



## **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR SISWA SEKOLAH DASAR**

*(Development Of The Traditional Gobak Sodor Game Model For Elementary  
School Students)*

**<sup>1</sup> Amri Fahrian, <sup>2</sup> Dewi Maya Sari**

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Jl, Alumunium Raya No 77 Medan  
Deli, dewi261270@gmail.com

Received 8 March 2023; Revised 18 April 2023; Accepted 28 April 2023  
Available online 28 April 2023

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the model and results of the feasibility of traditional games in sports and health physical education for third grade students at Kasih Ibu Private Elementary School. This research will be carried out in the even semester of 2021 at Kasih Ibu Private Elementary School, Jl. Defense of Dusun 1 Patumbak by developing a traditional game model of gobak sodor in class III. The research model used in this research and development is using a Research and Development (R&D) type approach. Research and Development (R&D) is a series of processes to develop a new product or improve existing products. Based on the content aspect, it is known that the results of the content aspect assessment by material experts are as follows: 12 (100%) of these items are rated "very good", none (0%) are rated "not good. Based on the quality aspect, it can be seen that the results of the content aspect assessment by material experts are as follows: 9 (90%) of these items are rated "very good", 1 (10%) item is rated "good", none (0%) is rated "not good". Based on the language aspect, it can be seen that the results of the content aspect assessment by material experts are as follows: 5 (83%) of these items are rated "very good", 1 (17%) of these items are rated "good", none (0%) are rated "not good. This research has gone through the validation stage by material experts, teacher feasibility tests, student feasibility tests and trials of the influence of games on children's development (dexterity, focus, cooperation) this development is included in the "very good" criteria*

**Keywords: Traditional Games, Cart Sodor, Development**

### **Abstrak**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui model dan hasil kelayakan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas III SD Swasta Kasih Ibu. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap 2021 di SD Swasta Kasih Ibu Jl. Pertahanan Dusun 1 Patumbak dengan mengembangkan model permainan tradisional gobak sodor pada kelas III. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah menggunakan model pendekatan jenis Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Berdasarkan aspek isi diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 12 (100%) item ini dinilai "sangat baik", tidak ada (0%) yang dinilai "tidak baik. Berdasarkan aspek kualitas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 9 (90%) item ini dinilai "sangat baik", 1 (10%) item dinilai "baik", tidak ada (0%) yang dinilai "tidak baik". Berdasarkan aspek bahasa dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 5 (83%) item ini dinilai "sangat

baik”, 1 (17%) item ini dinilai “baik”, tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik. Penelitian tersebut telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, , uji kelayakan guru, uji kelayakan peserta didik dan uji coba pengaruh permainan terhadap perkembangan anak (ketangkasan, fokus, kerjasama) pengembangan ini termasuk dalam kriteria “sangat baik”

**Kata Kunci : Permainan Traditional, Gerobak Sodor, Pengembangan**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu unsur-unsur yang sangat berpengaruh terhadap kualitas suatu bangsa. Kegagalan pendidikan berdampak pada gagalnya bangsa dan keberhasilan pendidikan suatu bangsa akan membawa kemajuan bagi bangsa. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dalam lingkungannya,

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah selain untuk menjaga kestabilan kesegaran jasmani siswa juga berperan sebagai media penanaman nilai-nilai olahraga yang terkandung didalamnya seperti kesopanan, kedisiplinan, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, pantang menyerah, dan pola hidup sehat (Susanto, B. H., 2017). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah aktifitas jasmani yang direncanakan untuk mencapai tujuan pendidikan, meningkatkan kualitas fisik dan menumbuhkan pola hidup sehat bagi anak yang dapat dilakukan sejak usia dini untuk penanaman sikap dan karakter siswa. (Aditya, R., Helmi, B., & Usman, K. (2020).

Pembelajaran pendidikan jasmani berupa permainan dan berolahraga yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan bermain dapat membuat anak lebih mudah untuk saling bersosialisasi (Kusumawati, O. 2017). Selain itu dalam proses pembelajaran penjasokes pada materi permainan tradisional membutuhkan model permainan yang dapat membuat siswa lebih tertarik (Kurniawan, W. P., & Zawawi, M. A.,2017).

Terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan, yang dimana mencakup materi permainan tradisional. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pun perlu untuk melestarikan berbagai jenis permainan tradisional, dengan memasukkan materi permainan tradisional dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan KI dan KD yang telah ada. Pada materi permainan tradisional, siswa dituntut untuk bermain, kerjasama, lari, melompat, melempar bola, dan menangkap bola. Pembelajaran permainan tradisional yang meliputi: engklek, petak umpet, bentengan, boy-boyan, hadang dan lainnya. Pada materi permainan tradisional siswa dituntut untuk bermain, bekerjasama, lari, melompat, melempar bola dan menangkap bola.

Hasil dari wawancara dengan guru olahraga tersebut membuat peneliti semakin yakin untuk mengembangkan model permainan tradisional gobak sodor siswa kelas III, supaya permainan tradisional dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajarannya. Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki keunikan tersendiri disetiap permainannya. Disetiap daerah memiliki permainan tradisional masing-masing. Terkadang permainan tradisional sama namun memiliki nama yang berbeda. Namun setiap permainan terkadang terkendala oleh luas lapangan yang ada. Permainan tradisional jika dikaji jauh lebih menyehatkan tubuh, karena tubuh dituntut untuk bergerak didalam permainannya.

## **METODE**

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah menggunakan model pendekatan jenis Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2017:297). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif digunakan untuk melihat hasil jumlah nilai/skor yang diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada para ahli/validator. Sedangkan jenis data kualitatif digunakan untuk melihat tanggapan/saran validator/para ahli tentang kelayakan uji produk yang dikembangkan. Data Uji coba produk dilakukan guna mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan kelayakan model. Untuk uji kelayakan produk dapat digolongkan sesuai presentase yang diperoleh. Rumus untuk mengolah data sebagai berikut :  $\% \text{ Kelayakan Produk} = \frac{\text{Jumlah Skor di Peroleh}}{\text{Jumlah Skor Max}} \times 100\%$ .

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Permainan gobak sodor pada dasarnya adalah permainan yang menekankan pada aspek ketangkasan, kelincahan dan kefokuskan terhadap pergerakan lawan. Permainan gobak sodor biasanya dimainkan oleh 2 tim atau regu. 1 tim terdiri dari 4-6 orang bisa lebih. Permainan gobak sodor tidak membutuhkan alat bantu. Lapangan permainan gobak sodor memiliki ukuran panjang 6-8 m dan lebar 4-6 m atau bisa disesuaikan dengan lapangan yang ada dan jumlah pemain. Tim yang terpilih menjadi tim penjaga bertugas untuk menjaga agar tim pemain tidak bisa melewati garis yang dijaga. Apabila salah satu anggota tim pemain tersentuh oleh tim penjaga maka tim penjaga otomatis bergantian menjadi tim pemain. Permainan gobak sodor yang telah dikembangkan adalah permainan yang menekankan pada aspek ketangkasan, kerjasama dan kefokuskan. Permainan gobak sodor dimainkan oleh 2 tim atau regu. 1 tim terdiri dari 4-6 orang bisa lebih. Permainan gobak sodor yang telah dikembangkan membutuhkan alat bantu seperti tepung terigu, bola plastic sebagai pengganti bola bowling, botol air mineral bekas sebagai pengganti pin bowling, Lapangan permainan gobak sodor memiliki ukuran Panjang 6-8 m dan lebar 4-6 m atau bisa disesuaikan dengan lapangan yang ada dan jumlah pemain. Tim yang terpilih menjadi tim penjaga bertugas untuk menjaga agar tim pemain tidak bisa melewati garis yang dijaga. Apabila salah satu anggota tim pemain tersentuh oleh tim penjaga maka tim penjaga otomatis bergantian menjadi tim pemaian. permainan gobak sodor bowling, setiap anggota tim pemain membawa bola untuk di lemparkan kearah pin yang telah tersedia di garis finis. Untuk permainan boy-boyan setiap anggota tim pemain setelah sampai digaris finis mengambil posisi untuk melemparkan bola kearah tumpukan batu atau kayu.

### **1) Aspek Isi**

Hasil analisis data penilaian produk RPP pada aspek isi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1 Analisis Data Hasil Penilaian**

No	Kriteria	Skor	Frekuensi	Persentasi
1	Sangat Baik	5	12	100%
2	Baik	4	0	0
3	Cukup Baik	3	0	0
4	Kurang Baik	2	0	0
5	Sangat Kurang Baik	1	0	0
	Jumlah		12	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 12 (100%) item ini dinilai “sangat baik”, tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”.

2) Aspek Kualitas

Hasil analisis data penilaian produk RPP pada aspek Kualitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas**

No	Kriteria	Skor	Frekuensi	Persentasi
1	Sangat Baik	5	9	90%
2	Baik	4	1	10
3	Cukup Baik	3	0	0
4	Kurang Baik	2	0	0
5	Sangat Kurang Baik	1	0	0
	Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 9 (90%) item ini dinilai “sangat baik”, 1 (10%) item dinilai “baik”, tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”

3) Aspek Bahasa

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Bahasa**

No	Kriteria	Skor	Frekuensi	Persentasi
1	Sangat Baik	5	5	83%
2	Baik	4	1	17%
3	Cukup Baik	3	0	0
4	Kurang Baik	2	0	0
5	Sangat Kurang Baik	1	0	0
	Jumlah		6	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 5 (83%) item ini dinilai “sangat baik”, 1 (17%) item ini dinilai “baik”, tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”.

Seperti didalam permainan tradisional terdapat tiga pola gerak dasar yaitu gerak lokomotor adalah berpindah dari satu tempat ketempat lainnya, non-lokomotor adalah gerak pada satu titik (gerak ditempat) serta gerak manipulative adalah gerak yang membutuhkan benda. Berbeda dengan permainan simulasi yang hanya terdapat salah satu saja. Namun pada saat ini dimana perkembangan teknologi yang

meningkat sehingga permainan simulasi didalam gadget lebih menarik dibandingkan permainan tradisional Nuraini, (F., & Nur, L., 2022). Sehingga hal tersebut membuat anak kurang bergerak, tidak sehat, malas, dan yang paling membahayakan adalah kecanduan gadget. Kecanduan gadget berdampak buruk untuk mental dan kejiwaan anak itu sendiri (Nita, N. N. R., & Nur, L., 2022).

## **KESIMPULAN**

Hasil Penelitian dengan judul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD Swasta Kasih Ibu Jl. Pertahanan Dusun 1 Patumbak “ menghasilkan produk RPP untuk guru serta layak digunakan dalam pembelajaran penjaskes. Penelitian tersebut telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, , uji kelayakan guru, uji kelayakan peserta didik dan uji coba pengaruh permainan terhadap perkembangan anak (ketangkasan, fokus, kerjasama) pengembangan ini termasuk dalam kriteria “sangat baik” dapat ditunjukkan melalui data sebagai berikut: Penilaian Produk RPP untuk guru oleh ahli materi menunjukkan bahwa kualitas buku termasuk dalam kriteria “sangat baik”, Penilaian Produk RPP panduan untuk guru menunjukkan bahwa kualitas buku termasuk dalam kriteria “baik”

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Artikel ini secara khusus saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya jajarannya dan rekan-rekan Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna Medan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditya, R., Helmi, B., & Usman, K. (2020). Development of Athletic Equipment Modifications In PJOK Learning Elementary School: Development of Athletic Equipment Modifications In PJOK Learning Elementary School. *Journal of Midwifery and Nursing*, 2(1), 153-158.
- Kurniawan, W. P., & Zawawi, M. A. (2017). Pengenalan permainan tradisional GOTENG (Gobak Sodor dan Bentengan) untuk membangun karakter siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(2), 128-141.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142.
- Nita, N. N. R., & Nur, L. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Berbasis Socratic Method dalam Mengembangkan Karakter Courage di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3036-3042.
- Nuraini, F., & Nur, L. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Berbasis Socratic Method Terhadap Nilai Integritas Siswa Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(5), 939-946.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Susanto, B. H. (2017). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117-130.