



## PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SEPAK BOLA UNTUK GERAK SISWA SD

Lili Susanti<sup>1</sup>, Alchonity Harika Fitri<sup>2</sup>, Suci Rahma Putri<sup>3</sup>

Email : [lilisusanti.www@gmail.com](mailto:lilisusanti.www@gmail.com)

<sup>123</sup>Universitas Dharmas Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah model pembelajaran Permainan tradisional. Metode penelitian menggunakan pengembangan, langkah dalam pelaksanaan mengacu pada tahap pengembangan dari ADDIE yang diadaptasi menjadi 5 tahap pengembangan yaitu; analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, teknik analisis data deskriptif dengan persentase. Produk penelitian berupa buku panduan permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak. pada uji validitas diperoleh data persentase dengan rata-rata 84,22% dikategorikan sangat valid, uji praktikalitas oleh guru PJOK dengan persentase 84% dan siswa dengan persentase 78,74% dikategorikan praktis, sedangkan uji efektifitas dengan persentase 52,94% dikategorikan cukup efektif. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh. Maka model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak dinyatakan layak untuk meningkatkan gerak pada siswa.

**Kata kunci:** Pengembangan, Model pembelajaran, permainan tradisional, sepak bola. Model ADDIE

### Abstract

*This study aims to produce a learning model for traditional soccer-based games for motion. The method uses development research, the steps in implementation refer to the development stage of ADDIE which was adapted into 5 stages of development, namely: analysis (analyze), design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). the data collection instrument used a questionnaire, descriptive data analysis techniques with percentages. The research product in the form of a soccer-based traditional game book for motion on the validity test obtained percentage data with an average of 84.22% categorized as very valid, practicality test by PJOK teachers with a percentage of 84% and students with a percentage of 78.74% categorized as practical, while the effectiveness test with a percentage of 52.94% is categorized as quite effective. based on the results that have been obtained the modifying model of traditional soccer-based games for motion is declared feasible to improve student movement.*

**Keywords:** Development, learning model, traditional soccer games. ADDIE Model

## Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi, kecerdasan, keterampilan dan kepribadian. Tetapi berdasarkan perkembangan teknologi saat ini sangat berdampak pada dunia pendidikan. Karena adanya kemajuan teknologi anak-anak gemar menonton tv, atau main game online. Ini bisa menyebabkan kebugaran anak-anak semakin menurun dan menghadapkan diri mereka sendiri pada resiko penyakit *degeneratif* (menurunnya fungsi organ) yang semakin besar. pendidikan jasmani menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam program pendidikan secara keseluruhan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan jasmani yang disebut sebagai PJOK (pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan) di sekolah merupakan mata pelajaran yang memuat materi yang cukup kompleks: penguasaan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, dan juga pendidikan kesehatan.

Pendidikan jasmani menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam program pendidikan secara keseluruhan. Hal ini sesuai dengan UU RI No. 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional bahwa pendidikan jasmani dan olahraga dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan jasmani yang disebut sebagai PJOK (pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan) di sekolah merupakan mata pelajaran yang memuat materi yang cukup kompleks: penguasaan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, dan juga pendidikan kesehatan.

(Salman, dkk 2020) pada dasarnya anak-anak gemar bermain dan bergerak baik secara sendiri maupun berkelompok. Bermain memiliki fungsi yang sangat luas seperti untuk anak-anak tingkat sekolah dasar, dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, daya cipta, dan mental pada anak-anak, pada dasarnya pengembangan motorik setiap anak-anak berbeda-beda, baik dari segi kematangan sistem tubuh, postur, serta status gizi. Kemampuan matorik merupakan kualitas seseorang yang bisa mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak. Untuk meningkatkan kemampuan matorik anak dengan baik didukung oleh guru yang profesional yang mampu membuat, merancang dan mendesain suatu model pembelajaran.

Siswa sekolah dasar mengalami kendala atau kesulitan, karena pada masa kanak-kanak kemampuan gerak lokomotor baru berkembang, Dan terlihat dengan jelas bahwa masih banyak motorik anak yang belum berkembang. sehingga pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Salah satu bentuk permainan tersebut adalah olahraga permainan tradisional Dengan demikian hal ini sangat menjadi ketertarikan peneliti dengan judul :”Modifikasi Permainan Tradisional Berbasis Sepak Bola untuk gerak” pada dasarnya anak-anak gemar bermain dan bergerak baik secara sendiri maupun berkelompok. Bermain memiliki fungsi yang sangat luas seperti untuk anak-anak tingkat sekolah dasar, dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, daya cipta, dan mental pada anak-anak, pada dasarnya pengembangan motorik setiap anak-anak berbeda-beda, baik dari segi kematangan sistem tubuh, postur, serta status gizi.

Kemampuan matorik merupakan kualitas seseorang yang bisa mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak. Untuk meningkatkan kemampuan matorik anak dengan baik didukung oleh guru yang profesional yang mampu membuat, merancang dan mendesain suatu model pembelajaran. Salah satu bentuk permainan tersebut adalah olahraga permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan sombolisasi dari pengetahuan yang turun menurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknnya. Selain itu permainan tradisional adalah hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantansi, berkreasi dan berolahraga. Tetapi bisa sekaligus sebagai sarana berlatih uttuk

hidup masyarakat, keterampilan, keteangkasan sehingga bisa digunakan untuk pendidikan karakter pada anak.

Agar kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang maksimal, perlu diusahakan faktor penunjang seperti keterampilan gerak, fasilitas dan lingkungan yang mendukung serta proses pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, guru sebagai pemeran utama dalam pembelajaran memberikan informasi, dalam intruksi guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, mengolah berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa. Oleh karena itu untuk kesuksesan proses pembelajaran dan untuk meningkatkan minat siswa pada materi ajar maka seorang guru harus memberikan hal yang menarik pada model pembelajaran yang di berikan kepada siswa.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and development* R&D bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru dari hasil pengembangan. *Research and deveploent* R&D merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan *Research and development* R&D merupakan rangkaian suatu proses atau langkah-langkah dalam penelitian pengembangan suatu produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah *ADDIE*. , yaitu *analisa (analyze)*, *perancangan (design)*, *pngembangan (development)*, *implementasi (implematation)*, dan *evaluasi (evalution)*. Penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Melalui observasi atau pengamatan langsung, maksudnya penelitian ini adalah melihat langsung hasilnya dan tidak melihat dari proses awal, selanjutnya mencari penyebab masalah tersebut. Sugiyono (2006:6) menyatakan bahwametode *survey* digunakan untukmendapatkan data dari tempat tertentu yangalamiah (bukan buatan), tetapi penelitimelakukan perlakuan dalam pengumpulandata, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara dan sebagainya. Berdasarkan penjelesan peneliti akan mengambil data dilapangan.

Tempat adalah Sekolah Dasar 96 Ujung Tanjung pada tanggal 5-15 mei sampel yang digunakan Sekolah Dasar 96 Ujung Tanjung. teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan angket, wawancara Dan pengamatan. Adapun alat atau instrument penelitian yang digunakan adalah dengan kisi-kisi penilaian sebagai berikut:

### a) Tes non lokomotor

Tabel 1. Rubrik PJOK (Keterampilan gerakan *Squat Trust*)

Kriteria	Skor (5)	Skor (4)	Skor (3)	Skor (2)	Skor (1)
Squat Trust (proses)	Posisi berdiri tegak jongkok sambil menyentuh kedua telapak tangan dilantai pandangan arah kedepan,lemparkan kedua kaki belakang sampai lurus dengan sikap badan telungkup dalam keadaan	Siswa mampu melakukan 4 kriteria dengan benar	Siswa mampu melakukan 3 kriteria dengan benar	Siswa mampu melakukan 2 kriteria dengan benar	Siswa mampu melakukan 1 kriteria dengan benar

terangkat. Dengan serentak kedua kaki ditarik kedepan, kemudian kembali ketempat semula

mempresentasikan data yang telah dihitung perkategorinya dengan rumus sebagai berikut:

$$E = \frac{n}{f} \times 100\%$$

Keterangan : E : Nilai Efektif  
n : Jumlah siswa yang tuntas  
f : Jumlah siswa keseluruhan

b) Tes lokomotor dan manipulatif

**Tabel 2 Norma Soccer Test**

NO	Aspek- aspek yang diamati	5	6	7	8	9	10
1	posisi kaki tumpuh						
2	posisi kaki ayun						
3	sikap badan						
4	gerakan kaki badan						
5	perkenaan bola						
6	pandangan mata						
7	arah bola						
8	gerakan lanjutan						

### Hasil dan Pembahasan

Hasil validitas model pembelajaran Modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak dapat diperoleh hasil dari tiga validator yaitu dari dosen FKIP UNDHARI. Berdasarkan hasil dari ketiga validator model pembelajaran Modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak dengan jumlah rata-rata persentase 84,22% yang dikategorikan sangat valid. Penelitian survei modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak siswa SD yang berjumlah 18 peserta didik Penelitian ini dibantu oleh guru olahraga di sekolah. Dalam pelaksanaan penelitiannya, guru melakukan penilaian langsung terhadap sampel yang sedang melakukan tes. Setelah pelaksanaan penilaian terhadap sampel penelitian kemudian dilakukan evaluasi terhadap hasil tes yang dilakukan agar kedepannya bisa menjadi pelajaran bagi peserta didik maupun guru olahraganya.

No.	Kriteria	Jumlah	Persentase %
1.	Tuntas	13	$E = \frac{13}{18} \times 100\%$ E = 72%

2.	Tidak Tuntas	5	$E = \frac{5}{18} \times 100\%$ $E = 28\%$
----	--------------	---	---

### Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan model ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analyze (analisis), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi), setelah kelima tahap model tersebut dilakukan penelitian melakukan validasi instrumen kepada dosen, melakukan validasi model pembelajaran Modifikasi Permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak kepada guru PJOK untuk mengetahui tingkat kelayakan model dalam proses pembelajaran serta melakukan praktikalitas terhadap beberapa siswa. Setelah model tersebut dikatakan valid dan praktis, peneliti menguji cobakan kepada siswa kelas VI SD 96 Ujung Tanjung.

Tahap Analisis (*analyze*) Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Tahap Perancangan (*Design*) Pada tahap ini adalah penyusunan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penilaian latihan gerak dasar siswa untuk penilaian model ini yaitu lembar validitas, lembar praktikalitas dan lembar efektifitas.

Instrumen tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### (a). Lembar Validitas


Pada lembar validitas terdapat petunjuk pengisian dan 3 aspek yang dinilai, diantaranya aspek kelayakan (isi), aspek kelayakan design, komponen bahasa yang telah di isi oleh tiga validator dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Validasi Model Pembelajaran**

No	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$
1.	Zuhar Ricky, M.Pd	$V = \frac{23}{30} \times 100\%$ $V = 76,67\%$
2.	Dr. Raimon Effendi, M. Kom	$V = \frac{24}{25} \times 100\%$ $V = 96\%$
3.	Rusyda Ulva, S. S., M. Pd	$V = \frac{24}{30} \times 100\%$ $V = 80\%$

Berdasarkan hasil validasi model pembelajaran di atas dapat dilihat dari hasil validitas yang dilakukan oleh validator isi: validator Zuhar Ricky, M.Pd dengan hasil 76,67% dikategorikan valid, dari validator isi ada revisi yang diberikan, karena dari enam komponen aspek yang dinilai masih ada isi yang belum jelas. Sebagai validator ahli bahasa Rusyda Ulva, S. S., M. Pd dengan hasil 80% dikategorikan valid, dari validator bahasa ada revisi/saran yang diberikan, karena dari enam komponen aspek yang dinilai masih ada penilaian bahasa yang belum tepat. dan sebagai ahli design Dr. Raimon Effendi, M. Kom dengan hasil 96% dikategorikan sangat valid. Tidak ada revisian karena dianggap design yang dipakai sesuai untuk anak sekolah dasar.

**Tabel 4 Hasil Revisi Berdasarkan Masukan Validator**

No	Desain/produk awal	Revisi
1	Cara permainan (alat, jarak,gambar) dan gunakan font yang menarik (validator isi )	
2	Perbaiki penulisan, sesuaikan diksi dengan ebi (validator bahasa)	Salah satu bidang yang sangat penting dalam usaha untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya adalah bidang olahraga, melalui kegiatan olahraga diharapkan generasi muda dapat menanamkan sportifitas yang tinggi, mengembangkan sikap mental yang baik, kejujuran,
3	Buku panduan sudah layak diuji coba	Tidak ada revisian

(b). Lembar Praktikalitas

Pada hasil rancangan lembar praktikalitas, terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang dinilai oleh Guru yaitu Calvin Agustian S.Pd dengan hasil 84% dikategorikan sangat praktis. Dan Rancangan angket praktikalitas dapat dilihat pada lampiran.

(c). Lembaran efektifitas

Lembar Efektifitas lembar model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak dilakukan praktek gerak (lokomotor, non lokomotor dan manipulasi). Yang dilakukan 17 siswa dengan hasil 52,94% cukup efektif Dan Rancangan angket praktikalitas dapat dilihat pada lampiran.

Hasil penelitian Validitas model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak dinilai oleh tiga validator dan memperoleh rata-rata persentase 84,22% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak yang dinilai dari angket respon pemain yang telah dinilai oleh 1 orang guru dengan persentase 84% dan 17 praktisi (siswa kelas VI Negeri Ujung Tanjung) memperoleh rata-rata persentase 78,74% dengan kategori praktis. Efektifitas model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak didapatkan dari tes sepak bola dan squat thrust memperoleh presentase 72 % dengan kategori efektif.

Berdasarkan dari lembar efektifitas, diketahui bahwa hasil tes praktek yang tuntas menggunakan model memperoleh ketuntasan 52,94% maka sesuai dengan Tabel 3.5 kategori efektifitas model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak berada pada interval  $40\% < E \leq 60\%$  dan termasuk dalam kategori cukup efektif.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak untuk siswa SD kelas VI Negri 96 ujung tanjung. Komponen yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI Sd. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid, sehingga produk layak digunakan untuk siswa kelas VI Sd Produk yang dihasilkan berada pada kriteria sangat valid karena memiliki karakteristik, yaitu : 1) Isi materi sesuai dengan metode pembelajaran 2) kesesuaian dengan kebutuhan siswa 3) model pembelajaran

dapat digunakan untuk kelompok besar, kelompok kecil 4) isi materi mudah dipahami, sesuai dengan konsep dan kebenaran isi materi 5) bahasa yang digunakan didalam model pembelajaran Modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak menggunakan kalimat sederhana, jelas dan mudah dipahami 6) model pembelajaran Modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak yang dibuat menarik bagi siswa.

Menurut (Annisa, 2017) validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu produk yang telah dikembangkan dengan mengacu pada beberapa aspek penilaian. Ada 2 aspek yang menjadi syarat media *pop-up book* dikatakan kevalidan yaitu: (1) Validasi isi yaitu jika produk dikatakan dikembangkan memiliki dasar teori yang memadai; (2) Validasi konstruk yaitu jika semua komponen produk antara satu dengan yang lainnya berhubungan secara konsisten

Proses pengembangannya peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Pemilihan model pembelajaran harus tepat untuk siswa yang mengikuti pembelajara, hal ini juga dikarenakan model pembelajaran ini mampu dipraktekan dan dipahami dengan lebih baik oleh siswa. Pemilihan pengembangan berupa model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak. dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan keaktifan siswa dalam prakteknya.

### **Simpulan (Penutup)**

Bahan ajar Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan dikembangkan dengan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Setelah *prototype* bahan ajar selesai dikembangkan, maka dilakukan uji-uji coba. Uji coba terakhir adalah uji lapangan yang melibatkan satu orang guru PJOK dan satu kelas siswa kelas VI berjumlah 16 Orang. Berdasarkan hasil penelitian Validitas model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak dinilai oleh tiga validator dan memperoleh rata-rata peresentase 84,22% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak yang dinilai dari angket respon pemain yang telah dinilai oleh 1 orang guru dengan persentase 84% dan 17 praktisi (siswa kelas VI Negeri Ujung Tanjung) memperoleh rata-rata peresentase 78,74% dengan kategori praktis. Efektifitas model pembelajaran modifikasi permainan tradisional berbasis sepak bola untuk gerak didapatkan dari tes sepak bola dan squat thurst memperoleh presentase 72 % dengan kategori efektif.

### **Daftar Pustaka**

- Apriliawati, A. T., s-1, Hartoto, s., & s-1. (2016). *Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Terhadap Kemampuan Motorik Siswa*. 04, 522–528
- Sugiyono, P. D. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugito, Y. N. H. (2015). *Membentuk Gerak Dasar pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional*. 1(1), 60–73.
- Salman, Erick, dkk. (2020). *Pengembangan Aktivitas Gerak Berbasis Modivikasi Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Motorik pada Anak Sekolah Dasar*. Lubuk Linggau: STKIP-PGRI.
- Susanto, Heru Bahtiyah. (2017). *Pengembangan Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter pada Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas PGRI.
- Sugito, Yulingga Nanda Hanif. (2012). *Membentuk Gerak Dasar pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.

- Tegeh, M., & Kirna, M. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model*. 2.
- Muhamad Afandi. Evi Chamalah, & oktarina puspita wardani,.(2013). *model dan metode pembelajaran*.
- Pujihartati, s. H., Wijaya, m., Pujihartati, s. H, & Wijaya, m. (2019). *Dinamika kelompok sosial anak dalam pelestarian permainan tradisional*. 121–130.
- Sugito Yulingga Nanda Hanif. (2012). *Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Tegeh, m., & Kirna, m. (1829). *Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*.
- Widodo, P., Lumintuarso, R., Studi, P., Keolahragaan, I., Pascasarjana, P., & Kebumen, K. (2017). *Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas*. 5(2), 183–193.