PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES MELALUI PERMAINAN *BONTENGAN ADU* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 KALIPRAU KECAMATAN ULUJAMI KABUPATEN PEMALANG TAHUN 2015/2016

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

oleh

Bayu Prasthanika
6101411067

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015

ABSTRAK

Bayu Prasthanika. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan Bontengan Adu Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang Tahun 2015/2016.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Tri Nurharsono, M.Pd.
Kata kunci: pengembangan, permainan tradisonal, *bontengan adu*.

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya pengetahuan siswa terhadap ragam permainan tradisional yang ada. Siswa kurang antusias ketika diberikan materi pembelajaran penjasorkes permainan tradisional karena bagi mereka kurang menarik. Antusias siswa terlihat berbeda ketika mereka diberikan materi kecabangan. Kurangnya gerak siswa setelah aktivitas di sekolah yang pada akhirnya berpengaruh pada perkembangan dan pertumbuhannya. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah model pengembangan permainan bontengan adu dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang tahun 2015/2016. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa model pengembangan permainan tradisional bontengan adu dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang tahun 2015/2016.

Metode penelitian pengembangan yang digunakan yaitu: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data (*research and information*) yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) perencanaan *(planning),* (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal (pra uji coba skala kecil) dan uji coba skala kecil dengan menggunakan 12 subyek uji coba, satu ahli penjasorkes, dan satu ahli pembelajaran, (5) revisi uji skala kecil berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk awal, (6) uji coba lapangan skala besar yaitu dengan 32 subyek uji coba, (7) penyempurnaan produk akhir *(final produk reversion),* (8) implementasi yaitu melaporkan hasil dalam bentuk pengolahan data kuesioner atau angket.

Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba produk awal didapat persentase sebesar 69,23% (cukup baik). Data hasil uji coba skala kecil diperoleh persentase rata-rata 79,62% (baik). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 85,38% (baik). Data hasil uji coba skala besar diperoleh persentase rata-rata 87,5% (baik).

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan bontengan adu ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang. Saran untuk permainan bontengan adu dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran penjasorkes dan dapat melestarikan ragam permainan tradisional yang ada dengan memanfaatkan kondisi lingkungan sekolah.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama : Bayu Prasthanika

NIM : 6101411067

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi/ PJKR S1

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES MELALUI PERMAINAN *BONTENGAN ADU* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 KALIPRAU KECAMATAN ULUJAMI KABUPATEN PEMALANG TAHUN 2015/2016"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, ... 2015

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
TGL
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Bayu Prasthanika

NIM. 6101411067

iii

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Melalui Permainan *Bontengan Adu* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang Tahun 2015/2016, telah disetujui dan disahkan, pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang,..... 2015

Mengetahui,	Menyetujui,
Ketua Jurusan PJKR	Pembimbing
14/12 2015	14/12 2015
Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd.	Drs. Tri Nurharsono, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002	NIP. 19600429 198601 1 001

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG UNNES FIK. JUR. PJKR

UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Bayu Prasthanika NIM 6101411067 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1. Judul Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan *Bontengan Adu* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang Tahun 2015/2016 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, 22 Desember 2015.

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.	Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19610320 198403 2 001	NIP. 19730202 200604 1 001

Dewan Penguji

1. Supriyono, S.Pd., M.Or. _____
   NIP. 19720127 199802 1 001

2. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd _____
   NIP. 19760905 200812 1 001

3. Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd _____
   NIP. 19600429 198601 1 001

v

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Doa kedua orang tua jauh lebih besar dari pada apa yang kita takutkan (Bayu Prasthanika)

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan untuk

1. Kedua orang tua saya, Bapak Rajin dan Ibu Rokhayati yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasihat dan dukungan baik moril maupun materiil.
2. Yang tercinta kedua adik saya Hanin Majid dan Putri Helmania.
3. Ginaris Prahesti yang senantiasa memberi bantuan, dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi.
4. Sahabat dan teman seperjuangan saya, Galih, Hanif, Edi, Stevi, Nurhadi, Titi dan Sony. Jadi apapun kita nanti, semoga persaudaraan ini tetap terjalin.
5. Semua teman-teman Rombel 2 dan PJKR 2011 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan *Bontengan Adu* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang Tahun 2015/2016**.** Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pentunjuk, mendorong, membimbing, dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
6. Supriyono, M.Or, selaku ahli penjas permainan yang telah memberikan, petunjuk, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Heri Eko Purwani, A.ma, selaku ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar yang dengan penuh kesabaran meberikan kritik, saran, dukungan, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Siswa siswi kelas V SD Negeri 1 Kaliprau yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah diberikan selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, ... 2015

Peneliti

Bayu Prasthanika

NIM. 6101411067

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

viii

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL i
ABSTRAK ii
PERNYATAAN iii
HALAMAN PERSETUJUAN iv
PENGESAHAN v
MOTO DAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN
1. 1 Latar Belakang Masalah 1
1. 2 Rumusan Masalah 6
1. 3 Tujuan Penelitian 7
1. 4 Manfaat Pengembangan 7
1. 5 Spesifikasi Produk 8
1. 6 Pentingnya Pengembangan 8

BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR
2. Landasan Teori 10
2.1 Pendidikan Jasmani 10
2.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani 11
2.2 Model Pembelajaran 12
2.3 Prinsip-prinsip Pengembangan 13
2.3.1 Keuntungan dari Pengembangan Permainan dan Olahraga 15
2.4 Kemampuan Gerak Dasar 16
2.5 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar 17
2.5.1 Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-14 Tahun 19
2.5.2 Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar (Gross Motor Activity) 20
2.5.3 Perkembangan Aktivitas Motorik Halus (Fine Motor Activity) 20
2.6 Bermain dan Permainan 22
2.6.1 Pengertian Bermain dan Pemainan 22
2.6.2 Fungsi Bermain dalam Pendidikan 23
2.7 Permainan Tradisional 26
2.7.1 Pengertian Permainan Tradisional 26
2.7.2 Permainan Tradisional di Indonesia 26
2.7.3 Permainan Tradisional sebagai Pendekatan Pembelajaran Penjasorkes 27
2.8 Permainan Tradisional Boy-boy an 27
2.8.1 Pengertian Permainan Tradisional 27
2.8.2 Cara Bermain Permainan Tradisional Boy-boy an 28
2.9 Permainan Tradisional Bentengan 28
2.9.1 Pengertian Permainan Tradisional Bentengan 28
2.9.2 Cara Bermain Permainan Tradisional Bentengan 29

2.10 Kerangka Berfikir 29

BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian 31
3.2 Prosedur Pengembangan 32
3.2.1 Analisis Kebutuhan 33
3.2.2 Pembuatan Produk Awal 33
3.2.3 Uji Coba Produk 33
3.2.4 Revisi Produk Pertama 33
3.2.5 Uji Coba Lapangan 34
3.2.6 Revisi Produk Akhir 34
3.2.7 Hasil Akhir 34
3.3 Uji Coba Produk 34
3.3.1 Desain Uji Coba 35
3.3.2 Subjek Uji Coba 36
3.4 Cetak Biru Produk 36
3.5 Jenis Data 44
3.6 Instrumen Pengumpulan Data 44
3.7 Teknik Analisis Data 50

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil 52
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan 52
4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal 53
4.1.3 Validasi Ahli 59
4.2 Hasil Analisis Data pada Uji Coba Skala Kecil 63
4.2.1 Validasi Ahli 68
4.3 Revisi Produk Uji Coba I 71
4.3.1 Draf Setelah Uji Coba I 73
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II 79
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II 82
4.6 Revisi Produk Akhir 83
4.7 Prototipe Produk 84
4.7.1 Sarana dan Prasarana 85
4.7.2 Peraturan Permainan dan Cara Bermain Permainan Bontengan Adu 88

BAB V SIMPULAN DAN SARAN
5.1 Simpulan 91
5.2 Saran 94

DAFTAR PUSTAKA 95
LAMPIRAN-LAMPIRAN 97

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Perbedaan Permaian Tradisional Boy-Boy an, Bentengan dan Permainan Bontengan Adu 37
2. Rentang Penilaian Evaluasi Ahli 44
3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli..... 45
4. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator 45
5. Lembar Penilaian Afektif Siswa..... 48
6. Lembar Penilaian Gerak (Psikomotor) 50
7. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”..... 50
8. Klasifikasi Analisis Deskriptif Presentase 51
9. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Pra Uji Coba Kelompok Kecil..... 60
10. Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Kecil 64
11. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil Aspek Afektif (N=12)..... 65
12. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil Aspek Psikomotor (N=12)..... 65
13. Data Hasil Uji Kuesioner Coba Skala Kecil aspek Kognitif (N=12) 65
14. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil 69
15. Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Skala Besar 79
16. Data Hasil Uji Coba Skala Besar Aspek Afektif (N=32) 80
17. Data Hasil Uji Coba Skala Besar Aspek Psikomotor (N=32) 80
18. Data Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Skala Besar 81

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

19. Prosedur Pengembangan Model Permainan Tradisional Bontengan Adu 32
20. Skema Lapangan Permainan Bontengan Adu 39
21. Bola Plastik 40
22. Nomor Dada 41
23. Kaleng Bernomor 41
24. Lapangan Bontengan Adu 54
25. Bola Plastik 55
26. Nomor Dada Pemain 56
27. Kaleng Bernomor 56
28. Diagram Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil 67
29. Kaleng Bernomor 71
30. Bendera Benteng 72
31. Lapangan Bontengan Adu 74
32. Bola Plastik 75
33. Nomor Dada Pemain 76
34. Kaleng Bernomor 76
35. Diagram Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Besar 82
36. Lapangan Bontengan Adu 85
37. Bola Plastik 86
38. Nomor Dada Pemain 87
39. Kaleng Bernomor 87
40. Bendera Benteng 88

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

41. Usulan Tema dan Judul Skripsi 97
42. Surat Keterangan Dosen Pembimbing 98
43. Pengesahan Proposal Skripsi 99
44. Surat Keterangan Melakukan Observasi 100
45. Surat Ijin Penelitian 101
46. Surat Keterangan Melakukan Penelitian 102
47. Pedoman Wawancara dengan Guru Penjas 103
48. Laporan Hasil Wawancara dengan Guru Penjasorkes 104
49. Daftar Nama Siswa 106
50. Lembar Pengamatan Sikap (Aspek Afektif) 107
51. Lembar Pengamatan Gerak (Aspek Psikomotor) 110
52. Kuesioner Siswa (Aspek Kognitif) 113
53. Evaluasi Ahli Penjasorkes Produk Awal 114
54. Evaluasi Ahli Pembelajaran Produk Awal 118
55. Evaluasi Ahli Penjas Uji Coba Skala Kecil 122
56. Evaluasi Ahli Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil 126
57. Rekapitulasi Evaluasi Ahli Produk Awal 130
58. Data Hasil Pengamatan Sikap Uji Coba Skala Kecil 132
59. Data Hasil Pengamatan Gerak Uji Coba Skala Kecil 133
60. Data Hasil Kuesioner Siswa (Aspek Kognitif Uji Coba Skala Kecil) 134
61. Rekapitulasi Evaluasi Ahli (Uji Coba Skala Kecil) 136
62. Data Hasil Pengamatan Sikap Uji Coba Skala Besar 138
63. Data Hasil Pengamatan Gerak Uji Coba Skala Besar 140
64. Data Hasil Kuesioner Siswa (Aspek Kognitif Uji Coba Skala Besar) 142
65. Dokumentasi 146

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi seperti saat ini dalam kemajuan dibidang teknologi, ilmu pengetahuan dan perkembangan dunia internet sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat. Perkembangan dan kemudahan dalam mengakses informasi di internet saat ini sangat membantu manusia dalam mengerjakan berbagai hal untuk mempermudah pekerjaan. Globalisasi sendiri membawa dampak positif dan negatif bagi kehidupan di masyarakat. Salah satu dampak positif dari internet sendiri adalah memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi dan bertukar informasi secara cepat dan mudah. Sedangkan salah satu dampak negatifnya adalah budaya luar yang negatif dapat dengan mudah masuk ke ruang lingkup masyarakat. Masalah yang paling pokok akibat atau dampak lain dari internet adalah perlahan-lahan budaya Indonesia seperti tata bicara, gaya hidup, berpakaian dan bermain mulai dilupakan karena dianggap ketinggalan zaman. Macam-macam budaya seperti kebiasaan adat istiadat sampai permainan tradisional Indonesia yang sudah turun temurun sebagai bagian dan identitas penduduk Indonesia khususnya untuk generasi muda perlahan-lahan mulai ditinggalkan dan dilupakan karena dampak dari mudahnya mengakses informasi dan perbandingan sehingga menganggap permainan tradisional sudah usum dan tidak dapat dimainkan kembali, membentuk generasi yang mendukung budaya asing dari pada budaya Indonesia sendiri termasuk dalam permainan yaitu permainan tradisional.

Anak-anak saat ini lebih mengenal dan menggemari permainan yang berbau teknologi seperti *playstation*, *smartphone, xbox,* dan lain-lain jika dibandingkan dengan permainan tradisional seperti boy-boyan, petak umpet, dakon, bentengan, gobak sodor. Berbagai permainan modern dinilai lebih menarik bagi anak-anak dengan penyajian permainan yang tidak melelahkan tanpa harus mengeluarkan tenaga, tidak bersusah payah membutuhkan lawan untuk bermain dan *visual* yang didesain se-*real* mungkin membuat permainan seperti nyata memberikan perasaan yang lebih menantang serta inovasi-inovasi yang selalu berkembang sehingga tidak membosankan, sehingga anak-anak lebih memilih bermain di rumah dari pada aktivitas fisik bersama teman-teman. Namun tanpa disadari pola bermain yang demikian memiliki beberapa sisi negatif, baik dari sisi kesehatan fisik maupun psikis. Gangguan pada mata, obesitas, efek radiasi dari *smartphone* serta kecanduan *game online* sudah menjadi hal yang wajar ditemui pada anak-anak. Lebih mengkhawatirkan lagi adalah gangguan psikis yang dapat dialami oleh pecandu *game online* yaitu kurangnya gerak pada anak juga sangat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan baik fisik dan mentalnya.

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang yang bersifat menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan fisik, intelektual, moral dan emosional. Bermain tidak hanya dilakukan oleh anak-anak saja, orang dewasa juga menyukai bermain. Indonesia memiliki beragam permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang di mainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi, yang dimaksud tradisi disini ialah permainan ini telah diwariskan dari yang satu

generasi ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya (Sukintaka,1992:91).

Indonesia sangat kaya akan kebudayaan, seperti banyaknya permainan tradisional di setiap daerah yang ada dan telah turun temurun dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional di masing-masing daerah sangat beragam serta banyak menggunakan aktivitas fisik dan membangun kreativitas dalam bekerja sama dalam kelompok, sehingga dapat dijadikan tolak ukur dan meningkatkan kebugaran jasmani anak. Permainan tradisional yang berkembang di Indonesia antara lain adalah bentengan, boy-boy an, petak umpet, sundamanda, balap karung, lompat tali dan masih banyak yang lain. Permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang yang sudah turun temurun keberadaannya sehingga harus dilestarikan agar dapat dimainkan oleh generasi selanjutnya. Permainan tradisional juga diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena dalam permainannya siswa memerlukan kecerdasan dan aktivitas fisik sampai menyelesaikan permainan.

Menurut Adang Suherman (2000:1-2), Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan olahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik. Namun demikian pelaksanaan pendidikan jasmani di Indonesia terasa masih belum cukup

memuaskan apabila dibandingkan dengan mata pelajaran lain atau dibandingkan dengan perannya sebagai bagian dari pendidikan secara umum. Ketimpangan itu tampak dalam beberapa aspek seperti; 1) Ketimpangan dalam alokasi waktu untuk pendidikan jasmani dibandingkan dengan bidang studi lainnya, 2) Status pendidikan jasmani yang masih dianggap kurang penting dan tidak menentukan karier masa depan.

Pendidikan jasmani menekankan aspek pendidikan yang bersifat menyeluruh (kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral) merupakan tujuan mendidik pada umumnya. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menuntut siswa untuk aktif bergerak. Secara spesifik melalui pendidikan jasmani peserta didik melakukan kegiatan, berupa permainan dan berolahraga yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu cara agar siswa dapat aktif bergerak dengan melalui permainan. Melalui permainan secara tidak langsung anak akan dilatih kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, toleransi dan lain-lain. Melalui permainan siswa juga dirangsang dalam pertumbuhan dan perkembangannya dampak dari permainan yang membutuhkan aktifitas fisik. Selama ini penyelengaraan pendidikan jasmani lebih banyak berorientasi pada olahraga kecabangan. Siswa dituntut untuk menguasai teknik dasar olahraga kecabangan yang diajarkan, begitu juga pada permainan tradisional yang banyak terkandung nilai-nilai kerjasama, sportivitas, keberanian, toleransi, tanggung jawab, dan lain-lain.

Berdasaran survey awal penulis dengan ibu Heri Eko Purwani selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang yang sudah mempunyai pengalaman mengajar penjasorkes di

sekolah dasar selama 11 tahun. Siswa SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang hanya beberapa siswa yang mengetahui ragam permainan tradisional yang ada. Hal ini diketahui ketika siswa diberikan materi permainan tradisional yaitu permainan bentengan, banyak siswa yang merasa bingung dan merasa kesulitan karena permainan tradisional bentengan sudah jarang dimainkan pada lingkungan anak khususnya siswa SD Negeri 1 Kaliprau sehingga antusias siswa sangat kurang, berbeda ketika diberikan materi pembelajaran olahraga kecabangan. Setelah aktivitas disekolah selesai kebanyakan anak-anak menghabiskan waktu dirumah dan ibu Heri Eko Purwani sering menjumpai beberapa anak dari siswa SD Negeri 1 Kaliprau menghabiskan waktu mereka ditempat rental *play station.*

Pada penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan merupakan permainan tradisional boy-boy an dan bentengan yang telah dikembangkan baik peraturan, peralatan dan ukuran lapangan yang digunakan. Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan di lapangan saat observasi awal, peneliti melihat dari 32 siswa-siswi kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hanya sedikit siswa yang mengetahui ragam permainan tradisional yang ada. Siswa kurang antusias ketika diberikan materi pembelajaran penjasorkes permainan tradisional karena bagi mereka kurang menarik, antusias siswa terlihat berbeda ketika mereka diberikan materi kecabangan. Alasan tersebut memberikan ide dasar untuk menciptakan dan memodifikasi jenis olahraga permainan tradisional boy-boy an dan bentengan. Penulis menggunakan permainan boy-boy an dan bentengan yang karena dalam permainan ini siswa dituntut untuk melakukan aktivitas fisik seperti berlari dan

lempar tangkap bola, selain itu juga siswa lebih mengenal ragam permainan tradisional yang ada.

Dari latar belakang di atas penulis dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu untuk diteliti, yaitu:

1. Paradigma pembelajaran penjasorkes dahulu lebih menekankan anak harus bisa menguasai teknik yang diberikan dengan baik, namun paradigma pembelajaran penjasorkes yang berkembang sekarang bahwa yang terpenting anak sudah mau bergerak dan gembira merupakan tujuan utama dari pendidikan jasmani yang baik.
2. Mempopulerkan kembali permainan tradisional boy-boy an dan bentengan yang sudah semakin memudar di masyarakat.
3. Usia anak Sekolah Dasar merupakan usia yang sangat penting untuk meningkatkan gerak dasar sehingga mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat usia pertumbuhan dan perkembangan gerak dasarnya.
4. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis perlu merumuskan masalah dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan agar dalam pembahasan tidak menyimpang dari tujuan penelitian itu sendiri. Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan model pembelajaran permainan tradisonal boy-boy an dan bentengan (bontengan adu)

untuk pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah model pengembangan pembelajaran permainan tradisional boy-boy an dan bentengan (bontengan adu) pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang dan agar siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga dapat merasa senang, lebih aktif bergerak, bersemangat, dan mengetahui permainan tradisional yang diwariskan leluhur kita.

1.4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

1) Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi, S1.
2) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes.
3) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes.
4) Memasyarakatkan kembali permainan tradisional yang mulai tersisih oleh perkembangan zaman.

1.4.2 Bagi Peneliti Lanjutan

1) Sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD kelas V.
2) Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.4.3 Bagi Guru Penjasorkes

1) Sebagai sumber bahan yang beraneka ragam bagi guru, yang memungkinkan untuk memodifikasi bahan lama menjadi versi baru.
2) Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan tradisional ke dalam pembelajaran olahraga sehingga anak tidak merasa cepat bosan, serta lebih aktif bergerak.

1.4.4 Bagi Lembaga (PJKR FIK UNNES)

1) Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan model pembelajaran permainan tradisional boy-boy an dan bentengan.
2) Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan UNNES Semarang.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa pengembangan model permainan tradisional Bontengan Adu untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang yang dapat mengembangkan, baik dari segi kognitif, afektif, psikomotor, siswa dapat melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dengan senang, aktif bergerak tanpa ada kejenuhan serta dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud dan mengetahui macam-macam permainan tradisional Indonesia yang diwariskan oleh leluhur kita.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model permainan tradisional Bontengan Adu sangat penting diketahui dan dilakukan oleh guru pada pembelajaran penjasorkes. Mengingat bahwa permainan tradisional selama ini kurang dimanfaatkan untuk

materi pendidikan jasmani. Pengembangan model permainan tradisional bontengan adu bisa dijadikan alternatif untuk dijadikan materi pendidikan jasmani bagi siswa kelas V, karena permainan ini mudah dilakukan, menyenangkan dan diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2. Landasan Teori

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hasil penelitian para ahli tentang kegiatan guru dan siswa dalam kaitannya dengan bahan pengajaran adalah model pembelajaran.

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah untuk pemecahan permasalahan, pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang pengertian pendidikan jasmani, model pembelajaran, prinsip-prinsip pengembangan, gerak dasar, karakteristik perkembangan gerak anak sekolah dasar, bermain dan permainan, permainan tradisional, permainan tradisional boy-boy an, permainan bentengan, kerangka berfikir.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1 Pendidikan Jasmani

Rusli Luthan (2000:15), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar dalam

penjasorkes juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar untuk bergerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjasorkes anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya.

Adang Suherman (2000:1), menyatakan pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Tujuan pendidikan jasmani untuk memperoleh keterampilan dan perkembangan yang bersifat jasmaniah sehingga banyak yang meyakini pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan menyeluruh, sekaligus memiliki posisi strategis untuk mendidik.

2.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan penjasorkes tidak hanya semata-mata aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, dan sosial.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dalam hal ini cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik. Tujuan dari perkembangan fisik ini mempunyai hubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang *(physical fitness*).

2. Perkembangan gerak. Tujuan dari perkembangan gerak ini mempunyai hubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara afektif, efisien, dan sempurna.
3. Perkembangan mental. Tujuan dari perkembangan mental mempunyai hubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterprestasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjasorkes ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan perkembangan sosial mempunyai hubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000:22-23).

2.2 Model Pembelajaran

Menurut Trianto (2010:51), model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Setiap model mengarahkan dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk membawa perubahan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik hal ini dapat ditujukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku dan keterampilan serta aspek-aspek lain yang ada pada individu siswa yang belajar.

2.3 Prinsip-Prinsip Pengembangan

Dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah**,** olahraga cukup mendominasi materi pembelajaran. Padahal olahraga merupakan kegiatan fisik yang sangat kompleks, termasuk didalamnya *close skill, open skill*, kombinasi *skill* dan bahkan bisa jadi belum semua anak siap menerimanya. Untuk itu pengembangan dan modifikasi sangat penting dilakukan.

Meskipun olahraga pada umumnya diterima sebagai alat pendidikan, tetapi makin banyak pula para pendidik yang semakin kritis dan mempertanyakan keberadaannya. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:12-15), menjelaskan beberapa kritik terhadap permainan dan olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi sebagai berikut:

1) Permainan dan olahraga hanya untuk orang-orang yang terampil.

   Kecenderungan olahraga dan permainan lebih banyak didominasi oleh siswa yang terampil, misal dalam permainan gugur. Orang terampil terus bertahan hingga akhir permainan. Sementara itu siswa yang lamban atau lemah keterampilannya seringkali gugur di awal atau diperjalanan. Secara teoritis siswa yang lamban perlu lebih banyak waktu dan perhatian dalam belajarnya untuk mengejar ketinggalannya. Namun melalui pembelajaran dalam bentuk permainan seringkali makin ketinggalan (Yoyo Bahagia dan adang suherman, 2000:12).

2) Permainan dan olahraga hanya untuk surplus energi

   Guru kelas sering memberi pernyataan “berilah pelajaran olahraga sampai mereka lelah hingga siap mengikuti pelajaran di kelas”. Pernyataan tersebut seolah-olah bahwa olahraga dan permainan dalam penjasorkes hanya untuk surplus energi dan istirahat dari belajar secara kognitif, setelah

itu siswa siap lagi belajar secara kognitif (Yoyo Bahagia dan adang suherman, 2000:13).

3) Permainan dan olahraga hanya untuk kesenangan

Permainan dan olahraga diberikan hanya agar siswa senang dan capek karena terlibat secara aktif. Lebih dari itu, siswa harus mengetahui tujuannya dan belajar meraih tujuan itu melalui terlibat secara aktif dalam permainan dan olahraga (Yoyo Bahagia dan adang suherman, 2000:13).

4) Permainan dan olahraga mengabaikan prinsip perkembangan

Pengajaran permainan dan olahraga sering berorientasi pada permainan dan olahraga itu sendiri *(subject centerred)*. Pengajaran seperti ini seringkali tidak sesuai dengan kemampuan siswa karena kemampuan siswa belum mencapai tingkatan itu (Yoyo Bahagia dan adang suherman, 2000:13).

5) Permainan dan olahraga merupakan aktivitas *"Teacher-centered"*

Pelaksanaan pembelajaran permainan dan olahraga seringkali mengabaikan pendekatan *"Child-centered"*. Guru sering bertindak sebagai perencana, pembuat peraturan, mengajarkan peraturannya, organisasinya, pengendali irama permainan, termasuk juga wasit. Pembelajaran "*Child-centered"* yang berguna untuk meningkatkan keterampilan anak dalam membuat keputusan belajar serta bertanggung jawab terhadap belajarnya seringkali tidak tercermin dalam permainan dan olahraga (Yoyo Bahagia dan adang suherman, 2000:14).

6) Permainan dan olahraga seringkali membuat anak pasif.

Pelaksanaan pembelajaran permainan dan olahraga seringkali menyebabkan sebagian besar anak pasif menunggu giliran atau menunggu

kebagian bola. Pada permainan dan olahraga yang lebih resmi, seringkali waktu dihabiskan untuk managerial, misal mengelola siswa. Hingga keseluruhan waktu aktif belajar gerak anak seringkali sangat rendah. Permainan dan olahraga seperti ini hendaknya dimodifikasi hingga semua siswa usahakan aktif belajar dalam waktu yang sama (Yoyo Bahagia dan adang suherman, 2000:14).

7) Permainan dan olahraga mengabaikan kemajuan belajar siswa

Pembelajaran permainan dan olahraga *(low organize games)* seringkali menekankan pada belajar bagaimana bermain sesuai dengan aturannya dan bukannya belajar tentang strategi dan skill yang mempunyai nilai transfer terhadap permainan olahraga yang sebenarnya. Olahraga yang sebenarnya seringkali menuntut persyaratan *skill* dan strategi yang terlalu sulit diberikan sekaligus kepada siswa. Dengan begitu pembelajaran permainan seringkali terfokus pada permainan itu sendiri dan bukannya pada belajar memainkan permainan. Sehingga konsequen kemajuan belajar siswa relatif sulit diterapkan karena terbatas pada peraturannya dan bukan pada skill strateginya (Yoyo Bahagia dan adang suherman, 2000:15).

2.3.1 Keuntungan dari Pengembangan Permainan dan Olahraga

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:15-16), beberapa keuntungan yang akan diperoleh melalui pemberian permainan dan olahraga secara *"Developmentally Appropriate Practice"* (DAP) ini diungkapkan dalam istilah *"physically education person"* (seseorang yang terdidik fisiknya), beberapa diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, locomotor dan non-locomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.
2) Menunjukan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani.
3) Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani.
4) Memiliki kemampuan tentang berbagai caranya mempelajari keterampilan baru.
5) Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak.
6) Mengetahui aturan, strategi, dan perilaku yang harus dipenuhi pada aktivitas jasmani yang dipilih.
7) Memahami bahwa aktivitas jasmani memberi peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri pribadi, dan berkomunikasi.
8) Menghargai hubungan dengan orang lain yang diperoleh dari partisipasi dalam aktivitas jasmani.

2.4 Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3 kategori yaitu :

1) Kemampauan lokomotor

   Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti lompat atau loncat, berjalan, berlari.

2) Kemampuan Non-lokomotor

Kemampuan non lokomotor dilakukan ditempat, tanpa ada ruangan gerak yang memadai. Kemapuan non lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik.

3) Kemampuan manipulatife

Kemampuan manipulatife dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi obyek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk item; berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulative terdiri dari gerakan mendorong, menerima (menangkap obyek), dan gerakan menggiring bola (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:20).

2.5 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar

Untuk menemukan pembelajaran yang tepat dan bahan ajar yang tepat bagi anak, maka seseorang guru pendidikan jasmani perlu mengetahui karakteristik anak, kemampuan anak, kesukaan anak, dan tujuan yang harus dicapai (Sukintaka, 1992:40).

Anak Sekolah dasar adalah anak dengan usia 6-12 tahun, ini termasuk usia anak besar. Pada masa ini mereka memiliki karakteristik sebagai berikut :

1) Karakter fisik

Menurut Sugiyanto (2008:4.20), Anak usia besar adalah anak yang berusia antara 6 sampai dengan 10 atau 12 tahun. Perkembangan fisik pada anak besar cenderung berbeda, pertumbuhan tangan dan kaki lebih cepat dibandingkan pertumbuhan togok. Pada tahun-tahun awal masa anak besar

pertumbuhan jaringan tulang lebih cepat dibandingan pertumbuhan jaringan otot dan lemak, dengan demikian pada umumnya anak menjadi tampak kurus. Pada tahun-tahun terakhir masa anak besar perkembangan jaringan otot mulai menjadi cepat, hal ini berpengaruh pada peningkatan kekuatan yang menjadi cepat juga. Pada masa anak besar kecenderungan pertumbuhan fisik kearah tipe tubuh tertentu mulai terlihat walaupun belum begitu jelas. Pada masa ini perkembangan kemampuan fisik yang tampak selain kekuatan juga fleksibilitas dan keseimbangan.

2) Sifat psikologis dan sosial anak besar

Menurut Sugiyanto (2008:4.35), sifat-sifat yang menonjol pada anak-anak sampai kira-kira pertengahan masa anak besar atau kurang lebih sampai umur 9 tahun adalah; (1) Imajinatif serta menyenangi suara dan gerak ritmik, (2) menyenangi pengulangan aktivitas, (3) menyenangi aktifitas kompetitif, (4) rasa ingin tahunya besar, (6) selalu memikirkan sesuatu yang dibutuhan atau diinginkan, (7) lebih menyenangi aktivitas kelompok dari pada aktivitas individual, (8) meningkat minatnya untuk terlibat dalam permainan yang diorganisasi tetapi belum siap untuk mengerti peraturan permainan yang ritmik, (9) cenderung membandingkan dirinya dengan teman-temannya, dan mudah merasa rendah diri apabila merasa ada kekurangan pada dirinya atau mengalami kegagalan, (10) mudah gembira karena pujian, dan mudah patah hati atau tidak senang karena kritik, (11) senang menirukan idolanya, (12) selalu mengingikan persetujuan orang dewasa tentang apa yang diperbuat.

Sesudah pertengahan masa anak usia besar atau usia antara 10 sampai 12 tahun sifat-sifat psikologis dan sosial tersebut di atas mengalami

perkembangan, sifat-sifat yang menonjol adalah: (1) baik perempuan maupun laki-laki menyenangi permainan yang aktif, (2) minat terhadap olahraga kompetitif meningkat, (3) minat terhadap permainan yang lebih terorganisasi meningkat, (4) rasa kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi, dan berusaha untuk meningkatkan kebanggaan diri, (5) selalu berusaha berbuat sesuatu untuk memperoleh perhatian orang dewasa, dan akan berbuat sebaik-baiknya apabila memperoleh dorongan dari orang dewasa, (6) memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap orang dewasa dan berusaha memperoleh persetujuannya, (7) memperoleh kepuasan yang besar melalui kemampuan mencapai sesuatu, membenci kegagalan atau berbuat kesalahan, (8) pemujaan kepahlawanan kuat, (9) mudah gembira, (10) Kondisi emosionalnya tidak stabil, (11) mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:67), perkembangan kemampuan fisik anak kecil erat kaitanya dengan sifat pertumbuhan otot-otot besar pada tahun terakhir masa anak kecil yang cukup cepat, pertumbuhan kaki dan tangan yang cara profesional lebih cepat dibandingkan pertumbuhan bagian tubuh lainnya, peningkatan koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta kesempatan yang lebih luas untuk melakukan aktivitas fisik. Karakteristik perkembangan gerak anak sekolah dasar meliputi:

2.5.1 Ukuran dan bentuk tubuh anak usia 6-14 tahun

Perkambangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukan adanya kecenderungan yang berbeda dibandingkan pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak

perempuan sudah mulai menunjukan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan (Sugiyanto dan Sudjarwo ,1993:10).

2.5.2 Perkembangan aktivitas motorik kasar *(gross motor activity)*

Pekembangan kemampuan gerak kasar adalah gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh, yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar, misalnya : menegakkan kepala, tengkurap, merangkak, berjalan, dan sebagainya (Sugiyanto dan Sudjarwo ,1993:116).

2.5.3 Perkembangan aktivitas motorik halus *(fine motor activity)*

Perkembangan kemampuan gerak adalah hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tidak memerlukan tenaga, contoh : memegang benda kecil dengan jari telunjuk dan ibu jari, memasukkan benda kedalam botol, dan menggambar.

Gerak motorik baik yang kasar maupun yang halus tersebut erat kaitannya dengan perkembangan dari pusat motorik di otak. Melalui latihan-latihan yang tepat, gerakan kasar dan halus ini dapat ditingkatkan dalam hal keluwesan dan kecermatannya, sehingga secara bertahap seorang anak akan bertambah terampil melakukan gerakan-gerakan tersebut (Sugiyanto dan Sudjarwo ,1993:117).

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:219), Perkembangan gerak anak berdasarkan klasifikasi domain psikomotor dapat dibagi menjadi 6, meliputi:

2.5.3.1 Gerak Reflek

Gerak reflek adalah respon atau aksi yang terjadi tanpa ada kemauan sadar, yang ditimbulkan oleh suatu stimulus.

2.5.3.2 Gerak Dasar Fundamental

Gerak dasar fundamental adalah gerakan-gerakan dasar perkembangan sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat menyertai gerakan berkembang reflek yang sudah dimiliki sejak lahir, gerak dasar fundamental mula-mula biasa dilakukan pada masa bayi dan masa kanak-kanak, dan disempurnakan melalui proses berlatih yaitu dalam bentuk melakukan berulang-ulang.

2.5.3.3 Kemampuan Perseptual

Kemampuan perseptual adalah kemampuan untuk mengantisipasi stimulus yang masuk organ indera. Baik melalui penglihatan, pendengaran, sentuhan, atau penciuman yang kemudian akan diteruskan ke otak untuk diolah menjadi suatu persepsi yang belum diketahui kebenarannya. Semua informasi tentang lingkungannya itu kemudian diteruskan melalui syaraf sensori ke bagian otak.

2.5.3.4 Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan memfungsikan sitem organ-organ tubuh di dalam melakukan aktivitas fisik, kemampuan fisik sangat penting mendukung psikomotor. Gerakan yang terampil bisa dilakukan apabila kamampuan fisiknya memadai. Keterampilan gerak bisa berkembang bila kemampuan fisik mendukung pelaksanaan gerak. Secara garis besar kemampuan fisik dibedakan menjadi 4 macam kemampuan yaitu:

1) Ketahanan (*endurance*) adalah kemampuan untuk melakukan aktivitas fisik dalam jangka waktu yang lama.
2) Kekuatan (*strength*) adalah kemampuan menggunakan tegangan otot untuk melawan beban atau hambatan.

3) Fleksibilitas (*flexsibility*) adalah kekuasaan gerak persendian. Kekuasaan gerak persendian dipengaruhi oleh bentuk tulang-tulang yang berhubungan dan elastisitas otot-otot yang menghubungkan tulang-tulang pada persendian itu.
4) Kelincahan (*agility*) adalah kemampuan untuk bergerak cepat kesegala arah.
5) Gerak ketrampilan adalah gerakan yang memerlukan koordinasi dengan kontrol gerak yang cukup komplek, untuk menguasainya diperlukan proses belajar gerak. Gerakan yang terampil menunjukan sifat yang efisien didalam pelaksanaanya (Sugiyanto dan Sudjarwo ,1993:222).

2.6 Bermain dan Permainan

2.6.1 Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain adalah dorongan dari dalam diri atau naluri yang harus diarahkan ke hal yang bermanfaat agar mampu mengembangkan fisik dan mental anak sesuai dengan taraf perkembangannya.

Menurut W.R Smith dalam Soemitro (1992:2), bermain adalah dorongan langsung dari dalam dari setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan perkerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Beberapa pendidik mengatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Anak-anak bermain di dalam daerah lingkungannya serta benda-benda yang terdapat di daerah itu.

Menurut Sukintaka (1992:91), bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, sukarela, bersungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan dari bermainnya.

Permainan merupakan aktivitas bermain yang dilakukan anak bertujuan mencari kesenangan. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan meningkatkan kualitas manusia atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya (Sukintaka,1992:11).

2.6.2 Fungsi Bermain dalam Pendidikan

Menurut Soemitro (1992:4) nilai-nilai yang terkandung di dalam bermain dan rekreasi hampir sama. Kegiatan anak-anak biasanya dianggap bermain, sedang kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang. Ada beberapa pakar pendidikan yang menyatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula yang mengatakan bahwa bermain adalah bahasa alami seorang anak. Pakar yang lain menyatakan bahwa dalam bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuannya, minat dan sikapnya, kedewasaannya dan responnya terhadap semua itu. Ada pendapat yang lain yang menyatakan bahwa bermain merupakan bumbu-bumbu yang sangat vital dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik, mental, maupun sosial anak.

1) Nilai-nilai mental

Setiap individu yang bermain di dalam suasana bebas dituntut untuk mengikuti ketentuan-ketentuan atau peraturan permainan itu sendiri. Dengan demikian setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan melaksanakan peraturan itu. Anak harus tahu haknya dan harus belajar menghormati hak individu yang lain. Belajar saling percaya dalam kelompok, belajar mengenal kekurangan dirinya, belajar mengakui

keunggulan orang lain, belajar mengendalikan nafsu bergerak yang berlebihan.

2) Nilai-nilai fisik (Kesehatan)

Manusia mempunyai naluri untuk bergerak. Bagi anak-anak yang sedang dalam pertumbuhan, gerakan-gerakan yang dilakukan anak sangat berguna bagi perkembangan dan pertumbuhan fungsi fisik, mental, dan sosial emosionalnya. Gerak atau bermain yang dilakukan anak akan lebih bagus untuk pertumbuhan dan perkembangan jika dilakukan dengan rasa gembira, dilakukan diluar ruangan dengan udara yang bersih, dan dilakukan dengan banyak melibatkan aktivitas fisik sehingga secara otomatis melatih organ dalam.

3) Nilai-nilai Sosial

Anak yang sedang bermain dengan rasa gembira, segala sesuatu yang diajarkan pada saat itu akan mudah ditangkap atau dipahami. Hendaknya pelajaran diberikan dalam suasana bermain, sehingga akan terjadi belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar. Anak-anak bermain akan menampakkan sifat-sifat yang selalu tertutup, sehingga akan mengetahui sifat-sifat anak-anak pada waktu bermain. Anak akan memperlakukan lawan sebagai teman bermain, tanpa adanya teman bermain maka permainan tidak akan berjalan. Pada permainan kelompok, akan mendorong anak untuk menimbulkan rasa kebersamaan, rasa tanggung jawab, kerja sama diantara kelompok untuk tujuan bersama, rasa atau sikap mendahulukan kepentingan kelompok dari pada kepentingan sendiri.

Menurut Sukintaka (1992:28) permainan mempunyai sasaran psikis, adapun sasaran psiikis tersebut adalah :

1) Kemampuan berbahasa dan seni

Kemampuan bahasa seseorang anak dikembangkan oleh apa yang di dengarnya, baik dalam bergaul dengan orang lain, dengan melihat televisi, maupun dari melihat film. Dengan mendengar ini, berarti akan berkembang pula bagaimana mengucapkan kata-kata, dan makin mantapnya tata bahasanya. Dalam bermain anak akan masuk ke dalam situasi yang mengharuskan anak berkomunikasi dengan anak lain, atau teman bermainnya.

2) Peningkatan kemampuan akademik

Menurut Piaget dalam Sukintaka (1992:31) mengatakan bahwa gerak dan bermain merupakan suatu hal yang sangat penting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khusus pada masa anak-anak. Gerak dan bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar secara luas. Belajar lewat gerakan mengakibatkan anak untuk berfikir dan mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana.

3) Budi Pekerti

Menurut Hurlock dalam Sukintaka (1992:31), lewat tahun-tahun masa perkembangan anak, bermain banyak memberikan iurannya dalam pembentukan pribadi dan rasa sosial anak. Iuran ini untuk tiap masa perkembangan yang satu dengan yang lain akan berbeda-beda, sebab pada tiap tahap perkembangan, anak mempunyai perbedaan kesenangan, perhatian, jenis permainan dan jenis alat permainannya. Dari pendapat Hurlock tersebut nyata bahwa bermain akan ikut membentuk budi pekerti anak, karena budi pekerti merupakan bagian dari kepribadian.

2.7 Permainan Tradisional

2.7.1 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan anak-anak dari suatu zaman ke zaman berikutnya (Sukintaka, 1992:91).

2.7.2 Permainan Tradisional di Indonesia

Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional. Permainan tradisional di Indonesia bertujuan untuk memperoleh kesenangan, mengisi waktu luang, memperoleh kesehatan, dll. Permainan tradisional merupakan budi daya manusia yang sebenarnya telah menggairahkan anak untuk bersenang-senang, dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak-anak (Sukintaka, 1992:91). Permainan tradisional di Indonesia ada yang memerlukan banyak energi untuk memainkanya, ada juga yang tidak memerlukan energi untuk memainkanya.

Permainan Tradisional di Indonesia umumnya dimainkan oleh anak-anak, tetapi ada juga yang dimainkan orang dewasa pada acara-acara tertentu, misalnya diperlombakan pada saat hari kemerdekaan Republik Indonesia. Permainan tradisional di Indonesia jumlanya sangat banyak, setiap daerah di indonesia memiliki permainan tradisional sendiri-sendiri. Akan tetapi , ada juga di satu daerah yang memiliki permainan tradisional yang sama dengan daerah lain hanya saja nama permainanya berbeda. Misalnya permainan gobak sodor di Jawa Tengah dengan permainan galasin di Jakarta, kedua permainan itu sebenarnya cara pelaksanaannya sama tetapi namanya berbeda.

Permainan Tradisional yang ada di setiap daerah di tanah air ada yang layak diangkat menjadi bahan pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Permainan tradisional yang layak di jadikan bahan pelajaran pendidikan jasmani di sekolah yaitu jika permainan tersebut memiliki nilai pendidikan, mudah di mainkan, serta dapat melibatkan semua siswa di kelas yang bersangkutan.

2.7.3 Permainan Tradisional sebagai Pendekatan Pembelajaran Penjasorkes

Menurut Sukintaka (1992:92), permainan anak-anak sebagai alat pendidikan dapat membimbing ke arah kesempurnaan hidup kebangsaan semurni-murninya. Permainan daerah khususnya yang tradisional merupakan suatu kegiatan yang sangat bermakna sebagai wahana pendidikan, guru penjasorkes dapat melaksanakan kewajibannya dengan baik dengan menyajikan permainan suatu daerah untuk dinikmati oleh anak daerah lain guna mencapai tujuan pendidikan. Bermain permainan tradisional, anak akan memperoleh perkembangan aspek pribadinya seperti peningkatan kekuatan otot, daya tahan otot setempat, daya tahan kardiovaskuler, kelentukan dan keterampilan gerak.

2.8 Permainan Tradisional Boy-boy an

2.8.1 Pengertian Permainan Tradisional Boy-boy an

Permainan boy-boy an merupakan salah satu permainan tradisional beregu yang menggunakan bola dengan tujuan permainan menghancurkan sasaran berupa tumpukkan batu bata, pecahan genting, atau pecahan keramik lantai. Permainan boy-boyan biasanya terdiri dari lima hingga sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua kelompok dan dilakukan di lapangan yang cukup luas.

2.8.2 Cara Bermain Permainan Tradisional Boy-boy an

1) Sebelum melakukan permainan, dilakukan “hompimpa” untuk menentukan kelompok pemain mana yang pertama memulai permainan.
2) Kelompok pemain yang menang harus merubuhkan menara pecahan genteng, gerabah, atau pecahan asbes dengan menggunkan bola tenis dari jarak tertentu.
3) Pemain yang menang harus menyusun kembali menara pecahan genteng, gerabah, atau asbes yang berserakan tersebut sambil menghindari tembakan bola dari pemain yang kalah.
4) Sementara kelompok yang lain harus mengjaga kelompok lawan agar tidak berhasil menyusun pecahan genteng dengan cara melemparkan bola ke arah lawan untuk mematikan.
5) Permainan selesai apabila telah selesai menyusun pecahan genteng atau kelompok yang bertugas menyusun telah mati terkena lemparan bola (http://risya.blog.upi.edu/2015/10/10/permainan_tradisional_boyboyan/).

2.9 Permainan Tradisional Bentengan

2.9.1 Pengertian Permainan Tradisional Bentengan

Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh kelompok, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing kelompok memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai 'benteng'. Bentengan adalah permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat yang disebut rerebonan, di Yogyakarta disebut betengan, di Kulonprogo Raton, dan lain-lain (http://fannyseptria.blogspot.com/2012/11/permainan-tradisional-benteng.html).

2.9.2 Cara Bermain Permainan Tradisional Bentengan

Menurut Soemitro (1992:175), cara bermain permainan tradisional bentengan adalah sebagai berikut:

1) Permainan dimulai dengan melakukan undian, regu yang menang undian memulai permainan dengan keluar benteng untuk memancing lawan.
2) Masing-masing regu terdiri dari 10 pemain.
3) Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau dikejar dan juga sebagai pengejar. Pemain menjadi pengejar regu lawan apabila lawan terlebih dahulu meninggalkan benteng dan akan dikejar lawan yang paling belakang meninggalkan bentengnya.
4) Anggota regu dapat menyenuh bagian badan lawan untuk menjadikan tawanan.
5) Pemain yang keluar dari area permainan dianggap tertangkap.
6) Tawanan dapat kembali bermain apabila teman dalam regunya dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian badan teman yang menjadi tawanan.
7) Benteng dinyatakan terbakar apabila pemain dapat menginjakkan kakinya pada benteng lawan.

2.10 Kerangka Berfikir

Keberadaan pendidikan jasmani sebagai rangkaian isi kurikulum sekolah bukanlah tanpa alasan. Kurikulum yang merupakan seperangkat pengetahuan dan keterampilan merupakan upaya sistematis untuk membekali siswa menjadi manusia yang lengkap dan utuh. Langkah untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani seperti yang tertuang dalam kurikulum dapat dilakukan melalui aktivitas atau pembelajaran berbagai macam permainan dan olahraga,

aktivitas ritmik, aktivitas uji diri atau senam, aktivitas perkembangan dan aktivitas air (akuatik).

Sesuai dengan kompetensi pendidikan jasmani saat ini yang diperlukan adalah perlunya adanya suatu pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang efektif, kreatif, menyenangkan, serta dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi. Sekarang ini permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan, bahkan dijumpai beberapa siswa yang kurang mengetahui ragam permainan tradisional yang ada didaerahnya. Permainan tradisional sudah kalah populer dari permainan modern seperti *playstation* dan *game online.* Maka dari itu perlu adanya pengembangan model permainan tradisional boy-boy an dan bentengan yang dipadukan untuk menarik siswa agar lebih antusias memainkan permainan tradisional boy-boy an dan bentengan. Sehingga permainan tradisional boy-boy an dan bentengan kembali digemari dan bisa kembali populer bagi siswa. Pengembangan permainan tradisional boy-boy an dan bentengan yang dipadukan harus diwujudkan karena akan mendukung berjalannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Oleh karena itu dibuatlah model permainan Bontengan Adu untuk membuat siswa aktif bergerak dan merasa senang dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan Bontengan Adu dapat menigkatkan kebugaran jasmani siswa. Karena dalam permainan ini dibutuhkan aktivitas gerak serta koordinasi tubuh yang baik. Selain itu maksud dari permainan ini adalah untuk melatihan komponen kesegaran jasmani siswa seperti kecepatan, kelincahan, reaksi, dan ketepatan. Permainan ini juga untuk melatih siswa berfikir cepat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan tradisional bontengan adu yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=32) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang.

Produk model permainan tradisional bontengan adu sudah dapat dipraktekkan kepada subjek pra uji coba kelompok dengan revisi. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjasorkes diperoleh persentase sebesar 61,53% (cukup baik) dan hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 76,92% (baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada diperoleh rata-rata persentase sebesar 69,23% (cukup baik) maka produk permainan tradisional bontengan adu ini dikatakan **layak** untuk digunakan sesuai saran sehingga dapat dilanjutkan uji coba lapangan bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang.

Pada uji coba lapangan produk model permainan tradisional bontengan adu sudah dapat dipraktekkan kepada subjek pra uji coba kelompok kecil. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba lapangan dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 83,07% (baik) dan hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 87,69% (baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,38% (baik) maka produk permainan tradisional bontengan adu ini dikatakan **layak** sehingga dapat

digunakan bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang.

Produk model permainan tradisional bontengan adu sudah dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari lembar pengamatan sikap, lembar pengamatan gerak dan kuesioner siswa uji coba skala kecil diperoleh persentase sebesar 79,62%, dengan kriteria **baik** dan hasil analisis data uji coba skala besar didapat persentase sebesar 87,5%, dengan kriteria **baik**. Berdasarkan kriteria yang ada terdapat peningkatan dengan selisih persentase sebesar 7,88%, maka pembelajaran melalui model permainan tradisional bontengan adu ini telah memenuhi kriteria **baik** sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan sehingga aspek ini dapat dikatakan **layak** dan dapat diterapkan di SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang.

Produk model permainan tradisional bontengan adu dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, dapat dilihat dari penghitungan denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum dengan sesudah melakukan aktivitas dan penghitungan aspek psikomotor yang telah memenuhi kriteria baik. Berdasarkan peningkatan denyut nadi dan penghitungan aspek psikomotor tersebut maka permainan tradisional bontengan adu dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang.

Faktor yang menjadikan model permainan tradisional bontengan adu dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas V dapat mempraktekkan

permainan adu dengan baik, dari aspek kognitif sebagian besar siswa mengetahui dan memahami cara bermain, peraturan permainan, dan mengetahui perlu adanya wasit dalam permainan tradisional bontengan adu, dari aspek psikomotor sebagian besar siswa dapat bergerak lincah, berlari, melempar dan berkeringat saat bermain permainan tradisional bontengan adu, dan dari aspek afektif sebagian besar siswa dapat jujur, kerjasama dan tanggungjawab, menerima kekalahan, meminta maaf apabila terjadi pelanggaran, bergembira setelah bermain, dan mau untuk mengajak teman untuk bermain permainan tradisional bontengan adu lagi. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan tradisional bontengan adu dapat diterima siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang dan masuk dalam kriteria baik adalah:

1) Sebagian besar siswa kelas V mampu mempraktekkan permainan tradisional bontengan adu dengan benar.
2) Dalam permainan tradisional bontengan adu ini, siswa lebih aktif bergerak.
3) Persaingan dalam permainan tradisional bontengan adu, membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.
4) Siswa merasa senang dan gembira, dengan alat yang sederhana dalam permainan tradisional bontengan adu tersebut, siswa ingin memainkannya lagi karena merasa tertantang.

Dengan demikian, baik dari uji coba skala kecil dan uji coba lapangan, model permainan ini dapat digunakan untuk pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri 1 Kaliprau Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang.

5.2 Saran

Penelitian mempunyai beberapa saran dalam menerapkan permainan tradisional bontengan adu agar permainan dapat berjalan dengan lancar, antara lain:

1) Model permainan tradisional bontengan adu merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan tradisional untuk siswa sekolah dasar.
2) Bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar, diharapkan dapat menggunakan model permainan tradisional bontengan adu karena permainan ini disenangi siswa, melestarikan permainan tradisional dan dapat menambah keaktifan gerak siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.
3) Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan dan memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekolah sekitar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud

Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta*: Depdikbud

Fanny Septria. *Permainan Tradisional Benteng.* Online . http://fannyseptria.blogspot.com/2012/11/permainan-tradisional-benteng.html (accesed 26/6/2015).

Muhammad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan strategi*. Bandung: Angkasa

Punaji Setyosari. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Kencana

Risya.2015. *Permainan Tradisional: Boy-Boyan*. Online. http://risya.blog.upi.edu/2015/10/10/permainan_tradisional_boyboyan/ (accesed 12/10/2015).

Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud

Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud

Suharsimi Arikunto. 2009. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD PENJASKES*. Jakarta: Depdikbud

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

Tri Rustiadi. 2013. *Praktek Laboratorium Olahraga*. Semarang: UNNES

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip Pengembangan Penjas*. Jakarta: Depdikbud