

## PENGEMBANGAN GOBAG SODOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS

### Development Of Gobag Sodor In Penjas Instruction

**ADE ROSMAWATI<sup>1\*</sup>, AKROM<sup>2\*\*</sup>**

<sup>1</sup>SDN 13 Kota Serang, Jl. KH. Abdul Latief, Sumurpecung, Kota Serang, Banten,  
\*Email: [aderosmiati@gmail.com](mailto:aderosmiati@gmail.com)

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Jl. Syech Nawawi Al  
Bantani Kp. Andamu'i, Kel. Sukawana, Kec. Curug, Kota Serang, Banten.  
\*\*E-mail: [akrom@uinbanten.ac.id](mailto:akrom@uinbanten.ac.id)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran Permainan Gobag Sodor dalam ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas IV SDN Serang 13. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *research & developmnet*. Pengembangan dalam riset ini menggunakan lima tahap yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validitas, revisi dan uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran aturan permainan gobag sodor dinyatakan layak dengan persentase penilaian ahli media 90% dan persentase validasi dari ahli materi 91,25 %. Hasil penelitian uji coba produk yang dilakukan kepada siswa dengan persentase 99,9% termasuk dalam kategori sangat baik dan layak. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran aturan permainan gobag sodor dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Permainan Gobag Sodor, Research and Develophment, Pendidikan Jasmani.*

**Abstract.** The purpose of this research is to develop products in the form of Gobag Sodor Game learning media in the achievement of learning objectives in class IV SDN Serang 13. The method used is research and development or *research & developmnet*. Development in this research uses five stages, namely research and information gathering, product development, validity testing, product revision and testing. The results showed that the learning media of Sodor Gobag game rules were declared feasible with the percentage of media expert ratings of 90% and the percentage of validation of the material experts 91.25%. The results of the product trial research conducted to students with a percentage of 99.9% included in the category of very good and feasible. Therefore, this study can be stated that the learning media of Sodor Gobag game rules can be used as a medium of physical education learning.

**Keywords:** Learning media of gobag sodor game, research and development, physical education.

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani atau yang lebih dikenal dengan penjas merupakan salah satu mata pelajaran formal, yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Peran pendidikan jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman pembelajaran melalui aktivitas jasmani, bermain dan

olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembelajar penjas di sekolah tidak hanya mengajarkan permainan modern saja akan tetapi permainan tradisional juga sudah ada dalam pembelajarn penjas di SD/MI.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari keseluruhan pendidikan dan juga digunakan sebagai alat untuk pendidikan untuk mencapai tujuan umum pendidikan nasional. Untuk mencapai tujuan yang dimaksud diperlukan peningkatan dalam pembelajaran penjas sehingga semakin efektif pelaksanaannya. Semakin efektifnya pembelajaran penjas maka akan mempermudah pengelolaan pendidikan untuk mencapai masyarakat Indonesia yang berkualitas baik dalam akademik maupun unggul dalam keterampilan serta sehat jasmani dan rohani (Samsudin, 2008)

Kedudukan dalam mata pembelajaran penjas, olah raga dan kesehatan (Penjas) di dalam kurikulum pendidikan sangatlah penting. Karena mata pembelajaran ini digunakan sebagai salah satu kelompok bidang studi yang cukup penting yang harus diajarkan sejak sekolah dasar. Pada dasarnya, anak-anak usia sekolah dasar cenderung aktif bergerak dan bermain. Dalam pebelajaran penjas diharapkan bisa menjadi media bagi siswa sekolah dasar untuk melakukan berbagai bentuk gerak agar memperoleh berbagai keterampilan. Ada beberapa pendapat tentang pengertian Pendidikan jasmani menurut para ahli. Menurut Suherman (2000) ada dua sudut pandang mengenai pendidikan jasmani yaitu :

- a. Pandangan tradisional, pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbangan, atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja
- b. Pandangan modern, atau sering juga disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian terpilih. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian terpadu. Oleh karena itu, pendidikan jasmani tidak hanya beroreantasi pada jasmani saja atau hanya kepentingan satu komponen saja.

Berdasarkan pandangan modern di atas, maka kegiatan pada mata pelajaran penjang pada dasarnya bukan hanya semata kegiatan yang mengarah pada gerak tubuh, tetapi juga dapat diarahkan pada kegiatan gerak tubuh yang sekaligus mengembangkan aspek nonfisik siswa. Salah satu aktivitas yang dapat dipilih adalah mengajak siswa melakukan kegiatan permainan tradisional.

Ada banyak nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional (seperti: kerjasama, sportivitas, keberanian, toleransi, percaya diri dan sebagainya). Secara tidak langsung anak-anak pun beraktivitas fisik yang terkadang di luar batas kemampuannya. Permainan tradisional tidak membutuhkan biaya dan dapat dinikmati semua kalangan. Permainan tradisional dapat diperkenalkan di sekolah atau madrasah melalui pendidikan jasmani. Karena pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolah raga yang direncanakan secara sistematis guna mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik, organik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Gobag sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dipilih sebagai salah satu aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran penjas.

Setiap daerah mempunyai permainan gobag sodor yang praktiknya hampir sama atau tidak banyak perbedaan satu daerah dengan daerah lain. Terkait nama permainan terkadang ada yang sama, dan juga ada yang berbeda, namun, teknik permainannya tidak berbeda. Sebagai contoh di Jawa Tengah dikenal dengan istilah "permainan gobag sodor", di Jakarta disebut "permainan galasin", di Sumatra Utara disebut "margalah". Meskipun di tempat lain permainan tradisional gobag sodor berbeda nama, tetapi jelas permainan tradisional gobag sodor itu mempunyai aturan permainan yang hampir sama (Soemitro, 1992)

Permainan gobag sodor terdiri dari 2 grup yaitu group jaga dan lawan. Setiap orang di group jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris kebelakang sambil merentangkan tangan supaya tidak dilalui lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas digaris tengah yang bergerak lurus dari penjaga lainnya (Husna,2009).

Menurut Kurniawan sebagai guru olahraga "Bahwa sekarang ini banyak guru penjas yang kurang mengetahui bahwa permainan tradisioanal gobag sodor bisa dimodifikasi baik peraturan maupun alat dan lapangannya. Rata-rata guru olahraga mengajarkan permainan gobag sodor ini sesuai peraturan yang sudah ada" (Wawancara dengan Kurniawan, 2019). Padahal, Sebenarnya permainan gobag sodor itu banyak manfaatnya contohnya yaitu: mempunyai sikap mental yang tinggi dan rasa tanggung jawab. Permainan tradisional sebagai salah satu peninggalan nenek moyang, oleh karena itu semestinya dilestarikan agar permainan tradisional tidak punah seiring perkembangan zaman. Bagaimana pun, pemahaman tentang olah raga permainan tradisional gobag sodor tidak bisa dilepaskan dari pemahaman aspek manusia sebagai pelakunya. Oleh karena itu, olah raga permainan tradisional mempunyai banyak sekali gerakan yang memberikan dampak pada tubuh semakin sehat, antara lain: kekuatan, kelenturan, kecepatan gerak dan kemampuan reaksi dalam kerja sama.

1. Alat-alat yang digunakan. Permainan gobak sodor ini hanya membutuhkan sebuah kapur dan lapangan yang berbentuk persegi panjang. Kemudian antar garis panjang ditarik garis melintang sehingga terbentuk beberapa persegi panjang. Setelah itu tarik garis tengah yang tegak lurus dengan garis melintang sehingga akan terbentuk banyak petak yang sama besar. Garis ini disebut garis sodor.
2. Cara bermain gobag sodor. Cara bermain gobag sodor yaitu: Pemain dibagi menjadi dua tim yaitu penjaga dan penyerang (satu tim 3-5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta). Jika dalam satu tim terdiri dari 5 orang, maka dibutuhkan sebuah lapangan yang dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang (seperti lapangan bulu tangkis), penjaga boleh bergerak ke kiri dan ke kanan di garis horizontal. Demikian pula penjaga bisa bergerak ke atas (depan) dan ke bawah (belelang) di garis vertical. Tim penyerang akan melewati setiap garis (horizontal dan vertikal). Setiap tim penyerang, dari garis awal dan melewati semua garis yang dijaga oleh lawan. Apabila satu pemain yang berhasil melewati garis terakhir maka tim penyerang dianggap menang dan mendapatkan 1 point. Tim penyerang tidak boleh terkena sentuhan dari tim penjaga atau keluar dari garis lapangan. Jika terkena sentuhan dari tim penjaga maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan keluar dari permainan. Tim penyerang dinyatakan kalah jika penyerang tersentuh penjaga. Permainan dilanjutkan kembali dengan

bergantian peran, tim penjaga menjadi tim penyerang demikian juga sebaliknya.

3. Manfaat permainan gobag sodor. Permainan tradisional gobag sodor ini memiliki manfaat baik manfaat fisik yaitu: melatih kelincahan gerak tubuh, melatih kecepatan, mengasah kemampuan dalam mencari strategi yang tepat, mengembangkan keterampilan gerak dasar berlari dan rekreasi, melatih kerja sama dalam sebuah tim, meningkatkan kekuatan dan ketangkasan, menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat. Sedangkan manfaat mentalnya yaitu: melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengembangkan sikap sosial yang dimiliki anak untuk menyelamatkan temannya dari garis lawan, melatih kecermatan anak dalam menyelesaikan suatu masalah, kesempatan dapat menerima kemenangan dan kekalahan dengan sikap lapang dada, dan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman-temannya (Prasetyo, 2008)

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan bentuk permainan tradisional gobag sodor yang lebih atraktif sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam permainan tradisional khususnya gobag sodor dalam mata pelajaran Penjas.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*), karena penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R n D ini menggunakan model Brog & Gall, dari sepuluh langkah R n D model Brog & Gall hanya lima langkah yang dipakai dalam penelitian ini antaranya yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validitas, revisi produk dan uji coba produk (Sugiyono, 2013). Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan permainan gobag sodor yang dimodifikasi berupa: kuesioner, lembar observasi, dan wawancara. Kuesioner sebagai salah satu instrument untuk memvalidasi produk yang ditujukan kepada validator ahli media dan materi di bidangnya, dan kepada guru kelas sebagai salah satu pihak pengguna produk, sedangkan lembar observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data pada saat uji coba produk yang telah dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran, menguji tingkat validasi dan menghitung skor total rata-rata dalam penilaian produk.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Pengumpulan Informasi Awal**

Peneliti melakukan observasi ke sekolah tujuan untuk mengumpulkan informasi dan data awal pada pembelajaran penjas. Wawancara dengan guru olah raga dilakukan untuk mendapatkan data terkait pelaksanaan pelajaran penjas di sekolah tersebut. Menurut Kurniawan bahwa:

"Permainan tradisional gobag sodor ini sekarang sudah jarang dimainkan anak-anak karena bosan dan jenuh. Permainan gobag sodor ini semakin majunya jaman semakin punah. Dan peneliti juga mewawancarai guru olahraga di SDN Serang 13 Rendi Kurniawan. Bahwa sekarang ini

banyak guru penjas yang kurang mengetahui bahwa permainan tradisional gobag sodor bisa dimodifikasi baik peraturan maupun alat dan lapangannya. Rata-rata guru olahraga mengajarkan permainan gobag sodor ini sesuai peraturan yang sudah ada" (wawancara dengan Kurniawan, 2019).

Modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik dan menarik. Modifikasi di sini mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dalam aspek pendidikan lainnya. Menurut Dony (2000) modifikasi memiliki keuntungan dan keefektivitasnya antara lain:

1. Meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam pembelajaran penjaskes
2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa
3. Meningkatkan hasil belajar penjaskes siswa
4. Mengatasi kekurangan sarana prasarana.

Adanya modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi permainan gobag sodor dapat memotivasi siswa dalam belajar, senang bermain sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan informasi awal dari guru penjas dan studi literatur yang diperoleh di atas, peneliti menetapkan untuk membuat modifikasi permainan gobag sodor sebagai alternatif kegiatan pada mata pelajaran penjas.

## 2. Pengembangan Produk

Pada tahap peneliti mendesain produk berupa modifikasi permainan gobag sodor. Terkait dengan permainan gobag sodor yang dimodifikasi dalam model pembelajaran pendidikan jasmani adalah dengan mengembangkan aturan permainan ke dalam empat tahap. Hal ini dimaksudkan agar supaya siswa dapat meningkatkan pembelajaran olah raga dengan aktif, senang dan tampak tidak ada rasa jenuh. Cara bermain gobag sodor sebelum dan sesudah dimodifikasi hampir sama, namun beberapa aturan permainannya saja yang membedakan.

**Tabel 1.** Perbedaan permainan gobag sodor sebelum dimodifikasi dan permainan gobag sodor yang sudah di modifikasi.

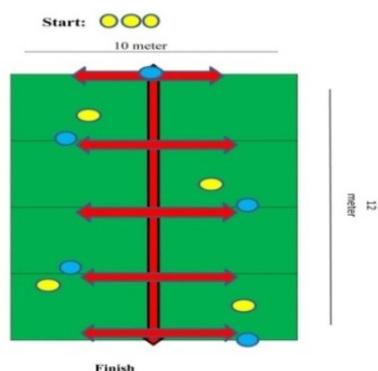
Perbedaan	Gobag Sodor	Modifikasi Gobag Sodor	Keterangan
Bentuk dan ukuran lapangan	Persegi panjang 10 m, lebar 12 m	Persegi panjang 10 m lebar 12 m	Disesuaikan dengan jumlah siswa dan luas lapangan sekolah yang ada
Aturan	Satu aturan	Empat tahap	Adanya empat tahap

permainan	permainan	aturan permainan	permainan, siswa lebih senang dan tidak jenuh
Kostum/seragam	Tim penyerang dan penjaga dari segi kostum sama tidak dibedakan	Tim penyerang dan penjaga dari segi kostum dibedakan	Dengan adanya kostum yang berbeda siswa akan lebih mengetahui mana yang penjaga dan penyerang
Lamanya permainan	2 x 20 menit	2 x 15 menit	Permainan menjadi lebih aktif

Modifikasi dilakukan dengan adanya empat variasi tahapan permainan gobag sodor, yaitu:

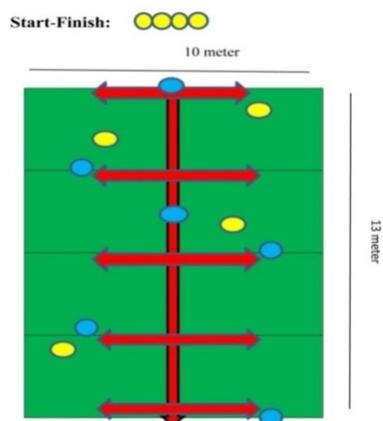
a. Permainan gobag sodor tahap kesatu

Permainan gobag sodor tahap kesatu cara bermainnya setiap penjaga semua bisa bergerak ke kanan dan ke kiri (garis horizontal) dan juga penjaga bebas bergerak ke atas ke bawah (garis vertikal). Penyerang berlari sampai garis finish, apabila tidak tersentuh penjaga maka dinyatakan menang.



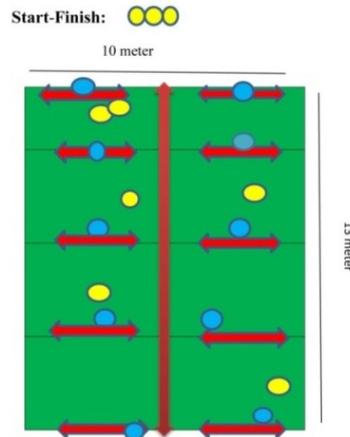
b. Permainan gobag sodor tahap kedua

Permainan gobag sodor tahap kedua cara bermainnya satu orang menjaga garis horizontal dan yang lain menjaga garis vertikal dan tidak boleh bergerak di garis horizontal. Penyerang melewati penjaga sampai akhir kemudian kembali lagi ke garis awal dan melewati penjaga lagi disitu penyerang dinyatakan menang.



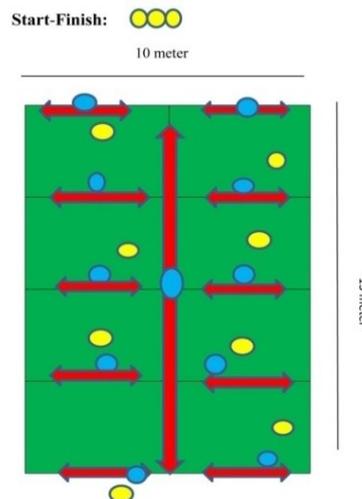
c. Permainan gobag sodor tahap ketiga

Permainan gobag sodor tahap ketiga langkah-langkahnya yaitu setiap garis di jaga dua orang pemain, penjaga bergerak di garis horizontal dan tidak boleh bergerak digaris vertical. Penyerang tidak bisa lari ke kanan dan ke kiri penjaga hanya bisa lari lurus saja setelah melewati itu penjaga balik lagi, setelah melewati itu dan tidak terkena penjaga maka dinyatakan menang.



d. Permainan gobag sodor tahap keempat

Permainan gobag sodor tahap keempat langkah-langkahnya yaitu satu orang penjaga garis vertical dan penjaga yang lain hanya bergerak digaris horizontal. Penyerang bisa lari kekanan dan kekiri sampai garis finish penyerang akan dinyatakan menang apa bila tidak tersentuh lawan.



**3. Melakukan Uji Validasi**

Produk yang sudah selesai selanjutnya dilakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan dengan menggunakan instrument lembar kuesioner yang memuat aspek-aspek penilaian, komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk perbaikan. Ada dua ahli yang memvalidasi produk pengembangan media ini yaitu:

**a. Ahli Media**

Validasi produk terkait desain media pembelajaran dilakukan oleh salah satu pengajar Universitas Tirtayasa yaitu Masnur Ali sebagai seseorang yang kualifide di bidang media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi diperoleh

beberapa catatan seperti aspek media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan. Berikut ahli media yang dinilai "cukup" di setiap point berkomentar. Sedangkan pada kejelasan petunjuk dalam permainan gobag sodor diberi komentar sudah cukup jelas. Terkait manfaat media pembelajaran permainan gobag sodor dalam memainkannya diberi komentar sangat bermanfaat. Dan dalam hal kesesuaian materi dan model permainan gobag sodor sudah dipandang sesuai. Hasil kuersioner yang dinilai oleh ahli media diberi skor rata-rata 91,25 yang berarti layak untuk diujicobakan.

#### **b. Ahli Materi**

Penilaian ahli materi melihat bagaimana konten (materi) ajar yang terdapat pada produk pengembangan media. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah dari STKIP Pandeglang yaitu Idris Supriad. Validasi evaluasi oleh ahli materi diperoleh masukan dan saran, seperti: setiap tahap permainan ditambahkan manfaat dalam bermain gobag sodor, luas lapangan harus disesuaikan dengan tingkat kecepatan siswa. Sedangkan hasil kuersioner yang dinilai ahli materi diperoleh skor 90 yang berarti layak untuk diujicobakan.

#### **4. Revisi**

Tahapan selanjutnya adalah revisi produk yang didasarkan pada berbagai saran dan rekomendasi dari validator produk media dan materi. Tahapan revisi tersebut sebagaimana yang dijelaskan di bawah ini:

##### **a. Revisi ahli media**

Berdasarkan validasi ahli pada aspek media pembelajaran yang dikembangkan masih ada revisi pada beberapa butir. Meskipun sudah mendapatkan penilaian "sangat baik", namun, tetap masih perlu perbaikan dan penambahan. Beberapa komentar dan saran tersebut, seperti "permainan gobag sodor dalam 4 tahap dalam tingkatan permainan, begitu juga lapangannya perlu ditambah luas dan ukuran lapangan disesuaikan dengan tingkat keaktifan anak dan dalam buku pedoman ukuran garis horizontal dan garis vertical harus ditulis." Tahap berikutnya setelah revisi adalah uji coba produk sesuai saran revisi yang tertera pada kolom angket validasi produk. Validasi produk oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali selama proses studi ini.

##### **b. Revisi ahli materi**

Berdasarkan hasil revisi terhadap ahli materi bahwa pada saat pertemuan pertama beliau tidak mengisi kuesioner penilaian, dan hanya memberikan saran atau pun masukan mengenai produk, yaitu setiap tahap permainan ditambahkan manfaat dalam bermain gobag sodor. Hasil revisi produk setelah diperbaiki media dalam empat tahap aturan permainan menjadi sangat menarik, oleh karena itu selanjutnya dapat digunakan dan dikembangkan. Setelah beberapa waktu kemudian, dilakukan validasi dengan pengisian kuesioner penilaian oleh ahli materi.

#### **5. Uji Coba Produk**

Kegiatan untuk menguji coba produk dilakukan di kelas IV-A SDN Serang 13 Kota Serang yang berjumlah 30 siswa. Uji coba pertama dilakukan dengan terlebih dahulu menjeaskan permainan gobag sodor yang sebelum dimodifikasi permainannya satu tahap, dimana aturan permainan dan lapangnya sama dan tidak dilihat dari kecepatan siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa mengeluh dan merasa jenuh terhadap permainan tradisional gobag sodor, belum muncul rasa tertantang seperti halnya permainan modern.

Guru olah raga memberikan tanggapan tentang permainan tradisional gobag sodor "bahwa sekarang ini banyak guru penjas yang kurang mengetahui bahwa permainan tradisional gobag sodor bisa dimodifikasi baik peraturan maupun alat dan lapangannya" (wawancara dengan Kurniawan, 2018). Rata-rata guru olah raga mengajarkan permainan gobag sodor ini sesuai peraturan yang sudah ada. Selama ini dalam pembelajaran olah raga guru belum memberikan model permainan gobag sodor yang dimodifikasi. Dalam pembelajaran gobag sodor, anak-anak juga jarang memainkan permainan gobag sodor karena semakin canggihnya teknologi jadi permainan tradisional semakin punah.

Tahap kedua adalah uji coba permainan gobag sodor yang dimodifikasi, tetapi sebelum diperaktikan terlebih dahulu dijelaskan aturan bermainnya, kemudian membuat arena dan mengukur lapangan gobak sodor sesuai tingkat kecepatan siswa. Selanjutnya adalah siswa mempraktikkan permainan gobag sodor dalam empat tahap aturan. Setelah dilaksanakan kegiatan uji coba perwakilan siswa diminta untuk memberikan tanggapan terkait media pembelajaran gobag sodor yang dikembangkan melalui kuersioner. Hasil dari setiap indikator dengan jumlah skor yang diberikan yakni pernyataan: 1). "Bentuk permainan gobag sodor mudah dipahami" pada point ini siswa memberikan jumlah skor 100. 2). "Permainan gobag sodor yang digunakan menarik memotivasi belajar", siswa memberikan jumlah skor 99. 3). "Media pembelajaran yang ditampilkan secara serasi dengan materi yang ada di buku", siswa memberikan jumlah skor 99. 4) "Pembelajaran dengan menggunakan media lebih menyenangkan", siswa memberikan jumlah skor 100. 5). "Media permainan gobag sodor yang digunakan dapat menambah pengetahuan", siswa memberikan jumlah skor 99. 6) "Siswa senang mempraktikkan permainan gobag sodor yang dimodifikasi", siswa memberikan jumlah skor 99. 7) "Media pembelajaran gobak sodor dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran penjas", siswa memberikan jumlah skor 99. 8) "Media kokami dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran", siswa memberikan jumlah skor 100. 9) "Penyajian media gobak sodor memperjelas pemahaman dalam belajar", siswa memberikan jumlah skor 99. 10) "Tujuan pembelajaran dalam pelajaran penjas disampaikan dengan jelas", siswa memberikan jumlah skor 100. Skor yang diberikan siswa berkisar antara 90-100, oleh karena dapat dinyatakan bahwa media permainan gobag sodor yang dimodifikasi layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Hasil evaluasi dari ahli media, ahli materi, dan guru serta siswa menunjukkan bahwa media permainan gobag sodor yang dikembangkan (dimodifikasi) masuk dalam kategori "sangat layak atau sangat baik". Sebagaimana yang ditunjukkan berdasarkan hasil analisis kelayakan yang telah dilakukan. Jumlah skor yang diperoleh dari ahli media sebelum direvisi adalah 8, 25 dan setelah direvisi adalah 90 atau berada dalam kategori "sangat baik". Sedangkan hasil uji kelayakan produk yang dinilai dari ahli materi memperoleh jumlah skor 91,25 yakni berada dalam kategori "sangat baik". Klasifikasi interval dalam penilaian di atas adalah pada kategori level empat dimana 80-100 berada dalam kategori "sangat baik" atau dalam hal ini dinyatakan "sangat baik" (sangat layak), oleh karena yang diperhitungkan dalam studi ini adalah tingkat kelayakan media pembelajaran untuk digunakan.

Jika dilihat dari sisi siswa yang mempraktikkan langsung permainan gobak sodor diketahui bahwa media pembelajaran memfasilitasi mereka untuk menemukan sesuatu kekhususan dibandingkan dengan media yang belum dikembangkan. Kegiatan pembelajaran dengan media permainan gobak sodor dalam 4 tahapan peraturan yang telah dikembangkan (modifikasi) mengandung aspek keaktifan siswa. Dimana siswa termotivasi untuk menggali pengetahuan permainan terdisional gobak sodor secara berkelompok. Keaktifan siswa juga dapat dilihat ketika mengikuti kegiatan uji coba produk media dalam permainan gobak sodor. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Oman Farhurohman bahwa bermain memberikan motivasi intrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif. Emosi positif yang terlihat dari rasa ingin tahu anak meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar [ CITATION Far172 \l 1033 ].

Selanjutnya pada aspek kelayakan media yang dikembangkan skor yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa dalam studin ini adalah pada klasifikasi "sangat baik", begitu juga pada tingkat kelayakan mencapai skor 91,25 atau dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian, media yang dikembangkan ini dipandang layak digunakan pada proses pembelajaran penjas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) pada kelas IV SDN Purut Kecamatan Curug Kota Serang pada mata pelajaran penjas pada materi permainan terdisional gobak sodor maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan gobak sodor mata pelajaran PJOK menggunakan langkah-langkah Borg & Gall yang terdiri dari 5 langkah dapat dinyatakan layak untuk digunakan untuk pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji coba dengan rata-rata nilai yang diberikan baik dari validator media dan materi maupun dari guru serta siswa pada kisaran skor 99 yang berarti ada di kategori sangat baik dan layak untuk diterapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani Duri, dkk. 2014. *Metode Penelitian*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Pradiagma Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafiando Persad.
- Farhurohman, O. 2017. Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *aş-şibyān*, 2 (1) , 27-36.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Husna, M.A. 2009. *100+Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Kemendikbud. 2013. *Buku Tematik Terpadu: Indahnya Kebersamaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Kusuma, Dony. 2000. *Laporan Penelitian Pengembangan Model Permainan Bulutangkis untuk Pembelajaran Penjaskores Siswa Sekolah Dasar*. Semarang : FTK Unnes.
- Putursi, Ahmad. 2012. *Menejemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Prasetyo, Dwi Sunar. 2008. *Biarkan Anakmu Bermain*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rosdiani, Dini. 2013. *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Bandung : Alfabeta.
- Sajoto. 1988. *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Semarang: Dahara Prize.
- Samsudi. 2008. *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group..
- Setyosary, Puji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* . Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugianto dan sudjarwo. 1993. *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Semarang: Dahara Prize.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*, Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan,(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabet.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan & Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Prenada Media Group..
- Wahyuni, Neneng. 2017. *Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Pengubinan di SD/MI Berdasarkan Kurikulum 2013*. Skripsi Program S1, UIN Sultan Maulana Hasanuddin, Banten.
- Widi, Restu Kartiko Widi. 2010. *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

