



MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR BOLA PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Wahyu Hidayat*, Endro Puji Purwono, Anirotul Qoriah

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2013

Disetujui Maret 2013

Dipublikasikan Maret 2013

Keywords:

Development,
Model Learning,
traditional games
gobak sodor

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran permainan tradisional gobak sodor bagi siswa SD N Purwoyoso 01 Semarang kurang menarik disebabkan siswa kesulitan memainkan permainan gobak sodor karena kurangnya pengetahuan siswa tentang permainan tradisional serta anak merasa cepat lelah. Prosedur pengembangan produk meliputi analisis kebutuhan, mengembangkan produk awal, evaluasi para ahli, revisi produk pertama, uji lapangan, revisi produk akhir, hasil akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan lapangan dan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Hasil penelitian dari hasil uji coba diperoleh hasil analisis produk oleh ahli pada skala kecil didapat rata-rata skor total penilaian 85% dengan kategori "Baik" dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan tradisional gobak dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu aspek afektif 73%, aspek kognitif 71%, dan aspek psikomotorik 68%. Pada penelitian skala besar didapat rata-rata skor analisis produk oleh ahli total penilaian 85% dengan kategori "Baik" dengan aspek afektif 93%, aspek kognitif 80% dan aspek psikomotor 83%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan gobak sodor pada pembelajaran permainan tradisional dapat digunakan dalam mata pelajaran penjasorkes dan dapat dijadikan alternatif model pembelajaran penjasorkes dan guru penjasorkes hendaknya lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Abstract

The background of this research is the study of the traditional game of sodor gobak student N Purwoyoso 01 Semarang less attractive due to the students difficulties in playing the game. The procedures of product development includes needs analysis, develop initial product, the evaluation by experts, the first product revision, field tests, revision of the final product, the final fortress game. Data was collected using field observations and questionnaires were obtained from expert evaluation. The results of the research of the results obtained the result analysis of the trial of products by an expert on a small scale obtained average score total appraisal 85% with the category of good. Can be concluded that game developing traditional for use and can increase students learn Namely the aspect of affective 73%, the aspect of cognitive 71%, and facets psychomotor 68% While in research a large scale obtained average score analysis products by the total valuation 85% with the category of good. the aspect of affective 93%, the aspect of cognitive 80% and facets psychomotor 83%. Based on the research then can be concluded that development model game gobak sodor ball on learning traditional games can be used in subjects penjasorkes.

✉ Alamat korespondensi:
wahyuhidayat847@gmail.com

Pendahuluan

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Pada waktu anak-anak bermain, anak-anak akan melakukan permainan itu dengan rasa gembira dan rasa senang. Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam anak, atau merupakan naluri. Semua naluri atau dorongan dari dalam ini harus diusahakan untuk disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain bagi anak merupakan kebutuhan.

Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran

Berdasarkan observasi yang pernah dilakukan peneliti ketika melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 01 Semarang, terdapat beberapa hal yang menyebabkan tujuan penjas di SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang belum tercapai diantaranya : (1) Siswa terlihat kurang memperhatikan saat pelajaran Penjas, (2) Terbatasnya sarana dan prasarana Penjas, (3) Guru kurang kreatif menciptakan modifikasi alat-alat untuk pembelajaran Penjas, (4) Guru kesulitan dalam menemukan model pembelajaran bermain yang tepat untuk meningkatkan kemampuan gerak siswa.

Sesuai dengan pembelajaran penjasorkes yang dibutuhkan sekarang adalah perlu adanya pembelajaran yang inovatif dan efisien serta perlu adanya kreatif guru dalam mengembangkan suatu pembelajaran. Didalam permainan gobak sodor yang asli yang diajarkan oleh guru, anak merasa bosan karena dalam permainan gobak sodor yang asli membutuhkan banyak stamina untuk berlari saja sehingga anak cenderung lebih cepat lelah dan proses pembelajaran kurang menyenangkan. Hal itu dilihat dari siswa yang kurang semangat dan sering mengeluh setelah bermain permainan gobak sodor.

Model pengembangan permainan tradisional gobak sodor dipilih pada Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 01 Semarang karena agar pembelajaran permainan tradisional siswa berjalan dengan baik dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dapat tercapai sehingga model pengembangan permainan gobak sodor ini dapat membantu siswa lebih aktif dalam bergerak dan hasil belajar dari aspek penjasorkes yakni aspek Kognitif, Psikomotorik dan Afektif dapat meningkat.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa jenis permainan gobak sodor ini mempunyai manfaat bagi siswa Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 01 Semarang. Peneliti mengadakan penelitian ini agar dapat digunakan sebagai bahan masukan apabila peneliti, guru maupun pihak-pihak yang bersangkutan melaksanakan proses pembelajaran penjasorkes khususnya di sekolah dasar. Maka, dalam penelitian ini diberi judul model pengembangan permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 01 kota Semarang.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan tradisional gobak sodor bola Menurut Borg & Gall seperti dikutip Punaji (2010:194), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Prosedur pengembangan model permainan kaskor untuk siswa sekolah dasar meliputi beberapa tahap, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba kelompok kecil dan revisi, dan (5) uji coba kelompok besar dan produk akhir.

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) uji coba produk peneliti mengumpulkan siswa TPA "Sabda Dua" Baros, Kota Pekalongan yang diadakan setelah kegiatan belajar mengajar di TPA tersebut selesai dengan jumlah 10 anak, 2) evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, 3) uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V SD N Purwoyoso 01 Semarang dipilih sampel secara total sampling, dan 4) uji coba lapangan yang terdiri dari 30 siswa kelas V SD N Purwoyoso 01 Semarang

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

Hasil dan Pembahasan

Pada proses pembelajaran permainan tradisional gobak sodor pada SD masih ditemui beberapa hal, antara lain dalam kegiatan penjas tidak memanfaatkan yang tersedia seperti lapangan secara maksimal. Serta tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan pengembangan siswa, diketahui guru pada SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang

dalam memberikan materi permainan tradisional gobak sodor sesuai dengan aslinya, sedangkan di dalam permainan gobak sodor yang asli membutuhkan banyak stamina untuk melakukan gerakan lari sehingga siswa khususnya siswa putri mengeluh merasa bosan dan lebih cepat lelah karena kurang adanya inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti berusaha mengembangkan model pembelajaran permainan tradisional gobak sodor melalui permainan gobak sodor dengan bola bagi siswa kelas atas siswa SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui permainan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan diharapkan juga dapat meningkatkan tingkat kesegaran jasmani siswa

Modifikasi permainan gosbol ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media bola plastik, kardus dan botol (pengganti kerucut) yang bertujuan sebagai inovasi pembelajaran permainan tradisional yang lebih menarik dan menyenangkan dan hasil belajar siswa baik aspek kognitif, psikomotor dan afektif dapat meningkat dan untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran penjasorkes .

Hasil analisis data oleh evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata nilai 85%. Hasil analisis dari evaluasi ahli pembelajaran I didapat rata-rata penilaian 81%. Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II didapat rata-rata penilaian 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka model permainan tradisional gobak sodor bola dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan dua ahli pembelajaran didapat persentase 87,5% masuk dalam kategori "baik".

Berdasarkan data pada hasil kuesioner hasil belajar siswa pada ujicoba kelompok kecil didapatkan hasil dari aspek afektif mencapai 73%, aspek kognitif mencapai 71%, dan aspek psikomotorik mencapai 68%. Dari hasil yang diperoleh diatas menjadi pedoman produk yang nantinya akan digunakan dalam uji lapangan berikutnya agar lebih baik dan juga terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh Ahli penjasorkes untuk diterapkan pada uji coba II (skala besar) sehingga model permainan gosbol menjadi lebih baik. Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan saran dari Ahli Penjas dan Ahli pembelajaran pada produk yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk, proses revisi berdasarkan saran ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala yang muncul setelah ujicoba skala kecil.

Berdasarkan data uji lapangan permainan

gobak sodor dengan bola memenuhi kriteria "sangat baik" karena dalam semua aspek meningkat yaitu dari aspek kognitif mencapai 80%, aspek psikomotor mencapai 83%, dan aspek afektif mencapai 93% sehingga dapat digunakan siswa kelas V SD N Purwoyoso 01. Selain itu model permainan gosbol pada pembelajaran permainan tradisional juga dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan siswa.

Simpulan

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah model permainan gobak sodor bola yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=20) dan uji coba skala besar (N=45).

Permainan gobak sodor bola sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena dalam permainan ini terdapat berbagai ranah penjas yaitu lokomotor, nirlokomotor, dan manipulatif. Dari 10 komponen kondisi fisik yang ada, permainan benteng untuk lari sprint dapat meningkatkan kemampuan kondisi fisik paling dominan antara lain sebagai berikut : kekuatan (strength), kecepatan (speed), kelincahan (agility), reaksi (reaction).

Saran

Saran dari penelitian ini yaitu :1) dari model permainan ini, diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes untuk siswa kelas atas Sekolah Dasar. Penggunaan model ini harus dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran penjasorkes, 2) sebaiknya pada saat pembelajaran dilakukan evaluasi setelah siswa melakukan permainan, supaya selanjutnya siswa dapat memperbaiki kesalahannya, 3) bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan yang lebih menarik lainnya yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di Sekolah Dasar sesuai dengan karakteristiknya, dan 4) Penggunaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa terutama bagi siswa yang bermain.

Daftar Pustaka

- Aip Syarifuddin. 1992. *Atletik*. Depdikbud.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjasorkes*. Jakarta : Depdikbud
- Bahagia, Yoyo. Suherman, andang. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Depdikbud
- Khomsin. 2010. *Penjasorkes Sebagai Media Pem-*

- bentukan Karier, Makalah Seminar Nasional.
Semarang: FIK UNNES
- Punaji Setyosari. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sogiyanto. 1997. Perkembangan Gerak. Jakarta. Depdikbud
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral.
- Soemitro. 1991. Permainan Kecil. Jakarta :Depdikbud
- Sugiyono .2008. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Supendi, Pepen. Nurhidayat. 2008. Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor. Jakarta : Penebar Swadaya
- Tim penyusun.2009. Panduan Penyusunan Skripsi. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- [Httpduniakutersenyum.wordpress.com.permainan-tradisional-diera-globalisasi](http://duniakutersenyum.wordpress.com/permainan-tradisional-diera-globalisasi)
(accesed 21/01/2012)
- [Httppojokpenjas.blogspot.com.teori-bermain-anak](http://pojokpenjas.blogspot.com/teori-bermain-anak)
(accesed 01/02/2012)