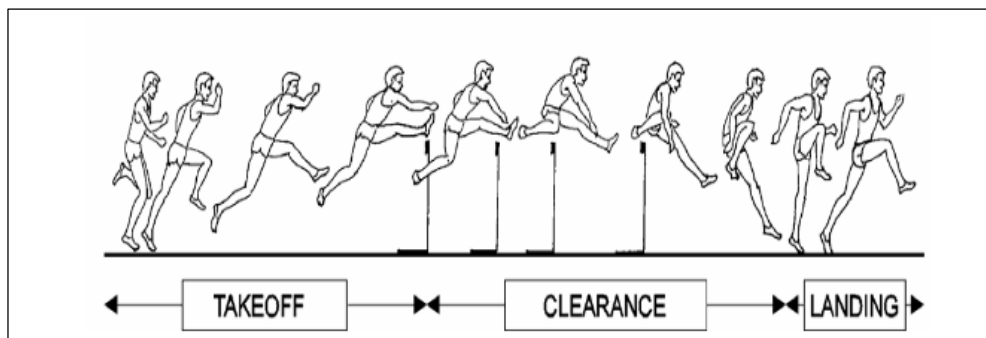
Jarak Lomba	Jarak garis start ke gawang 1	Jarak antar gawang	Jarak gawang akhir
100m	13,72m	9,14m	14,02m
400m	45,00m	35,00m	40,00m

Tabel 2.2 Jarak Lari Gawang Putri, Junior Putri dan Remaja Putri (IAAF, 2013)

Jarak Lomba	Jarak garis start ke gawang 1	Jarak antar gawang	Jarak gawang akhir
100m	13,00m	8,50m	10,50m
400m	45,00m	35,00m	40,00m

5) Tahapan-tahapan Lari Gawang

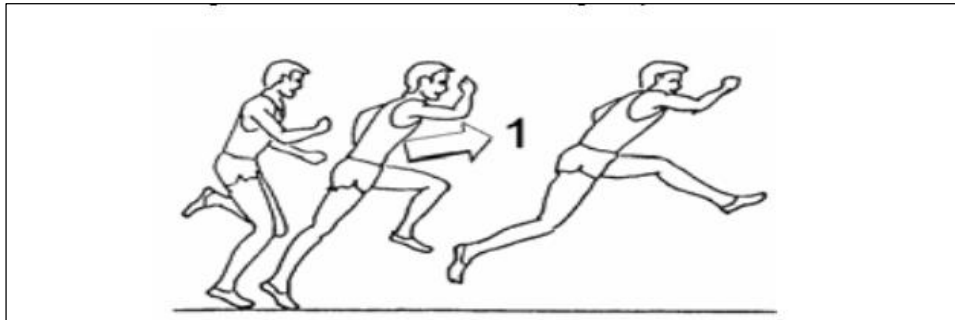
Unsur lari sprint dalam gawang, pelari memfokuskan pada pengulangan tiga langkah lari percepatan, dalam unsur melewati gawang, pelari gawang berupaya meminimalkan waktu melayang dan mempersiapkan diri untuk melakukan langkah lari berikutnya (IAAF, 2018). Komponen komponen lari gawang secara garis besar adalah sebagai berikut:



Gambar 2.5 Gerak keseluruhan lari gawang (IAAF, 2018)

a) Tolakan (Take off)

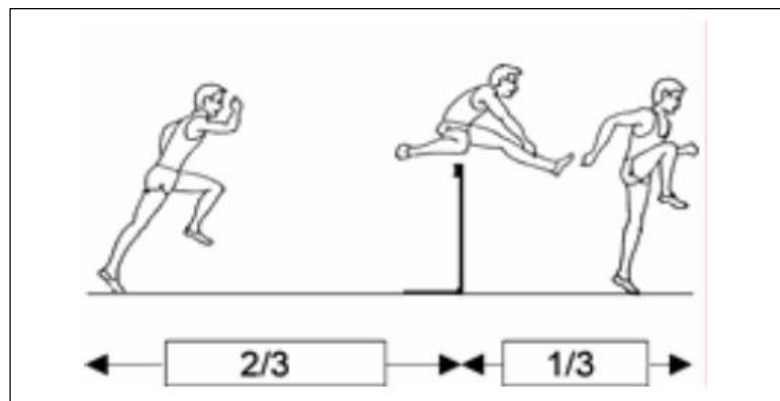
Tolakan (take off) adalah perubahan dan perpindahan gerak dari gerakan horizontal ke gerakan vertikal yang dilakukan secara cepat. Dimana sebelumnya atlet lari gawang sudah melakukan persiapan untuk bertolak, namun tolakan lebih condong ke depan dari pada keatas dan bukan melompatinya.



Gambar 2.6 Gerak Take off pada lari gawang (IAAF, 2018)

b) Melewati Gawang (Clearance)

Melewati Gawang merupakan tahap dimana pelari memperkecil adanya kecepatan yang hilang serta titik pusat gravitasi badan harus diupayakan sedatar mungkin dengan gawang lari, dimana hal ini bertujuan untuk mempersingkat waktu saat melewati gawang (IAAF, 2000).

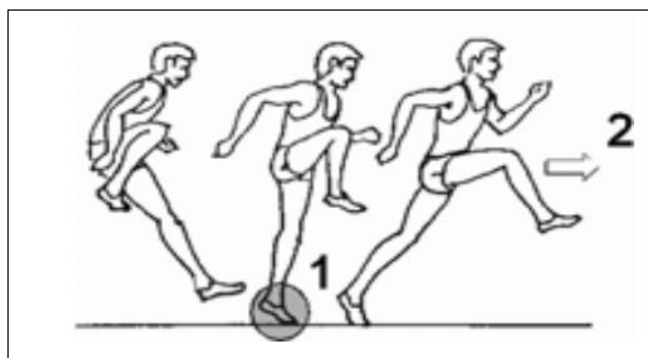


Gambar 2.7 Gerak melewati gawang (IAAF, 2018)

c) Mendarat (Landing)

Pendaratan merupakan tahap terakhir dari tahapan teknik yang ada dalam lari gawang. Pada saat mendarat diharapkan

badan tetap tegap jangan sampa condong kebelakang, kaki belakang tetap dilipat sampai saat sentuh tanah kemudian ditarik dengan cepat dan aktif kedepan (IAAF, 2018).



Gambar 2.8 Gerak pendaratan gawang (IAAF, 2018)

6. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan aktivitas alami yang dimiliki siswa dalam masa pertumbuhan yang dilakukan secara tidak sengaja dan berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu cara dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar bagi siswa sekolah dasar. Namun ungkapan dari (Kurnati, 2016) permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan.

Menurut (Mulyani, 2016) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut:

- 1) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara kelompok. Dengan

kelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain dan terbiasa terhadap kelompok. Misalnya dalam permainan bentengan, gobak sodor, tikus dan kucing dan lain-lain.

- 2) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan melatih anak berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus di lewatinya. Misalnya permainan engklek, congklak, lompat tali dan lain-lain.
- 3) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar. Misalnya tikus dan kucing, egrang, lompat tali, gobak sodor dan lain-lain.
- 4) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Alat-alat permainan yang di buat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu dan lain sebagainya. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitar sehingga anak lebih menyatu dengan alam. Misalnya mobil-mobilan bisa di buat dengan kulit jeruk bali, egrang dan gasing terbuat dari bambu, bola sodok terbuat dari bambu, bentik terbuat dari ranting pohon dan lain-lain.
- 5) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyi bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Misalnya permainan yang di lakukan sambil bernyanyi diantaranya, cublak-cublak suweng, jamuran, pur-pur sedapur dan lain sebagainya.

Menurut (Kawuryan, Hastuti, & Supartinah, 2016) nilai-nilai manfaat yang terkandung didalam permainan tradisional meliputi:

- 1) Sportivitas, dapat dilihat dari kerelaan menghadapi kekalahan dan mau mengakui kemenangan atau keunggulan oran lain.
- 2) Kedisiplinan, dapat dilihat dari ketaatan mematuhi peraturan permainan.
- 3) Tanggung jawab, dapat dilihat dari keharusan untuk melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan ketentuan.
- 4) Kesetiakawanan/kerjasama, dapat dilihat dari sikap saling melindungi dan saling menjaga, terutama dalam permainan beregu.
- 5) Kerukunan, melatih manusia untuk dapat menghargai orang lain, tidak bersifat egois.
- 6) Kejujuran, sangat dibutuhkan dalam permainan.
- 7) Keadilan, dalam menentukan permainan dilihat dari besar kecilnya fisik, ketrampilan yang dimiliki, serta usia anak yang menjadi pemain antar tim.
- 8) Keikhlasan, semua anggota untukmenanggung kesalahan atau ketidakmampuan salah satu anggota tim.
- 9) Kasih sayang, kepada teman tampak pada saat harus mengenali ciri-ciri teman-temannya sehingga dapat menebak dengan tepat salah satu anak yang bergandengan tangan.

10) Kesabaran, menunggu giliran untuk bermain, menerima hukuman jika kalah, menghadapi anak yang lebih kecil, menerima ketidakmampuan anggota yang lain.

(Buzzelli, Sadri, Gentile, & Billings, 2020) dalam McEnnis, 2018)

Demikian juga, penelitian yang lebih baru telah menemukan bahwa olahraga tradisional memiliki banyak taktik yang digunakan untuk lebih melegitimasi warisan dalam kelompoknya. Khususnya, jenis kegiatan belajar di pendidikan olahraga telah ditemukan memiliki efek perubahan pada tingkat kesenangan dalam motivasi anak-anak (Gao, Zhang, & Podlog, 2014).

7. Bermain dengan Permainan menjadi sumber belajar siswa

Bermain adalah belajar. Beberapa karakteristik utama bermain adalah hiburan dan bersenang-senang (Singer, Golinkoff, & Hirsh-Pasek, 2006). Oleh karena itu, permainan adalah alat yang sangat penting untuk memungkinkan pembelajaran dengan cara yang menarik atau baru. Selain menjadi konteks dimana sebagian besar pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan anak-anak dapat terjadi, permainan juga menyediakan anak-anak dengan konteks untuk belajar tentang budaya mereka sendiri. Pendapat (Sujiono, Nurani, & Sujiono, 2005) Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Menurut (Utama, 2011) melalui bermain anak mampu menciptakan suatu bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kerjasama

dipastikan ada komunikasi antar anggota regu, dan dalam kerjasama juga ada rasa saling percaya dan saling menghormati antar anggota untuk meraih tujuan bersama yang diinginkan. Hal tersebut sependapat dengan (Sukintaka, 1998) yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral.

Hal serupa dalam penelitian (Utama, 2011) aktivitas bermain oleh anak dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja sehingga pengembangan potensi anak akan berlangsung bersamaan dengan aktivitas bermain tersebut. Keadaan semacam ini dapat dikatakan bahwa bermain merupakan pendidikan praktis. Hal ini berlangsung terus menerus dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga terbentuk suatu tingkah laku yang menetap dan diakui oleh orang lain sebagai karakter pribadi seseorang. Bermain mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia yang dapat dilihat dari aspek psikis, fisik, dan sosial.

Menurut (Sridadi, 2009) bermain berarti menyediakan kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Adapun keuntungan yang diperoleh dari aktivitas bermain adalah (a) membuang ekstra energi, (b) mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti tulang, otot, dan organ-organ, (c) meningkatkan nafsu makan anak, (d) anak belajar mengontrol diri, (e) berkembangnya berbagai ketrampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya, (f) meningkatkan gaya kreatifitas, (g) mendapatkan kesempatan belajar untuk bergaul dengan anak lainnya, (j) kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah atau yang menang dalam

bermain, (k) kesempatan untuk belajar mengikuti aturan-aturan, dan (l) dapat mengembangkan kemampuan intelektual.

Pada dasarnya, semua jenis permainan mempunyai tujuan yang sama yaitu bermain dengan menyenangkan, beberapa jenis permainan menurut (Mutiah, 2010) yaitu:

- 1) Permainan sensorimotor, yaitu perilaku yang diperlihatkan bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan skema sensorimotor.
- 2) Permainan praktis, yaitu melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan baru sedang dipelajari.
- 3) Permainan pura-pura (simbolis), yaitu terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol.
- 4) Permainan sosial, yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.
- 5) Permainan fungsional, yaitu permainan pertama yang dilakukan pada awal masa kanak-kanak di mana anak mengulang-ulang kegiatan sederhana dan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya. Permainan ini berguna untuk meningkatkan motorik anak.
- 6) Permainan konstruktif, yaitu terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam kreasi atau konstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri.

7) Game, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali bersifat kompetisi.

Dengan kata lain melalui bermain anak akan terbiasa berproses belajar dengan mampu mengelola emosi, kecemasan, rasa percaya diri dan dapat mengontrol kemampuan dalam proses pembelajaran disekolah. Faktor pertumbuhan dan perkembangan fisik anak akan berkembang melalui aktivitas bermain. Pertumbuhan fisik berkenaan dengan bertambahnya ukuran tubuh secara nyata yang dapat diukur secara pasti, misalnya bertambahnya tinggi badan, berat badan, dan besar atau bertambah secara kuantitatif.

Menurut (Muslihin, 2018) melalui bermain juga memberi kesempatan pada anak untuk melatih kemampuan gerak dasar seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Kemampuan gerak dasar semakin baik dan berkualitas melalui aktivitas bermain yang dibuat dalam materi pembelajaran. Perubahan yang positif dalam hal jasmani meliputi pertumbuhan dan perkembangan jasmani yaitu terjadinya arah pertumbuhan dan perkembangan jasmani. Selanjutnya (Hurlock, 1978) menyatakan mengenai pengaruh bermain dalam dunia anak bahwa bermain mempunyai pengaruh dalam perkembangan anak, pengaruh tersebut antara lain: dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, sumber belajar, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standard moral.

Kesimpulan yang bisa diambil dalam konteks bermain adalah membawa perubahan positif dalam hal fisik terutama kemampuan gerak dasar anak secara tidak sadar atau natural. Adapun perubahan yang terjadi dari segi positif dalam ranah sosial melalui aktivitas bermain yaitu terjadinya kesadaran akan bekerjasama, rasa saling mempercayai, saling menghormati, saling tanggungjawab dan saling menolong secara bersama dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Pengalaman langsung pada saat pembelajaran merupakan dampak yang dihasilkan dari sumber belajar pada proses aktivitas yang tidak sadar diperoleh anak.

Menurut (Reigeluth, 2011) sumber belajar berperan dalam:

- (1) Meningkatkan produktivitas pembelajaran
- (2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual
- (3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran
- (4) Lebih memaksimalkan pembelajaran
- (5) Memungkinkan belajar secara seketika
- (6) Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis

Dalam hal ini anak benar-benar bebas berimajinasi sehingga mampu mengembangkan potensi dirinya. Oleh sebab itu tidaklah berlebihan bahwa bermain dikatakan sebagai saran pendidikan dalam arti pengembangan diri ke arah perilaku yang positif. Pemahaman di atas bahwa olahraga dan aktivitas jasmani pun dipandang sebagai dasar sumber utama dalam konsep

bermain. Guru pendidikan jasmani hendaknya mampu membawa anak didik ke arah kesadaran yang penuh kepercayaan bahwa tanpa adanya konsep bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani semuanya tidak akan mempunyai nilai budaya.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan Bahtiyar Heru Susanto (2017) dengan judul Pengembangan Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional untuk membentuk karakter disiplin dan jujur pada siswa SD. Penelitian ini mengadaptasi penelitian dan pengembangan model Borg & Gall dengan menyederhanakan menjadi 2 tahapan penelitian yaitu (1) tahap pra-pengembangan, yang meliputi kajian literatur dan studi lapangan, (2) tahap pengembangan, yang meliputi (a) penyusunan draf produk, (b) validasi ahli, (c) uji coba lapangan, dan (d) produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya tiga permainan tradisional yang dimodifikasi yang terintegrasi perilaku karakter jujur dan disiplin yaitu (1) mladok, (2) gompot, (3) si boi. Unsur modifikasi permainan tradisional

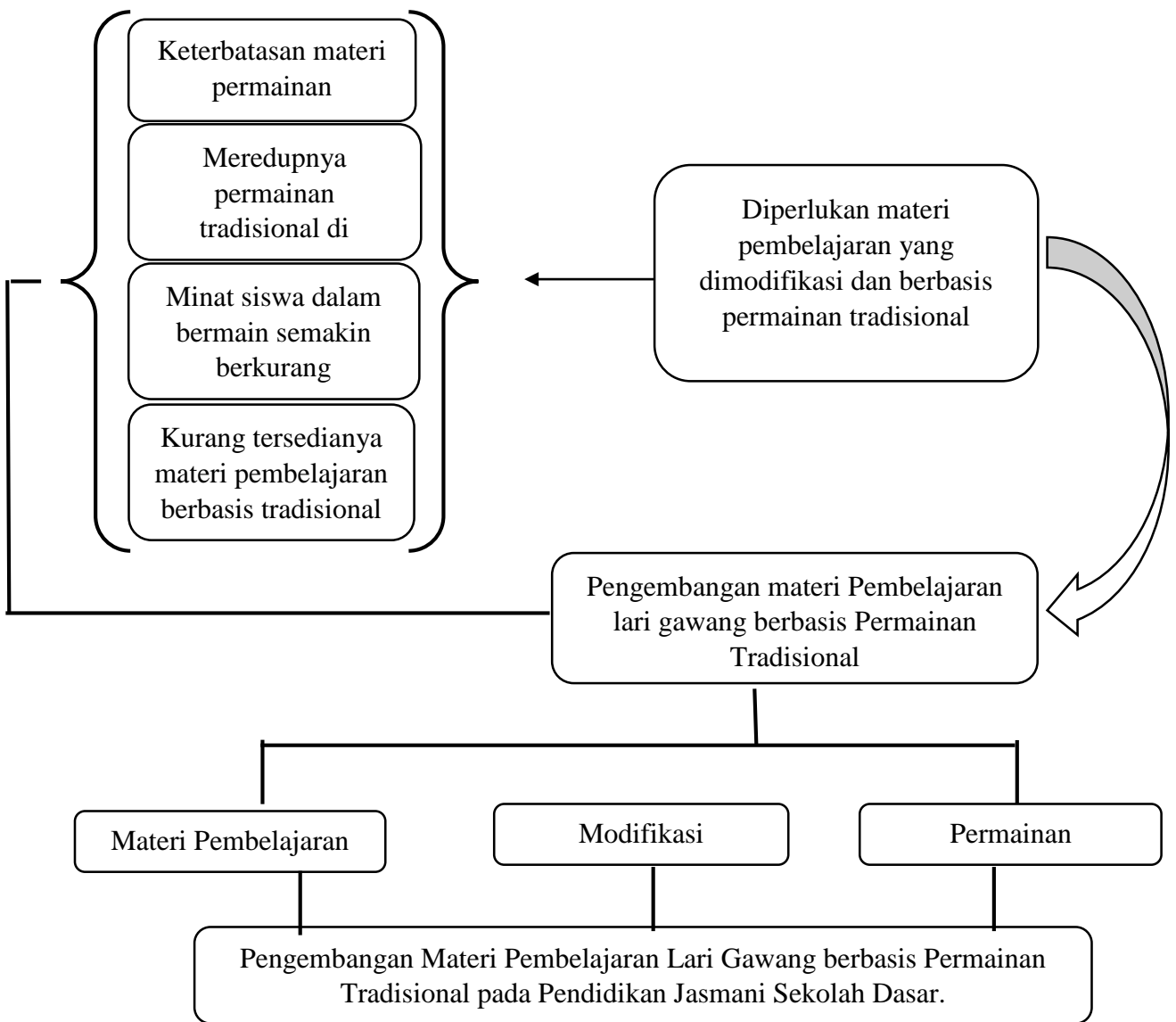
berisi: nama permainan, gambar, tujuan, alat, fasilitas pendukung, cara bermain dan potensi karakter yang terbentuk.

2. Penelitian yang dilakukan Betty Yulia Wulansari (2017) dengan judul Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Dengan kesimpulan: (1) Perlunya pelestarian seni budaya dan permainan tradisional agar tidak punah. (2) Lembaga PAUD merupakan tempat yang tepat untuk melestarikan seni budaya dan permainan tradisional dengan menambahkan Tema Kearifan Lokal dalam kurikulumnya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Asep Ardiyanto (2014) dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi, (2) analisis hasil informasi, (3) mengembangkan produk awal, (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba skala kecil, (6) revisi, (7) uji coba skala besar, (8) revisi akhir, (9) pembuatan produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk final. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 6 siswa tunagrahita ringan SLB Tunas Kasih 2 Turi. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 12 siswa tunagrahita ringan SLB ABCD Tunas Kasih Donoharjo. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran, yaitu: (1) balap sarung, (2) lempar karet, (3) dorong ban, (4) engkling, (5) pukul balon, (6) layang-

layang, (7) lompat tali, dan (8) pesawat terbang. Dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan guru SLB, ditarik kesimpulan bahwa pengembangan model pembelajaran ini sangat baik dan efektif.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi dan wawancara dilapangan bahwa kurangnya media informasi dan keterbatasan guru dalam memperoleh materi permainan tradisional. Langkah-langkah untuk pembuatan produk pengembangan pembelajaran penjas melalui materi pembelajaran lari gawang berbasis tradisional pada pendidikan jasmani sekolah dasar diwujudkan secara konsep sebagai berikut:



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan pertanyaan, bagaimanakah pengembangan pembelajaran penjas dengan permainan berbasis tradisional dalam proses pembelajaran penjas adalah:

1. Apakah proses pengembangan materi pembelajaran berbasis permainan tradisional bisa berjalan baik di sekolah dasar?
2. Apakah materi pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar?
3. Apakah materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional efektif digunakan di sekolah dasar?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut (Tegeh, 2014) Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* atau sering disebut pengembangan adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Penelitian dan pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk-produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ini menekankan pada nilai-nilai afektif, kognitif dan psikomotor seperti kerjasama dan keterampilan gerak dasar dalam pembelajaran penjas melalui model pembelajaran berbasis tradisional yang memiliki nilai luas dalam kebudayaan. Materi yang digunakan dalam pembelajaran ini mengacu pada kurikulum 2013 untuk sekolah dasar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam hal ini, analisis kebutuhan merupakan tahap awal sebelum melakukan pengembangan meliputi: observasi, wawancara, dan pengisian angket. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran penjas pada saat proses pembelajaran, alat yang digunakan guru selama proses belajar mengajar yang merujuk pada RPP dan kesiapan, model yang digunakan guru dalam mengajar. Selain observasi dan wawancara, analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebar angket kepada guru penjas yang berisi kesulitan dalam

memberikan materi keterampilan dasar bagi siswa dalam pembelajaran serta penyebabnya dan kebutuhan dalam penggunaan materi pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan suatu model pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional yang dibuat dalam produk buku untuk siswa sekolah dasar yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan siswa yaitu dengan bermain. Produk model pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik, serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai sumber belajar di kelas jika produk tersebut telah di validasi oleh ahli materi dan ahli permainan. Kegiatan validasi dalam pengembangan produk dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Setelah validasi ahli materi selesai kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan revisi produk berdasarkan *review* ahli materi tersebut.

B. Tempat dan Waktu

Tempat pelaksanaan akan dilakukan di SD Muhammadiyah Purbayan di Kecamatan Kotagede. Waktu Pelaksanaan bulan September 2020.

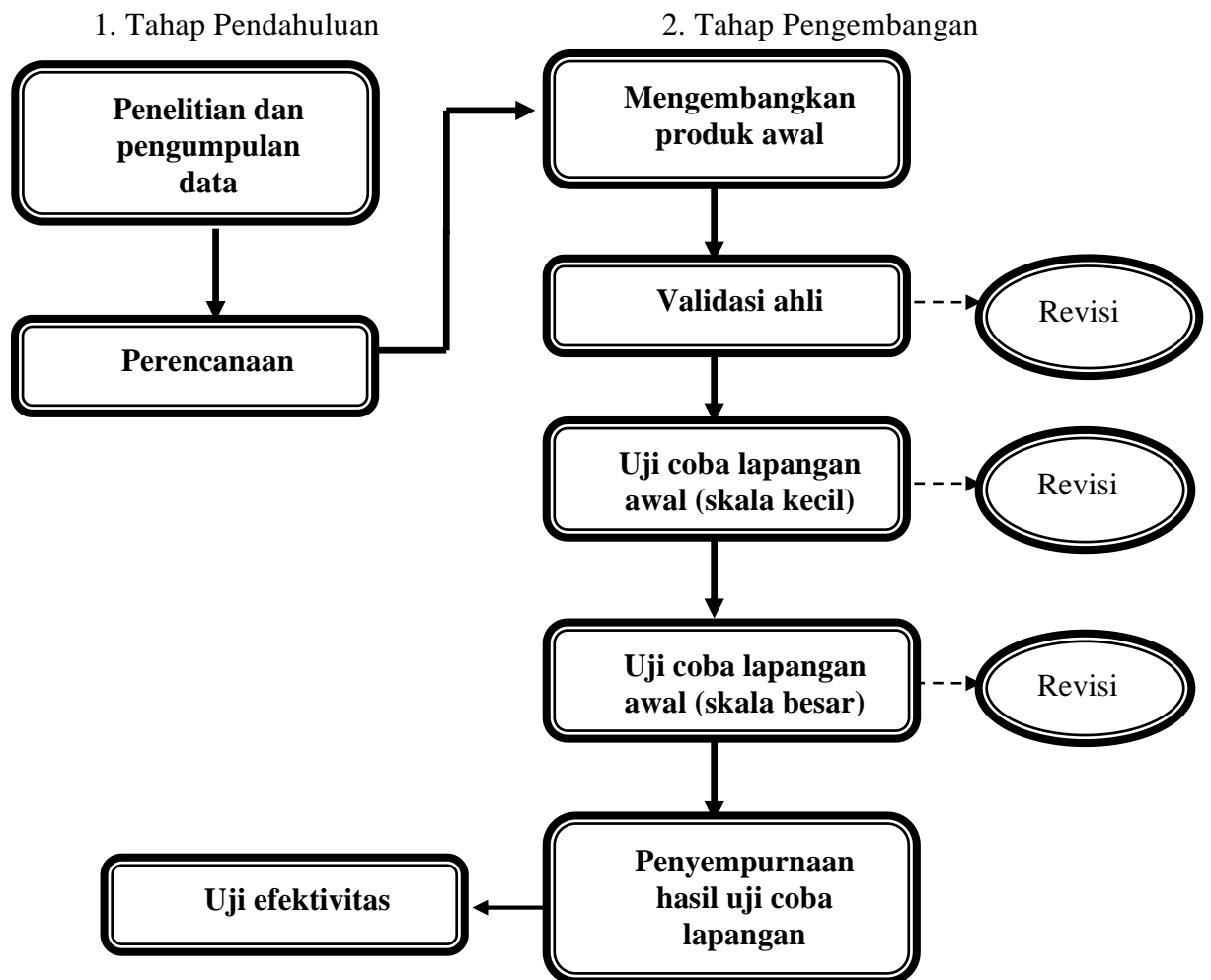
C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *research and Development* (R & D). Prosedur pengembangan menurut (Borg & Gall, 2007) prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 tahapan pelaksanaan, yaitu: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6)

uji coba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk akhir dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan.

Dari 10 langkah diatas, kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dalam melakukan langkah penelitian pengembangan materi pembelajaran penjas melalui permainan tradisional dikemas dalam seperti dibawah ini:

Tahap Pengembangan Produk



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan (Borg & Gall, 2007)

1. Tahap pendahuluan

- a. Kajian literatur dan penelitian relevan, penelitian pengembangan merupakan kegiatan yang bermula dari adanya potensi masalah yang butuh pemecahan. Dalam penelitian ini potensi masalah yang belum terpecahkan adalah belum adanya pengembangan materi pembelajaran melalui permainan tradisional di sekolah dasar.
- b. Observasi dan studi pendahuluan, kegiatan ini adalah mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah. Dalam penelitian ini informasi diperoleh dari hasil observasi lapangan berupa pengamatan di sekolah dasar.

2. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dibagi menjadi beberapa langkah-langkah yaitu (a) penyusunan draft model awal, (b) validasi ahli, (c) revisi, (d) uji coba skala kecil, (e) uji coba skala luas, (f) revisi produk, (g) uji coba skala besar, (h) revisi, (i) produk operasional, (j) pembuatan produk final, dan (k) uji efektivitas. Adapun penjelasan dari langkah-langkah pada tahap pengembangan sebagai berikut:

- a. Produk awal dari penelitian ini adalah buku pembelajaran penjas yang dikembangkan dengan modifikasi permainan tradisional. Produk awal yang sudah terbentuk kemudian akan divalidasi oleh para ahli materi dan ahli permainan.
- b. Validasi ahli, merupakan proses untuk menilai rancangan alat atau produk secara rasional, logis, dan analitis. Dalam penelitian ini

- validasi ahli permainan tradisional dengan seorang ahli materi pembelajaran penjas. Produk awal diberi nilai dan diberi masukan oleh para ahli.
- c. Revisi, merupakan tahapan untuk mengetahui kelayakan alat atau produk yang dihasilkan, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai yang dibutuhkan. Setelah produk alat yang dihasilkan dinyatakan valid dan reliabel maka dapat direalisasikan ke produk yang nyata. Kemudian peneliti merevisi hasil dari validasi para ahli sampai produk awal benar-benar layak untuk digunakan dalam uji coba awal.
 - d. Uji coba skala kecil, merupakan kegiatan menguji cobakan produk yang dikembangkan ke subjek yang dituju. Setelah diperoleh penilaian yang baik maka alat atau produk dapat dikatakan layak dan akan diproduksi dan diterapkan. Dalam uji coba awal ini akan dilaksanakan pada siswa sekolah dasar kelas V yang berjumlah 6 siswa di SD Muhammadiyah Purbayan.
 - e. Revisi produk, dalam rangka menyempurnakan produk maka diperlukan masukan yaitu dari berbagai pihak. Apabila produk telah direvisi maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan selanjutnya. Hasil uji coba skala kecil diobservasi oleh para ahli dan ditindaklanjuti dengan revisi produk. Hasil ujicoba dianalisis kelemahannya dan diberi masukan agar produk menjadi lebih layak

- dan sempurna. Produk yang sudah direvisi selanjutnya diuji cobakan pada skala besar.
- f. Uji coba skala besar, pada tahapan ini dilakukan siswa kelas V yang berjumlah 12 siswa di SD Muhammadiyah Purbayan. Proses yang dilakukan uji coba skala besar ini sama dengan hal yang dilakukan pada skala uji coba kecil. Hal yang membedakan adalah jumlah peserta yang menjadi subjek dalam uji coba skala besar lebih banyak dibandingkan uji coba skal kecil.
 - g. Revisi, dalam rangka untuk menyempurnakan alat atau produk maka diperlukan revisi berupa masukan dari berbagai pihak. Apabila alat atau produk sudah direvisi makan akan dilanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya.
 - h. Produk operasional, dalam tahapan ini alat atau produk yang sudah jadi dan siap diproduksi karena sudah divalidasi dan diuji cobakan dalam skala kecil maupun besar.
 - i. Pembuatan produk final, berbagai rencana dan revisi produk telah dilakukan, kemudian telah dilakukan penyusunan dari hasil pengembangan setelah melakukan uji coba skala kecil maupun besar. Selanjutnya dari hasil pengembangan ini dilakukan pembuatan produk final berupa buku materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional.
 - j. Uji efektivitas, merupakan pengujian produk final yang sudah terbentuk untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan penelitian.

Peneliti melakukan uji efektivitas dengan produk model pembelajaran berupa buku dan kuisisioner pada google form yang diuji coba kepada guru penjas di wilayah Jawa Barat dan Yogyakarta.

D. Desain Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Sebelum melakukan uji coba, produk terlebih dahulu di konsultasikan kepada ahli materi dan ahli permainan. Setelah mengumpulkan informasi dari masalah-masalah yang ada di lapangan, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dari masalah tersebut dan melakukan analisis materi. Dengan uji coba ini diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan saran-saran perbaikan sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan sebagai materi pembelajaran. Terdapat dua tahap dalam mendesain uji coba yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Dalam uji coba ini untuk mengetahui dan mengantisipasi hambatan atau permasalahan awal yang muncul ketika produk tersebut digunakan. Hasil analisis dapat dijadikan acuan dalam membuat produk. Kebutuhan dalam mendesain produk ini disesuaikan dengan keefisienan dan keefektifan untuk membuat tahap suatu produk buku materi pembelajaran lari gawang berbasis tradisional.

2. Subjek uji coba

Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggolongkan subjek uji coba menjadi dua, yaitu:

a) Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

Subjek uji coba kelompok kecil dalam penelitian pengembangan ini berjumlah 7 siswa kelas V SD Muhammadiyah Purbayan.

b) Subjek Uji Coba Kelompok Besar

Subjek uji coba kelompok besar dalam penelitian pengembangan ini berjumlah 14 peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Purbayan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang berjudul “Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang melalui Permainan Tradisional” ini menggunakan instrumen penelitian wawancara, lembar observasi, lembar angket (kuisisioner), dan dokumentasi. Berikut penjabaran instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data:

Aspek yang Dinilai, Instrumen, Data yang Diamati, dan Responden			
Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Kevalidan	Angket validasi	Kevalidan media pendukung permainan	Ahli permainan Ahli materi
Keefektifan	a. Lembar penilaian b. Lembar observasi	a. Hasil belajar b. Aktivitas siswa dalam belajar	a. Guru b. Observer
Kemenarikan	Angket	Respon siswa	Siswa

1. Instrumen untuk mengumpulkan data empirik

a. Wawancara

Wawancara menurut (Sugiyono, 2016) digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin menemukan suatu permasalahan dan potensi yang harus diteliti, tetapi juga untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri sendiri atau setidaknya tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Wawancara dilakukan untuk analisis kebutuhan peserta didik dan guru, serta sebagai masukan dan pendapat dari peserta didik dalam rangka menyempurnakan produk.

Pertanyaan yang disusun disesuaikan dengan tujuan pelaksanaan wawancara yaitu untuk menggali proses pembelajaran di Sekolah dasar khususnya tentang keterampilan gerak dasar peserta didik dan kendala-kendala yang dihadapi guru terkait pembelajaran berbasis tradisional untuk mendukung latar belakang masalah penelitian.

Berikut kisi-kisi wawancara:

Narasumber	Pertanyaan
Kepala Sekolah	1. Meminta izin dalam penelitian di sekolah yang sudah ditentukan
Guru Penjas	2. Pelaksanaan pembelajaran penjas di SD Muhammadiyah Purbayan. 3. Pembelajaran penjas berbasis tradisional. 4. Sarana dan prasarana permainan tradisional dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani. 5. Efektivitas pembelajaran pendidikan melalui pembelajaran tradisional.

b. Angket (kuisisioner)

Angket atau kuisisioner digunakan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan produk yang dibuat dengan mengumpulkan hasil data pertanyaan dari ahli permainan dan ahli materi, serta angket hasil respon siswa kelas V di SD Muhammadiyah Purbayan.

Berikut kriteria validator dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan:

No.	Subjek Validator	Kriteria	Jabatan
1	Ahli permainan	1. Bergelar Dr. 2. Berpengalaman mengajar sebagai dosen selama 2 tahun.	Dosen (ahli dalam bidang permainan)
3	Ahli materi	1. Bergelar Dr. 2. Berpengalaman mengajar sebagai dosen selama 2 tahun.	Dosen (ahli dalam bidang materi pendidikan jasmani)

c. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Dilakukan pada awal sebelum produksi media (kegiatan praktek mengajar) dan dilakukan ketika penggunaan produk dikelas maupun di lapangan.

d. Lembar Observasi Awal

Instrumen dengan lembar observasi awal digunakan sebagai pedoman penguatan ketika mengamati pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan di sekolah. Observasi dilakukan di SD Muhammadiyah Purbayan dapat menghasilkan data seperti pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi pembelajaran berbasis permainan tradisional, sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran, dan minat siswa dalam pembelajaran.

Berikut kisi-kisi instrumen observasi awal:

Komponen	Aspek yang diteliti
Pembelajaran	1. Melakukan pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran penjas siswa kelas V.
	2. Sarana dan prasarana penunjang pembelajaran penjas di sekolah.
	3. Melakukan pengamatan minat siswa dalam pembelajaran penjas melalui pembelajaran tradisional.

e. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Instrumen dengan lembar observasi aktivitas belajar siswa digunakan untuk menguji keefektifan produk pada saat pembelajaran. Observasi ini dilakukan di SD Muhammadiyah Purbayan. Berikut kisi-kisi instrumen observasi aktivitas belajar siswa:

Aspek	Penilaian
Sikap	<ol style="list-style-type: none">1. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai materi dari guru.2. Menunjukkan sikap sportifitas dalam pembelajaran.3. Mampu bersikap jujur dalam permainan yang dilakukan.4. Menunjukkan semangat dalam pembelajaran.

Aspek	Penilaian
Keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami gerakan yang terdapat pada proses pembelajaran 2. Mampu bekerjasama dengan kelompok pada saat penilaian. 3. Memiliki keterampilan gerak dalam permainan tradisional. 4. Mampu menguasai gerakan lari dan lompat dalam pembelajaran atletik yang dimodifikasi dengan permainan tradisional

f. Lembar Angket

Instumen lembar angket digunakan pada saat tahap implementasi.

Lembar angket menggunakan pertanyaan sederhana terkait dengan tujuan penelitian yang ditujukan kepada ahli permainan, ahli materi, serta siswa kelas V sekolah dasar di SD Muhammadiyah Purbayan. Kemudian lembar angket dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk yang di kembangkan. Sebelum lembar angket digunakan dalam penelitian, diperlukan kisi-kisi instrumen bagi setiap ahli.

Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli permainan digunakan untuk mengetahui kevalidan permainan pada buku panduan yang telah dikembangkan. Tahap validasi permainan dilaksanakan sebelum pelaksanaan penelitian. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli permainan dengan berbagai aspek dan penilaian yang sudah ditetapkan:

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Butir
1	Menarik	Penggunaan judul permainan menarik	1
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.	1
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan	1

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Butir
		Alat dan bahan dimodifikasi	1
		Peraturan permainan tepat dan jelas	1
		Peraturan permainan mudah dipahami	1
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.	1
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang	1
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran	1
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor	1
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang	1
		Kesesuaian gabungan permainan antara lompat tali, bentengan, bermain melewati kardus/ban.	1
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang	1
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.	1
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran	1
Jumlah soal			15

Instrumen validasi angket yang kedua ditujukan kepada ahli materi. Instrumen angket ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian permainan dengan materi pendidikan jasmani yang terdapat dalam buku panduan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dengan berbagai aspek dan penilaian yang sudah ditetapkan:

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Kualitas materi	Kejelasan petunjuk belajar	1
		Ketepatan bahan materi ajar	1
		Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami	1
		Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran	1

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
		Keterkaitan materi dengan permainan	1
		Kualitas materi	1
		Latihan soal	1
		Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal	1
2	Isi	Kebenaran isi/konsep	1
		Kedalaman materi	1
		Kejelasan materi	1
		Kesesuaian materi dengan kurikulum	1
		Kejelasan contoh	1
		Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi	1
		Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan	1
		Kejelasan peraturan permainan	1
		Penggunaan bahasa sederhana	1
		Kejelasan rumusan soal latihan	1
		Tingkat kesulitan soal	1
Jumlah soal			19

Instumen angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan produk yaitu pengembangan permainan tradisional. Produk dikatakan menarik jika persentase respon siswa tinggi. Berikut kisi-kisi instrumen angket respon siswa dengan berbagai aspek dan pertanyaan yang sudah ditetapkan:

Aspek	Penilaian
Pemahaman isi materi	1. Permainan tradisional sangat menarik.
	2. Langkah-langkah permainan tradisional mudah dipahami.
	3. Alat yang digunakan mudah didapat

Aspek	Penilaian
	4. Permainan tradisional meningkatkan semangat belajar siswa dalam berolahraga.
	5. Permainan tradisional mudah dimainkan.
	6. Permainan tradisional membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar atletik yaitu lari dan lompat.
	7. Permainan tradisional dapat menguatkan dalam bekerjasama dengan teman.
	8. Permainan tradisional dapat melatih menerima kekalahan dalam bermain.
	9. Permainan tradisional dapat memberikan sifat toleransi kepada teman.
	10. Permainan tradisional dapat membuat siswa jujur dan tertib terhadap aturan dalam bermain.
Jumlah	

g. Dokumentasi

Dokumentasi sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan (Moleong, 2002). Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan guru dan siswa dalam pada saat proses pembelajaran penjas di sekolah dasar. Pada penelitian ini berupa gambar permainan, foto dan vidio pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

2. Uji Instrumen

Merancang sebuah penelitian harus mempersiapkan alat ukur yang tepat dan berkualitas dalam mengukur apa yang akan diukur, baik validitasnya maupun reliabilitasnya. Dalam penelitian ini data mempunyai

kedudukan yang tinggi karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti benar tidaknya data dan menentukan mutu hasil penelitian. Uji validitas dan reliabilitas sebagai upaya memaksimalkan kualitas alat ukur untuk meminimalisir kekeliruan dalam melakukan pengukuran.

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2013). Instrumen dibuat sesuai dengan aspek yang diukur kemudian dikonsultasikan dengan para ahli materi dan ahli permainan untuk meminta pendapat apakah instrument layak atau tidak.

Kriteria pengujian valid tidaknya tiap-tiap butir soal yaitu dengan cara membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dari *Pearson* pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai r_{hitung} adalah sama atau lebih besar dari r_{tabel} , maka butir dari instrument yang dimaksud adalah valid. Sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} maka butir instrumen tidak valid.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi suatu instrument dapat dipercaya atau diandalkan untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrument

penelitian yang digunakan. Angket dikatakan reliabel jika pada saat angket digunakan secara berulang akan menghasilkan data hasil yang sama

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 26 dengan uji teknik *Alpha Cronbach*. Untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas digunakan kategori menurut (Sugiyono, 2016) sebagai berikut:

Tabel 3.1 Intepretasi *Alpha Cronbach*

No. 1	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0,00 - 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat kuat

Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan reliabel atau tidak bila r lebih besar atau sama dengan 0,600 maka item tersebut reliabel. Bila r lebih kecil dari 0,600 maka item tersebut tidak reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data berupa data kuantitatif dan kualitatif. Berikut data kuantitatif dan kualitatif:

1. Analisis data kuantitatif

a. Analisis Data Kevalidan

Pada analisis data kevalidan penelitian ini mengambil data dari hasil validator para ahli, diantaranya ahli permainan dan ahli materi. Kriteria penilaian yang digunakan para ahli untuk mengukur kevalidan produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

Sumber: (Sugiyono, 2016))

Skor yang didapat kemudian dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Tegeh, 2014):

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berikut ini kisi-kisi persentase tingkat pencapaian kevalidan:

Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan

	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	90% - 100%	Sangat Valid
2	75% - 89%	Valid
3	65% - 74%	Cukup Valid
4	55% - 64%	Kurang Valid
5	0 - 54%	Sangat Kurang

Sumber:(Tegeh, 2014)

b. Analisis data kemenarikan

Analisis data kemenarikan mengambil data dari hasil angket respon siswa V sekolah dasar. Kriteria penilaian yang digunakan mengukur kemenarikan produk yaitu sebagai berikut:

Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Kurang setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Skor yang didapat kemudian dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Tegeh, 2014):

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berikut ini kisi-kisi persentase tingkat pencapaian keefektifan:

Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	90% - 100%	Sangat Efektif
2	75% - 89%	Efektif
3	65% - 74%	Cukup Efektif
4	55% - 64%	Kurang Efektif
5	0 - 54%	Sangat Kurang

Sumber: (Tegeh, 2014)

c. Analisis data keefektifan

Analisis data keefektifan mengambil data dari angket yang diisi oleh guru pendidikan jasmani. Data kuantitatif tersebut dihasilkan melalui google form dan softfile produk yang dikirim melalui whatsapp. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode dari skala Guttman dalam buku (Sugiyono, 2016) isi angket hanya terdapat jawaban ya dan tidak, positif negatif, benar- salah, dll. Angket dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk menggali masalah ntuk menilai produk oleh para ahli guru penjas sekolah dasar. Teknik analisis data keefektifan ini adalah persentase (Arikunto & Jabar, 2009) dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ kelayakan} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Data yang sudah dihitung menggunakan metode persentase kemudian akan diperoleh nilai dalam bentuk persen. Hasil nilai yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam skala persentase. Kriteria penilaian yang digunakan mengukur keefektifan produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skoring Skala Guttman

Alternatif jawaban	Skor alternatif jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Skor yang didapat kemudian dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Tegeh, 2014):

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} \sum x &= \text{jumlah skor} \\ \text{SMI} &= \text{Skor Maksimal Ideal} \end{aligned}$$

Berikut ini kisi-kisi persentase tingkat pencapaian kemenarikan:

Tabel Kriteria Kemenarikan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	90% - 100%	Sangat Efektif
2	75% - 89%	Efektif
3	65% - 74%	Cukup Efektif
4	55% - 64%	Kurang Efektif
5	0 - 54%	Sangat Kurang

Sumber: (Tegeh, 2014)

2. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh melalui data komentar dan saran dari para ahli yaitu ahli permainan, ahli media, dan ahli materi. Data kuantitatif dan kualitatif menghasilkan data yang berbeda. Data kuantitatif menghasilkan data angka/skor yang diolah menjadi persentase-persentase untuk mengetahui kevalidan produk, sedangkan data kualitatif menghasilkan data berupa keterangan deskriptif yang terjadi dilapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

1. Potensi dan Masalah

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran lari gawang adalah kurangnya model permainan dan modifikasi materi pembelajaran disekolah dasar, selain itu proses pembelajaran yang monoton membuat kesenangan siswa dalam belajar kurang begitu menarik. Dengan demikian perlu inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan model permainan tradisional yang bisa meningkatkan gerakan dasar lari gawang dengan bermain.

Setelah identifikasi potensi dan masalah yang dilakukan maka dilanjutkan dengan melakukan study lapangan dengan menganalisa subyek di sekolah Muhammadiyah Purbayan, yakni siswa siswi kelas V yang berjumlah 21 siswa untuk mengetahui kemampuan materi serta semangat belajar siswa yang akan diangkat dalam pengembangan. Adapun hasil analisa subyek didapat dari hasil wawancara dengan guru penjas yang menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran sudah cukup baik, namun dalam memahami materi masih kurang baik serta belum stabilnya siswa dalam berolahraga karena keterbatasan materi pembelajaran, serta semangat belajar siswa sering kurang termotivasi hanya karena pembelajaran yang diberikan bukan keinginan yang diharapkan siswa. Setelah itu peneliti melakukan analisa dengan

merumuskan tujuan instruksional dalam bentuk buku materi pembelajaran yang dimodifikasi dengan permainan tradisional.

2. Pembahasan

Pengembangan model ini telah melewati tahapan yang dilakukan, diantaranya validasi ahli materi dan ahli permainan serta hasil dari angket siswa. Dari tahapan yang telah dilakukan maka diperoleh hasil uji validasi adalah sangat valid dan siap di uji cobakan. Pengembangan materi lari gawang ini memanfaatkan permainan tradisional yang dibuat dalam bentuk model pembelajaran berbasis permainan tradisional disekolah dasar. Materi ini didesain dengan model pembelajaran berbasis tradisional yang bisa memudahkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar. Hal tersebut diperkuat dalam hasil penelitian (Suherman, Nopembri, & Muktiani, 2017) dalam Stodden et.al (2008) yang menyimpulkan bahwa aktivitas jasmani yang dilaksanakan anak-anak akan mempengaruhi perkembangan kompetensi keterampilan gerak anak.

Materi pembelajaran lari gawang dengan memanfaatkan kekhasan permainan tradisional adalah salah satu upaya dalam membuat model pembelajaran yang lebih berinovasi. Pengembangan ini didesain untuk memfasilitasi guru serta siswa dalam pencapaian materi pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih luas dari segi bahan ajar bagi sekolah dasar. Bahwa cara belajar pendidikan jasmani tidak hanya dengan materi inti yang ada namun dengan bermain siswa bisa belajar dengan maksimal.

Seperti yang dijelaskan (Pasand, Ahmadian, Alsaadi, & Bahramian, 2014) menunjukkan bahwa bermain adalah cara anak belajar. Dengan demikian materi pembelajaran berbasis permainan tradisional bisa dilakukan sebagai wadah baru dalam membentuk suatu karakteristik siswa sekolah dasar.

Permainan tradisional yang lebih menekankan dalam lari gawang adalah permainan bentengan, gobak sodor, eong patung, ucing jidar dan lompat tali. Dari ke lima permainan tersebut mendasari gerak dasar lari dan lompat dalam materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional. Permainan bentengan dan eong patung lebih menekankan pada gerak dasar berlari dalam lari gawang yang menjadi awalan sebelum proses gerakan melayang melewati gawang. Jadi permainan bentengan bisa menjadi pondasi awal dalam pembentukan kekuatan siswa dalam berlari. Permainan ucing jidar dan lompat tali mendasari gerak dasar melompat dalam materi pembelajaran lari gawang.

Permainan tersebut menekankan siswa dalam melewati rintangan dalam lari gawang dengan dimodifikasi permainan untuk melewati sebuah bambu dan tali, konsepnya sama yaitu melewati rintangan. Rintangan tersebut menjadi tolak ukur sebelum siswa melewati gawang pada pembelajaran lari gawang. Dimana siswa bisa berlatih dengan maksimal melalui konsep bermain dalam permainan tradisional. Permainan gobak sodor merupakan permainan yang pada umumnya digemari kalangan siswa sekolah dasar, maka gobak sodor ini menjadi acuan dalam menarik minat siswa dalam proses pembelajaran materi lari gawang. Gobak sodor

menjadi gerak dasar dari lari gawang yang kaitannya dengan akhiran dalam lari gawang. Langkah berhenti atau proses melewati gawang siswa perlu adanya ketepatan dan keseimbangan dalam menjaga jarak. Hal ini gobak sodor lebih menekankan pada konsep ketepatan dan kesimbangan siswa dalam melakukan lari gawang.

Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil penelitian (Jaydari, Rouzbahani, & Hasanvand, 2016) bahwa pemilihan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus dilaksanakan secara cermat dan hati-hati karena keberagaman bentuk permainan dan perbedaan dampak terhadap pengembangan salah satu atau seluruh unsur keterampilan gerak dasar. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa pengembangan materi lari gawang berbasis permainan tradisional memiliki manfaat: (1) sumber baru dalam pembelajaran, (2) adanya tujuan pembelajaran, (3) membentuk karakter siswa, (4) model pembelajaran yang berinovasi, (5) skenario pembelajaran yang menarik.

B. Tahap Pengembangan Media Buku Lari Gawang Berbasis Tradisional

Pengembangan buku materi ajar ini dilakukan dengan beberapa tahapan yang dimulai dari penyusunan media buku menggunakan corel draw yang menghasilkan desain cover buku. Dalam tahap akhir terdapat validitas dari ahli materi dan ahli permainan untuk menentukan kelayakan dari buku materi pembelajaran yang telah dikembangkan.

1. Penyusunan Materi Pembelajaran Lari Gawang Berbasis Permainan

Tradisional

Buku materi pembelajaran disusun dengan desain corel draw. Materi pembelajaran lari gawang ini hasil dari beberapa sumber. Dalam proses pembuatannya terlebih dahulu dibuat kerangka dalam bentuk kasar atau ditulis dalam bentuk print biasa kemudian setelah terbentuk kerangka buku dimulailah dengan menyusun materi permainan serta gambar permainan yang real dilapangan pada saat penelitian. Warna pada background teks diberikan warna putih polos guna memudahkan pembaca dalam memahami teks materi yang telah disajikan.

Format teknis buku dalam pengembangan materi lari gawang ini menggunakan ukuran buku ini yaitu 14,8 x 21cm atau berukuran A5. Dibawah ini beberapa uraian dalam pembuatan model pembelajaran yang dikemas dalam produk buku:

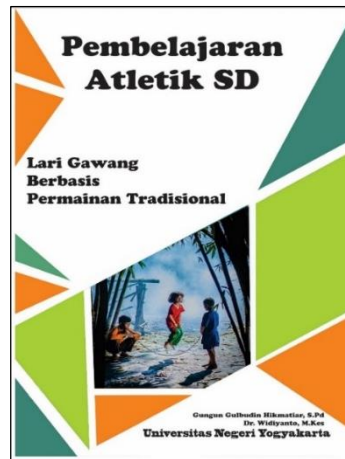
- 1) Cover buku ini dibuat melalui corel draw dengan beberapa font yang dibuat menarik bagi pembaca. Dengan beberapa warna cerah yang diberikan serta ditambah gambar asli dari penelitian tentang permainan tradisional dimasukkan dalam cover buku.
- 2) Dalam isi buku menggunakan font *Calibri Light* yang berukuran 11pt.

2. Hasil Desain Buku Lari Gawang

Hasil dari pembuatan Buku yang didesain menggunakan corel draw akan diuraikan sebagai berikut:

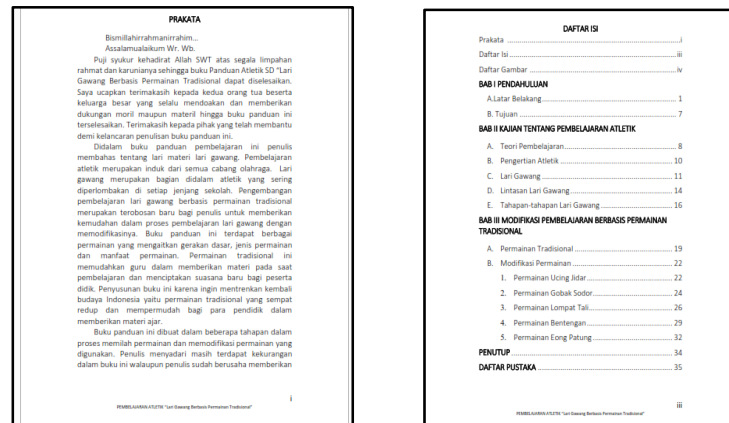
a. Cover

Cover depan menggunakan gambar permainan tradisional yang dilakukan pada saat penelitian, serta dalam cover buku terdapat penjelasan judul buku yang mengaitkan pada atletik.



Gambar 4.1 Cover buku

b. Kata pengantar dan daftar isi



Gambar 4.2 Kata pengantar dan daftar isi

c. Daftar gambar

Daftar gambar ini sebagai petunjuk dalam mencari gambar modifikasi pembelajaran berbasis tradisional.

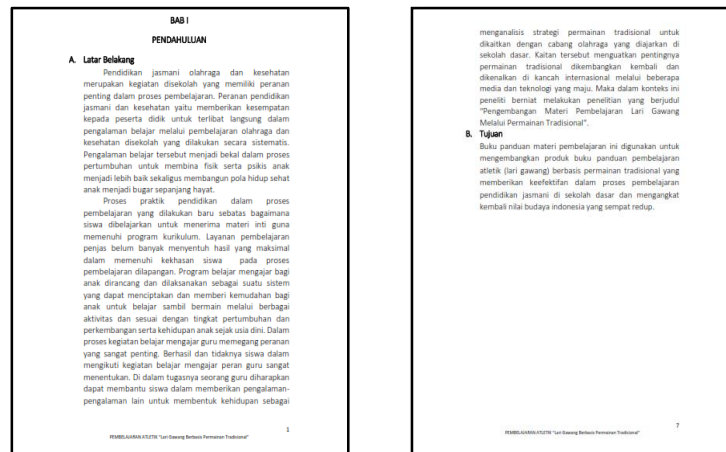
DAFTAR GAMBAR	
Gambar 1 Lari gawang dari kayu.....	13
Gambar 2 Lari gawang dari pipa dan besi.....	14
Gambar 3 Lari gawang model sekarang	14
Gambar 4 Lintasan lari gawang.....	15
Gambar 5 Gerak keseluruhan lari gawang.....	16
Gambar 6 Gerak take off pada lari gawang.....	17
Gambar 7 Gerak melewati gawang.....	17
Gambar 8 Gerak pendaratan gawang.....	18
Gambar 9 Permainan ucing jidar	24
Gambar 10 Permainan gobak sodor	26
Gambar 11 Permainan lompat tali kelompok.....	26
Gambar 12 Permainan lompat tali individu.....	28
Gambar 13 Lapangan permainan bentengan	31
Gambar 14 Permainan bentengan.....	32
Gambar 15 Permainan eong p.....	file:///E:/bimbingan/DAFTAR%20ISI.d

Gambar 4.3. Daftar gambar

d. Isi Buku

1) Pendahuluan

Pendahuluan dalam buku ini sebagai bahan dasar pembuatan buku materi ajar lari gawang berbasis permainan tradisional.



Gambar 4.4 Pendahuluan

2) Kajian Pembelajaran Lari Gawang

Materi yang ada dalam kajian ini menyangkut pembelajaran atletik yang dilengkapi dengan pendalaman

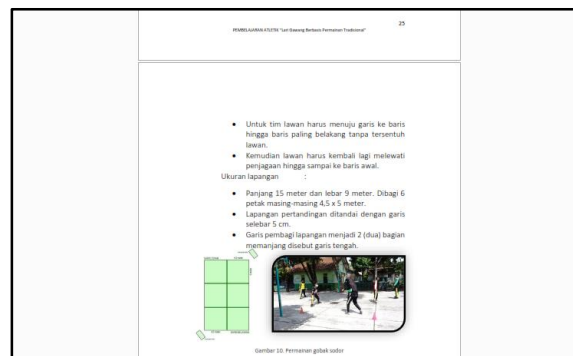
materi atletik terutama dalam lari gawang yang dijelaskan dari peraturan hingga perkembangan lari gawang dari dulu sampai sekarang.

3) Modifikasi Permainan

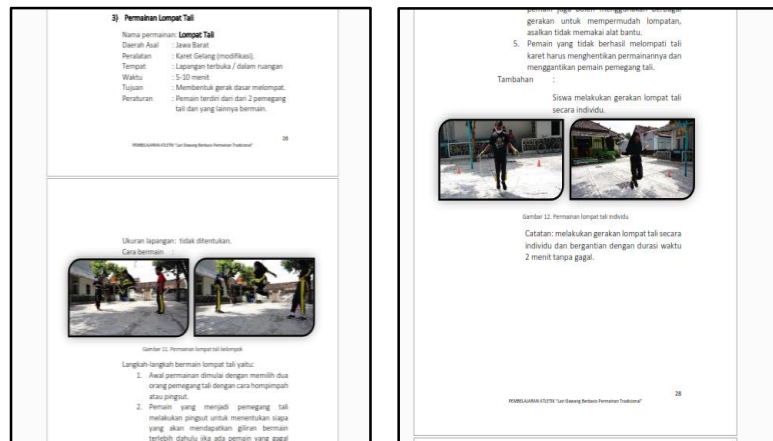
Modifikasi permainan disini adalah hasil dari pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional, dimana dalam materi ini beberapa permainan dikaitkan yang menjadi gerak dasar dalam pembelajaran lari gawang guna mempermudah siswa pada pelaksanaan praktek disekolah. Di bawah ini beberapa permainan yang berkaitan erat dengan pembelajaran lari gawang:



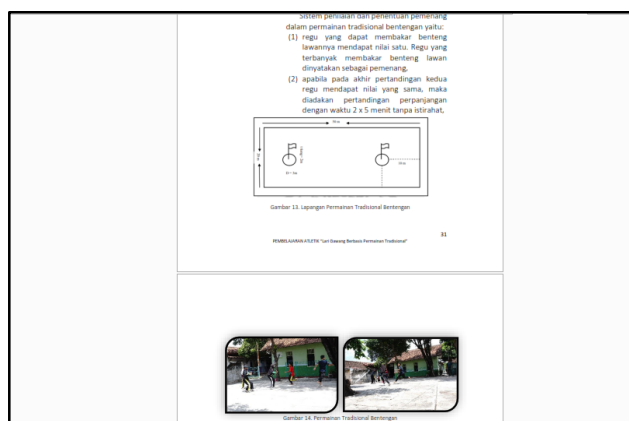
Gambar 4.5 Permainan Ucing Jidar



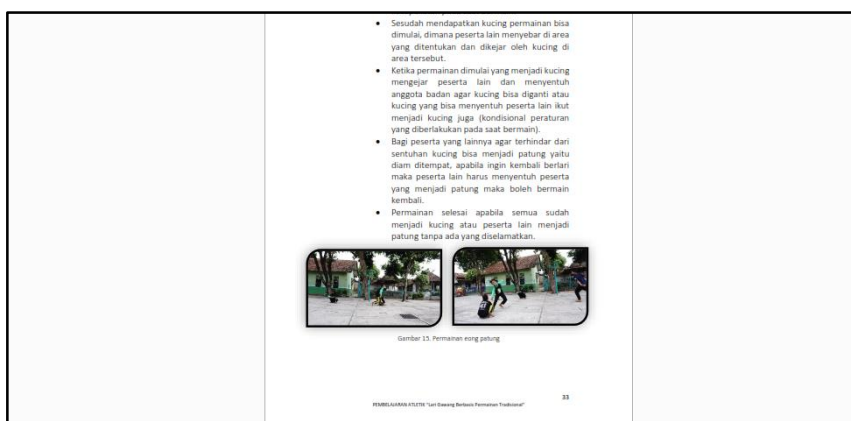
Gambar 4.6 Permainan Gobak Sodor



Gambar 4.7 Permainan Lompat Tali

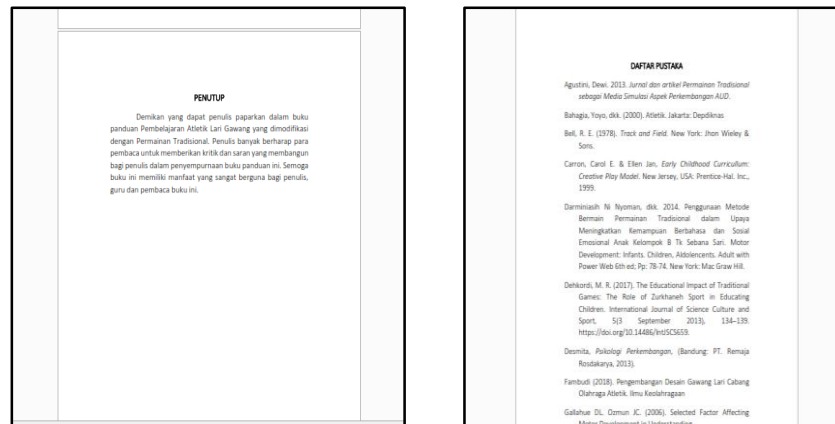


Gambar 4.8 Permainan Bentengan



Gambar 4.9 Permainan Eong Patung

4) Penutup dan daftar pustaka



Gambar 4.10 Penutup dan daftar pustaka

C. Hasil Validasi Ahli

Setelah penyusunan buku materi lari gawang selesai kemudian dilakukan uji validitas kepada ahli materi dan ahli permainan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dirancang dengan mengisi lembar kuisisioner yang telah disediakan dan akan dilakukan revisi untuk melakukan perbaikan pada media yang sudah dirancang.

Validator ahli materi oleh Prof. Suharjana, M.Kes sebagai ahli materi dan Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd sebagai ahli dalam permainan. Hasil penilaian ahli bidang materi dan ahli bidang permainan adalah:

Tabel 4.1 Revisi masukan ahli materi dan ahli permainan

Nama Ahli Materi	Kritik dan Saran
Prof. Suharjana, M.kes	Kalimat yang belum lengkap supaya dilengkapi. Istilah bebentengan betul apa tidak bentengan? Istilah eong patung apa bukan keong patung?

Nama Ahli Materi	Kritik dan Saran
	Sempurnakan kalimat pernyataan supaya mudah dipahami
Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd	Perbaiki dalam penulisan kata dan gunakan bahasa yang sederhana guna memudahkan pembaca. Menambah materi dalam lari gawang serta permainannya.

1. Tabel Hasil Kuisiner Materi Permainan Tradisional

Tabel 4.2 Hasil kuisiner Materi Ucing Jidar

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran					V
5.	Keterkaitan materi dengan permainan					V
6.	Kualitas materi				V	
7.	Latihan soal				V	
8.	Kebenaran isi/konsep					V
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal					V
10.	Kedalaman materi				V	

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11.	Kejelasan materi					V
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					V
13.	Kejelasan contoh				V	
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan					V
16.	Kejelasan peraturan permainan					V
17.	Penggunaan bahasa sederhana					V
18.	Kejelasan rumusan soal latihan					V
19.	Tingkat kesulitan soal				V	
Jumlah		90				

Tabel 4.3 Hasil kuisisioner Materi Gobak Sodor

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran					V
5.	Keterkaitan materi dengan permainan					V
6.	Kualitas materi					V
7.	Latihan soal				V	
8.	Kebenaran isi/konsep				V	
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal					V

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
10.	Kedalaman materi					V
11.	Kejelasan materi					V
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					V
13.	Kejelasan contoh				V	
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan				V	
16.	Kejelasan peraturan permainan					V
17.	Penggunaan bahasa sederhana					V
18.	Kejelasan rumusan soal latihan					V
19.	Tingkat kesulitan soal					V
Jumlah		91				

Tabel 4.4 Hasil kuisioner Materi Lompat Tali

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran					V
5.	Keterkaitan materi dengan permainan					V
6.	Kualitas materi					V
7.	Latihan soal				V	
8.	Kebenaran isi/konsep				V	

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal				V	
10.	Kedalaman materi					V
11.	Kejelasan materi					V
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					V
13.	Kejelasan contoh					V
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan					V
16.	Kejelasan peraturan permainan					V
17.	Penggunaan bahasa sederhana				V	
18.	Kejelasan rumusan soal latihan				V	
19.	Tingkat kesulitan soal				V	
Jumlah		89				

Tabel 4.5 Hasil kuisioner Materi Bentengan

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran				V	
5.	Keterkaitan materi dengan permainan				V	
6.	Kualitas materi					V
7.	Latihan soal					V

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
8.	Kebenaran isi/konsep					V
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal					V
10.	Kedalaman materi					V
11.	Kejelasan materi					V
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum				V	
13.	Kejelasan contoh					V
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan					V
16.	Kejelasan peraturan permainan				V	
17.	Penggunaan bahasa sederhana					V
18.	Kejelasan rumusan soal latihan					V
19.	Tingkat kesulitan soal					V
Jumlah		91				

Tabel 4.6 Hasil kuisioner Materi Eong Patung

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran				V	
5.	Keterkaitan materi dengan permainan					V

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
6.	Kualitas materi					V
7.	Latihan soal					V
8.	Kebenaran isi/konsep					V
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal					V
10.	Kedalaman materi				V	
11.	Kejelasan materi				V	
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum				V	
13.	Kejelasan contoh					V
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan					V
16.	Kejelasan peraturan permainan					V
17.	Penggunaan bahasa sederhana					V
18.	Kejelasan rumusan soal latihan					V
19.	Tingkat kesulitan soal					V
Jumlah		91				

Persentase hasil dari ahli materi diatas maka dapat dilihat pada tabel

dibawah ini:

Tabel 4.7 Persentase Ahli Materi Keseluruhan

No	Aspek Materi	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase %	Kategori
1	Ucing jidar	90	95	95%	Sangat valid

No	Aspek Materi	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase %	Kategori
2	Gobak sodor	91	95	96%	Sangat valid
3	Lompat tali	89	95	94%	Sangat valid
4	Bentengan	91	95	96%	Sangat valid
5	Eong patung	91	95	96%	Sangat valid
Rata-rata nilai materi secara keseluruhan		90,5	95	95%	Sangat valid

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi dari lima permainan secara keseluruhan mencapai 95 %, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan maka skor dalam pencapaian ini adalah sangat valid.

2. Tabel Hasil Kuisiner Permainan Tradisional

Tabel 4.8. Hasil kuisiner Permainan Ucing Jidar

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik					√
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.				√	
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan				√	
		Alat dan bahan dimodifikasi				√	
		Peraturan permainan tepat dan jelas			√		
		Peraturan permainan mudah dipahami			√		
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.					√
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				√	
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor				√	
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang					√
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar			√		
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang				√	
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					√
Jumlah			62				

Tabel 4.9 Hasil kuisioner Permainan Gobak Sodor

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik				√	
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.				√	
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan					√
		Alat dan bahan dimodifikasi				√	
		Peraturan permainan tepat dan jelas					√
		Peraturan permainan mudah dipahami				√	
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.				√	
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				√	
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					√
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang				√	
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar			√		
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang			√		
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran				√	
Jumlah			62				

Tabel 4.10 Hasil kuisisioner Permainan Lompat Tali

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik				√	
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.				√	
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan					√
		Alat dan bahan dimodifikasi					√
		Peraturan permainan tepat dan jelas					√
		Peraturan permainan mudah dipahami					√
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.				√	
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					√
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					√
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang				√	
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar				√	
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang					√
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					√
Jumlah			69				

Tabel 4.11 Hasil kuisisioner Permainan Bentengan

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik					√
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.					√
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan				√	
		Alat dan bahan dimodifikasi			√		
		Peraturan permainan tepat dan jelas			√		
		Peraturan permainan mudah dipahami			√		
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.				√	
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				√	
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					√
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang					√
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar			√		
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang				√	
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran				√	
Jumlah			61				

Tabel 4.12 Hasil kuisisioner Permainan Eong Patung

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik					√
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.					√
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan				√	
		Alat dan bahan dimodifikasi			√		
		Peraturan permainan tepat dan jelas			√		
		Peraturan permainan mudah dipahami				√	

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.				√	
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				√	
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor				√	
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang			√		
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar			√		
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang				√	
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran				√	
Jumlah			59				

Persentase hasil dari ahli permainan diatas maka dapat dilihat pada tabel

dibawah ini:

Tabel 4.13 Persentase Ahli Permainan Keseluruhan

No	Permainan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase %	Kategori
1	Ucing jidar	62	75	83%	Valid
2	Gobak sodor	62	75	83%	Valid
3	Lompat tali	69	75	92%	Valid
4	Bentengan	61	75	81%	Valid
5	Eong patung	59	75	79%	Valid
Rata-rata nilai materi secara keseluruhan		62.6	75	83%	Valid

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi dari lima permainan secara keseluruhan mencapai 83%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan maka skor dalam pencapaian ini adalah valid.

D. Revisi Hasil Penilaian Validasi

Tabel 4.14 Revisi hasil penilaian validasi

No	Nama Ahli Materi	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1	Prof. Suharjana, M.kes	Kalimat yang belum lengkap supaya dilengkapi. Istilah bebentengan betul apa tidak bentengan? Istilah eong patung apa bukan keong patung? Sempurnakan kalimat pernyataan supaya mudah dipahami	Sudah dilengkapi dan diperbaiki dalam penulisan permainan. Untuk permainan eong patung dituliskan seperti itu yang ada di Jawa Barat. Kalimat sudah diperbaiki dengan baik	Sudah direvisi
2	Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd	Perbaiki dalam penulisan kata dan gunakan bahasa yang sederhana guna memudahkan pembaca. Menambah materi dalam lari gawang serta permainannya.	Penulisan dalam buku ini sudah diperbaiki dengan bahasa yang lebih jelas dan mudah dipahami. Dalam materi sudah ditambah dengan	Sudah direvisi

No	Nama Ahli Materi	Sebelum	Sesudah	Keterangan
			gambar dan penjelasan disetiap permainannya	

E. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji coba skala kecil

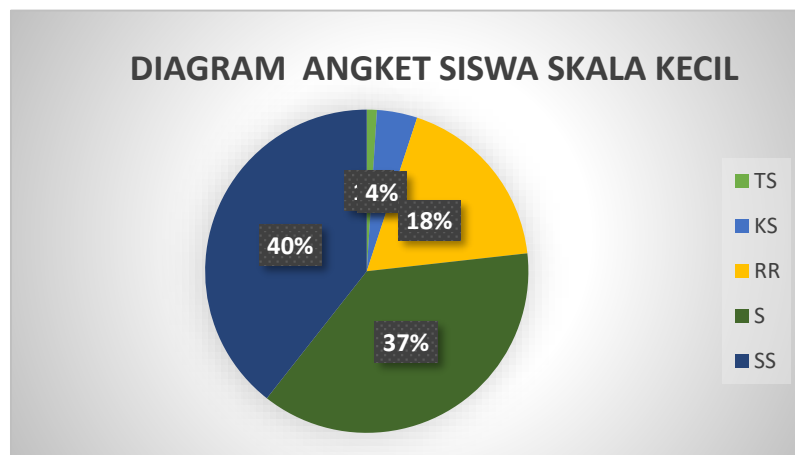
Uji coba skala kecil merupakan kegiatan untuk menguji cobakan produk yang akan dikembangkan pada subjek yang dituju. Materi lari gawang berbasis permainan tradisional ini menjadi lanjutan dalam penelitian sehingga dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Desain yang di uji cobakan divalidasi oleh ahli materi dan ahli permainan terlebih dahulu. Setelah desain produk awal valid maka dilakukan uji coba.

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan suatu data yang digunakan kemudian mengetahui kelemahan yang ada pada produk yang dikembangkan menjadi suatu dasar untuk melakukan revisi uji coba skala kecil yang dilanjut ke skala besar. Dalam uji coba awal ini akan di SD Muhammadiyah Purbayan. Dalam skala kecil ini sangat minim peserta dikarenakan pada saat ini sedang terjadi pandemi covid-19 yang belum terselesaikan di Indonesia. Maka peneliti mencari siswa ke setiap rumah yang berada di dekat sekolah untuk meminta menjadi peserta dalam penelitian ini dengan jumlah 7 siswa.

Tabel 4.15. Hasil Angket Respon siswa dalam Skala Kecil

No Soal	TS	KS	RR	S	SS	JML
1	0	4	6	16	0	26
2	1	4	3	16	0	24
3	1	0	6	8	10	25
4	0	0	3	0	30	33
5	0	0	3	8	20	31
6	0	2	6	8	10	26
7	1	2	6	12	0	21
8	0	0	9	12	5	26
9	0	0	3	16	5	24
10	0	0	3	4	25	32
JUMLAH	3	12	48	100	105	268
Persentase	1%	4%	18%	37%	39%	100%

Hasil penelitian diatas apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.11 Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil uji coba pada skala kecil terhadap model pembelajaran yang dikembangkan diperoleh responden yang menyatakan sangat setuju sebesar 40%, menyatakan baik sebesar 37%, menyatakan ragu-ragu sebesar 18%, menyatakan kurang setuju sebesar 4% dan yang menyatakan tidak setuju 1%. Maka dapat disimpulkan pada hasil uji coba skala kecil produk materi lari gawang berbasis permainan tradisional

dinyatakan baik. Setelah melakukan uji coba skala kecil maka dilakukan perbaikan dengan tambahan permainan tradisional dan dilanjutkan dengan uji skala besar.

2. Uji Coba Skala Besar

Tahapan dalam uji skala besar ini merupakan tindak lanjut dari revisi produk skala kecil yang telah dilakukan. Uji coba skala besar dilakukan siswa kelas V yang berjumlah 14 siswa di SD Muhammadiyah Purbayan. Dari hasil uji coba skala besar didapatkan saran dan masukan untuk revisi kembali terhadap produk sebelum lanjut ke tahap uji efektivitas.

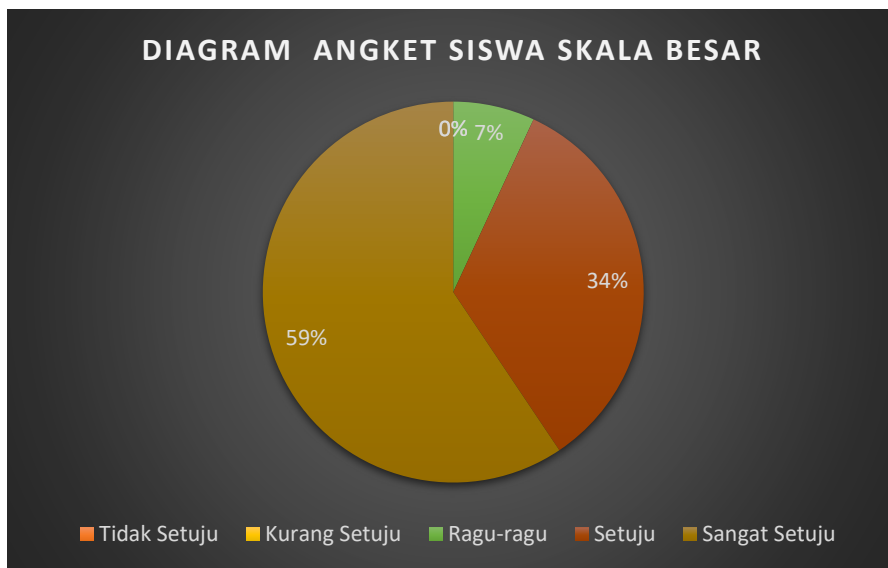
Berikut hasil penilaian angket siswa terhadap model pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional yang telah dilaksanakan di lapangan AMM Purbayan Kotagede.

Tabel 4.16 Hasil Angket respon siswa dalam Skala Besar

No soal	TS	KS	RR	S	SS	Jumlah
1	0	0	0	24	35	59
2	0	0	12	7	15	34
3	0	0	3	24	35	62
4	0	0	0	24	40	64
5	0	0	6	16	40	62
6	0	0	0	24	40	64
7	0	0	3	4	60	67
8	0	0	3	32	25	60
9	0	0	9	16	35	60
10	0	0	3	28	30	61
Jumlah	0	0	39	199	355	593

No soal	TS	KS	RR	S	SS	Jumlah
Persentase	0%	0%	7%	34%	60%	100%

Hasil penelitian diatas apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.12 Diagram Hasil Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil uji coba pada skala besar terhadap produk yang dikembangkan diperoleh responden yang menyatakan sangat setuju sebesar 60%, menyatakan baik sebesar 34%, menyatakan ragu-ragu sebesar 7%, menyatakan kurang setuju sebesar 0% dan yang menyatakan tidak setuju 0%. Maka dapat disimpulkan pada hasil uji coba skala kecil materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional dinyatakan sangat baik.

Tahap berikut setelah revisi produk dari hasil skala besar adalah dilanjutkan dengan uji efektivitas produk yang dilakukan dengan angket terhadap guru olahraga sekolah dasar.

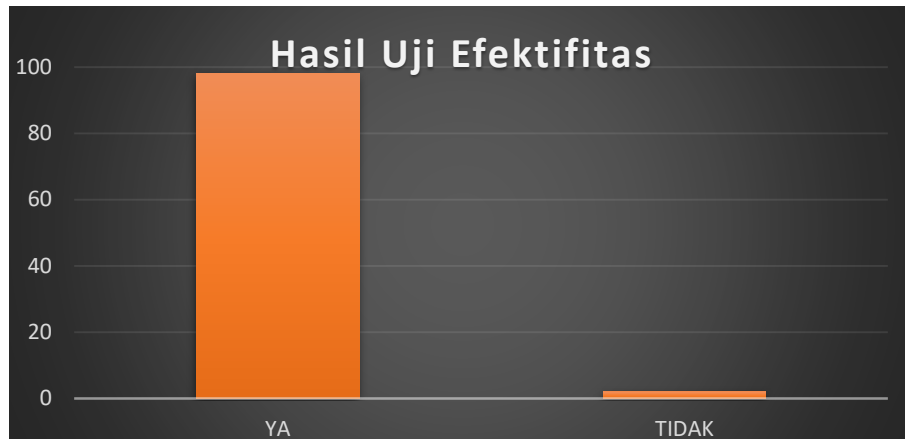
3. Uji Efektivitas Produk

Uji efektifitas dilakukan setelah uji coba skala kecil dan skala besar terlaksana. Uji efektifitas merupakan uji produk final berbentuk untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan peneliti dalam pembuatan produk yang berbentuk buku. Uji efektifitas dilakukan dengan memberikan softfile produk buku materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional dan angket menggunakan google form. Subjek dalam uji ini adalah 16 guru pendidikan jasmani sekolah dasar yang berada di daerah Yogyakarta dan Jawa Barat.

Tabel 4.17 Hasil Uji Efektivitas Lari Gawang Berbasis Permainan Tradisional

1	1	1	1	1	1	5
2	1	0	0	1	1	3
3	1	1	1	1	1	5
4	1	1	1	1	1	5
5	1	1	1	1	1	5
6	1	1	1	1	1	5
7	1	1	1	1	1	5
8	1	1	1	1	1	5
9	1	1	1	1	1	5
10	1	1	1	1	1	5
11	1	1	1	1	1	5
12	1	1	1	1	1	5
13	1	1	1	1	1	5
14	1	1	1	1	1	5
15	1	1	1	1	1	5
16	1	1	1	1	1	5
Hasil	16	15	15	16	16	78
	20%	19%	19%	20%	20%	98

Berikut adalah diagram hasil uji efektifitas produk materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional:



Gambar 4.13 Diagram Hasil Uji Efektifitas Produk

Berdasarkan hasil diatas setelah dilakukan uji efektifitas hasil yang didapatkan adalah 2% yang menyatakan tidak efektif dan 98% menyatakan sangat efektif. Maka dapat disimpulkan pada hasil uji efektifitas model pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional dinyatakan sangat efektif.

4. Hasil Data Validitas dan Reliabilitas

Data dari penelitian diperoleh dari hasil pengisian instrumen berupa angket yang dibagikan kepada siswa sebagai responden. Pengujian dari instrument tersebut menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan program aplikasi *SPSS 26*. Selain uji validitas dan uji reliabilitas sebelumnya angket dikonsultasikan kepada ahli validasi untuk meminta pendapat terkait instrument tersebut layak atau tidak. Subjek dari penelitian

adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Purbayan yang berjumlah 21 siswa.

Berikut merupakan hasil uji validitas dan uji reliabilitas dari angket sebagai instrumen penelitian:

a. Validitas Instrumen

Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 diperoleh hasil dari 21 butir instrumen yang ada. Uji validitas dimulai dengan menghitung nilai r hitung dari masing-masing butir pernyataan dari angket yang kemudian dibandingkan dengan r tabel menggunakan program SPSS. Pada penelitian ini jumlah dari responden yaitu 21 dengan taraf signifikansi 5%, maka nilai dari r_{tabel} yaitu 0,4132. Hasil dari r_{hitung} dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.18. *Pearson Correlation*

Correlations												
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	TOTAL
R1	Pearson Correlation	1	.540*	.398	.486*	.253	.458*	.548*	.413	.291	.458*	.799**
	Sig. (2-tailed)		.012	.074	.026	.268	.037	.010	.063	.201	.037	.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
R2	Pearson Correlation	.540*	1	.612**	.117	.277	.490*	.636**	.271	.161	.153	.761**
	Sig. (2-tailed)	.012		.003	.613	.224	.024	.002	.235	.485	.508	.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
R3	Pearson Correlation	.398	.612**	1	.430	-.151	.300	.610**	.191	.291	.198	.692**
	Sig. (2-tailed)	.074	.003		.052	.514	.186	.003	.407	.200	.390	.001
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
R4	Pearson Correlation	.486*	.117	.430	1	.049	.129	.038	.092	.059	.681**	.451*
	Sig. (2-tailed)	.026	.613	.052		.834	.577	.870	.691	.799	.001	.040
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
R5	Pearson Correlation	.253	.277	-.151	.049	1	.589**	.189	.014	-.064	.311	.390
	Sig. (2-tailed)	.268	.224	.514	.834		.005	.413	.953	.783	.169	.080
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
R6	Pearson Correlation	.458*	.490*	.300	.129	.589**	1	.550**	.205	.147	.038	.674**

	Sig. (2-tailed)	.037	.024	.186	.577	.005		.010	.372	.526	.872	.001
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
R7	Pearson Correlation	.548*	.636**	.610**	.038	.189	.550**	1	.405	.242	.018	.776**
	Sig. (2-tailed)	.010	.002	.003	.870	.413	.010		.069	.290	.938	.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
R8	Pearson Correlation	.413	.271	.191	.092	.014	.205	.405	1	.440*	.015	.500*
	Sig. (2-tailed)	.063	.235	.407	.691	.953	.372	.069		.046	.948	.021
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
R9	Pearson Correlation	.291	.161	.291	.059	-.064	.147	.242	.440*	1	.127	.437*
	Sig. (2-tailed)	.201	.485	.200	.799	.783	.526	.290	.046		.584	.048
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
R10	Pearson Correlation	.458*	.153	.198	.681**	.311	.038	.018	.015	.127	1	.431
	Sig. (2-tailed)	.037	.508	.390	.001	.169	.872	.938	.948	.584		.051
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
TOTAL	Pearson Correlation	.799**	.761**	.692**	.451*	.390	.674**	.776**	.500*	.437*	.431	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.040	.080	.001	.000	.021	.048	.051	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil dari r_{hitung} tersebut, jika butir pernyataan lebih besar dari $r_{tabel} = 0,413$ dengan taraf signifikansi 5% dari 21 responden maka butir pernyataan dinyatakan valid, dan apabila hasil r_{hitung} lebih rendah dari r_{tabel} maka pernyataan dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.19 Hasil Validitas

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Item 1	0,799	0,413	Valid
Item 2	0,761	0,413	Valid
Item 3	0,692	0,413	Valid
Item 4	0,451	0,413	Valid
Item 5	0,390	0,413	Tidak Valid
Item 6	0,674	0,413	Valid
Item 7	0,776	0,413	Valid
Item 8	0,500	0,413	Valid
Item 9	0,437	0,413	Valid
Item 10	0,431	0,413	Valid

Hasil data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 10 butir pernyataan dalam angket yang dinyatakan valid adalah 9 pertanyaan dan yang tidak valid adalah 1 pertanyaan. Maka hasil yang dapat disimpulkan adalah valid.

b. Reliabilitas

Reliabilitas instrument di uji menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil dari Uji Reliabilitas dapat dilihat pada Tabel dibawah ini. Reliabilitas suatu instrumen menunjukkan tingkat kehandalan instrumen dalam mengungkap data yang bisa dipercaya (Arikunto, 2006). Untuk menguji reliabilitas instrumen lingkungan sosial dan keaktifan organisasi digunakan rumus *Alpha Cronbach* (Sugiyono, 2015), karena rumus

Alpha Cronbach digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 0 dan 1, misalnya angket atau soal bukan uraian.

Tabel 4.20 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.811	9

Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa nilai *alpha* sebesar 0,811, kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai 0,600, dapat disimpulkan bahwa $\alpha = 0,811 > 0,600$ yang artinya dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

5. Hasil analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif yang diperoleh dari materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional adalah memberikan model pembelajaran baru dan membantu bagi guru olahraga khususnya dalam materi lari gawang dan sudah dikatakan layak dalam uji efektifitas yang telah dilakukan. Namun ada beberapa saran akan gambar diperjelas, penjelasan permainan dan produk dimasukan dimedia internet supaya mudah untuk di akses.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Berbasis Permainan Tradisional dengan subjek siswa kelas V siswa sekolah dasar dapat dirumuskan dalam beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Proses pengembangan materi pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan suatu wadah baru bagi guru penjas sehingga dapat diterima dan berjalan dengan baik. Pengembangan ini memanfaatkan proses pembelajaran berbasis permainan tradisional yang memiliki nilai pendidikan.
2. Kemenarikan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional mampu memberikan nilai positif bagi siswa dalam proses pembelajaran dan siswa sangat antusias dengan materi pembelajaran yang diberikan sehingga menarik minat siswa untuk bermain sambil belajar.
3. Materi pembelajaran lari gawang memberikan produk baru serta keefektifan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar. Hal ini dikuatkan dengan hasil uji efektifitas yang diberikan pada guru penjas yang ada di daerah Jawa Barat dan Yogyakarta memperoleh 98% menyatakan produk sudah sangat efektif digunakan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Pengembangan materi pembelajaran lari gawang berbasis tradisional ini mendukung sebagai bahan pembelajaran yang memudahkan praktisi olahraga dalam proses pembelajaran. Peran penting dalam pendidikan olahraga perlu

dilakukan guna menunjang pencapaian prestasi yang lebih baik dikalangan sekolah dasar.

Hal ini bisa ditunjukkan dengan keefektifan dan keefisienan dari pembelajaran langsung ke inti cabang olahraga, karena dengan dimodifikasinya permainan kedalam cabang olahraga lebih memudahkan serta memberikan inovasi materi baru dalam model pembelajaran disekolah dasar.

C. Saran

Pengembangan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional dalam cabang atletik perlu dikembangkan kembali agar lebih menarik dengan modifikasi materi lainnya dan permainan yang terbaru. Bisa dengan alat yang lebih modern namun segi tradisionalnya harus ada supaya menjadi pembaharuan dalam bahan pembelajaran untuk kedepannya. Dengan harapan bahwa permainan tradisional bisa dilakukan untuk cabang olahraga lainnya yang bisa dijadikan sebagai opsi modifikasi permainan untuk cabang olahraga lainnya.

Harapan peneliti adalah mengajak para guru maupun praktisi olahraga dalam mengembangkan suatu permainan tradisional kedalam proses pembelajaran guna membudayakan serta menghidupkan kembali warisan negara Indonesia ke kanca dunia bahwa Indonesia mempunyai ke khasan dalam permainan.

D. Keterbatasan

Keterbatasan dalam pengembangan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional diantaranya:

1. Subjek yang berpartisipasi dalam penelitian sedikit, dikarenakan masa covid-19 yang sedang melanda negara ini. Proses pembelajaran secara luring belum berjalan.
2. Bahasa dalam materi permainan tradisional masih dengan bahasa yang sederhana dikarenakan sumber materi dalam permainan tradisional masih terbatas.
3. Modifikasi alat peralon dalam lari gawang masih sering terjadi patah dikarenakan ketinggian yang sudah diturunkan dari ketinggian aslinya masih kurang pendek untuk ukuran sekolah dasar. Di sini peneliti mencoba dengan alat namun masih belum maksimal.
4. Bentuk permainan tradisional dalam lari gawang ini lebih tepatnya dalam pengembangan atletik kid. permainan masih kurang luas dikarenakan keterbatasan dari segi sumber yang terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2014). Memperkokoh Pendidikan Karakter melalui Mediasi Aktivitas Jasmani Berbasis Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Nomor 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2180>
- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera.
- Ardiansyah, M. A., & Djawa, B. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, Volume 07*, 344. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Ardiyanto, A. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Auweele, Y. Vanden, Bakker, F. C., Biddle, S., Durand, M., & Seiler, R. (1999). *Psychology for Physical Educators*. Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Bahagia, Y. (2000). *Pembelajaran Atletik*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Bailey, R., Armor, K., Kirk, D., & Jess, M. (2009). The Educational Benefits Claimed for Physical Education and School Sport: an Academic Review, Research Paper in Education. *Routledge, Taylor & Francis Group*, 24. Retrieved from doi.org/10.1080/02671520701809817
- Baley, J. A., & Field, D. A. (1976). *Physical Education and Physical Educator*. Boston: Allyn and Bacon.
- Berkowitz, M. W., & Hoppe, M. A. (2009). Character Education and Gifted Children. *Journal of High Ability Studies*, 20 no. 2, 131–142. <https://doi.org/10.1080/13598130903358493>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2007). *Education research*. New York: Longman Inc.
- Bozanic, A., & Beslija, T. (2010). Relations Between Fundamental Motor Skills And Specific Karate Technique In 5-7 Year Old Beginners. *Sport Science* 3, 79.
- Budiman, A., Atrup, & Mashuri, H. (2020). Athletic Games for The Motion of Children with Spesial Needs: a Literatur Review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol.9 No.2*, 430. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.336>
- Burns, R. D., Fu, Y., Fang, Y., Hannon, J. C., & Brusseau, T. A. (2017). Effect of a 12-Week Physical Activity Program on Gross Motor Skills in Children. *Sage Journal S*, 124. <https://doi.org/doi.org/10.1177/0031512517720566>
- Buzzelli, N. R., Sadri, S. R., Gentile, P., & Billings, and A. C. (2020). Cutting Editors Faster Than We're Cutting Reporters: Influences of The Athletic on Sports Journalism Quality and Standards. *Sage Journal S*, 4.
- Carr, G. A. (1997). *Atletik untuk sekolah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Chiva-Bartoll, O., Capella-Peris, C., & Salvador-García, C. (2020). Service-learning in physical education teacher education: towards a critical and inclusive perspective. *Journal of Education for Teaching*, 2. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1733400>
- Darminiasih, N. N., Marhaeni, A. A. I. N., & Utama, M. (2014). Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B Tk Sebana Sari. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Degeng, N. S. (1991). *Karakteristik Belajar Mahasiswa Berbagai Perguruan Tinggi di Indonesia*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Pusat Fasilitas Bersama Antar Universitas/IUC.
- Elisyah, E., Tangkudung, J., Puspitorini, W., & Kristina, P. C. (2020). Effectiveness of The Use of Basic Athletic Motion Learning Model Based on Traditional Games to Improve Skills at Run 40 Meters. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 9 (1), 29.
- Elisyah, V., Tangkudung, J., & Wahyuningtyas Puspitorini Kristina, P. C. (2020). Effectiveness of The Use of Basic Athletic Motion Learning Model Based on Traditional Games to Improve Skills at Run 40 Meters. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 29.
- Gao, Z., Zhang, P., & Podlog, L. W. (2014). Examining elementary school children's level of enjoyment of traditional tag games vs. interactive dance games. *Psychology, Health & Medicine*, Vol. 19, N, 606.
- Gita, R. S. D. (2018). Peningkatan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Bagian Tanaman Berbasis Alam Di Tk Ar-Rahim Jember. *Jurnal Program Studi PGRA, Volume 4*, 90.
- Gustian, U. (2020). Permainan tradisional: suatu pendekatan dalam mengembangkan physical literacy siswa sekolah dasar Traditional games : an approach to developing students physical literacy in elementary school. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 199–215. https://doi.org/doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.14252 Permainan
- Hanafi, M. (2017). Membangun Profesionalisme Guru Dalam Bingkai Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmu Budaya, Volume 5*(ISSN 2354-7294), 36.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17 No. 1, 74.
- Hariadi. (2011). Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahragapada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Parameter, Volume 27*. <https://doi.org/Doi.Org/10.21009/Parameter.272.01>
- Harjasuganda, D. (2008). Pengembangan Konsep Diri yang Positif pada Siswa SD Sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas. *Jurnal Pendidikan Dasar, Nomor 9*.
- Hasanah, N. M. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Cerita Menggunakan Media Permainan Tradisional. *Proceedings of The 3 Rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, Volume 3*, 72. Retrieved from [http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece3 %0A](http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece3%0A)
- Hasyim, R., & Yusup, M. (2017). Supervisi Pembelajaran Kepala Sekolah

- Dalam meningkatkan Kompetensi Guru Ips Di Smp Negeri 2 Kota Ternate. *Edukasi - Jurnal Pendidikan*, 15(1), 630–642.
- Hendri, G., & Aziz, I. (2020). Motivasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Patriot*, Volume 2 N, 176.
- Henry, F. M. (2013). PHYSICAL EDUCATION An Academic Discipline. *Journal of Health, Physical Education, Recreation*, 69.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- IAAF. (2000). *Pedoman Mengajar Lari, Lompat, Lempar. Level I*. Jakarta: RDC.
- IAAF. (2013). *Competition Rules*. Jakarta: Sekertariat IAAF.
- IAAF. (2018). *Lari lompat lempar Level 1 Atletik*. Jakarta: Staf sekertariat IAAF.
- Indarto, P., Sistiasih, V. S., & Nurhidayat. (2018). *Pandai Mengajar dan Melatih Atletik*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Jaydari, M., Rouzbahani, M., & Hasanvand, R. (2016). The Effect of Traditional Games on the Development of Transfer and Manipulation Motor Skills in Boys with Mental Retardation. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 3(6), 134–136.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, Vol. 6, No, 194.
- Jihad, A., & Haris, A. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Julia, P., & Ati. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Disiplin Dan Kejujuran Siswa Di SD Unggul Lampeunerut. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, Vo. 3, No., 187.
- Kamar, K., Asbari, M., Purwanto, A., Nurhayati, W., Agistiawati, E., & Sudiyono, R. N. (2020). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Praktek Pola Asuh Orang Tua Berdasarkan Genetic Personality. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6, Nomor 1, 75–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v6i1.10196>
- Kawuryan, S. P., Hastuti, W. S., & Supartinah. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional Dan Berorientasi Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, Jilid 4 No.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2017). *Pendidikan Karakter Konsep dan Aplikasi Living Values Education* (Sapriya, ed.). Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kosmajadi, E., & Tursinah, I. (2012). Pengaruh Motivasi Berprestasi, Kreativitas, Inovasi Dan Sistem Penghargaan Terhadap Kepuasan Kerja Guru Ra Di Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka. *Universitas Majalengka, Indonesia*.
- Kurnati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-eRNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA40&dq=\(Kurniati,+2016\).&ots=B0E-M0tdT4&sig=uSfvK4DChCptS57I43AwLiPzaLA&redir_esc=y#v=onepage&q=\(Kurniati%2C%202016\).&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-eRNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA40&dq=(Kurniati,+2016).&ots=B0E-M0tdT4&sig=uSfvK4DChCptS57I43AwLiPzaLA&redir_esc=y#v=onepage&q=(Kurniati%2C%202016).&f=false)
- Kustandi, & Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lengkana, A. S. (2015). *Belajar dan Berlatih Atletik*. Bandung: CGR Printing.

- Lestarinigrum, A., & Yulianto, D. (2016). Strategy For Creative Learning By Using Traditional Games Based Multicultural In Early Childhood Education. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education, 1)*, 66.
- Lumpkin, A. (2008). Teacher as Role Models Teaching Character and Moral Virtues. *Journal of Physical Education Recreation and Dance*, 45. <https://doi.org/10.1080/07303084.2008.10598134>
- Majid, N. W. A., & Ridwan, T. (2019). Development Of The Traditional Digital Games For Strengthening Childhood's Verbal Skill. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 9*, 79. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.21831/jpv.v9i1.22802%0A>
- Masitoh, D. (2012). *Strategi Pembelajaran TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Moleong, J. L. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhtar, T., & Irawati, R. (2020). *Atletik (Anggi Seti)*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Muliawan. (2009). *Tips jitu memilih mainan positif & kreatif untuk anak-anak*. Jogjakarta: Divapress.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Muslihin, H. Y. (2018). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *Jurnal PAUD Agapedia, Vol.2 No.*, 78.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Ono, Y., & Kaji, M. (2020). Study on the concept of learning by elementary school students in physical education classes in Japan. *Journal of Physical Education and Sport, Vol.20 (3)*, 1416.
- Padmo, J. D. (2003). *Faktor-faktor perancangan Pembelajaran MIPA Berbasis Budaya Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: UT, Pustekom, IPTPI.
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga, Vol 5, No*, 163.
- Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Pendidikan, Volume: 4*, 110.
- Pambudi, N. A. (2018). Pengembangan Desain Gawang Lari Cabang Olahraga Atletik. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Pasand, F., Ahmadian, M., Alsaadi, M. javidi, & Bahramian, M. (2014). Impact of Tradisional Exercises on Perceptual-Motor Development in Elementary School Girl Students. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences, Vol. 4 (S3)*, 1297-1302.
- Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2017). *Human motor development: A lifespan approach*. Routledge.
- Prasetyo, A. (2015). Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Guling Depan Untuk Smp Kelas Vii. *UNY*.
- Priyanto, A. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Gerak Dasar Lari Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjas Siswa Kelas V Sd I

- Donotirto Kretek Bantul. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9, 2.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* No. 2.
- Purnomo, E., & Dapan. (2011). *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Jakarta: Alfabeta.
- Qomarrullah, R. (2015). Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, (2), 78.
- Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 16, nomor 3.
- Ramadan, G., Mulyana, N., Iskandar, D., Juniarti, Y., & Hardiyanti, W. E. (2019). Physical Education for Early Childhood: The Development of Students' Motor in Athletics Basic Motion. *Advances in Health Sciences Research*, volume 21, 83.
- Reigeluth, C. M. (2011). *Instructional Design Theories and Models; An Overview of Their Current Status*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Revell, L., & Arthur, J. (2007). Character education in School and The Education of Teachers. *Journal of Moral Education*, 36 (1), 79-82. <https://doi.org/10.1080/03057240701194738>
- Rohmansyah, N. A. (2015). Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Upaya Pembentukan Karakter Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah CIVIS, Volume V*.
- Sanusi, R., & Dianasari, E. L. (2019). Peran Pendidikan Jasmani Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Dalam Mencegah Kenakalan Remaja Pada Siswa Smk N 1 Karimun 1. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol 6 No 2*, 136. Retrieved from <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>
- Saputra, & Ekawati. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi, Vol. 2. No*, 47–53.
- Siddik, D. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2006). *learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. New York: Oxford University Press.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siskariyanti. (2019). *Pengembangan Pergerakan Permainan Untuk Atletik Sekolah Dasar Kelas V (Fungky)*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sridadi. (2009). Modifikasi Permainan Softball Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 6*. <https://doi.org/doi.org/10.21831/jpji.v6i1.425>
- Sucipto, A. (2008). Mengembangkan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Paradigma, Vol. 13 (2)*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran

- Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4 Nomor 2, 147. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v4i2.12169
- Suherman, W. S., Nopembri, S., & Muktiani, N. R. (2017). Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak Untuk Mengoptimalkan Tumbuhkembang Siswa Taman Kanak-Kanak. *Cakrawala Pendidikan*, Th. XXXVI, 229.
- Sujiono, Nurani, Y., & Sujiono, B. (2005). *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Sukintaka. (1998). *Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Sumarsono, A. (2017). Pengembangan model pembelajaran Atletik melalui permainan berbasis alam. *Jurnal Magistra*, Volume 4-.
- Sumaryanto. (2016). *Aksiologi Olahraga dalam Pespektif Pengembangan Karakter Bangsa* (S. La Ode, ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Supriadi, D. (2019). Traditional Games Activities to Develop Fundamental Movement Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 100. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i1.13873>
- Syahrin, A., & Amiruddin, B. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Karakter Siswa Pada Mts Se-Banda Aceh Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, Volume 3., 90.
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit Grasindo.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 8,.
- Warsiyanti, Y. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Lompat Tali pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, Volume 5, 180.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas. *Keolahragaan*, 5 (2), 2017, 183-193. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga>
- Widoyoko, E. P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yati, P. (2016). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. *Lentera*, Vol. XVIII, 138.
- Yuliatin, E., & Haryanto. (2012). *Mengenal Olahraga Atletik*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdi/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 4789/UN34.17/LT/2020
Hal : Izin Penelitian

24 Agustus 2020

Yth. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Purbayan
Jl. Purbayan no. 11 Kotagede Yogyakarta

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : GUNGUN GULBUDIN HIKMATIAR
NIM : 18711251015
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Konsentrasi : Pendidikan Olahraga

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Agustus 2020
Lokasi/Objek : SD Muhammadiyah Purbayan
Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang melalui Permainan Tradisional
Pembimbing : Dr. Widiyanto, M.Kes.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP 19640707 198812 1 001

1. Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN LARI GAWANG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

OLEH AHLI MATERI

Materi :
 Permainan 1 Ucing Jidar
 Permainan 2 Gobak Sodor
 Permainan 3 Lompat Tali
 Permainan 4 Bebentengan
 Permainan 5 Eong Patung
 Sasaran Alat : Alat Tradisional
 Validator : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes
 Tanggal Validasi :
 Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi dalam *Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Melalui Permainan Tradisional*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrumen *Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Melalui Permainan Tradisional*.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis '√' pada kolom 1,2,3,4 atau 5 untuk setiap pernyataan yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Materi				√	
2.	Urutan Materi					√

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Apabila lembar yang disediakan tidak mencukupi, mohon untuk dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi**Permainan 1 Ucing Jidar**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran					V
5.	Keterkaitan materi dengan permainan					V
6.	Kualitas materi				V	
7.	Latihan soal				V	
8.	Kebenaran isi/konsep					V
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal					V
10.	Kedalaman materi				V	
11.	Kejelasan materi					V
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					V
13.	Kejelasan contoh				V	
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan					V
16.	Kejelasan peraturan permainan					V
17.	Penggunaan bahasa sederhana					V
18.	Kejelasan rumusan soal latihan					V
19.	Tingkat kesulitan soal				V	
Jumlah						

B. Aspek Materi**Permainan 2 Gobak Sodor**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran					V
5.	Keterkaitan materi dengan permainan					V
6.	Kualitas materi					V
7.	Latihan soal				V	
8.	Kebenaran isi/konsep				V	
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal					V
10.	Kedalaman materi					V
11.	Kejelasan materi					V
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					V
13.	Kejelasan contoh				V	
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan				V	
16.	Kejelasan peraturan permainan					V
17.	Penggunaan bahasa sederhana					V
18.	Kejelasan rumusan soal latihan					V
19.	Tingkat kesulitan soal					V
Jumlah						

C. Aspek Materi**Permainan 3 Lompat Tali**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran					V
5.	Keterkaitan materi dengan permainan					V
6.	Kualitas materi					V
7.	Latihan soal				V	
8.	Kebenaran isi/konsep				V	
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal				V	
10.	Kedalaman materi					V
11.	Kejelasan materi					V
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					V
13.	Kejelasan contoh					V
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan					V
16.	Kejelasan peraturan permainan					V
17.	Penggunaan bahasa sederhana				V	
18.	Kejelasan rumusan soal latihan				V	
19.	Tingkat kesulitan soal				V	
Jumlah						

D. Aspek Materi**Permainan 4 Bebenangan**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran				V	
5.	Keterkaitan materi dengan permainan				V	
6.	Kualitas materi					V
7.	Latihan soal					V
8.	Kebenaran isi/konsep					V
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal					V
10.	Kedalaman materi					V
11.	Kejelasan materi					V
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum				V	
13.	Kejelasan contoh					V
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan					V
16.	Kejelasan peraturan permainan				V	
17.	Penggunaan bahasa sederhana					V
18.	Kejelasan rumusan soal latihan					V
19.	Tingkat kesulitan soal					V
	Jumlah					

E. Aspek Materi**Permainan 5 Eong Patung**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk belajar					V
2.	Ketepatan bahan materi ajar					V
3.	Ketepatan pemilihan bahasa yang mudah dipahami					V
4.	Ketepatan modifikasi permainan dalam pembelajaran				V	
5.	Keterkaitan materi dengan permainan					V
6.	Kualitas materi					V
7.	Latihan soal					V
8.	Kebenaran isi/konsep					V
9.	Kemudahan petunjuk dalam pengerjaan soal					V
10.	Kedalaman materi				V	
11.	Kejelasan materi				V	
12.	Kesesuaian materi dengan kurikulum				V	
13.	Kejelasan contoh					V
14.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi					V
15.	Ketepatan pemilihan gambar dalam permainan					V
16.	Kejelasan peraturan permainan					V
17.	Penggunaan bahasa sederhana					V
18.	Kejelasan rumusan soal latihan					V
19.	Tingkat kesulitan soal					V
Jumlah						

Komentar dan Saran Umum

KALIMAT YANG BELUM LENGKAP SUPAYA LENGKAP,
ISTILAH BEBENTENGAN YANG BETUL APA TIDAK BETENGAN
ISTILAH EONG PATUNG APA BUKAN KEONG PATUNG

Kesimpulan

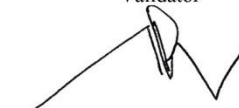
Sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan, maka program ini dinyatakan:

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

(Mohon untuk menebalkan pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, .29...September 2020

Validator



Prof. Dr. Suharjana, M.Kes
Nip. 19610816 198803 1 003

2. Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN LARI GAWANG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

OLEH AHLI PERMAINAN

Materi : Instrumen *Materi Pembelajaran Lari Gawang Melalui Permainan Tradisional*.
Sasaran : Siswa Sekolah Dasar
Validator : Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd
Tanggal Validasi :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli permainan dalam instrumen *Materi Pembelajaran Lari Gawang Melalui Permainan Tradisional*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrumen *Materi Pembelajaran Lari Gawang Melalui Permainan Tradisional*.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis '√' pada kolom 1,2,3,4 atau 5 untuk setiap pernyataan yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Materi				√	
2.	Urutan Materi					√

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Apabila lembar yang disediakan tidak mencukupi, mohon untuk dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

A. Permainan 1
Ucing Jidar

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik					√
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.				√	
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan				√	
		Alat dan bahan dimodifikasi				√	
		Peraturan permainan tepat dan jelas			√		
		Peraturan permainan mudah dipahami			√		
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.					√
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				√	
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor				√	
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang					√
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar			√		
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang				√	
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					√
Jumlah							

B. Permainan 2
Gobak Sodor

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik				√	
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.				√	
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan					√
		Alat dan bahan dimodifikasi				√	
		Peraturan permainan tepat dan jelas					√
		Peraturan permainan mudah dipahami				√	
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.				√	
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				√	
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					√
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang				√	
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar			√		
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang			√		
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran				√	
Jumlah							

C. Permainan 3

Lompat Tali

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik				√	
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.				√	
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan					√
		Alat dan bahan dimodifikasi					√
		Peraturan permainan tepat dan jelas					√
		Peraturan permainan mudah dipahami					√
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.				√	
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					√
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					√
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang				√	
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar				√	
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang					√
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					√
Jumlah							

**D. Permainan 4
Bebentengan**

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik					√
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.					√
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan				√	
		Alat dan bahan dimodifikasi			√		
		Peraturan permainan tepat dan jelas			√		
		Peraturan permainan mudah dipahami			√		
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.				√	
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				√	
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					√
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang					√
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar			√		
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang				√	
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran				√	
Jumlah							

**E. Permainan 5
Eong Patung**

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Penggunaan nama permainan menarik					√
		Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran.					√
2	Sederhana	Permainan mudah dimainkan				√	
		Alat dan bahan dimodifikasi			√		
		Peraturan permainan tepat dan jelas			√		
		Peraturan permainan mudah dipahami				√	
3	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam RPP.				√	
		Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran lari gawang				√	
		Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				√	
		Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor				√	
		Permainan sesuai dalam gerak dasar lari gawang			√		
		Kesesuaian gabungan permainan dengan materi ajar			√		
		Permainan mencakup aspek gerak dasar lari gawang				√	
4	Terstruktur	Permainan aman digunakan.					√
		Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran				√	
Jumlah							

Komentar dan Saran Umum

Perbaiki yang sudah saya tandai

Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan, maka program ini dinyatakan:

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- 2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran v**
3. Tidak layak dilakukan uji coba lapangan

(Mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta,September 2020

Validator



Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd
Nip. 19650325 200501 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/722.5/UN34.16/PK.03.08/2020
Lamp. : -
Hal : Permohonan Validasi

23 September 2020

Yth. Bapak :
Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta.

Kami mohon dengan hormat, Bapak bersedia menjadi Validator instrumen pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Gunung Gulbudin Hikmatiar
NIM : 18711251015
Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan
Pembimbing : Dr. Widiyanto, M.Kes
Judul : Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Melalui Permainan Tradisional

Kami sangat mengharapkan Bapak dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerjasama.



Andik Prasetyo, M.Kes.
NIM 18711251015 19820815 200501 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Melalui Permainan Tradisional
dari mahasiswa:

Nama : Gunung Gulbudin Hikmatiar
NIM : 18711251015
Program Studi : S-2 Ilmu Keolahraagaan

(**sudah siap**/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Smpurnakan kalimat pernyataan sehingga mudah difahami.
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Sep 2020.
Validator,

Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.
NIP 19610816 198803 1 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/722.4/UN34.16/PK.03.08/2020
Lamp. : -
Hal : Permohonan Validasi

23 September 2020

Yth. Bapak:
Prof. Dr. Suharjana, M.Kes
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta.

Kami mohon dengan hormat, Bapak bersedia menjadi Validator instrumen pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Gungun Gulbudin Hikmatiar
NIM : 18711251015
Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan
Pembimbing : Dr. Widiyanto, M.Kes
Judul : Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Melalui Permainan Tradisional

Kami sangat mengharapkan Bapak dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerjasama,

Widi Prasetyo, M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

KEGIATAN PENELITIAN DI LAPANGAN AMM KOTAGEDE







