

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN *JUMPGOSO* DALAM
PENJASORKES PADA SISWA KELAS III SD NEGERI SUKODADI 2
KECAMATAN BANDONGAN KABUPATEN MAGELANG TAHUN
2013/2014****Hidayatul Anisah**✉

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni 2015

*Keywords:**Development; game gobak
sodor; jumpgoso***Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa model pengembangan permainan *jumpgoso* dalam penjasorkes pada siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dari Borg & Gall. Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 81,33% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 84,21% (baik). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba lapangan didapat persentase sebesar 86,66% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba lapangan didapat persentase sebesar 88,87% (baik). Dari data diatas dapat di simpulkan bahwa model pengembangan permainan *jumpgoso* ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

Abstract

The purpose of this research is to produce a product development model in Penjasorkes jumpgoso games at third grade students of SD Negeri Sukodadi 2 Bandongan District of Magelang regency. The method used in this research is the development of Borg & Gall. The average of the results of validation expert on small -scale trials obtained a percentage of 81.33% (excellent). The average yield on a student questionnaire small scale trials obtained a percentage of 84.21% (excellent). From the average yield on the expert validation field trials obtained percentage of 86.66% (excellent). The average yield on the student questionnaire field trials obtained a percentage of 88.87% (excellent). From the above data it can be concluded that the model of development jumpgoso game can be used as an alternative learning model for students of class III Penjasorkes Elementary School Sukodadi 2 Bandongan District of Magelang regency.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail : anis_cuplack2@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan zaman saat ini, pesatnya kemajuan teknologi yang memudahkan kita untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dengan mudah dan instan. Teknologi juga mendukung pesatnya kemajuan permainan saat ini dan permainan tersebut dapat dimainkan dengan mudah dan tidak memerlukan suatu aktivitas gerak. Seperti yang banyak berkembang saat ini yaitu playstation, komputer, dan lain-lain yang permainannya hanya duduk dan menonton didepannya saja sehingga aktivitas gerak anak kurang. Selain itu membuat anak malas untuk bergerak tetapi juga akan memberikan pendidikan yang tidak baik bagi anak-anak.

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dalam menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi kehidupan yang akan datang. Hal tersebut merupakan tanggung jawab bersama pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Untuk mencapai suatu keberhasilan, perlu dukungan dan partisipasi aktif yang bersifat terus menerus dari semua pihak. Pembangunan dibidang pendidikan adalah upaya yang sangat menentukan dalam rangka meningkatkan kualitas manusia. Salah satu upaya tersebut adalah mewujudkan manusia Indonesia yang sehat, kuat, terampil, sportif, dan bermoral melalui pendidikan jasmani.

Kedudukan sekolah dasar dianggap sangat vital keberadaannya karena sekolah dasar merupakan pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dari cabang ilmu pendidikan maupun fundamental dalam pembentukan karakter siswa dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah salah satu bidang yang diajarkan pada sekolah dasar yang pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat. Karena peserta didik di sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh

berkembang, ingin merasa gembira dalam bermain dan memerlukan pembinaan dan bimbingan. Dengan permainan yang berbeda menghasilkan pengalaman yang berbeda pula bergantung pada lingkungan permainan itu berlangsung dan dengan siapa permainan itu dilakukan.

Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes disekolah adalah terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia disekolah. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas, dan inovasi guru penjasorkes dalam proses memberikan materi yang diajarkan kepada siswanya. Pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada.

METODE

Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi suatu yang lebih sederhana. Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010:215) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Dalam model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu: (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari

hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) Mengembangkan bentuk permainan sederhana gobak sodor berupa permainan *jumpgoso*, (3) Evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner serta evaluasi yang kemudian di analisis, (4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) Uji coba lapangan, (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan uji coba lapangan, (7) Hasil akhir model pengembangan permainan sederhana gobak sodor (*jumpgoso*) siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli adalah berbentuk kuesioner dan pengamatan gerak siswa. Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subyek yang relatif banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan dalam waktu yang singkat.

Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititikberatkan pada produk pertama yang dibuat sedangkan kuesioner siswa dititikberatkan dalam menggunakan produk. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan permainan yang berbeda dengan permainan gobak sodor pada umumnya.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan berupa kualitas model permainan gobak sodor yang telah dimodifikasi, serta komentar dan saran jika ada.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan terhadap siswa dalam melakukan permainan *jumpgoso* dan kuesioner siswa terhadap penggunaan produk.

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

Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dan diujicobakan ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum Data yang diperoleh dan diujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Berdasarkan data pada hasil penelitian yang diisi peneliti dan ahli pembelajaran diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 84,21%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model Permainan *jumpgoso* ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. Hal itu bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

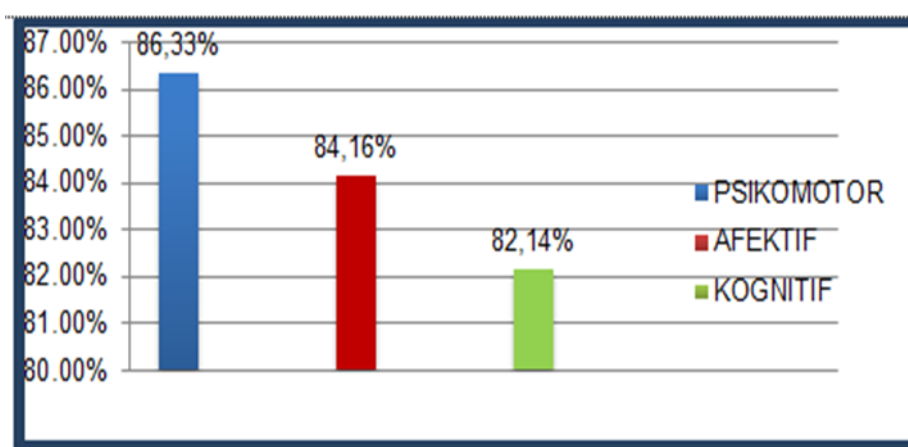
Tabel 1. Data Coba Skala Kecil (N=12)

No	Aspek	Persentase (%)
1.	Psikomotorik	86,33%
2.	Afektif	84,16%
3.	Kognitif	82,14%

Sumber : uji coba kelompok kecil

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh aspek terlihat sudah baik, akan tetapi ada beberapa kegiatan yang kurang maksimal. Untuk itu perlu adanya revisi model

pembelajaran. Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model permainan *jumpgoso* dalam uji coba skala kecil :



Gambar 1. Diagram Persentase Aspek Model Permainan *Jumpgoso* Uji Coba Skala kecil

Berdasarkan gambar diagram tersebut, diketahui bahwa pada skala kecil aspek psikomotorik diperoleh persentase jawaban sesuai sebesar 86,33%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan keterampilan gerak yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan *jumpgoso*. Namun bagi siswa yang pasif perlu adanya penyesuaian dalam melakukan permainan *jumpgoso*. Aspek afektif diperoleh jawaban sesuai sebesar 84,16%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, siswa dapat belajar mengenai kerjasama,

toleransi, kejujuran, dan tanggung jawab dalam melakukan permainan *jumpgoso*. Aspek kognitif diperoleh jawaban sesuai sebesar 82,14%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Sebagian besar siswa mengetahui dan memahami permainan *jumpgoso* sehingga siswa mampu melakukan permainan *jumpgoso*.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan *jumpgoso* dalam kategori **baik** yaitu sebesar 84,21%, sehingga permainan *jumpgoso* dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Skala Kecil

No	Ahli	Persentase (%)
1.	Ahli Penjas	80%
2.	Ahli Pembelajaran	82,67%
Rata-Rata		81,33%

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2013

Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba skala kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba skala kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 berjumlah 25 siswa.

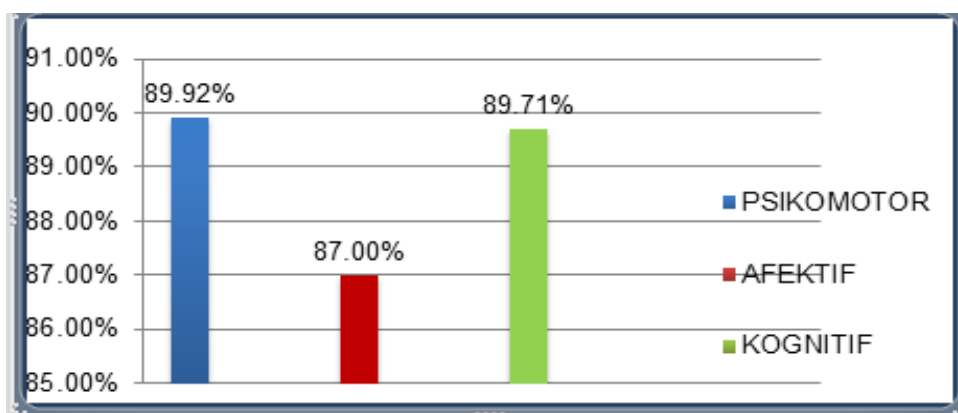
Berdasarkan data pada hasil penelitian diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 88,87%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan *jumpgoso* ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. Berikut tabel hasil kuesioner dan pengamatan gerak pada uji coba lapangan :

Tabel 3. Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil (N=12)

No	Aspek	Persentase (%)
1.	Psikomotorik	89,92%
2.	Afektif	87%
3.	Kognitif	89,71%
Rata-rata		88,87%

Sumber: uji coba lapangan

Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model permainan *jumpgoso* dalam uji coba lapangan :



Gambar 2. Diagram Persentase Aspek Produk atau Model Permainan *Jumpgoso* Uji Coba lapangan

Berdasarkan gambar diagram tersebut, diketahui bahwa pada uji coba lapangan aspek psikomotorik diperoleh persentase jawaban sesuai sebesar 89,92%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam uji coba lapangan masih terdapat beberapa siswa yang kurang terampil saat permainan *jumpgoso* berlangsung, namun secara umum siswa mampu melakukan permainan *jumpgoso*. Aspek kognitif diperoleh jawaban sesuai sebesar 87%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Sebagian besar siswa mengetahui dan memahami permainan *jumpgoso* sehingga siswa mampu melakukan model permainan. Aspek afektif diperoleh jawaban sesuai sebesar 89,71%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, siswa dapat bekerjasama dalam permainan, meskipun ada beberapa siswa yang kurang bisa bekerjasama dengan team mereka.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan *jumpgoso* dalam kategori **baik** yaitu sebesar 88,87%, sehingga permainan *jumpgoso* dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

KESIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan *jumpgoso* yang berdasarkan data saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=25) pada siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

Produk model permainan *jumpgoso* sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 80% (baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 82,67% (baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,33% maka produk permainan *jumpgoso* ini dikatakan **layak** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas III di SD Negeri Sukodadi 2.

Pada uji coba lapangan produk model permainan *jumpgoso* sudah dapat dipraktikkan

kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba lapangan dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 85,33% (baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 88% (baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,66% maka produk permainan *jumpgoso* ini dikatakan **layak** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas III di SD Negeri Sukodadi 2.

Produk model permainan *jumpgoso* sudah dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 84,21% dengan kriteria **baik** dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase sebesar 88,87% dengan kriteria baik. Berdasarkan kriteria yang ada terdapat peningkatan dengan selisih persentase sebesar 4,66%, maka pembelajaran melalui permainan *jumpgoso* ini telah memenuhi kriteria **baik** sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan sehingga aspek ini dapat dikatakan **layak** dan dapat diterapkan di SD Negeri Sukodadi 2.

Faktor yang menjadikan model permainan *jumpgoso* dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas III dapat mempraktekkan permainan *jumpgoso* dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan *jumpgoso* dapat diterima siswa kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang dan masuk dalam kriteria baik adalah:

Sebagian besar siswa kelas III mampu mempraktekkan dengan teknik yang benar.

Dalam permainan *jumpgoso* ini, siswa lebih aktif bergerak.

Persaingan dalam permainan *jumpgoso*, membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

Siswa merasa senang dan gembira, dengan peraturan dan alat yang sederhana dalam permainan *jumpgoso* tersebut, siswa tidak merasa bosan dan ingin memainkannya lagi.

Dengan demikian, baik dari uji coba skala kecil dan uji coba lapangan, model permainan ini dapat digunakan untuk siswa SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Phil Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Reza Sholah Hakim. 2012. "Model Pengembangan Pembelajaran Tradisional "Sundamanda" pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012". Skripsi. Program Sarjana. Universitas Negeri Semarang
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
- Sri Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 GSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Winkanda Satria Putra. 2013. *99 Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Kata Hati
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas