



The Development of Traditional Games Patok Lele towards Sport Science, Health and Education Learning at SDN 15 Sitiung Dharmasraya

Edo Putra Yoga¹, Maldin Ahmad Burhan², Dian Estu Prasetyo³

*edoputrayoga@gmail.com

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

Abstract

Study background back by lack of interest student in play game traditional So needed game traditional in PJOK learning for increase interest students Based on problem the so researcher develop game traditional peg catfish. Development using the *research and development (R&D) Borg & gall model*, model development *borg & Gall* has ten step. On step. On step study this is shared Becomes two stages, that is Step preliminary and Step development. Two stages that explained as following: 1) Potential and problem; 2) Data Collection; 3) Design product; 4) Validation product; 5) Revision usage; 6) Test try early; 7) Revision product. Whereas stage 8) Test try usage; 9) Revision product; 10) Production bulk no conducted in study because concerned with financing publishing products in the field mass. Results evaluation sheet validation game traditionally done by four validators generate the average value of 77% is categorized very valid. Test practicality by PJOK teacher with 100% percentage is categorized very practical and student with percentage 90% categorized very practical, while test 76% effectiveness categorized effective, based on results obtained so game traditional peg catfish in PJOK learning is categorized as valid, practical, and effective.

Keywords: Development, Game Traditional peg catfish. Model *Borg And Gall*

Pendahuluan

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, sehingga pendidikan jasmani memiliki arti yang cukup representatif dalam mengembangkan manusia dalam persiapannya menuju manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan jasmani di Indonesia memiliki tujuan kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa, dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa indonesia yang sehat lahir dan batin, diberikan kepada segala jenis sekolah (Manik, 2016).

Permainan tradisional Indonesia yang berupa permainan pada dasarnya merupakan perwujudan dan proses adaptasi masyarakat Indonesia dalam menghadapi lingkungannya dalam bentuk permainan. Realita proses kemunculan suatu jenis olahraga tradisional atau permainan rakyat adalah sebagai ekspresi diri dan adaptasi atas apa yang mereka alami dan rasakan. Sebagai misal adalah permainan “perisaian” di Nusa Tenggara Barat; permainan ini muncul sebagai proses adaptasi dan penalaran atas apa yang mereka alami, mereka berpikir bahwa hujan yang diharapkannya akan turun ketika mereka mau berkorban mengeluarkan darahnya. Untuk itulah, mereka melakukan permainan “perisaian” hingga salah satu diantara mereka mengeluarkan darah akibat cambukan lawan (Azahari, 2017).

Metode

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini adalah model penelitian prosedural. Model penelitian prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Mengacu pada model pada model yang digunakan tersebut, maka prosedur yang digunakan merujuk dari *Borg and Gall*, (1983). Produk dari penelitian dan pengembangan olahraga tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Ditinjau dari tujuan penelitian, maka penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Terkait dengan model penelitian dan pengembangan yang digunakan berupa model procedural, maka langkah-langkah prosedur penelitian dan pengembangan merujuk langkah *Borg and Gall (1983)* (dalam Sugiyono, 2016:298) terdapat 10 langkah, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk dan (10) Produksi masal

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 10 langkah yang sederhana dengan mengacu pada langkah-langkah penelitian. Ada 10 dari 10 langkah yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan olahraga tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Hasil Penelitian

A. Validasi

1. Validasi ahli media

No	Kriteria	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Jumlah nilai	kategori
1	Penyuaian media pada permainan	32	40	72%	Sangat
2	Desain produk permainan	40	40	80%	Sangat valid
Skor total		72	80	7,6%	valid

Hasil dari validitas dari ahli media mendapatkan skor total 7,6% di kategorikan valid

2. Validasi ahli materi

No	Kriteria	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Nilai	Kategori
1	Kesesuai meteri	37	40	77	valid
2	Kesesuai materi	40	40	80	Sangat valid
Skor total		77	80	7,8	Valid

Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor total 7,8% di kategorikan valid

3. Validasi ahli bahasa

No	Kriteria	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Nilai	Kategori
1	Kelayakan bahasa dalam produk	34	40	74%	Valid
2	Kelayakan bahasa dalam materi	40	40	80%	Sangat layak
Skor total		74	80	77%	valid

Hasil dari validasi ahli bahasa mendapatkan skor total 77% di kategorikan valid. Berdasarkan hasil keseluruhan nilai validasi model permainan tradisional di atas dapat dilihat

dari hasil validitas yang dilakukan oleh validator isi materi: validator Muhamar Kodafi Putra, M.Pd dengan hasil 7,8% di kategorikan “valid”, sebagai validator ahli media Yusran, M.Kom dengan hasil 7,6% di kategorikan “valid”, dan validator bahasa Aprima Dedi, s.s, M.Pd 77% di kategorikan “valid”, dari keseluruhan jumlah skor yaitu 239, dan nilai rata-rata yaitu 77% di kategorikan “valid”

4. Hasil reliabilitas

NO	Nama	X	Y	X.Y
1	MA	75	85	160
2	LMD	80	90	170
3	ANIFP	80	95	175
4	KA	75	100	175
5	DS	80	85	165
6	NM	80	80	160
7	NI	80	95	175
8	TAS	75	80	155
9	RPR	87	95	182
10	GR	78	100	178
11	FA	80	85	165
12	HA	85	90	175
13	JHC	90	82	172
14	WPE	74	90	164
15	MDS	80	90	170
16	ZF	84	90	174
17	A	90	90	180
18	M	78	95	173
19	MIR	80	95	175
20	PI	76	85	161
21	MA	78	90	168
22	YSI	85	85	170
Jumlah		1770	1972	3742
Rata-rata		80,45455	89,63636	
Standar deviasi		4,626294	5,819061	

Dari hasil $r = 2,50$ tersebut maka dapat dikatakan bahwa data yang terdapat berkategori tinggi dan signifikan.

B. Praktikalitas guru dan Respon siswa

1. Hasil analisis praktikalitas oleh guru

Sesudah validasi dan nilai yang didapatkan valid, maka dilanjutkan dengan uji coba, hasil uji coba di jelaskan sebagai berikut :

No	Praktisi	Hasil $P = \frac{fn}{n} \times 100\%$	kategori	ket
1	DAM	$P = \frac{24}{24} \times 100\%$ $P = 100\%$	Sangat praktis	Guru

Hasil praktikalitas model permainan tradisional yang berbasis *social culture* di Kabupaten Dharmasraya mendapatkan persentase 100% sesuai dengan tabel 3.3 kategori praktikalitas model permainan tradisional berbasis *social culture* di Kabupaten Dharmasraya presentase berada di interval $81 \leq P \leq 100$ termasuk dalam kategori sangat praktis.

2. Hasil Praktikalitas Respon Siswa

Analisis praktikalitas dari pengisian angket oleh 22 siswa kelas V SD Negeri 15 Sitiung dengan kemampuan yang berbeda-beda, dari hasil analisis dapat dilihat di tabel sebagai berikut :

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	MA	85%	Sangat Praktis
2	LMD	90%	Sangat Praktis
3	ANIFP	95%	Sangat Praktis
4	KA	100%	Sangat Praktis
5	DS	85%	Sangat Praktis
6	NM	80%	Sangat Praktis
7	NI	95%	Sangat Praktis
8	TAS	80%	Sangat Praktis
9	RPR	95%	Sangat Praktis
10	GR	100%	Sangat Praktis
11	FA	85%	Sangat Praktis
12	HA	90%	Sangat Praktis
13	JHC	82%	Sangat Praktis
14	WPE	90%	Sangat Praktis
15	MDS	90%	Sangat Praktis
16	ZF	90%	Sangat Praktis
17	A	90%	Sangat Praktis
18	M	95%	Sangat Praktis
19	MIR	95%	Sangat Praktis
20	PI	85%	Sangat Praktis

21	MA	90%	Sangat Praktis
22	YSI	85%	Sangat Praktis
Jumlah		1972	
Rata-Rata		90%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil praktikalitas diatas model permainan tradisional dapat dilihat dari hasil praktikalitas yang dilakukan oleh 22 praktisi yaitu siswa kelas V SD Negeri 15 Sitiung mendapatkan presentase 90% di kategorikan “sangat praktis”.

C. Hasil Efektifitas

Pada bagian ini adalah tahap akhir dalam model pengembangan *Borg and Gall*. Data efektifitas yang di analisis pada tahap ini adalah berupa data yang di dapat pada praktek modifikasi permainan tradisional patok lele yang menggunakan angket yang diisi oleh guru, hasil dari angket dapat dilihat sebagai berikut

No	Kriteria	Skala Kecil	Skala Menengah	Nilai	Kategori
1	Keefektifan Penggunaan Produk	36	40	76%	Efektif
2	Kerfektifan Penggunaan Produk Dalam Pembelajaran PJOK	37	40	77%	Efektif
Skor total		73	80	76%	Efektif

Berdasarkan tabel efektifitas, diketahui hasil praktek siswa memperoleh keefektifan 76%, berdasarkan hasil tersebut permainan tradisional patok lele memenuhi kategori efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas V sekolah dasar.

Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan kan sebuah permainan tradisional yang berbasis karakter *social culture* di Kabupaten Dharmasraya, produk yang dihasilkan yaitu berupa buku pemnelajaran permainan tradsional, dalam buku tersebut terdapat modifikasi permainan tradisional patok lele, modifikasi permainan tradisional yang dibuat untuk proses pembelajaran untuk menarik minat siswa untuk memainkan permainan tradsional.

Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahap yaitu analisis, perencanaan, pembuatan produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk, evaluasi dan produksi massal. Pemilihan model pembelajaran ini harus tepat untuk siswa yang mengikuti pembelajaran, hal ini juga dikarenakan model pembelajaran ini mampu di praktekan dan dipahami oleh siswa. Pemelihan penegembangan berupa permainan tradisional paatok lele yang berbasis karakter *social culture* di Kabupaten Dharmasraya, dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan keaktifan siswa dalam

prakteknya.

Pada tahap analisis ada dua tahapan yang dilakukan. Adapun tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan siswa dilakukan suatu model pembelajaran yang membantu siswa lebih aktif bermain dan mengenal permainan tradisional, model pembelajaran permainan tradisional patok lele berbasis karakter *social culture* di Kabupaten Dharmasraya bisa menambah semangat siswa saat proses pembelajaran, karena siswa sangat menyukai permainan yang mudah di pahami, unik, menarik, dan tidak monoton. Tahapan kedua yaitu tahap analisis lapangan, pada tahap ini yaitu melakukan wawancara kepada guru dan siswa, peneliti memfokuskan pada data yang pemanfaatan permainan tradisional untuk meningkatkan kemauan siswa dalam bermain yaitu permainan tradisional.

Tahap kedua yaitu mencari pengguna dan tujuan untuk mempraktekan produk. Pengguna pada penelitian adalah siswa kelas V, tujuan dari penelitian ini adalah SD Negeri 15 Sitiung dan merancang instrument penelitian terdapat instrument validitas, instrument praktikalitas, dan instrumen efektifitas.

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan serta tahap uji coba yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada siswa kelas V SD Negeri 15 Sitiung terhadap permainan tradisional patok lele berbasis karakter *social culture* maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Validitas permainan tradisional patok lele berbasis karakter *social culture* dinilai oleh tiga validator, menunjukkan bahwa permainan tradisional patok lele pada pembelajaran PJOK karakter *social culture* di Kabupaten Dharmasraya memperoleh rata-rata presentase 79,6% dengan kategori “valid” sehingga dapat dikatakan permainan tradisional patok lele pada pembelajaran PJOK berbasis karakter *social culture* di Kabupaten Dharmasraya ini layak di gunakan
2. Praktikalitas permainan tradisional patok lele pada pembelajaran PJOK berbasis karakter *social culture* di Kabupaten Dharmasraya yang dinilai dari angket yang telah dinilai oleh seorang guru dengan presentase 100% di kategorikan “sangat praktis” dan 22 praktisi (siswa kelas V SD Negeri 15 Sitiung) memperoleh hasil presentase 90% di kategorikan sangat praktis sehingga dapat dikatakan permainan tradisional patok lele pada pembelajaran PJOK karakter *social culture* di Kabupaten Dharmasraya dapat di gunakan oleh siswa
3. Efektifitas berdasarkan berapa kesimpulan di atas maka permainan tradisional patok lele pada pembelajaran PJOK berbasis karakter *social culture* di Kabupaten Dharmasraya memenuhi kriteria valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga permainan tradisional patok lele pada pembelajaran PJOK berbasis karakter *social culture* di Kabupaten Dharmasraya ini layak di gunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

Prof. Dr. Sugiyono. (2018). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. ALFABETA.

Azahari, A. R. (2017). Pelestarian Olahraga Tradisional Menyipet Di Kota Palangara. Mediasosian, Vo. 1(1), hal. 83-101.

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk

- Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). In LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan) (Vol. 4, Issue 1). [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Rachmawati, N., Muhyi, M., & Wiyarno, Y. (2020). Pengembangan Permainan Olahraga Tradisional untuk Meningkatkan Nilai Peduli dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Novi. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 125–137.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 19–28. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858>