

## Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD

Ipang Setiawan<sup>1\*</sup>, Heri Triyanto<sup>2</sup>

Diterima: Mei 2014. Disetujui: Juni 2014. Dipublikasikan: Juli 2014  
© Universitas Negeri Semarang 2014

**Abstrak** Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan permainan tradisional Gobak Sodor Bola untuk siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan dari hasil pengumpulan informasi, observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (model permainan tradisional gobak sodor bola), (3) evaluasi ahli: satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar, serta uji coba skala kecil, dengan kuesioner dan konsultasi kemudian dianalisis, (4) uji coba skala besar, (5) revisi produk akhir. Dari hasil uji coba skala kecil diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 80 % (baik), ahli pembelajaran I 81,33 % (baik), ahli pembelajaran II 82,67 % (baik), hasil kuesioner uji coba skala kecil rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 94,16 % (sangat baik), rata-rata kuesioner uji coba skala besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,11 % (sangat baik). Dari data maka dapat disimpulkan bahwa model permainan tradisional gobak sodor bola ini dapat digunakan bagi siswa SD. Simpulan: Permainan tradisional gobak sodor bola dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjas melalui kegiatan pembelajaran permainan tradisional gobak sodor bagi siswa Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** pengembangan, permainan tradisional gobak sodor bola, pembelajaran penjas

**Abstract** The purpose of this study was to produce a traditional game development Gobak Sodor ball. The method of this research is the development of research which refers to the model of development of Borg & Gall, namely: (1) to analyze the product to be developed that are obtained from the collection of information, observations and literature review, (2) develop the initial product form (form models traditional games gobak Sodor ball), (3) evaluation of the expert (one Penjas experts and learning experts penjasorkes two elementary schools), as well as small-scale trials (4) a large-scale trial, (5) revision of the final product. From the results of a small-scale test data showed that the expert evaluations, expert Penjas 80% (good), learning experts I 81.33% (good), learning experts II 82.67% (good), the results of a small-scale pilot questionnaire mean the average percentage of the appropriate answer choices 94.16% (very good), the average

of large-scale trial questionnaire obtained the average percentage of the appropriate answer choices 92.11% (very good). From the available data it can be concluded that the model of the traditional game gobak Sodor this ball can be used for students for elementary school.

**Keywords:** development, traditional games gobak sodor ball, learning

### PENDAHULUAN

Permainan gobak sodor adalah permainan tradisional yang terdiri dari 2 grup, yaitu grup jaga dan grup penyerang. Setiap pemain di grup jaga bertugas untuk berjaga dengan cara membuat penjagaan berlapis kebelakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu pemain lagi bertugas digaris tengah yang bergerak tegak lurus dari penjagaan lainnya.

Setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaannya dengan permainan di daerah lainnya. Tentang nama permainan ada yang sama, tetapi tidak jarang namanya berbeda, padahal pelaksanaannya sama dengan permainan daerah lainnya tadi. Sebagai contoh dapat dikemukakan di Jawa Tengah dikenal ada permainan gobak sodor, yang di Jakarta disebut galasin, di Sumatera Utara disebut margalah dan di tempat lain akan bernama lain lagi, tetapi yang jelas bahwa permainan itu mempunyai aturan permainan yang hampir sama. Supaya tidak terpaku pada salah satu nama daerah, maka Direktur Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. Nama hadang ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa di dalam permainan ini tugas pemain adalah menghadang (Soemitro, 1992:172).

Banyak guru penjas yang kurang mengetahui bahwa permainan tradisional gobak sodor bisa dimodifikasi baik peraturan maupun alat dan lapangannya. Modifikasi permai-

<sup>1\*</sup>Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri  
Semarang, E-mail: ipang\_setiawan@yahoo.co.id

<sup>2</sup>Guru SLTP di Kendal

nan tradisional gobak sodor bertujuan supaya anak dapat meningkat aktivitas olahraganya dan juga agar anak aktif, senang dan tanpa ada rasa jenuh. Peneliti menawarkan variasi pengembangan model pembelajaran permainan tradisional gobak sodor bola untuk pengembangan proses pembelajaran Penjasorkes di SD N 2 Tegorejo Kec. Pegandon Kab. Kendal, karena selama ini dalam pembelajaran Penjasorkes guru belum pernah memberikan model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola.

Permainan tradisional gobak sodor bola adalah sebuah pengembangan permainan tradisional gobak sodor yang dimodifikasi baik peraturan maupun alat dan lapangannya. Di dalam permainan tradisional gobak sodor bola yang membedakan dengan permainan tradisional gobak sodor biasa adalah pada saat bermain, pemain yang melakukan penyerangan membawa bola

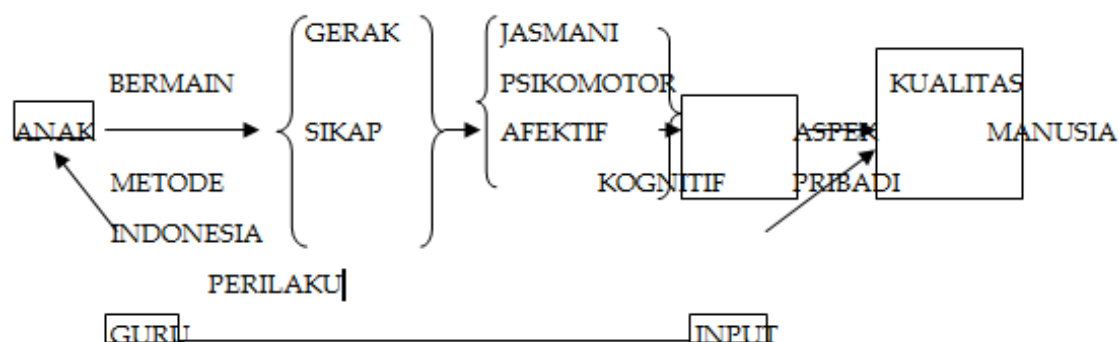
Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator (Rudi Susilana dan Cipi Riyana, 2008:1). Pembelajaran bertujuan untuk membawa perubahan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik hal ini dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku dan keterampilan serta aspek-aspek lain yang ada pada individu siswa.

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada

dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Telah dibahas bahwa tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 1992:11).

Kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pembelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini, maka seorang guru penjasorkes dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan. Dengan demikian, dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia (1992 : 11). Gambar 1 disajikan bagan pencapaian bermain dalam usaha pendidikan.



**Gambar 1.** Bagan Pencapaian Bermain dalam Usaha Pendidikan  
Sumber (Sukintaka, 1992:12)

## METODE PENGEMBANGAN

### Prosedur Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010 : 407), Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran modifikasi permainan tradisional gobak sodor bola dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Analisis kebutuhan : kajian pustaka, observasi.

1. Pembuatan produk awal : tinjauan ahli pendidikan jasmani, ahli pembelajaran
2. Uji coba skala kecil.
3. Revisi produk pertama
4. Uji coba skala besar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Tegorejo
5. Revisi produk akhir
6. Produk akhir model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola

### Prosedur Pengembangan Modifikasi Peraturan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola

#### Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisiensi dan manfaat dari produk.

#### Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini desain yang digunakan yaitu desain eksperimental. uji coba pengembangan melalui dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

#### Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran.

Uji coba skala kecil terdiri dari siswa SD N 2 Tegorejo kelas V dengan jumlah subyek 12 siswa.

Uji coba skala besar yang terdiri dari siswa SD N 2 Tegorejo kelas V dengan jumlah subyek 28 siswa.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan adalah persentase untuk menganalisis dan penilaian subyek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas dan keterterimaan produk

terhadap produk pengembangan. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah *indeks persentase* yaitu :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

% : persentase

n : nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai ( Muhammad Ali, 1987: 184)

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 1 akan disajikan klasifikasi persentase

## PEMBAHASAN

### Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

Setelah pembuatan draf produk awal model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola selesai, maka pada tanggal 21 Mei 2013 produk diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Tegorejo 02 yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

Uji coba skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba skala besar. Produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan (1) orang ahli Penjas yang berasal dari Dosen Unnes, yaitu Dra. Endang Sri Hanani M.Kes. dan dua (2) orang guru penjasorkes yaitu Nugroho Respertiawan, S.Pd dan Desi Wijayanti, S.Si.

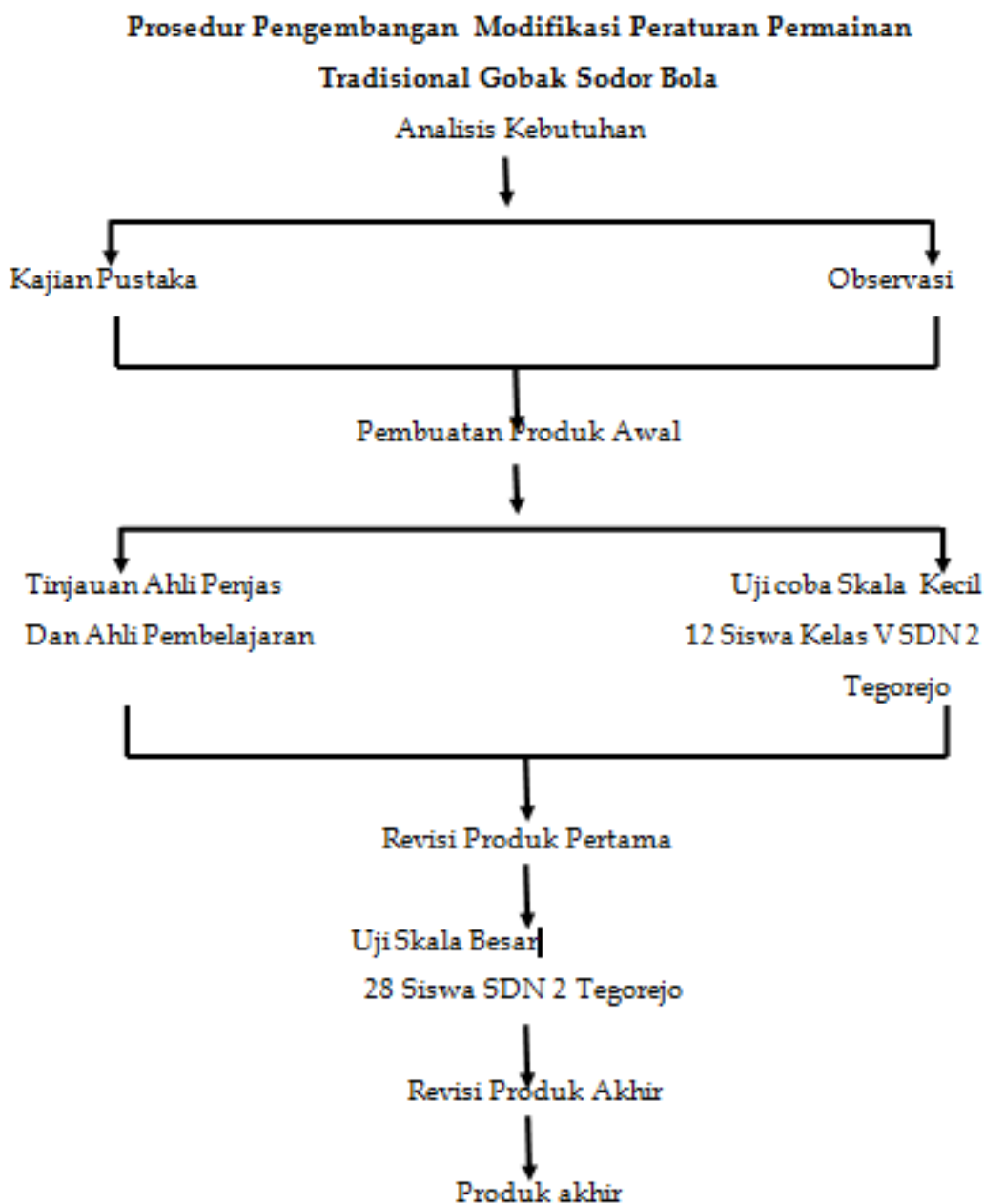
Validasi dilakukan dengan cara memberikan draft produk model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli Penjas dan guru penjasorkes Sekolah Dasar terhadap model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola. Hasil evaluasi berupa nilai dan aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala *Likert* 1 sampai 5 Caranya dengan menyontong kolom angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

Data yang diperoleh dari pengisian

Tabel 1 Klasifikasi Persentase

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

Sumber Guilford (dalam Faqih, 1996:57)



**Model Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola**

kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola dapat digunakan untuk uji coba skala

besar. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar (SD) didapat rata-rata lebih dari **4 (empat)** atau masuk dalam kategori pe-

nilaian “ **baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala besar.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

Berdasarkan data pada hasil kuisisioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 94,16 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Tegorejo 02. Berikut tabel hasil kuesioner pada uji coba skala kecil

#### Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Pada analisis data hasil uji coba skala kecil yang dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2012. Analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data uji coba skala kecil yang diperoleh melalui validasi ahli dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil analisis data dan evaluasi ahli Penjas, didapat persentase penilaian 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tegorejo 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas V SD Negeri Tegorejo 02 adalah penilaian kualitas model permainan tradisional gobak sodor bola yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 12 tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain satu aspek tersebut, ada tiga belas aspek penilaian kualitas model permainan tradisional gobak sodor bola yaitu aspek 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14 dan 15. Aspek tersebut telah memenuhi kriteria **baik** karena aspek tersebut mendapat poin 4. Ada satu lagi aspek penilaian yaitu aspek 2 yang mendapatkan kriteria **cukup** karena pada aspek tersebut mendapat poin 3.

Hasil analisis data dari ahli Pembelajaran I, didapat persentase penilaian **81,33 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tradisional gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tegorejo 02. Faktor yang menjadi

kan model ini dapat diterima siswa SD Kelas V SD Negeri Tegorejo 02 adalah penilaian kualitas model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran pada aspek 12 tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain satu aspek tersebut, ada empat belas aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14 dan 15. Keempat belas aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **Baik** karena masing-masing aspek mendapat poin 4.

Hasil analisis data dan evaluasi ahli Pembelajaran II, didapat persentase penilaian **82,67 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tradisional gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tegorejo 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas V SD Negeri Tegorejo 02 adalah penilaian kualitas model permainan tradisional gobak sodor bola yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran pada aspek 11 dan 12. Kedua aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain kedua aspek tersebut, ada tiga belas aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14 dan 15. Ketiga belas aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **Baik** karena masing-masing aspek mendapat poin 4.

Hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 94,16 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dari uji coba skala kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tegorejo 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V SD Negeri Tegorejo 02 adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan tradisional gobak sodor bola, penerapan sikap dalam permainan tradisional gobak sodor bola. Secara keseluruhan model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba skala kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tegorejo 02

#### Data Hasil Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba skala kecil langkah berikutnya adalah uji coba



skala besar. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba skala kecil apakah model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola itu dapat digunakan. Uji coba skala besar dilakukan oleh siswa kelas V SD N Tegorejo 02 yang berjumlah 28 siswa. Data uji coba skala besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan uji coba skala besar didapatkan persentase sebesar **92,11 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dapat digunakan untuk kelas V SD N Tegorejo 02. Berikut tabel persentase kuesioner siswa :

#### Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar

Hasil analisis data uji coba skala besar didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,11 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dari uji coba skala besar model ini dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Tegorejo. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V SD Negeri 2 Tegorejo 02 adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam kegiatan permainan tradisional gobak sodor bola yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan tradisional gobak sodor bola ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba skala besar model ini dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Tegorejo.

#### Prototipe Produk

Permainan tradisional gobak sodor bola adalah sebuah pengembangan permainan tradisional gobak sodor yang dimodifikasi baik peraturan maupun alat dan lapangannya.

#### Lapangan dan Peraturan permainan tradisional gobak sodor bola

##### Lapangan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dengan Bola

Permainan : Terdiri 2 team masing-masing 6-9 orang, Team putra dan team putri dipisah, Team penyerang dan team jaga diberi tanda pembeda berupa pita yang diikatkan di lengan supaya pemain dapat dibedakan mana

pemain yang bertahan dan penyerang, Waktu permainan : Lama permainan, yaitu 2 x 10 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak. Peraturan Permainan tradisional Gobak Sodor Bola : Cara bermain permainan ini yaitu : (a) sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai tim penjaga dan yang menang sebagai tim penyerang, (b) regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua atau salah satu kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk menerobos hadangan, (c) permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit, (d) penyerang berusaha mengoper bola melewati garis depan atau tingkatan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga, (e) penyerang mengoper bola tidak boleh melebihi satu tingkatan, (f) penyerang menguasai bola maksimal 5 detik harus sudah di oper ke temanya, (g) penjaga berusaha menyentuh penyerang yang membawa bola dengan tangan dalam posisi kedua kaki atau salah satu kaki berpijak pada garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang, (h) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapangan atau mengganggu jalannya permainan, (i) pemain yang membawa bola hanya boleh berlari melebihi satu tingkatan bila berlari melebihi satu tingkatan maka dilakukan pergantian team jaga menjadi team penyerang, (j) pergantian pemain penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang telah ditentukan(2 menit), (k) apabila dalam mengoper bola dapat ditangkap penjaga, maka tim yang jaga berganti menjadi tim penyerang. (l) bila bola keluar lapangan maka team jaga berganti menjadi team penyerang. Nilai, pemain yang telah berhasil melewati tingkatan pertama sampai akhir akan memperoleh nilai 1. Wasit, dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalannya permainan dan mengawasi gerakan siswa. Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu. Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu 2 x 10 menit berakhir.

#### SIMPULAN

##### Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola yang berdasarkan data pada saat uji coba

skala kecil dan uji coba skala besar.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

Produk model permainan tradisional gobak sodor bola sudah dapat dipraktikkan kepada subyek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas di dapat persentase 80 %, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I di dapat persentase 81,33 %, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II di dapat persentase 82,67%. Sehingga di dapat rata-rata dari penilaian mereka adalah 81,33%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga layak digunakan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tegorejo 02.

Produk model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola sudah dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri Tegorejo 02. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil di dapat persentase 94,16 % dan hasil analisis data uji coba skala besar di dapat persentase 92,11 %. Berdasarkan kriteria yang ada maka model permainan tradisional gobak sodor bola telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga layak digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Tegorejo.

Model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes melalui kegiatan pembelajaran permainan tradisional gobak sodor bagi siswa kelas V Sekolah Dasar, penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Jika tidak terdapat permasalahan maka model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola ini dapat dilanjutkan, akan tetapi jika terdapat permasalahan maka model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola ini dapat dilakukan penyesuaian. Kemudian dapat dilakukan evaluasi kerja yang berulang-ulang untuk memperoleh kesesuaian bentuk Model pengembangan permainan tradisional gobak sodor bola dengan kondisi dan situasi yang ada.

Bagi Penelitian Lanjutan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan tradisional gobak sodor bola lebih lanjut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2010. *Metode Permainan Dalam Pembelajaran*. <http://belajarpikologi.com/tag/pengertian-permainan/>. Diakses pada tanggal 16 April 2012.\
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bompa, Tudor O, 2002. *Theory and Methodology of Training*. Dubuque/Hunt, Publising, Co.
- Hoffman, M. Dan Mirkin. MD. 2000. *Kesehatan Olahraga*. Terjemahan Sadoso Sumosardjuno. Jakarta: Grafidian.
- Kemendiknas.2010.*Kesehatan Olahraga, Panduan untuk Pelatih*. Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani.
- Husdarta dan Yudha Saputra. 2000. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Depdiknas.
- Moh Ali. 1998. *Penelitian kependidikan prosedur dan strategi*. Bandung: offset angka.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2007.*Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Soemintro, 2000. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiono. 2000. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sukintaka. 2000. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.
- Sukintaka. 2008. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.
- Wasis D Dwiyogo. 2008. *Penelitian dan Pengembangan Olahraga*. Malang : Lemlit UNM