

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLBAKDOR UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI PAKINTELAN 03 KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN 2013/2014**Tri Wahyu Romadlon[✉], Tri Nurharsono

SM3T UNNES angkatan V SMP N 2 Jawai Kalimantan Barat, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2014
Disetujui Oktober 2015
Dipublikasikan
November 2015

Keywords:
*Development; gobak sodor
game; BOLBAKDOR game*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa Permainan BOLBAKDOR untuk Pembelajaran Gerak Dasar Siswa Kelas III SD Negeri Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur yang digunakan yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan BOLBAKDOR), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran penjasorkes sekolah dasar, serta uji coba skala kecil (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil (12 siswa). (5) uji coba lapangan (26 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) hasil akhir model permainan BOLBAKDOR bagi siswa kelas III yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan. 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 89,02% (baik). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba lapangan didapat persentase sebesar 82% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba lapangan didapat persentase sebesar 91,71% (sangat baik).

Abstract

This research is a development research. The procedure which is used are: (1) conducting a product analysis that will be developed which is obtained from the collection of information, including field observation and literature review, (2) developing an early form of the product (in the form of BOLBAKDOR game), (3) validation test by expert, that is one physical education, health and sports subject study expert and one physical education, (4) first product revision, product revision based on the result of expert's evaluation and small scale trial (12 students). (5) trial on field (26 students), (6) last product revision conducted based on the result of the trial, (7) the final result of BOLBAKDOR game toward third graders students which is resulting through the revision of the trial on field. From the average result of the expert's validation on the small scale trial, percentage obtained at 81,33% (good). The student's average questionnaire result on the small scale, percentage obtained at 89,02% (good). From the average result of expert's validation on field, percentage obtained at 82% (increased). Average result of the questionnaire on the field trial, percentage obtained at 91,71% (very good).

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kabupaten sembas Kalimantan Barat, Indonesia
E-mail: romadlon44@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga (Adang Suherman, 2000:1). Pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Rangsangan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah gerak, semakin banyak bergerak maka anak akan semakin banyak belajar serta mengetahui banyak hal. Karakteristik anak di tingkat sekolah dasar yaitu suka bermain, melalui bermain anak akan merasa senang dan melakukan banyak gerak. Permainan mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Salah satu permainan yang menuntut anak untuk bergerak aktif adalah permainan tradisional gobak sodor.

Permainan tradisional gobak sodor sangat jarang dimainkan oleh anak di jaman

sekarang. Hal ini membuat aktivitas gerak anak menjadi sangat kurang. Di dalam permainan terkandung berbagai aspek pendidikan yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Artinya melalui permainan tidak hanya aspek psikomotor saja yang dapat dikembangkan tetapi juga pengetahuan, mental, sikap dan perilaku sehingga permainan dapat membentuk manusia yang sehat, cerdas, sportif dan bermoral.

Dalam merencanakan pembelajaran guru hendaknya berpedoman pada kurikulum yang diterapkan. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan salah satunya adalah permainan dan olahraga, yang meliputi: olahraga tradisional, permainan, ketrampilan *lokomotor-nonlokomotor*, dan , atletik, kasti, *rounders*, kippers, sepak bola, bolabasket, sepakbola, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya (Samsudin, 2008: 142).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan Standar Kompetensi dan kompetensi dasar sebagai berikut:

Tabel 1. Standar kompetensi SD

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Mempraktikan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.	Mempraktikan kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan menghargai atau diri sendiri.

Sumber: Samsudin (2008:148)

Menurut tabel standar kompetensi untuk SD dalam pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan melalui pendekatan bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Minimnya sarana dan prasarana di sekolah-sekolah, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada.

SD Negeri Pakintelan 03 terletak di jalan Langkir 1, Kelurahan Pakintelan, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1978 dengan bangunan yang sudah permanen dan lapangan berpaving. Peneliti telah melakukan observasi bersamaan dengan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada tanggal 29 juli – 21

oktober 2013 di SD Negeri Pakintelan 03 dengan hasil observasi sebagai berikut:

- a. Sarana olahraga di SD Negeri Pakintelan 03 kurang memadai.
- b. Lapangan olahraga yang luas letaknya jauh dari sekolah.

Dalam pembelajaran Pembelajaran pendidikan jasmani, guru memberikan pembelajaran yang biasa saja dengan tata urutan yang relatif sama dan belum dikemas dalam bentuk modifikasi permainan. Sebagai contoh untuk untuk pembelajaran gerak dasar *lokomotor* disampaikan dengan berjalan diatas garis, lari dari satu tempat ke tempat yang lain dengan catatan waktu. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru lebih menekankan pada cabang olahraga yang mengarah ke prestasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap permainan tradisional gobak sodor, guru tidak pernah memberikan materi pembelajaran melalui permainan tradisional dan kurangnya pengetahuan siswa tentang permainan tradisional gobak sodor.

Model pengembangan permainan merupakan salah satu cara efektif untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan di lapangan tersebut. Pengembangan modifikasi permainan merupakan cara untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Pengembangan modifikasi permainan bertujuan menghasilkan produk baru dengan sarana dan prasarana yang dimodifikasi serta aturan permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Melalui pengembangan modifikasi permainan ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran, hasilnya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti menyimpulkan alasan masalah tersebut perlu diteliti yaitu (1) peneliti ingin memberikan inovasi dalam penyampaian pembelajaran dengan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui pendekatan bermain yang di dalamnya terkandung aspek afektif, kognitif dan psikomotor. (2) Letak lapangan olahraga yang

luas berada jauh dari sekolah, maka peneliti ingin memaksimalkan penggunaan halaman sekolah untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan BOLBAKDOR.

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Permainan BOLBAKDOR untuk Pembelajaran Gerak Dasar Siswa Kelas III di SD Negeri Pakintelan 03, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang Tahun 2013/2014".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk yaitu berupa pengembangan permainan BOLBAKDOR untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas III di sekolah dasar. Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010:215) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah yang utama, yaitu:

Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.

Mengembangkan bentuk produk awal

Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.

Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.

Uji coba lapangan.

Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Hasil akhir model pengembangan permainan BOLBAKDOR untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas III SD Negeri Pakintelan 03 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, serta pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan pengamatan langsung yaitu menganalisis proses pembelajaran yang sesungguhnya di lapangan dan melakukan studi pustaka atau kajian pustaka.

BOLBAKDOR merupakan singkatan dari bola gobak sodor. Permainan BOLBAKDOR adalah pengembangan permainan tradisional gobak sodor yang dimodifikasi menggunakan alat serta aturan permainannya. Permainan ini terdiri dari dua regu yaitu regu penjaga dan regu penyerang, dimana masing-masing regu terdiri dari 6 pemain. Pemain regu penjaga bertugas menghadang pemain penyerang melewati garis penjagaan sedangkan pemain regu penyerang berusaha melewati rintangan dan garis penjagaan dengan menghindari hadangan atau sentuhan pemain regu penjaga sampai garis penjagaan terakhir. Inti permainannya adalah pemain regu penjaga menghadang pemain regu penyerang agar tidak bisa lolos melewati garis ke garis sampai garis terakhir.

Sebelum diujicobakan dalam uji skala kecil produk awal pengembangan model permainan BOLBAKDOR ini perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Validasi dilakukan oleh satu ahli penjas Aris Mulyono, S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen di FIK UNNES dan satu ahli pembelajaran yaitu Kusmiyati, S.Pd

yang merupakan guru penjas di SD Negeri Pakintelan 03. Validasi dilakukan dengan memberikan draf produk awal model permainan BOLBAKDOR kepada ahli penjas dan guru pembelajaran disertai lembar evaluasi yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para ahli terhadap model permainan BOLBAKDOR serta meminta saran dari para ahli supaya lebih efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes di tingkat sekolah dasar.

Uji coba Skala kecil dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Pada uji coba Skala kecil ini, menggunakan 12 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan cara random (acak). Proses pengambilan data uji coba Skala kecil berlangsung pada tanggal 13 Maret 2014 di SD Negeri Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Pengambilan data uji coba skala kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner dan pengamatan lapangan serta lembar evaluasi ahli. Data pada lembar evaluasi ahli diperoleh dari penilaian 2 orang ahli, yaitu seorang ahli penjas dan seorang ahli pembelajaran.

Berikut ini disajikan persentase hasil lembar evaluasi ahli pada uji coba skala kecil:

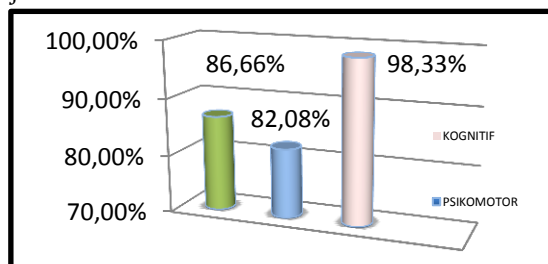
Hasil Lembar Evaluasi Ahli Uji Coba Skala Kecil

Ahli penjas	: 88%
Ahli pembelajaran	: 74,67%
Rata-rata	: 81,33%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat total hasil penilaian dari semua aspek oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan persentase untuk ahli penjas 88% memenuhi kriteria baik dan ahli pembelajaran 74,67% memenuhi kriteria baik. Persentase rata-rata dari evaluasi ahli adalah 81,33% sehingga memenuhi kategori baik.

Kuesioner dan pengamatan digunakan untuk melakukan penilaian terhadap siswa. Penilaian dilakukan dari berbagai aspek, yaitu aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif. Data penilaian pada aspek kognitif diperoleh dari pengisian kuesioner oleh siswa, sedangkan

pada aspek psikomotor dan aspek afektif diperoleh dari pengamatan dari seorang responden. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner mengenai produk, berikut persentase jawaban:



Gambar 1. Diagram Persentase Aspek Produk dan Model Permainan BOLBAKDOR Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan gambar diatas diperoleh persentase pada aspek psikomotor sebesar 82,08% dengan kategori baik, aspek kognitif sebesar 98,33% kategori sangat baik dan aspek afektif sebesar 86,66% kategori baik, sehingga persentase rata-rata diperoleh sebesar 89,02% dengan kategori baik.

Hasil revisi produk yang dihasilkan pada tahap ini berdasarkan data uji coba adalah sebagai berikut:

a. Zona larangan

Untuk membatasi pergerakan pergerakan lari yang tidak sesuai ketika melewati rintangan maka perlu dibatasi dengan zona larangan.

b. Variasi Gerak

Bisa dimunculkan variasi gerak lain, ketika melewati rintangan.

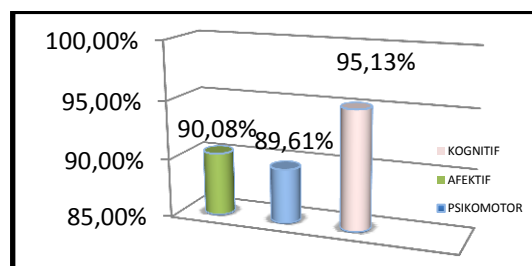
Setelah produk diujicobakan dalam skala kecil dan dievaluasi ahli oleh para ahli maka layak untuk lakukan uji lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dievaluasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 3 April 2014 oleh siswa kelas III SD Negeri Pakintelan 03 yang berjumlah 26 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner dan pengamatan.

Berikut ini adalah hasil analisis data yang diperoleh dari lembar evaluasi ahli dan kuesioner siswa:

Hasil Lembar Evaluasi Ahli Uji Coba Lapangan	
Ahli penjas	: 82,67%
ahli pembelajaran	: 81,33%
rata-rata	: 82%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat total hasil penilaian dari semua aspek oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan persentase rata-rata untuk ahli penjas 82,67% memenuhi kriteria baik dan ahli pembelajaran 81,33% memenuhi kriteria baik. Persentase rata-rata dari evaluasi ahli adalah 82% sehingga memenuhi kategori baik.

Kuesioner dan pengamatan digunakan untuk melakukan penilaian terhadap siswa. Penilaian dilakukan dari berbagai aspek, yaitu aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif. Data penilaian pada aspek kognitif diperoleh dari pengisian kuesioner oleh siswa, sedangkan pada aspek psikomotor dan aspek afektif diperoleh dari pengamatan dari seorang responden. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner mengenai produk berikut persentase jawaban pada uji coba lapangan.



Gambar 2. Diagram Persentase Aspek Produk dan Model Permainan BOLBAKDOR Uji Coba Lapangan

Berdasarkan gambar diatas diperoleh persentase pada aspek psikomotor sebesar 89,61% dengan kategori baik, aspek kognitif sebesar 95,13% kategori sangat baik dan aspek afektif sebesar 90,08% kategori baik, sehingga persentase rata-rata diperoleh sebesar 89,61% dengan kategori baik.

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model

permainan BOLBAKDOR yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=26) pada siswa kelas III SD Negeri Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan skripsi ini maka dapat disimpulkan bahwa produk model permainan BOLBAKDOR dapat digunakan untuk pembelajaran gerak dasar pada kelas III SD Negeri Pakintelan 03. Hal tersebut berdasarkan analisis data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli yaitu ahli penjas didapat persentase sebesar 88% (baik) dan guru penjasorkes 74,67% (baik) sehingga diperoleh rata-rata persentase penilaian ahli sebesar 81,33% kategori "baik" maka produk permainan BOLBAKDOR ini dikatakan **layak** untuk digunakan bagi siswa kelas III di SDN Pakintelan 03. Pada uji coba lapangan didapat persentase penilaian ahli yaitu ahli penjas sebesar 82,67% (baik) dan ahli pembelajaran sebesar 81,33% (baik) dengan rata-rata penilaian ahli sebesar 82% kategori "baik" maka produk permainan BOLBAKDOR ini dikatakan **layak** untuk digunakan bagi siswa kelas III di SDN Pakintelan 03.

Produk model permainan BOLBAKDOR sudah dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 89,02% dengan kriteria **baik** dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase sebesar 91,71% dengan kriteria **sangat baik**. Berdasarkan kriteria yang ada terdapat peningkatan dengan selisih persentase sebesar 2,69%, maka pembelajaran melalui permainan BOLBAKDOR ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat dikatakan **layak** dan dapat diterapkan di SD Negeri Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Proses pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar sering terhambat oleh terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki, oleh karena itu guru penjas dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa. Pembelajaran

penjasorkes dapat dimodifikasi dengan menggunakan peralatan sederhana sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat siswa merasa senang, gembira dan tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran penjasorkes. Dalam permainan BOLBAKDOR sarana dan prasarana yang digunakan sangat sederhana, tidak terlalu mahal dan mudah didapat sehingga permainan ini dapat diterima dan dinyatakan layak untuk digunakan. Aturan yang diterapkan dalam permainan BOLBAKDOR juga sederhana sehingga siswa dapat memahami cara bermain permainan BOLBAKDOR dengan mudah. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan yaitu meliputi uji skala kecil dan uji lapangan, sebagian besar siswa dapat mempraktekan permainan BOLBAKDOR dengan baik. Permainan BOLBAKDOR merupakan permainan beregu dengan sistem kompetisi sehingga membuat siswa bergerak aktif dan kompak dalam satu regu untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Permainan ini membuat siswa bersemangat bermain untuk mencetak poin karena regu yang dapat mencetak poin terbanyak maka akan menjadi pemenang dalam permainan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta: Depdikbud
- Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni. 2009. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS.
- Adang Suherman. 2000. Dasar-Dasar Penjaskes. Jakarta: Depdiknas.
- Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi Rosianah. 2012. "Model Pengembangan Permainan Gobag Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar Negeri 3 Manyaran Kecamatan Semarang Barat Kabupaten Semarang Tahun 2012". Skripsi. Program Sarjana. Universitas Negeri Semarang.

- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.
- Max Darsono dkk. 2001. Belajar dan Pembelajaran. Semarang: Ikip Semarang Press.
- Phil Yanuar Kiram. 1992. Belajar Motorik. Jakarta: Depdikbud.
- Punaji Setyosari. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Rusli Luthan dan Adang Suherman. 2000. Perencanaan Pembelajaran Penjaskes. Jakarta: Depdiknas
- Rusli Lutan. 2001. Mengajar Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI. Jakarta: Litera.
- Soemitro. 1992. Permainan Kecil. Jakarta: Depdikbud.
- Soetoto Pontjopoetro, dkk. 2008. Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sri Mulyani. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Untuk D2 GSD Penjaskes. Jakarta: Depdikbud.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdiknas.