



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL
BEKA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KLEPU 01
KEC. PRINGAPUS KAB. SEMARANG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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

oleh
Aditya Wisnu Wardana
6102411010

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

2016

ABSTRAK

Aditya Wisnu Wardana. 2016. Pengembangan Model Permainan Beka pada Siswa Kelas V SD Negeri Klepu 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Supriyono, S. Pd., M. Or.

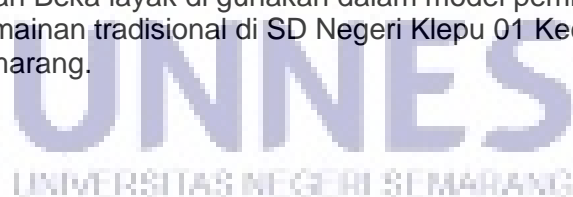
Kata kunci : pengembangan, permainan tradisional, beka

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh hasil, banyaknya siswa yang kurang memahami ragam permainan tradisional. karena, kurang diberikannya materi pembelajaran permainan tradisional khususnya permainan bentengan. maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana model pengembangan permainan tradisional Beka pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Klepu 01, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang tahun 2015/2016”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran permainan tradisional Beka pada siswa kelas V SD Negeri Klepu 01, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang dalam pendidikan jasmani.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) pembuatan produk awal, (4) validasi produk, (5) revisi desain, (6) uji coba skala kecil, (7) revisi uji coba skala kecil, (8) uji coba skala besar, (9) revisi produk, (10) produksi masal.

Hasil penilaian rata-rata uji coba skala kecil dengan hasil pembelajaran sebanyak 75,853% masuk dalam klasifikasi baik dan layak digunakan. Hasil penilaian rata-rata uji coba skala besar dengan hasil pembelajaran sebanyak 87,16% masuk dalam klasifikasi baik dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model permainan Beka layak di gunakan dalam model pembelajaran penjas khususnya permainan tradisional di SD Negeri Klepu 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang.



PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : Aditya wisnu Wardana
NIM : 6102411010
Jurusan : PJKR (PGPJSD) S1
Fakultas : FIK
Judul Skripsi : "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BEKA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KLEPU 01 KEC. PRINGAPUS KAB. SEMARANG TAHUN AJARAN 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 merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain yang telah diberi penjelasan mengenai sumber sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya 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, April 2016

Yang menyatakan



Aditya Wisnu Wardana
Aditya Wisnu Wardana

NIM. 6102411010

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Aditya Wisnu Wardana NIM 6102411010 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dengan Judul Pengembangan Model Permainan Tradisional Beka Pada Siswa Kelas V SD Negeri Klepu 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 26 Mei 2016.

Panitia Ujian



Prof. Dr. Tandoyo Rahayu, M.Pd.
NIP. 196163201984032001



sekretaris
PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PJKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

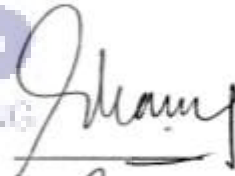
Drs. Endro puji purwono, M.Kes.
NIP. 195903151985031003

UNNES

Dewan Penguji

1. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes.
NIP. 195906031984032001

(Penguji I)



2. Ranu Baskoro Aji Putra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197412151997031004

(Penguji II)



3. Supriyono, S.Pd., M.Or
NIP. 197201271998021001

(Penguji III)



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang :

Hari :

Tanggal :

Semarang, Maret 2016

Dosen Pembimbing

Yang Mengajukan

 3/5/16

Supriyono, S. Pd., M.Or.
NIP. 197201271998021001



Aditya Wisnu Wardana
NIM 5102411010

Mengetahui
Ketua Jurusan PJKR



Muhammad Hartono, M.Pd
NIP. 196109811988031002
FIK.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Kemajuan merupakan kata yang merdu, tetapi perubahanlah penggeraknya
(*Robbert F Kennedy*)

PERSEMBAHAN

Karya tulis saya persembahkan untuk untuk :

1. Kedua orang tua saya ibu Kismarini dan Bapak Joko Priyono yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan dan menjadi motivasi hidupku selama ini.
2. Semua keluarga saya, terima kasih atas doa dan dukunganya kepada saya.
3. Dosen-dosen FIK, terima kasih atas doa dan bimbingannya
4. Sahabat-sahabat terbaik saya yang selalu mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Teman-teman PGPJSD 2011.
6. Almamater UNNES.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Beka Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Klepu 01 Kec. Pringapus Kab. Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua jurusan Pendidikan Jasmanai Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Supriyono, S. Pd., M.Or. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Tri Nurharsono, S. Pd. selaku Ahli Penjasorkes yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi atas bekal ilmu pengetahuan yang diberikan selama dibangku kuliah.
7. Bapak Tohar, S. Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Klepu 01, yang telah memberikan ijin bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Setiyatun, S. Pd. selaku Guru Penjasorkes SD Negeri Klepu 01 yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Siswa siswi kelas V SD Negeri klepu 01 telah bersedia menjadi sampel penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu peneliti, yang tidak bisa disebutkan satu persatu hanya ucapan terima kasih yang dapat penulis sampaikan.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan. Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada peneliti khisisnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang,2016

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Pengembangan	6
1.5. Spesifikasi Produk	6
1.6. Pentingnya Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Pendidikan Jasmani	8
2.1.2 Tujuan Pendidikan	9
2.1.3 Fungsi Pendidikan Jasmani	11
2.1.4 Pengertian Pembelajaran	14
2.1.4.1 Model Pembelajaran	15
2.1.4.2 Pembelajaran Pendidikan Jasmani Anak Di Sekolah Dasar	15
2.1.5 Pengertian Gerak	15
2.1.6 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar	16
2.1.6.1 Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-14 Tahun	18
2.1.6.2 Perkembangan aktivitas motorik kasar	18
2.1.6.3 Perkembangan Aktivitas Motorik Halus	19
2.1.7 Penelitian dan Pengembangan	21
2.1.7.1 Prinsip-Prinsip Pengembangan Model Pembelajaran	22
2.1.8 Bermain dan Permainan	24
2.1.8.1 Pengertian Bermain dan Permainan	24
2.1.8.2 Fungsi Bermain dalam Pendidikan	24
2.1.9 Permainan Tradisional	27
2.1.9.1 Pengertian Permainan Tradisional	27
2.1.9.2 Permainan Tradisioanl di Indonesia	27
2.1.10 Karakteristik Permainan Tradisional Bentengan	28
2.2 Kerangka Berpikir	30

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1	Model Pengembangan.....	32
3.2	Prosedur Pengembangan.....	33
3.2.1	Potensi dan Masalah.....	34
3.2.2	Pengumpulan data.....	34
3.2.3	Pembuatan Produk Awal.....	34
3.2.3.1	Sarana Prasarana.....	35
3.2.3.2	Peraturan Permainan.....	37
3.2.4	Validasi Produk.....	39
3.2.5	Revisi Produk Awal.....	39
3.2.6	Uji Coba I Kelompok Kecil.....	40
3.2.7	Revisi Produk Pertama.....	41
3.2.8	Uji Coba II Kelompok Besar.....	41
3.2.9	Revisi Produk Akhir.....	42
3.2.10	Pembuatan Produk Masal.....	42
3.3	Uji Coba Produk.....	43
3.3.1	Desain Uji Coba Produk.....	43
3.3.2	Subyek Uji Coba.....	44
3.4	Rancangan Produk.....	44
3.5	Jenis Data.....	45
3.6	Jenis Instrumen Pengumpulan Data.....	45
3.6.1	Instrumen Penelitian Pendahuluan.....	45
3.6.2	Instrumen Evaluasi Model Oleh Ahli.....	46
3.6.3	Kuesioner untuk Siswa.....	48
3.7	Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Data Hasil Uji Coba I.....	50
4.1.1	Data Lembar Evaluasi Ahli Uji Coba I.....	50
4.1.2	Data Rata-rata Penilaian Aspek Kognitif.....	51
4.1.3	Data Rata-rata Penilaian Aspek Afektif.....	52
4.1.4	Data Rata-rata Penilaian Aspek Psokomotor.....	53
4.1.5	Data Rata-rata Penilaian Semua Aspek.....	54
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba I.....	55
4.2.1	Hasil Analisis Lembar Evaluasi Ahli.....	56
4.2.2	Hasil Analisis Penilaian Aspek Kognitif.....	56
4.2.3	Hasil Analisis Penilaian Aspek Afektif.....	58
4.2.4	Hasil Analisis Penilaian Aspek Psikomotor.....	58
4.2.5	Hasil Analisis Akhir Uji Coba I Kelompok Kecil.....	59
4.3	Revisi Produk.....	60
4.3.1	Bagian yang Di Revisi.....	60
4.3.1.1	Dari Ahli Pembelajaran.....	60
4.3.1.2	Dari Ahli Penjas.....	60
4.3.1.3	Analisis dari Peneliti.....	60
4.4	Perbandingan Draf Permainan Awal dengan Draf Permainan Hasil Uji Coba I.....	61
4.5	Penyajian Data Hasil Uji Coba II.....	63
4.5.1	Data Rata-rata Lembar Evaluasi Ahli Uji Coba II.....	63
4.5.2	Data Rata-rata Penilaian Aspek Kognitif.....	64
4.5.3	Data Rata-rata Penilaian Aspek Afektif.....	65
4.5.4	Data Rata-rata Penilaian Aspek Psikomotor.....	66

4.5.5	Data Rata-rata Penilaian Semua Aspek	66
4.6	Hasil Analisis Data Uji Coba II	67
4.6.1	Hasil Analisis Lembar Evaluasi Ahli	67
4.6.2	Hasil Analisis Penilaian Aspek Kognitif	68
4.6.3	Hasil Analisis Penilaian Aspek Afektif	70
4.6.4	Hasil Analisis Penilaian Aspek Psikomotor	70
4.6.5	Hasil Analisis Akhir Uji Coba II Kelompok Besar	71
4.7	Prototipe Produk	72
BAB V PENUTUP		
5.1	Kajian Prototipe Produk	78
5.1.1	Kelebihan dan Kekurangan Produk	79
5.1.1.1	Kelebihan Produk	79
5.1.1.2	Kelemahan	80
5.2	Saran Pemanfaatan	80
DAFTAR PUSTAKA.....		82
LAMPIRAN		84



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Ahli	47
3.2 Klasifikasi Persentase	48
3.3 Klasifikasi persentase	49
4.1 Hasil Rata-rata Lembar Evaluasi Ahli Uji Coba I Kelompok Kecil	50
4.2 Hasil Rata-rata Lembar Kuisisioner Siswa Uji Coba I Kelompok Kecil	51
4.3 Hasil Rata –rata Lembar Penilaian Afektif Siswa Uji Coba I Kelompok Kecil	52
4.4 Hasil Rata –rata Lembar Penilaian Psikomotor Siswa Uji Coba I Kelompok Kecil.....	53
4.5 Hasil Rata –rata Lembar Penilaian Semua Aspek Uji Coba I Kelompok Kecil	54
4.6 Perbandingan Draf Permainan Awal dengan Draf Permainan Hasil Uji Coba I	61
4.7 Hasil Rata-rata Lembar Evaluasi Ahli Uji Coba II Kelompok Besar	63
4.8 Hasil Rata-rata Lembar Kuesioner Siswa Uji Coba II Kelompok Besar .	64
4.9 Hasil Rata-rata Lembar Penilaian Afektif Siswa Uji Coba II Kelompok Besar	65
4.10 Hasil Rata-rata Lembar Penilaian Psikomotor Siswa Uji Coba II Kelompok Besar	66
4.11 Hasil Rata-rata Penilaian Semua Aspek Uji Coba II Kelompok Besar .	66
4.12 Prototipe Produk.....	72

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Prosedur Penggunaan Metode R&D	33
3.2 Prosedur Pengembangan Model Permainan Beka.....	33
3.3 Bola permainan beka	35
3.4 Keranjang bola.....	35
3.5 keranjang angka	36
3.6 Lapangan Permainan Beka.....	36
4.1 Diagram Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Akhir Pembelajaran.....	49
4.2 Diagram Lembar Kuesioner Siswa Uji Coba I Kelompok Kecil	50
4.3 Diagram Hasil Lembar Penilaian Afektif Siswa	51
4.4 Diagram Hasil Lembar Penilaian Psikomotor Siswa.....	52
4.5 Diagram Rata-rata Penilaian Semua Aspek	53
4.6 Diagram Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran.....	61
4.7 Diagram Lembar Kuesioner Siswa Uji Coba II Kelompok Besar.....	62
4.8 Diagram Hasil Lembar Penilaian Afektif Siswa	63
4.9 Diagram Hasil Lembar Penilaian Psikomotor Siswa	63
4.10 Diagram Rata-rata Penilaian Semua Aspek	64
4.11 Bola Permainan Beka	70
4.12 Kotak Bola atau Tempat Sampah	70
4.13 Tiang Keranjang Permainan Beka	70
4.14 pita warna	71
4.15 Lapangan Permainan Beka	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Topik dan Tema Skripsi	82
2. SK Pembimbing	83
3. Surat Ijin Penelitian	84
4. Balasan Surat Penelitian.....	85
5. Lembar Evaluasi Ahli Penjas Uji Coba I Kelompok Kecil.....	86
6. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran I Uji Coba I Kelompok Kecil.....	91
7. Rekapitulasi Rata-rata Penilaian Ahli Penjas	96
8. Lembar Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba I Kelompok Kecil	99
9. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba I Kelompok Kecil	101
10. Lembar Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba I Kelompok Kecil	103
11. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba I Kelompok Kecil	104
12. Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor Uji Coba I Kelompok Kecil	106
13. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotor Uji Coba I Kelompok Kecil	108
14. Lembar Evaluasi Ahli Penjas Uji Coba II Kelompok Besar	110
15. Lembar Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba II Kelompok Besar.....	115
16. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba II Kelompok Besar	117
17. Lembar Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba II Kelompok Besar.....	119
18. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba II Kelompok Besar	120
19. Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor Uji Coba II Kelompok Besar.....	122
20. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotor Uji Coba II Kelompok Besar	124
21. Pedoman Wawancara dengan Guru Penjasorkes.....	126
22. Hasil Wawancara dengan Guru Penjasorkes.....	127
23. Pedoman wawancara dengan siswa.....	132
24. Hasil wawancara dengan siswa	133
23. Dokumentasi.....	136

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa. Pendidikan di dalam kehidupan memiliki tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa baik dari aspek sosial, spiritual dan intelektual. dimana peserta didik dapat mengembangkan potensi diri, kecerdasan, pengendalian diri, dan ketrampilan untuk membuat dirinya berguna di masyarakat. Berdasarkan ketetapan Undang–Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang di dalamnya membahas bahwa Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang–Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai–nilai agama, kebudayaan Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh dan memiliki potensi yang strategis dalam mendidik perkembangan siswa (Adang Suherman,2000:1). Berdasarkan uraian mengenai penjelasan pendidikan jasmani, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memiliki peranan penting di dalam mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan kebugaran jasmani siswa, menumbuhkan sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Serta pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif.

Pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan siswa secara menyeluruh. Bimbingan serta peran dari sekolah amatlah penting dalam membentuk dan mengembangkan anak. Karena siswa di sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh berkembang, ingin rasa gembira dalam bermain. Oleh sebab itu

pendidikan jasmani merupakan suatu wadah pembinaan yang sangat tepat. Kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah dasar menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu model pembelajaran yang baru atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga siswa antusias dan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani. Salah satunya dengan memodifikasi bentuk permainan ke dalam suatu pembelajaran.

Modifikasi permainan khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama di lingkungan sekolah dasar sangatlah penting. Melihat karakteristik dari anak usia sekolah dasar yang memiliki kecenderungan bergerak maka pembelajaran dalam bentuk permainan dapat menjadi suatu alternatif yang mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswanya. Jika anak merasa jenuh dengan suatu pembelajaran, akan sulit bagi mereka untuk menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Maka penyampaian materi pembelajaran pendidikan jasmani kepada siswa sekolah dasar disampaikan dalam bentuk permainan.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipatuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada waktu anak-anak bermain mereka akan melakukan permainan

itu dengan rasa gembira dan rasa senang. Pendidikan modern berpendapat bahwa bermain merupakan alat pendidikan (Soemitro, 1992:3). Didalam aktivitas bermain, fungsi jasmani dan rohani anak ikut terlatih. Oleh karena itu, kita harus dapat memberikan permainan yang menarik perhatian anak sehingga aktivitas gerakanya terarah secara optimal. Jenis permainan bola kecil (contohnya permainan kasti dan rounders), permainan bola besar (misalnya permainan bola volly), dan permainan tradisional (contohnya gobak sodor).

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah di mainkan oleh anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional tersebar di berbagai daerah atau Negara dan memiliki istilah yang berbeda-beda. Permainan yang merupakan hasil budi daya manusia pada masa lampau itu, sebenarnya telah menggairahkan anak untuk bersenang-senang, dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak-anak mereka. (Sukintaka, 1992:91).

Seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan oleh siswa sekolah dasar. permainan-tradisional kini mulai tersisih keberadaannya khususnya di kota - kota besar dan untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang rakyat Indonesia. Akhir-akhir ini banyak anak-anak yang menghabiskan waktu dengan permainan yang berbau teknologi dan elektronik seperti *playstation*, *smartphone*, *game online*, dan lain-lain jika dibandingkan dengan permainan tradisional seperti gobak sodor, petak umpet, dakon, bentengan, jino boy. sehingga permainan yang menggunakan aktivitas gerak

atau bersifat tradisional sudah mulai ditinggalkan. sedikit demi sedikit keberadaan dari permainan tradisional semakin tersisihkan.

Permainan tradisional memiliki bermacam–macam jenis, salah satunya adalah bentengan, di dalam permainan bentengan terkandung berbagai aspek pendidikan yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Artinya melalui permainan bentengan tidak hanya aspek psikomotor saja yang dapat dikembangkan tetapi juga pengetahuan, mental, sikap dan perilaku. Sehingga permainan ini dapat membentuk manusia yang sehat, cerdas, sportif, bermoral, dan secara tidak langsung dapat melestarikan budaya-budaya permainan tradisional dari nenek moyang kita kepada generasi selanjutnya.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan adalah permainan tradisional bentengan yang telah dikembangkan baik peraturan maupun alat yang digunakan. Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan di lapangan saat melakukan observasi awal.

Hasil wawancara dan observasi di Sekolah Dasar Negeri Klepu 01, SD Negeri Klepu 03 dan SD Negeri Pringapus 02 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang. tentang permainan tradisional diperoleh analisisnya adalah: Hasil pengamatan siswa kelas V dalam melakukan aktivitas olahraga permainan tradisional diperoleh hasilnya adalah, 1) guru hanya menekankan pembelajaran olahraga prestasi seperti lari, sepak bola, voli, bulu tangkis dan lain-lain, 2) banyaknya siswa yang kurang memahami ragam permainan tradisional. karena, kurang diberikannya materi pembelajaran permainan tradisional khususnya permainan bentengan, 3) pemanfaatan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran yang belum optimal, 4) banyak siswa mulai meninggalkan permainan tradisional, dikarenakan siswa sekarang lebih menyukai permainan

yang berbaur teknologi dibandingkan dengan permainan yang melibatkan aktifitas fisik.

Dari hasil uraian di atas memberikan ide dasar untuk menciptakan dan memodifikasi jenis olahraga permainan tradisional bentengan. peneliti berupaya meningkatkan kembali permainan tradisional dalam pembelajaran. Terutama permainan tradisional bentengan yang sudah lama jarang dimainkan oleh siswa baik dalam pembelajaran penjas di sekolah maupun di luar sekolah. Ketersediaan lahan kosong yang berada tidak jauh dari SD Negeri klepu 01 membuat peneliti memaksimalkan sarana dan prasarana yang ada untuk membuat sebuah model pembelajaran inovatif dengan memodifikasi permainan tradisional bentengan baik peraturan dan peralatan yang digunakan, agar siswa antusias dan tidak cepat bosan dalam melakukan dan memahami permainan tradisional bentengan. selain itu juga siswa lebih mengenal ragam permainan tradisional yang ada di indonesia.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah tersebut, maka rumusan permasalahan yang diajukan adalah “Bagaimana model pengembangan permainan tradisional Beka pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Klepu 01, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang tahun 2015/2016?”

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran permainan tradisional bentengan (bentengan angka) pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Negeri Klepu 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang dalam pendidikan jasmani. Supaya 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) Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guru atau sebagai seorang yang ahli dalam bidang olahraga.
- 2) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes sekolah dasar.
- 3) Memasyarakatkan kembali permainan tradisional yang mulai tersisih oleh perkembangan jaman.

1.4.2 Bagi guru

- 1) Sebagai sumber pengetahuan bagi guru dalam memodifikasi materi pembelajaran.
- 2) Guru pendidikan jasmani dapat memperoleh suatu strategi pembelajaran dengan pendekatan bermain sebagai upaya inovasi pembelajaran.

1.4.3 Bagi siswa

- 1) Siswa dapat mengetahui permainan tradisional satunya bentengan angka.
- 2) Siswa dapat menambah pengetahuan dan semangat dalam pembelajaran dengan adanya modifikasi dari pembelajaran.

1.5 Spesifikasi Produk

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan menghasilkan suatu produk yaitu model permainan tradisional Beka secara efektif dan efisien sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar 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 dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran permainan olahraga yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan serta mengetahui macam-macam permainan tradisional Indonesia yang diwariskan oleh leluhur kita.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model permainan tradisional Beka sangat penting diketahui dan dilakukan oleh guru pada pembelajaran penjasorkes. Mengingat bahwa permainan tradisional selama ini kurang dimanfaatkan untuk materi pendidikan jasmani terutama di sekolah dasar. Pengembangan model permainan tradisional beka 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.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Landasan teori ini memuat beberapa pendapat dari para pakar yang dijadikan acuan dalam berfikir secara ilmiah untuk pemecahan masalah. Landasan teori ini memuat pendapat dari beberapa pakar Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang pengertian pendidikan jasmani, gerak dasar, model pembelajaran, prinsip-prinsip pengembangan, bermain dan permainan, permainan tradisional, permainan bentengan, kerangka berfikir.

2.1.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani selaras dengan tujuan umum pendidikan yaitu menimbulkan perubahan perilaku. Pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak. Selain belajar dan di didik, melalui gerak dapat mencapai tujuan pengajaran dalam penjas. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaniannya (Rusli Luthan, 2000:15).

Menurut adang suherman (2000:17-19) ada dua pandangan mengenai pendidikan jasmani yaitu :

- 1) Pandangan tradisional, pandangan ini menganggap pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja.
- 2) Pandangan modern, atau sering juga disebut pandangan holistic, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terjadi dari bagian-

bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian terpadu. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja.

Sedangkan menurut (Samsudin, 2008:2) pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Dari beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang meliputi berbagai aktivitas gerak yang dilakukan oleh siswa untuk meningkatkan aktivitas kebugaran jasmani dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan siswa mencakup beberapa ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif.

2.1.2 Tujuan pendidikan

Adang Suherman (2000:22-23) menyatakan pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, social, dan spiritual.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu:

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

- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfull*).
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dengan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga kemungkinan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab anak.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Samsudin (2008:2-3) berpendapat Tujuan pendidikan jasmani yaitu meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.

Mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*). Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani

sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari berbagai kegiatan yang bertujuan membina sekaligus mengembangkan potensi siswa dalam aspek fisik, mental, sosial, dan emosional.

2.1.3 Fungsi pendidikan jasmani

Menurut (Samsudin, 2008:3-5) Fungsi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Adapun fungsi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai berikut:

1) Aspek organik, yaitu: (1) menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan, (2) meningkatkan kekuatan yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot, (3) meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama, (4) meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus menerus dalam waktu relatif lama, (5) meningkatkan fleksibilitas, yaitu: rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

2) Aspek neuromuskuler, yaitu : (1) meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, (2) mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti; berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap/mencongklang, bergulir, dan menarik, (3) mengembangkan

keterampilan non-lokomotor, seperti; mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok, (4) mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti; memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli, (5) mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti; ketepatan, irama, rasa gerak, *power*, waktu reaksi, kelincahan, (6) mengembangkan keterampilan olahraga, seperti; sepak bola, soft ball, bola voli, bola basket, baseball, atletik, tennis, beladiri dan lain sebagainya, (7) mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti, menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

3) Aspek perseptual, yaitu : (1) mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, (2) mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di: depan, belakang, bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri dari dirinya, (3) mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu; kemampuan mengkoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh, dan atau kaki, (4) mengembangkan keseimbangan tubuh (statis, dinamis), yaitu; kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis, (5) mengembangkan dominansi (*dominancy*), yaitu; konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang, (6) mengembangkan lateralitas (*laterality*), yaitu; kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri, (7) mengembangkan image tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

4) Aspek kognitif, yaitu : (1) mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan, (2) meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika, (3) mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi, (4) meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani, (5) menghargai kinerja tubuh; penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya, (6) meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.

5) Aspek sosial, yaitu : (1) menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada, (2) mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok, (3) belajar berkomunikasi dengan orang lain, (4) mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok, (5) mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat, (6) mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat, (7) mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif, (8) belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif, (9) mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

6) Aspek emosional, yaitu: (1) mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani, (2) mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton, (3) melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat, (4) memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas, (5) menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

2.1.4 Pengertian pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dengan memberikan kemudahan. Menurut Hamdani (2011:23) pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.

Sedangkan pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli adalah:

- 1) Briggs (dalam Rifa'i dan Anni, 2011:191) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*event*) untuk mempengaruhi pola pikir sehingga memperoleh suatu kemudahan bagi siswa.
- 2) Winataputra, Udin S (2008:1.18) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dengan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa.

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa untuk menginisiasi, memfasilitasi, meningkatkan intensitas dan kualitas belajar siswa dengan menyediakan lingkungan atau stimulus untuk memperoleh kemudahan.

2.1.4.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pembelajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Joyce dalam trianto, 2011:5 berbunyi model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam perencanaan pembelajaran

di kelas dan menentukan perangkat pembelajaran seperti buku, film, komputer, dan kurikulum.

2.1.4.2 Pembelajaran pendidikan jasmani anak di sekolah dasar

Pendidikan jasmani sekolah dasar bertujuan memantau siswa agar meningkatkan ketrampilan gerak mereka, di samping agar mereka merasa senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. Diharapkan apabila mereka memiliki fondasi pengembangan keterampilan gerak, pemahaman kognitif, dan sikap yang positif terhadap aktifitas jasmani kelak akan menjadi manusia dewasa yang sehat dan segar jasmani dan rohani serta kepribadian yang mantap. (Samsudin, 2008:17)

2.1.5 Pengertian Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas dari psikomotor. Pengertian gerak dasar adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati (Yanuar Kiram, 1992:1).

Sedangkan menurut Amung Ma'mum dan Yudha M.Saputra (2000:20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3 kategori yaitu: 1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat, 2) kemampuan non lokomotor, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contoh mendorong, menarik, dan lain-lain, 3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki,

tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif antara lain mendorong, menangkap, dan menggiring bola.

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas jalan, lari, lompat, dan lempar secara efektif dan efisien yang melibatkan anggota tubuh.

2.1.6 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 tubuh. Pada tahun-tahun awal masa anak besar pertumbuhan jaringan tulang lebih cepat dibandingkan pertumbuhan jaringan otot dan lemah, 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 dibutuhkan atau diinginkan, (7) lebih menyenangi aktivitas kelompok daripada 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 menginginkan 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:

2.1.6.1 Ukuran dan bentuk tubuh anak usia 6-14 tahun

Perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan 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 menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:10).

2.1.6.2 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).

2.1.6.3 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 ke dalam 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 Sugianto dan Sudjarwo (1993:219), perkembangan gerak anak berdasarkan klasifikasi domain psikomotor dapat dibagi menjadi 6, meliputi :

2.1.6.3.1 Gerak Reflek

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

2.1.6.3.2 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.

2.1.6.3.3 Kemampuan Perseptual

Kemampuan perseptual adalah kemampuan untuk mengantisipasi stimulus yang masuk organ indera.

2.1.6.3.4 Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan memfungsikan sistem organ-organ tubuh di dalam melakukan aktivitas fisik, kemampuan fisik sangat penting mendukung psikomotor. Gerakan yang terampil bisa dilakukan apabila kemampuan 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 (*flexibility*) 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 kompleks, untuk menguasainya diperlukan proses belajar gerak. Gerakan yang terampil menunjukkan sifat yang efisien didalam pelaksanaannya. (Sugiyanto dan Sudjarwo ,1993:222).

2.1.6.3.5 Komunikasi Non-diskursif

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:222), komunikasi non-diskursif merupakan level komunikasi yang keenam dalam sistem domain psikomotor. Komunikasi non-diskursif merupakan perilaku yang berbentuk komunikasi melalui

gerakan-gerakan tubuh. Gerakan yang bersifat komunikatif non-diskursif meliputi gerakan ekspresif dan gerakan interpretif.

Gerakan ekspresif meliputi gerakan-gerakan yang bisa digunakan dalam kehidupan, misalnya menggunkan kepala tanda setuju. Gerakan interpretif adalah gerakan yang diciptakan berdasarkan penafsiran nilai estetik dan berdasarkan makna yang dimaksudkan didalamnya. Sedangkan gerakan yang diciptakan mengandung nilai-nilai estetik disebut gerakan estetik. Sedangkan gerakan yang diciptakan dengan maksud untuk menyampaikan pesan melalui makna yang tersembunyi didalam gerakan disebut kreatif.

2.1.7 Penelitian dan Pengembangan

Penelitian atau *research* adalah suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang dihadapi (Punaji S. 2010:28).

Pengembangan dalam arti umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan, perubahan secara bertahap. Pengembangan juga diartikan sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik (Punaji S. 2010:196). Sedangkan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan sebuah produk (Sugiyono, 2010:407).

Jadi penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk, sehingga menghasilkan sebuah produk. Dan penelitian yang digunakan untuk menguji efektif tidaknya sebuah produk pengembangan.

2.1.7.1 Prinsip-Prinsip Pengembangan Model Pembelajaran

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 pendidikan 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 olahraga hanya untuk orang-orang yang terampil
Kecenderungan olahraga dan permainan cenderung didominasi oleh siswa yang terampil, misalnya dalam permainan gugur. Orang terampil terus bertahan hingga akhir permainan. Sementara itu siswa yang lamban atau lemah keterampilannya seringkali gugur diawal atau diakhir pertandingan. Hal ini menyebabkan siswa yang kurang terampil merasa kurang percaya diri sehingga seringkali mereka pasif dalam melakukan pembelajaran.
- 2) Permainan olahraga hanya untuk surplus energi
Guru kelas seringkali berkata “berilah pelajaran olahraga sampai mereka lelah hingga mereka siap mengikuti pelajaran di kelas”. Pertanyaan tersebut bahwa seolah-olah olahraga dan permainan hanya untuk surplus energi dan istirahat dari belajar kognitif, setelah itu siswa siap lagi belajar secara kognitif.

- 3) Permainan dan olahraga hanya kesenangan
Permainan dan olahraga diberikan agar siswa senang dan capek karena terlibat secara aktif. Siswa juga harus mengetahui tujuannya dan belajar meraih tujuan itu dengan terlibat secara aktif dalam permainan dan olahraga.
- 4) Permainan dan olahraga mengabaikan prinsip pengembangan
Pengajaran permainan dan olahraga seringkali berorientasi pada permainan dan olahraga itu sendiri (*subyek centered*). Pengajaran tersebut seringkali tidak sesuai dengan kemampuan siswa.
- 5) Permainan olahraga merupakan aktivitas “*Teacher-centered*”
Pelaksanaan pembelajaran dan permainan olahraga seringkali mengabaikan pendekatan *student-centered*.
- 6) Permainan dan olahraga seringkali membuat anak pasif
Pelaksanaan pembelajaran permainan dan olahraga seringkali menyebabkan sebagian besar anak pasif menunggu giliran atau menunggu bola.
- 7) Permainan dan olahraga mengabaikan kemajuan belajar siswa
Pembelajaran dan olahraga seringkali menekankan pada belajar bagaimana bermain sesuai dengan aturannya dan bukan belajar tentang strategi dan *skill* yang mempunyai nilai transfer terhadap permainan olahraga yang sebenarnya.

Sehubungan dengan kritik dengan permainan dan olahraga formal seperti yang diuraikan di atas, maka pembelajaran permainan dan olahraga harus dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP).

2.1.8 Bermain dan Permainan

2.1.8.1 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 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).

2.1.8.2 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. Tinjauan nilai-nilai tersebut adalah: 1) nilai mental, 2) nilai fisik, 3) nilai sosial, 4) kemampuan bahasa dan seni, 5) peningkatan kemampuan akademik, 6) budi pekerti.

2.1.8.2.1 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.

2.1.8.2.2 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.

2.1.8.2.3 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.

2.1.8.2.4 Kemampuan berbahasa dan seni

Menurut Sukintaka (1992:28) 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.

2.1.8.2.5 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.

2.1.8.2.6 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.

2.1.9 Permainan Tradisional

2.1.9.1 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah di mainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional tersebar di berbagai daerah atau Negara dan memiliki istilah yang berbeda-beda. Permainan yang merupakan hasil budi daya manusia pada masa lampau itu, sbenarnya telah menggairahkan anak untuk bersenang-senang, dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak-anak mereka. (Sukintaka, 1992:91).

2.1.9.2 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 memainkannya, ada juga yang tidak memerlukan energi untuk memainkannya.

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 jumlahnya 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 permainannya 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.

2.1.10 Karakteristik Permainan Tradisional Bentengan

Benteng atau bentengan adalah permainan tradisional yang memerlukan ketangkasan, kecepatan berlari dan strategi yang jitu. Inti dari permainan ini adalah menyerang dan mengambil alih benteng dari lawan (Sri mulyani, 2013:22).

2.1.10.1 Prasarana

Lapangan permainan bentengan berada di pekarangan atau halaman luas. dengan terdapat dua pohon atau batang kayu sebagai area benteng.

2.1.10.2 Sarana

Peralatan dan perlengkapan yang digunakan yaitu dua pohon atau batang kayu dengan jarak antar pohon 2-3 meter sebagai area benteng. Pergerakan pemain bebas Tidak ada garis pembatas di area bermain.

2.1.10.3 Peraturan permainan

Peraturan permainan tradisional bentengan meliputi :

1) waktu dan lamanya permainan

Alokasi lamanya permainan tidak di batasi atau bebas. permainan bisa di lakukan pagi hari, siang hari maupun sore hari pada saat anak-anak punya waktu luang.

2) Pemain

Jumlah pemain ini bebas dibagi dalam dua kelompok ABC dan DEF, Pemain ini biasanya dilakukan baik oleh anak laki-laki maupun perempuan.

3) Cara bermain

Cara bermain bentengan yaitu: wakil dari tiap-tiap kelompok, misal ab dan de, lari meninggalkan beteng masing-masing dan berusaha untuk menyentuh beteng lawan. Dengan begitu terjadilah kejar-kejaran. Sementara itu, anggota kelompok tersisa (c dan f), bertahan di beteng masing-masing dan berjaga untuk mempertahankan beteng agar tdk sampai tersentuh/terpegang oleh kelompok lawan. Sementara itu, jika anggota kelompok yang lari/keluar beteng (ab dan de) saling berkejaran dapat menyentuh anggota badan lawan, missal A atau B berhasil menyentuh D atau E atau juga sebaliknya, maka anggota kelompok tersebut gugur. Dengan begitu, jumlah anggota kelompok berkurang. Anggota yang tersisa tetap melanjutkan permainan untuk mempertahankan beteng dari sentuhan pihak lawan. Akan tetapi, jika pemain yg tersentuh lawan tersebut dapat disentuh lagi oleh teman satu kelompoknya yg tidak tersentuh lawan, maka pemain yang telah gugur tersebut dapat bermain kembali..

4) Penilaian dan penentuan pemenang

Jika salah satu anggota kelompok lawan berhasil menyentuh/memegang beteng kelompok lain, berarti kelompok tersebut menang. Ketika berhasil

memegang beteng lawan, pemain tersebut harus menyebut atau berteriak, “ beteng 1 ” sebagai pertanda bahwa ia berhasil. Oleh karenanya, kelompok yg terpegang betengan-nya mendapat hukuman dari kelompok lawan. Missal, kelompok yg kalah disuruh menyanyi, laku dhodhok, atau hukuman lain yang telah mereka sepakati sebelum permainan dimulai.

5) Aturan bermain

Aturan permainan bentengan yaitu: (1) Tiap-tiap kelompok berusaha memegang benteng kelompok lawan (ABC berusaha memegang batang kelompok DEF) begitu juga sebaliknya; (2) kelompok yang berhasil menyentuh atau memegang benteng lawan duluan, maka kelompok tersebut yang menang. Kelompok yang kalah mendapat hukuman dari kelompok yg menang. Menurut (Indiyah Prana A.W, 2010).

2.2 Kerangka Berpikir

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah di mainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. bertujuan untuk memperoleh kesenangan, mengisi waktu luang, memperoleh kesehatan dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak. Olahraga permainan tradisional sudah mulai digemari oleh masyarakat, hal ini dapat ditunjukkan dengan semakin banyaknya festival-festival olahraga permainan tradisional untuk anak Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

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 bentengan yang telah dikembangkan baik peraturan maupun alat yang digunakan untuk menarik siswa agar lebih antusias memainkan permainan tradisional bentengan. Sehingga permainan tradisional bentengan kembali digemari dan bisa kembali populer bagi siswa. Pengembangan permainan tradisional bentengan yang lebih menarik dan harus diwujudkan karena akan mendukung berjalannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan permainan tradisional beka yang merupakan produk baru dari pengembangan pembelajaran permainan sederhana pendidikan jasmani SD kelas V. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan di SD Negeri Klepu 01, hal itu berdasarkan data hasil uji coba II kelompok besar dan data hasil pengamatan kuesioner yang meliputi lembar evaluasi ahli, aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor secara keseluruhan.

Berdasarkan Analisis Data Penelitian dan Pembahasan Dalam Skripsi Ini Maka Dapat Disimpulkan Bahwa:

1. Produk model permainan tradisional beka dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal itu didasarkan dari analisis data lembar evaluasi ahli uji coba kelompok kecil di SD Negeri Klepu 01 dengan rata-rata baik. Data lembar evaluasi ahli uji coba kelompok besar di SD Negeri Klepu 01 dengan rata-rata baik. Walaupun perbandingannya sedikit akan tetapi dapat menunjukkan adanya peningkatan kualitas dari uji coba 1 sampai dengan uji coba II Berdasarkan data tersebut maka produk permainan beka ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran Penjasorkes khususnya permainan tradisional di SD Negeri Klepu 01 Kabupaten Semarang.
2. Produk model permainan tradisional beka dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal tersebut didasarkan dari hasil pengamatan dan observasi awal serta analisis data penilaian dari ketiga

aspek dalam uji coba satu dengan rata-rata baik. Analisis data penilaian dari ketiga aspek dalam uji coba dua dengan rata-rata baik. Berdasarkan perbandingan hasil dari uji coba I kelompok kecil dan uji coba II kelompok besar maka pembelajaran melalui permainan Beka ini rata-rata keduanya telah memenuhi kriteria baik sehingga layak digunakan di SD Negeri Klepu 01 Kabupaten Semarang.

3. Faktor yang menjadikan model permainan beka dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas V SD Negeri Klepu 01 Kabupaten Semarang dapat mempraktekkan permainan Beka dengan baik. Baik dari pemahaman tentang permainan, pembawaan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa pada saat mempraktekkan. Dengan demikian, dilihat dari hasil uji coba I dan uji coba II permainan ini layak digunakan dan dapat diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri Pringapus 02 dan SD Negeri Klepu 03 Kabupaten Semarang dengan memperhatikan kelemahan dan kelebihan yang ada.

5.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Produk

5.1.1.1 Kelebihan Produk

1. Aspek Kognitif

Permainan beka ini dapat membantu siswa untuk mengetahui dan mempelajari tentang permainan tradisional bentengan dan dapat mengetahui bagaimana aturan permainan beka.

2. Aspek Afektif

Melalui permainan beka siswa dapat mengembangkan sikap positif berguna untuk pembentukan karakter pada dirinya, diantaranya kejujuran, tanggung jawab dan kerjasama.

3. Aspek Psikomotor

Melalui permainan beka siswa dapat meningkatkan keterampilan gerak siswa seperti siswa dapat bergerak lincah, berlari, melempar dan berkeringat saat bermain permainan tradisional beka.

5.1.1.2 Kelemahan

1. Tidak semua sekolah mempunyai halaman yang luas untuk memainkan permainan beka.
2. Banyak siswa yang belum mengenal tentang permainan tradisional bentengan karena kurang di berikannya pembelajaran dan pengetahuan oleh guru.
3. Produk permainan tradisional beka belum di uji cobakan di SD Negeri se-kecamatan pringapus.

5.2 Saran Pemanfaatan

Beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk proses pelaksanaan pembelajaran lebih lanjut dari penelitian pengembangan ini, antara lain :

1. Model permainan ini merupakan hasil dari penelitian yang bisa dijadikan sebagai alternatif untuk diterapkan pada saat pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar.
2. Tiang keranjang dapat diganti dengan paralon agar lebih kokoh dan efektif saat bongkar pasang.

3. Dalam permainan beka, ukuran lapangan dapat di tambah atau dikurangi menyesuaikan kondisi lingkungan di sekitar.
4. Bagi guru penjas, diharapkan bisa menggunakan permainan ini pada saat pembelajaran permainan tradisional, karena permainan ini dianggap bisa lebih meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.
5. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud
- Amung Ma'mun, Yudha dan M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: pustaka setia.
- Indiyah Prana A.W. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Muhammad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan strategi*. Bandung: Angkasa
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Punaji Setyosari, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Rifa'i, achmad dan catharina tri anni.2011. *psikologi pendidikan*. Semarang: unniversitas negeri semarang pers.
- Rusli Luthan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan* Jakarta : Litera.
- Sudjarwo, dan Sugiyanto. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta:Depdikbud.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud.
- Sri Mulyani. 2013. *Permainan Tradisional anak Indonesia*. Jogjakarta: Langensari publishing.
- Sukintaka.1992. *Teori Bermain untuk D2 GSD Penjaskes*.Jakarta : Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.

Trianto. 2011. *Model-model pembelajaran inovatif kontemporer satuan tingkat konseptual operasional*. Jakarta : prestasi pustaka publisher.

Undang_Undang RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjasarannya*. Semarang: Aneka Ilmu.

Winataputra, udin s. 2008. *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: universitas terbuka.

Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti.

Yoyo bahagia, adang suherman. 2000. *Prinsip-prinsip pengembangan dan modifikasi cabang olahraga*. Depdiknas.

