

Bidang Unggulan: Pendidikan

LAPORAN PENELITIAN

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *EKAR MIX*
DALAM PEMBELAJARAN PENJASKES
UNTUK SISWA MI MA'ARIF 7 KARANGMANGU**



Di susun oleh:

1. Gigih Winandika
2. Urip Umayah
3. Ida Aprilia
4. Ajeng Hana P

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI**

2020

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN UNUGHA CILACAP

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjaskes Untuk Siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu

Bidang Unggulan : Pendidikan

Ketua Peneliti :

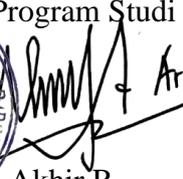
- a. Nama : Gigih Winandika
- b. NIDN : 0612089001
- c. Pangkat/ Golongan : IIIb
- d. Jurusan : PGSD/FKIP/UNUGHA
- e. Alamat rumah : Jl. Tinggarjaya, Kec Jatilawang, Kab Banyumas
- f. Telp Rumah/HP : 085227021555
- g. Email : gigihwinandika12@gmail.com

Jumlah anggota peneliti : 3 Orang

Jumlah mahasiswa : 2 Mahasiswa

Lama penelitian : 5 Bulan

Jumlah Biaya : Rp. 3000.000

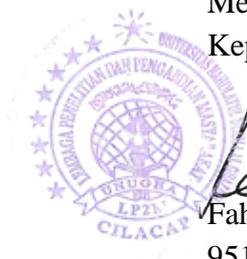
 Ketua Program Studi

Mawan Akhir R
0628098501

Ketua Peneliti



Gigih Winandika
0612089001

Mengetahui
Kepala LP2M




Fahrur Rozi, M. Hum
951011074

Judul Usulan Penelitian: Pengembangan Permainan Tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjaskes Untuk Siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu

1. Bidang Unggulan : Pendidikan
2. Ketua Peneliti :
 - a. Nama Lengkap : Gigih Winandika, M. Pd
 - b. NIP/NIDN : 0612089001
 - c. Pangkat/Golongan : Lektor/ III b
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. PS/Fakultas : PGSD/KIP
 - f. Alamat Rumah : Jl. Tinggarjaya, Rt006/006
 - g. Telp Rumah/HP : 085227021555
 - h. E-mail : gigihwinandika12@gmail.com
 - i. Anggota peneliti : -

No	Nama	Bidang Keahlian	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)
1	Gigih Winandika	Pendidikan Dasar	10 jam
2	Urip Umayah	Pendidikan Dasar	8 jam
3	Ida Aprilia	PGSD	6 jam
4	Ajeng Hanna p	PGSD	6 jam

1. Objek penelitian yang diteliti : Pemahaman Metodologi Penelitian
2. Masa pelaksanaan penelitian : 5 bulan
3. Anggaran yang diusulkan : Rp 3.000.000
4. Lokasi penelitian : Mi Ma'arif 7 Karangmangu

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gigih Winandika
NIDN : 0612089001
Judul : Pengembangan Permainan Tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjaskes Untuk Siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penelitian ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan atas karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Ketua Peneliti



Gigih Winandika
0612089001

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan Penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjaskes Untuk Siswa Mi Ma’arif 7 Karangmangu” penelitian ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademika UNUGHA. Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian
2. LP2M Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini
3. Seluruh civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Cilacap, 11 Oktober 2020



Ketua Pelaksana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, olahraga, dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan, pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya. Anak-anak dan aktivitas bermain merupakan dua subjek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam kegembiraan bermain, berpetualang, dan mengeksplorasi lingkungan, anak-anak juga tengah mengembangkan berbagai jenis kecerdasan dan mempraktikkan beragam keterampilan hidup yang sangat berguna bagi kehidupan mereka kelak (Achroni, 2012:5).

Sebagai mata pelajaran yang menitik beratkan perhatian pada ranah jasmani dan psikomotor, dengan tidak mengabaikan ranah kognitif dan afektif, pelajaran pendidikan jasmani mencakup materi (1) kesadaran akan tubuh dan gerakan, keterampilan motorik dasar, (2) kebugaran jasmani, aktivitas jasmani seperti permainan, gerakan ritmik dan tari, *aquatic* (bila memungkinkan), dan senam, (3) aktivitas pengkoordinasian tubuh, modifikasi permainan dan olahraga, (4) olahraga perorangan, berpasangan, (5) keterampilan hidup mandiri di alam terbuka, dan (6) gaya hidup aktif dan sikap sportif (Syarifudin Dkk, 2011:29).

Ekar adalah permainan tradisional yang ada di daerah Banyumas, nama lainnya yaitu kelereng, gundu atau stin. Ekar merupakan satu dari berbagai macam permainan tradisional yang ada di daerah Banyumas,

permainan ini biasanya dimainkan oleh minimal 2 anak. Namun makin banyak anak yang ikut bermain, permainan akan semakin seru selain itu *ekar* sering dimainkan anak-anak di waktu luang, anak-anak senang bermain *ekar*. Permainan *ekar* dapat dilakukan di atas tanah, ubin, permukaan beraspal, atau permukaan semen, *ekar* identik sebagai mainan anak laki-laki meski begitu *ekar* bisa dimainkan anak laki-laki maupun perempuan. *Ekar Mix* (campur) adalah permainan *ekardicampur* atau digabungkan dengan aktivitas membidik, menyusun potongan *puzzle*, berlari, melompat, dan melempar. Alasan pemilihan permainan *ekarmix* karena sering dimainkan anak-anak di waktu luang, anak-anak suka dan senang bermain *ekar*, selain itu dari observasi yang dilakukan peneliti, permainan *ekar* pernah diberikan guru dalam proses pembelajaran penjasorkes pada permainan tradisional.

Alasan pemilihan permainan *ekarmix* karena sering dimainkan anak-anak di waktu luang, anak-anak suka dan senang bermain *ekar*, permainan *ekar mix* aman dimainkan untuk anak-anak, alat-alat yang digunakan relatif murah selain itu *ekar mix* dikembangkan untuk meningkatkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif serta terciptanyapembelajaran dengan prinsip PAIKEM, SK (standar Kompetensi) dan KD (kompetensi dasar) pada pembelajaran penjasorkes untuk siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu kelas IV terdapat materi permainan tradisional, guru penjasorkes harus memberikan materi permainan tradisional.

Peneliti melakukan wawancara dan observasi awal kepada guru penjasorkes dan siswa mengenai pelaksanaan permainan tradisional, dari hasil wawancara tersebut bahwa permainan tradisional di 3 sekolah dasar tersebut tidak diberikan dengan alasan.1) guru penjasorkes menganggap permainan tradisional tidak terlalu penting untuk diberikan, 2) tidak cukup pertemuan untuk memberikan materi permainan tradisional, 3) siswa sudah mengenal dan lebih senang permainan modern, dari beberapa alasan tersebut peneliti ingin memperkenalkan kembali permainan tradisional dan memberikan alternatif permainan tradisional *EkarMix* yang telah dimodifikasi untuk menciptakan suasana belajar PAIKEM (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif menyenangkan) dan yang terpenting siswa tidak melupakan permainan tradisional daerah mereka.

Dari latar belakang yang diuraikan di atas akan dilakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Permainan Tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjasorkes untuk siswa Mi Ma’arif 7 Karangmangu”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian di dalam latar belakang masalah, maka penelitian ini dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

- 1) Bagaimana bentuk modifikasi permainan tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjasorkes untuk siswa Mi Ma’arif 7 Karangmangu?
- 2) Apakah permainan tradisional *Ekar Mix* efektif dalam pembelajaran penjasorkes untuk siswa Mi Ma’arif 7 Karangmangu?

- 3) Apakah permainan tradisional *Ekar Mix* dapat diterima dalam pembelajaran penjasorkes untuk siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan tradisional *Ekar Mix* yang dapat digunakan sebagai salah satu cara guru agar tujuan pembelajaran penjasorkes di Mi Ma'arif 7 Karangmangu tercapai.

- 1) Menghasilkan sebuah model permainan tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjasorkes untuk siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu kelas IV, yang dapat digunakan oleh guru penjas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran permainan tradisional.
- 2) Mengetahui keefektifan permainan tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjasorkes untuk siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu kelas IV.
- 3) Mengetahui ketertrimaan permainan tradisional *Ekar Mix* dalam Pembelajaran Penjasorkes untuk siswa Ma Ma'arif 7 Karngmangu kelas IV

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

Pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya dan pembangunan nasional. aset suatu bangsa tidak hanya terletak pada sumber daya alam yang melimpah tetapi terletak pada sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan sumber daya manusia sebagai kekayaan yang kekal dan investasi untuk mencapai kemajuan bangsa, peningkatan mutu pendidikan dasar berlaku menyeluruh, termasuk di dalamnya adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani (Penjas) adalah kegiatan jasmani dalam proses belajar mengajar di sekolah, yang dilakukan pada jam belajar (Husein, 2015). Seperti mata pelajaran yang lain, bidang garapan penjas juga mencakupi 3 dimensi, yaitu kognisi, afeksi, dan konasi atau psikomotor, dengan prioritas urutan psikomotor, afeksi, dan kognisi. Menurut Rusli Lutan (2011:22) pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan proses pendidikan melalui gerak manusia sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

B. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang

setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti sekolah dan belajar. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya (Achroni, 2012:92)

C. Permainan *Ekar Mix*

Ekar Mix istilah lainnya adalah gundu atau kelereng, permainan ini telah dikembangkan dan dimodifikasi peneliti sebagai alternatif untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran penjasorkes, yaitu siswa tidak memperoleh materi permainan tradisional oleh gurunya. Permainan ini diambil dari bahasa yang umum dipakai di Banyumas yaitu *ekar* (gundu, kelereng) di bidik, *Mix* (*campur*) adalah permainandicampur atau digabungkan dengan aktivitas membidik, menyusun potongan *puzzle*, berlari, melompat, dan melempar. *Ekar Mix* ini diarahkan agar guru penjasorkes memberikan materi permainan tradisional kepada siswa dan ikut melestarikan permainan daerah yang sekarang ini sudah hampir ditinggalkan anak-anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain penilaian

Model Pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambar kerangka berfikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi variasi penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam mengembangkan materi permainan tradisional *Ekar Mix* untuk pembelajaran Penjasorkes di Mi Ma'arif 7 Karangmangu

B. Prosedur Pengembangan

Rancangan model pengembangan penelitian ini dilakukan dalam enam tahap. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka prosedur yang digunakan dalam pengembangan model permainan *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar ini meliputi enam tahap yaitu:

1. Tahap pertama, pengembangan penelitian deskriptif dan survei kepada guru dan siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu. Survei bertujuan untuk memperoleh data analisis pelaksanaan pembelajaran permainan

tradisional kepada guru dan siswa, persepsi guru dan siswa tentang pembelajaran tradisional di sekolah dasar. Analisis kebutuhan tentang pengembangan materi permainan tradisional melalui *Ekar Mix* di Mi Ma'arif 7 Karangmangu

2. Tahap kedua, langkah penyusunan desain produk awal pengembangan *Ekar Mix* di Mi Ma'arif 7 Karangmangu. Validasi materi kepada ahli yang terlibat dalam penelitian antara lain: 1) ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, 2) ahli permainan tradisional, 3) guru penjasorkes. Hasil dari validasi kemudian dikaji untuk memperbaiki rancangan model sebelum diujicobakan
3. Tahap ketiga, validasi produk kepada ahli yang terlibat dalam penelitian antara lain: 1) ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, 2) ahli permainan tradisional. Hasil dari validasi para ahli yang kemudian dikaji untuk memperbaiki rancangan model sebelum diujicobakan.
4. Tahap keempat, Uji coba produk pengembangan menggunakan uji coba skala kecil yang melibatkan guru Penjasorkes dan 36 siswa kelas IV responden terlebih dahulu. Uji coba skala kecil bermanfaat untuk menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat penerapan model berikutnya. Revisi produk pertama dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk tahap 1.

5. Tahap kelima, melakukan desain penelitian eksperimental yang bertujuan untuk menguji produk pengembangan *Ekar Mix* yang dikembangkan untuk keaktifan, keefektifan pembelajaran, kemenarikan untuk pelaksanaan materi permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD. Kemudian melakukan uji coba lapangan dengan skala lebih besar yang melibatkan responden yaitu 4 guru Penjasorkes dan 70 siswa SD kelas IV. Revisi produk kedua dilakukan setelah uji coba produk tahap 2.
6. Tahap keenam, Penerapan model *Ekar Mix* untuk materi permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di SD, pada tahap ini pengumpulan data dilaksanakan dengan instrumen yaitu berupa kuisioner yang kemudian dilaporkan dan di analisis secara keseluruhan sehingga dapat menyimpulkan untuk keefektifan produk dan terciptanya produk *Ekar Mix* yang sesuai untuk materi permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di SD.

C. Draft Awal Permainan Tradisional *Ekar Mix*

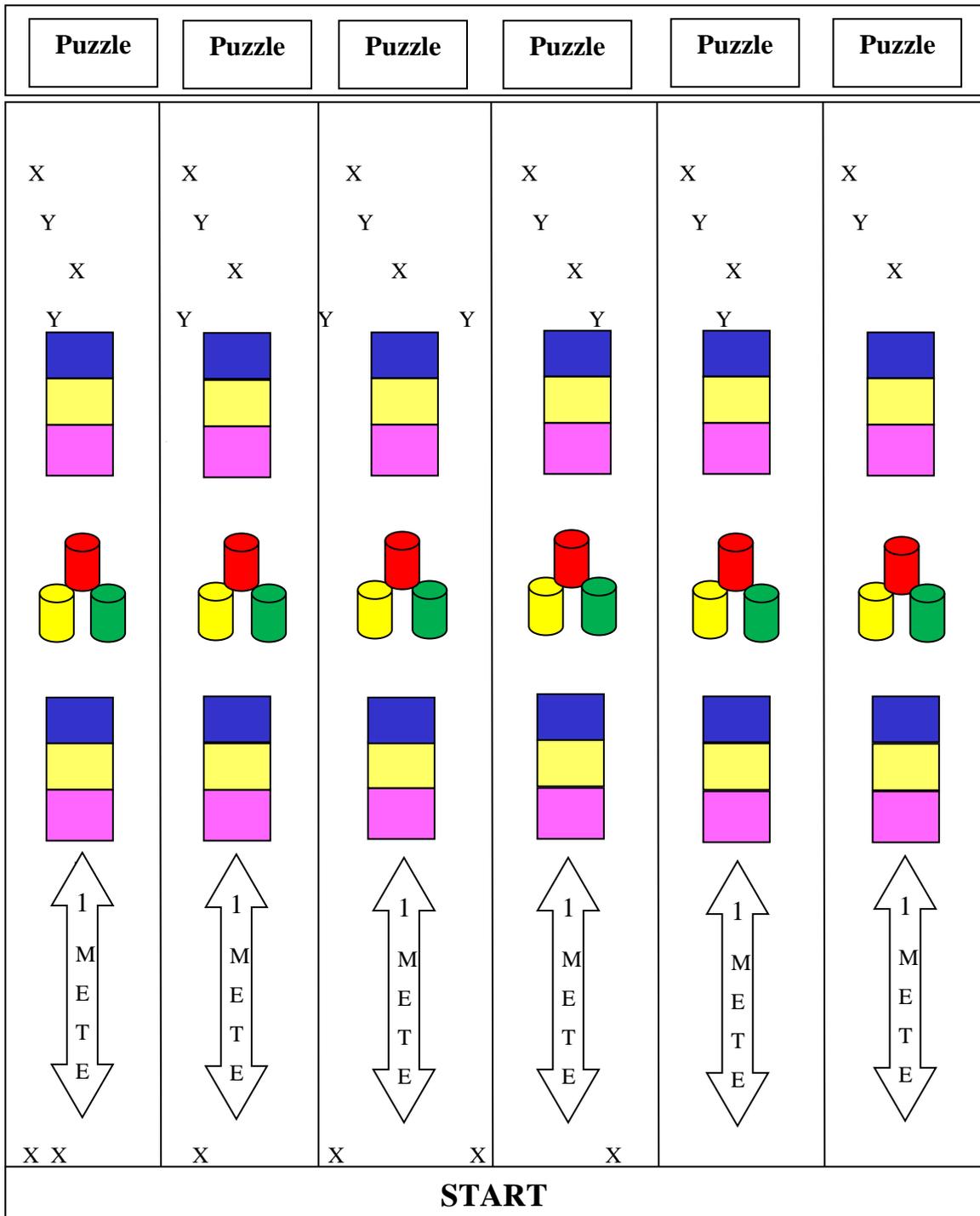
Pemain di bagi menjadi kelompok/tim, satu kelompok/tim terdiri dari 4-5 pemain, banyaknya kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa.

1. Misi dan tujuan dari permainan tradisional *ekar mix* adalah menyusun potongan *puzzle*, setiap potongan *puzzle* didapat dengan cara menyelesaikan setiap pos (Membidik, melempar, dan melompat) pemain harus menyelesaikan satu persatu pos. Pada garis start permainan, hanya ada satu pemain sedangkan pemain yang lain

berbaris dibelakang pos lompat berhadapan dengan pemain yang berada pada garis start menunggu giliran, adapun prosedur pelaksanaan permainan tradisional *Ekar Mix*, yaitu:

2. Pos/tugas membidik *Ekar*, jika berhasil memasukkan *Ekar* ke kolom warna, pemain mengambil potongan *puzzle* dan berlari ke pos penyusunan *puzzle* sambil melakukan tos dengan temannya untuk melakukan pos selanjutnya ketentuan jika *ekar* masuk ke kolom warna merah muda pemain mendapatkan 1 potongan *puzzle*, jika *ekar* masuk ke kolom warna kuning pemain mendapatkan 2 potongan *puzzle*, dan jika *ekar* masuk ke kolom warna biru pemain mendapatkan 3 potongan *puzzle*. jika pada pos membidik pemain gagal maka dilanjutkan pemain lainnya dengan pos yang sama (membidik). Pemain yang telah melakukan tugas kembali ke barisan paling belakang untuk menunggu giliran (berlaku untuk setiap pos/tugas)
3. Pos/tugas melempar bola kasti: melempar dengan cara *overhead*, pemain yang berhasil menjatuhkan cangkir, pemain mengambil potongan *puzzle* dan berlari ke pos penyusunan *puzzle* sambil melakukan tos dengan temannya untuk melakukan pos selanjutnya, ketentuan jika 1 cangkir yang jatuh pemain mendapatkan 1 potongan *puzzle*, jika 2 cangkir yang jatuh pemain mendapatkan 2 potongan *puzzle*, jika 3 cangkir yang jatuh pemain mendapatkan 3 potongan *puzzle*.

4. Pos/tugas lompat jauh: pemain melakukan lompatan dengan 2 kaki mendarat, jika pemain berhasil melompat pada kolom warna, pemain mengambil potongan *puzzle* dan berlari ke pos penyusunan *puzzle* sambil melakukan tos dengan temannya, ketentuan jika pemain berhasil masuk ke kolom warna merah muda, pemain mendapatkan 1 potongan *puzzle*, jika pemain masuk ke kolom berwarna kuning, pemain mendapatkan 2 potongan *puzzle*, dan jika pemain masuk ke kolom warna biru pemain mendapatkan 3 potongan *puzzle*.
5. Permainan dilakukan secara bergantian setelah melakukan tos dengan temannya.
6. Bagi pemain yang menunggu giliran bertugas mengambil *Ekar*, bola kasti, dan menyusun kembali cangkir untuk memulai lagi permainan.
7. Permainan akan berakhir apabila telah ada kelompok/tim yang berhasil mengumpulkan dan menyusun semua potongan-potongan *puzzle*.
8. Bagi kelompok/tim yang tidak berhasil menyusun potongan-potongan *puzzle*, harus mengambil kartu tugas yang telah dipersiapkan dan mengikuti isi dari kartu tugas tersebut.



Gambar 4: Prosedur Pelaksanaan Permainan *Ekar Mix*
(Sumber: Hasil Modifikasi Peneliti)

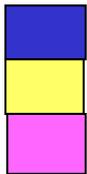
Keterangan

X = Siswa laki-laki

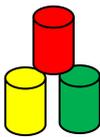
Y = Siswa Putri



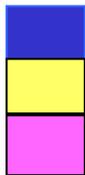
= Jarak membidik *ekar* ke sasaran/kolom warna (1 meter),
Jarak lari siswa dari pos melompat menuju start (3 meter)



= Kolom sasaran membidik *ekar* pada pos satu dibuat menggunakan kapur berwarna (PxL=50x50 cm),
biru dapat 3 potongan *puzzle*, kuning dapat 2 potongan *puzzle*, dan merah muda dapat 1 potongan *puzzle*.



= Cangkir Plastik yang di isi batu koral pada pos dua, apabila
tuh 1 cangkir mendapatkan 1 potongan *puzzle*, 2 cangkir
mendapatkan 2 potongan *puzzle*, 3 cangkir mendapatkan 3
potongan *puzzle*.



= Kolom lompatan pada pos tiga dibuat menggunakan kapur
berwarna (PxL=50x50 cm) biru dapat 3 potongan *puzzle*,
kuning dapat 2 potongan *Puzzle*, dan merah muda dapat 1
potongan *puzzle*.

Puzzle

= Jarak Pos penyusun *puzzle* 10 meter dari Pos lompatan,
terdapat 28 potongan *puzzle*.

Catatan: Lapangan, alat dan jumlah pemain bisa disesuaikan dengan keadaan sarana prasarana dan jumlah peserta masing-masing sekolah

D. Instrumen

Spesifikasi instrumen terdiri dari tujuan dan kisi-kisi instrumen. Dalam bidang pendidikan pada dasarnya pengukuran afektif ditinjau dari tujuannya, yaitu ada empat macam instrumen: (1) instrumen sikap (2) instrument minat (3) instrument konsep diri dan (4) instrumen nilai. Untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap suatu mata pelajaran yang selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran menggunakan instrumen minat (Mardapi: 2008:112)

Tabel 3.1: Aspek, Indikator, dan Sub Indikator untuk Ahli Permainan Tradisional dan Ahli Penjasorkes

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Kualitas produk permainan	Kesesuaian produk dengan standar kompetensi	a) Sesuai dengan KD permainan bola besar b) Mengembangkan aspek kognitif peserta didik c) Mengembangkan aspek afektif peserta didik d) Mengembangkan aspek psikomotor peserta didik e) Mengembangkan aspek jasmani peserta didik
	Keaktifan peserta didik	a) Mendorong peserta didik secara aktif bergerak b) Meningkatkan motivasi peserta didik
	Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	a) Sesuai dengan karakteristik peserta didik b) Ketepatan memilih permainan untuk peserta didik c) Dapat dimainkan peserta didik yang terampil maupun tidak terampil d) Dapat dimainkan peserta didik putra maupun putrid

	Kelayakan produk	<ul style="list-style-type: none"> a) Kejelasan petunjuk permainan b) Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan c) Dapat dimainkan dilapangan besar maupun kecil d) Peraturan yang mudah dipahami e) Aman diterapkan dalam pembelajaran
--	------------------	---

Tabel 3.2: Aspek, Indikator, dan Sub Indikator untuk Guru Penjasorkes

Aspek	Indikator	Sub indikator
Keterterimaan Untuk Pembelajaran	1. Kesesuaian dengan SK, KD dan karakteristik siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian dengan SK, KD materi permainan tradisional b. Mengembangkan aspek, kognitif, afektif dan psikomotor siswa c. Kesesuaian dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa
	2. Meningkatkan ranah kognitif	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat meningkatkan pengetahuan siswa akan pentingnya permainan tradisional sehingga permainan tradisional akan tetap lestari dan tidak hilang). b. Dapat memberikan pengetahuan tentang peraturan permainan tradisional
	3. Meningkatkan ranah afektif	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat melatih siswa untuk disiplin, tekun dan tanggung jawab b. Dapat melatih siswa untuk kerjasama dan toleransi c. Dapat melatih siswa untuk teliti dan percaya diri dan memiliki keberanian
	4. Meningkatkan ranah psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> a. Melatih kemampuan gerak siswa dalam permainan Tradisional <i>Ekar Mix</i> b. Melatih penguasaan keterampilan siswa
	5. Keaktifan siswa untuk materi permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi gambaran tentang cara pelaksanaan permainan tradisional <i>Ekar Mix</i> b. Dapat mengetahui tingkat motivasi siswa untuk mengikuti materi permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes

Aspek	Indikator	Sub indicator
	6. Kelayakan produk	a. Dapat dipraktekkan dan diterapkan di semua sekolah b. Bentuk permainan tradisional yang diberikan dapat diikuti dan dipahami oleh siswa

Kuisisioner yang digunakan untuk guru Penjasorkes berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh guru Penjasorkes dengan alternatif jawaban “Sangat Baik”, “Baik”, “Cukup Baik”, “Kurang Baik”

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bersifat uji coba dan pengembangan model, teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menilai tingkat kelayakan, kualitas dan penerimaan produk yang dihasilkan. Model dikatakan efektif apabila pelaksanaan permainan tradisional *Ekar Mix* di sekolah Dasar Kelas IV dapat dilaksanakan di setiap uji coba dan semua unsur yang terlibat, seperti siswa dan guru dapat melaksanakan model tersebut, selanjutnya model dikatakan efektif, apabila dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran permainan tradisional *Ekar Mix* untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV, dengan indikator model permainan Tradisional *Ekar Mix* bisa membuat anak aktif bergerak, melakukan tugas gerak ketika melakukan permainan *Ekar Mix*, dengan ditandai meningkatnya denyut nadi setelah mengikuti pembelajaran permainan *Ekar Mix*.

Analisa data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang telah digunakan oleh siswa, adalah dengan mengetahui peningkatan hasil pengukuran denyut nadi siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan (produk). Analisis data yang digunakan dengan menggunakan

uji-t untuk mengetahui perbedaan atau pengaruhnya. Analisis uji-t yang digunakan adalah dengan menggunakan bantuan program computer paket Seri Program SPSS-16 dengan taraf signifikansi 5%.

Teknik analisis yang digunakan adalah persentase untuk menganalisis dan penilaian subyek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas dan keterterimaan produk (kegunaan dan relevansi) terhadap produk pengembangan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sutrisno Hadi, 2004:21-22)

Keterangan: f = Frekuensi subyek

N = Jumlah keseluruhan

Untuk mengambil keputusan menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh Sutrisno Hadi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria untuk Menentukan Persentase

Nilai	Skala Penilaian	Kualifikasi
1	0 – 55%	Sangat Kurang Baik
2	56 – 65 %	Kurang Baik
3	66 – 80 %	Baik
4	81 – 100%	Sangat Baik

(Sumber: Sutrisno Hadi, 2004:25)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Validasi Ahli

Produk awal pengembangan permainan *Ekar Mix* merupakan alternatif bahan ajar guru untuk memberikan materi permainan tradisional, sebelum diuji cobakan ke skala kecil dan skala besar perlu divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kesesuaian materi yang ada di produk permainan *Ekar Mix* terhadap ketercapaian tujuan produk yang diharapkan. Data yang diperoleh dari pengisian kuisisioner oleh para ahli, langkah selanjutnya melakukan revisi 1 pada produk pengembangan permainan *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di Mi Ma'arif 7 Karangmangu dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala besar. Berikut ini merupakan hasil pengisian kuisisioner dari ahli penjasorkes, ahli permainan tradisional.

Tabel 4.1 Hasil Pengisian Kuisisioner Para Ahli

NO	Aspek yang dinilai	Aspek penilaian ahli	
		A1	A2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar olahraga beladiri	4	4
2	Kejelasan petunjuk melakukan gerakan permainan <i>Ekar Mix</i>	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan	4	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4
5	Kemudahan bentuk/model permainan untuk siswa	4	4
6	Kesesuaian bentuk gerakan dengan karakteristik peserta didik	4	4
7	Mendorong aspek fisik/jasmani siswa	3	3
8	Mendorong aspek afektif siswa	3	4
9	Mendorong aspek psikomotor siswa	3	3
10	Mendorong aspek kognitif siswa	4	3
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil dan yang tidak terampil	4	4
12	Dapat dimainkan siswa putra dan putri	4	4
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional	4	4
15	Aman untuk diterapkan dalam materi pembelajaran penjasorkes	4	4
Jumlah skor		57	57
Rata-rata		3.8	3.8

(Sumber: hasil penelitian tahun 2020)

Keterangan:

A1 : Ahli Pembelajaran (Penjasorkes)

A2 : Ahli Permainan Tradisional

Hasil pengisian kuesioner oleh para ahli didapat rata-rata lebih dari nilai 3 yaitu dengan 3,8 yang masuk dalam kategori penilaian “baik/tepat”. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di Mi Ma’arif 7 Karangmangu dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

2. Deskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang dikembangkan untuk permainan tradisional *Ekar Mix* yang sesuai untuk siswa Mi Ma’arif 7 Karangmangu. Tahapan selanjutnya adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis tujuan dan karakter produk
- b. Analisis karakter siswa
- c. Menetapkan tujuan
- d. Menentukan gerak yang akan diuji
- e. Menentukan gerakan untuk mengembangkan kebugaran jasmani
- f. Menentukan rangkaian untuk meningkatkan unsur keterampilan.

Setelah melalui proses design dan produksi maka dihasilkan produk awal model permainan tradisional *Ekar Mix* yang sesuai bagi siswa Mi Ma’arif 7 Karangmangu. Berikut ini merupakan draf produk awal dari

permainan tradisional *Ekar Mix* yang sesuai bagi siswa sebelum divalidasi oleh ahli permainan tradisional, dan ahli Penjasorkes.

Tabel 4.2 Rangkaian Gerakan pada Permainan *Ekar Mix*

No	Tugas/pos	Rangkaian Gerak	Gambar
1	Bidik <i>Ekar</i>	<p>1. Posisi tubuh, lakukan dengan berjongkok, badan menghadap ke sasaran/target (tidak bungkuk). Posisi tangan, lakukan dengan tangan dominan jari kelingking sebagai tumpuan serta penyeimbang, ekar diletakkan antara ibu jari dan telunjuk, sedangkan untuk pelontar bisa menggunakan jari (telunjuk, jari tengah), tangan yang satu sebagai penyeimbang. Posisi pelontaran, lecutkan jari dominan untuk pelontar secara maksimal/secukupnya untuk mencapai target. Sedangkan jari pelontar sebagai <i>followthrow</i> gerakan lanjutan sekaligus mengarahkan agar <i>Ekar</i> meluncur tepat pada sasaran/target.</p>	

2	Lari	<p>2. Setelah selesai melakukan tugas peserta membawa potongan <i>puzzle</i> bersiap untuk lari ke pos penyusunan <i>puzzle</i> sambil membawa potongan <i>puzzle</i> yang di dapat pada pos/tugas membidik, melempar, dan melompat ke sasaran/target. Posisilari, badan tegak lurus dengan mata menatap pandangan ke depan, tangan diayunkan secara dinamis.</p>	
3	Lempar bola kasti	<p>3. Lemparkan bola kasti dengan menggunakan tangan dominan, lemparan satu tangan (<i>overhead</i>), posisi tangan diayunkan dibelakang kepala untuk awalan, dilanjutkan dengan lemparan ke target, lecutkan pergelangan tangan pada saat bola dilempar, saat bola meninggalkan tangan terakhir menyentuh jari-jari tangan</p>	

4	Lompat jauh	4. Lakukan lompatan pada kolom yang berada di depan, kaki dibuka selebar bahu, lompatan menggunakan awalan dengan dua kaki, lutut ditekuk untuk tolakan, tolakkan tungkai serta condongkan tubuh kedepan untuk bisa masuk ke kolom, lakukan pendaratan pada ujung kaki, menapakkan kaki secara sempurna dan lutut ditekuk untuk peredaman gerakan.	
5	Menyusun puzzle	5. Menyusun potongan <i>puzzle</i> berdasarkan no urutan yang ada di belakang potongan <i>puzzle</i> , permainan berakhir jika ada tim yang berhasil menyusun <i>puzzle</i> dengan cepat dan benar	

(Sumber: foto penelitian)

3. Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari para ahli pada produk pengembangan permainan *Ekar Mix*, maka dilakukannya revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran para ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Revisi Draf Produk Awal

No	Bagian Revisi	Alasan Revisi	Saran Perbaikan
1	Tugas membidik <i>Ekar</i>	Siswa mengalami kesulitan untuk memasukkan <i>ekar</i> ke kolom sasaran	Jarak kolom sasaran, ukuran kolom di perbesar
2	Tugas melempar bola	Cangkir plastik yang menjadi sasaran/target tertiuip oleh angin sehingga cangkir jatuh sebelum terkena lemparan bola	Sasaran/target melempar bola berupa cangkir plastik yang diberi beban (batu koral) agar tidak jatuh tertiuip angina
3	Tugas melompat jauh	Jarak lompat terlalu jauh	Kurangi jarak lompatan, sesuaikan dengan kemampuan anak SD kelas IV
4	Tugas lari	Jarak lari terlalu dekat	Tambahkan jarak lari agar terjadi peningkatan denyut nadi secara signifikan

4. Data Uji Coba Skala Kecil

Setelah divalidasi serta penilaian pada produk pengembangan permainan tradisioanl *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di Mi Ma'arif 7 Karangmangu oleh para ahli, dan setelah dilakukan revisi, produk diujicobakan kepada siswa kelas IV di 1 sekolah yaitu Mi Ma'arif 7 Karangmangu yang berjumlah 36 siswa dan 3 guru Penjasorkes. Uji coba ini diharapkan dapat mengetahui dan mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan produk permainan *Ekar Mix* sebelum digunakan pada skala besar.

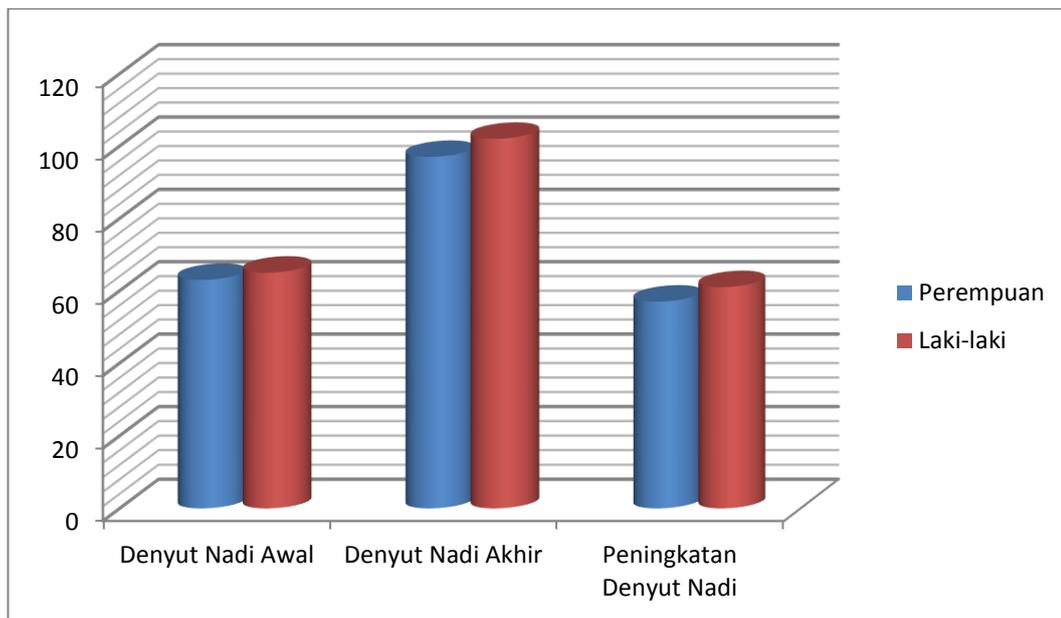
Perolehan data dari hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada ujicoba skala besar.

Salah satu indikator untuk mengetahui ketepatan dan keefektifan produk dalam pembelajaran Penjasorkes adalah seberapa respon yang diberikan oleh siswa dalam melakukan gerakan pada permainan *Ekar Mix* dengan pengamatan pengukuran denyut nadi siswa (DNM). Pengukuran denyut nadi dilakukan ketika sebelum pembelajaran, guru memberikan arahan dan penjelasan dan di akhir kegiatan pembelajaran denyut nadi dicek agar semua kembali pada denyut nadi istirahat agar latihan atau kegiatan yang dilakukan dapat bermanfaat dan menyehatkan serta menggembirakan.

Tabel 4.4 Rekap Rata-rata Denyut Nadi Awal dan Akhir dalam Per Menit

NO	Responden	L/P	Rata-rata	Rata-rata DNM	
	Per Sekolah		Umur	Awal	Akhri
1	SDN Tinggarjaya	L	10	65,13	101,66

NO	Responden	L/P	Rata-rata	Rata-rata DNM	
	Per Sekolah		Umur	Awal	Akhir
1	SDN Bantar	P	10	63	97,3



Grafik 4.1. Grafik Peningkatan Denyut Nadi Skala Kecil

Data tabel dan grafik menunjukkan kenaikan jumlah denyut nadi laki-laki sebanyak 60,88%, sedangkan perempuan yaitu 57,16% untuk jumlah volume pembelajaran 60%. Kesimpulan dari data kenaikan jumlah denyut nadi pembelajaran setelah melakukan permainan *Ekar Mix* yang dilakukan selama 15 menit dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu di kelas IV.

5. Data Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil telah dilakukan dengan beberapa revisi maka dilanjutkan dengan uji coba skala kecil di 1 SD yaitu: 36 siswa kelas IV, L (17), P (19) dan 3 guru penjasorkes. Berikut ini adalah jumlah siswa yang digunakan dalam uji coba skala kecil dalam pengembangan permainan tradisional *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di SD kelas IV.

Tabel 4.5 Jumlah Siswa dalam Uji Coba Skala Kecil

No	Nama Sekolah	Guru	Putera	Puteri	Jumlah
1	Mi Ma'arif 7 kelas B	1	17	19	36
Jumlah		1	17	21	36

6. Uji Validitas Skala Kecil

Pengujian pada instrumen penelitian pengembangan permainan *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di Mi Ma'arif 7 Karangmangu menggunakan dua kuisisioner yaitu kuisisioner untuk mengukur keterterimaan produk, aspek kognitif sedangkan afektif, dan psikomotor melalui rubrik penilaian oleh guru penjasorkes setelah pemberian materi permainan tradisional *Ekar Mix*. Kuisisioner yang disebar kepada 36 siswa dan kuisisioner yang disebar kepada 3 guru penjasorkes sebagai bagian penguat penelitian akan diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya yang kemudian peneliti menganalisis data menggunakan program *spss for window 20*.

Hasil analisis item soal yang dilakukan pada indikator afektif, psikomotor semua data valid, indikator kognitif terdiri dari 10 item soal yang diujicobakan diperoleh 8 item soal valid dan 2 item soal tidak valid (soal no 1, dan 2), sedangkan dari analisis kuisisioner yang disebar ke 3 guru penjasorkes terdiri dari 20 item soal diperoleh 19 item soal valid dan 1 item soal tidak valid (soal no 12) sebagai

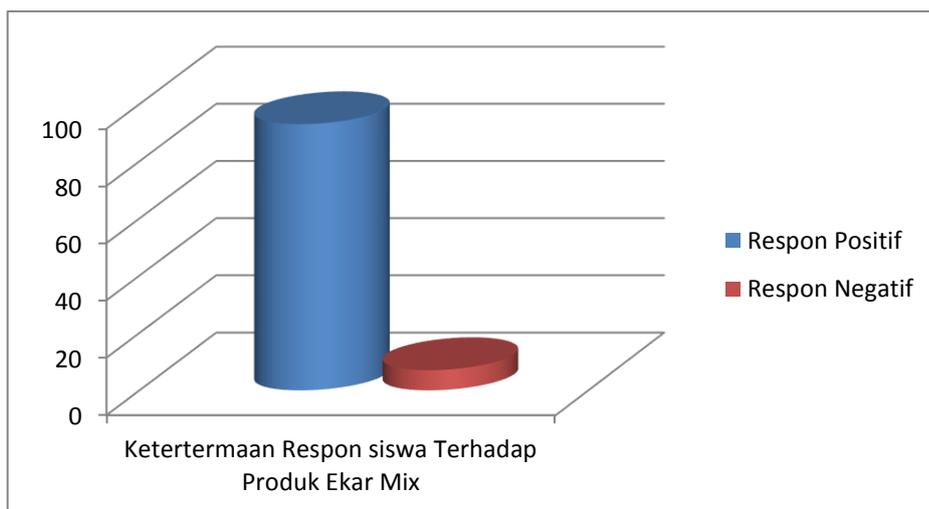
masuk dalam pengembangan permainan tradisional *Ekar Mix*. Data lengkap uji validitas ada pada lampiran.

7. Keterterimaan Respon Produk *Ekar Mix* Skala Kecil

Data penyebaran kuesioner keterterimaan respon terhadap pembelajaran penjasorkes untuk keunggulan produk permainan tradisional *Ekar Mix* setelah dianalisis maka diperoleh data berdasarkan penghitungan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Penyebaran Keterterimaan Respon Siswa terhadap Produkpermainan tradisional *Ekar Mix*

Aspek	Butir Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Positif	Jumlah Negatif	% Positif	% Negatif
Keterterimaan respon siswa terhadap produk permainan <i>Ekar Mix</i>	1-10	36	1336	104	92,77	7,22



Grafik. 2: Keterterimaan respon siswa terhadap produk permainan *Ekar Mix* Skala Kecil

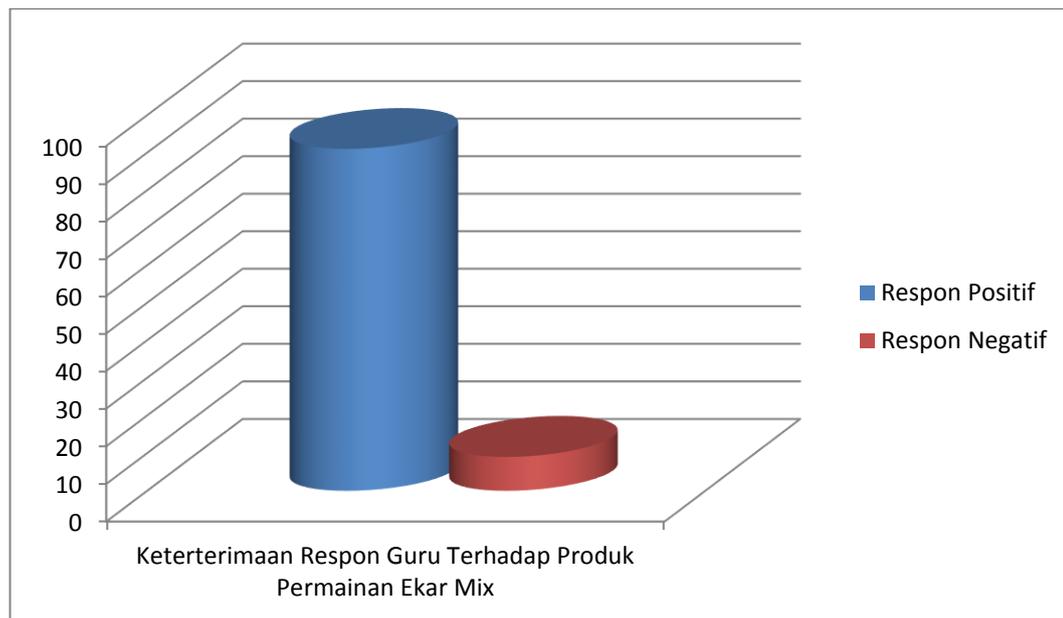
Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa secara penyebaran keterterimaan siswa terhadap produk permainan tradisional *Ekar Mix* di dapat dalam respon positif siswa dalam pembelajaran penjasorkes sebesar 92,77% sedang respon negatif sebesar 7,22%. Kesimpulan keterterimaan siswa terhadap permainan *Ekar Mix* dalam katagori sangat baik.

Tabel 4.7 Persentase KeterterimaanSiswa Terhadap Produk *Ekar Mix*

No	Kriteria	Keterangan
1	20 % - 40 %	Sangat Negatif
2	41 % - 60 %	Negatif
3	61 % - 80 %	Positif
4	81 % - 100 %	Sangat Positif

Tabel 4.8 Data Penyebaran KeterterimaanGuru terhadap Produk permainan *Ekar Mix* Skala Kecil

Aspek	Butir Soal	Jumlah Guru	Jumlah Positif	Jumlah Negatif	% Positif	% Negatif
Keterterimaan guru terhadap produk permainan tradisional <i>Ekar Mix</i>	1 sampai dengan 20	3	219	21	91,25	8,75



Grafik.3. Keterterimaan Guru Terhadap Produk Permainan *Ekar Mix* Skala Kecil

Data responden guru penjasorkes sebagai penguat dalam penyebaran kuesioner yang di ambil datanya maka terdapat respon positif dan negatif. Hasil pengisian angket respon terhadap guru dianalisis dengan dipersentasekan dan diperoleh bahwa 91,25% atau guru Penjasorkes memberikan respon positif dan 8,75% memberikan respon negatif berarti guru Penjasorkes yang memberikan respon positif lebih dari 81% maka dapat dikategorikan bahwa respon guru Penjasorkes terhadap pengembangan permainan *Ekar Mix* sebagai alternatif pembelajaran penjasorkes tergolong positif.

8. Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

Proses pelaksanaan ujicoba skala kecil dalam pengembangan permainan *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di Mi Ma'arif 7 Karangmangu sudah dilaksanakan dengan baik, hasil dari pengamatan

berdasarkan data menunjukkan beberapa masukan agar produk ini jauh lebih baik lagi yaitu:

- 1) Potongan *puzzle* diberi no urutan, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan, waktu tidak banyak terkuras untuk menyusun *puzzle* berkaitan dengan peningkatan denyut nadi yang signifikan padapermainan tradisional *Ekar Mix*
- 2) Jarak lari dalam menyusun *puzzle* ditambah dari 5 meter menjadi 10 meter agar peningkatan denyut nadi signifikan.
- 3) Peserta yang menunggu giliran bertugas menyusun kembali cangkir dan mengambil *Ekar*, bola kasti untuk memulai kembali permainan.

Hasil revisi dari para ahli bahwa produk yang telah diujicobakan dapat dilaksanakan analisis dan revisi produk. Proses revisi adalah sebagai berikut:

- 1) Penjelasan dan penyampaian sebelum melakukan permainan *Ekar Mix*.
- 2) Penjelasan dalam penyampaian demonstrasi teknik rangkaian gerak pada permainan tradisional *Ekar Mix* agar siswa mampu mempraktekkan dengan baik dari semua teknik permainan *Ekar Mix*.
- 3) Penjelasan peraturan permainan tradisional *Ekar Mix* agar siswa memahami peraturan permainan.

9. Data Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala kecil telah dilakukan dengan beberapa revisi untuk produk permainan tradisional *Ekar Mix* di kelas A, maka dilanjutkan dengan uji coba skala besar di Kelas B. Berikut ini adalah jumlah siswa yang digunakan dalam uji coba skala besar dalam pengembangan permainan tradisional *Ekar Mix* untuk pembelajaran Penjasorkes di Ma Ma'arif 7 Karangmangu di kelas IV

Tabel 4.9 Jumlah Siswa Dan Guru Penjasorkes
Dalam Uji Coba Skala Besar

No	Kelas	GURU	PUTERA	PUTERI	JUMLAH
1	Kelas A	1	20	15	35
2	Kelas B	1	19	16	35
	Jumlah	2	39	31	70

10. Uji Validitas Skala Besar

Pengujian pada instrumen penelitian pengembangan permainan *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di Mi Ma'arif 7 Karangmangu menggunakan dua kuisisioner yaitu kuisisioner untuk mengukur keterterimaan produk, aspek kognitif sedangkan afektif, dan psikomotor melalui rubrik penilaian oleh guru penjasorkes setelah pemberian materi permainan tradisional *Ekar Mix*. Kuisisioner yang disebar kepada 70 siswa dan kuisisioner yang disebar kepada 2 guru penjasorkes sebagai bagian penguat penelitian akan diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya yang kemudian peneliti menganalisis data menggunakan program *spss for window 20*.

Hasil analisis item soal yang dilakukan pada indikator afektif terdiri dari (kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, percaya diri, dan sportivitas) diperoleh semua data valid, pada indikator psikomotor terdiri dari (membidik, lari, lempar, dan lompat) diperoleh semua data valid, dan pada indikator kognitif terdiri dari 10 item soal yang diujicobakan diperoleh 8 item soal valid dan 2 item soal tidak valid (soal no 1, 5), sedangkan dari analisis kuisisioner yang disebar ke 4 guru penjasorkes terdiri dari 20 item soal diperoleh 16 item soal valid dan 4 item soal tidak valid (soal no 17, 18, 19, 20) sebagai masukan dalam pengembangan permainan tradisional *Ekar Mix*. Data lengkap uji validitas ada pada lampiran.

11. Uji Reliabilitas Skala Besar

Berdasarkan penentuan reliabilitas penelitian ini maka diperoleh data hasil perhitungan kognitif dari 10 butir soal, koefisien reliabilitas menggunakan *Guttman Split-Half Coefficient* untuk 100 siswa sebagai responden yaitu 0,228. Dapat disimpulkan hasil reliabilitas untuk respon siswa dikatakan reliabel karena r hitung lebih besar dari r tabel yaitu 0,195 dengan taraf signifikan 5%. Semua soal valid dengan r hitung terendah yaitu 0.2. Sesuai kriteria reliabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa data butir soal yang valid mempunyai reliabilitas tinggi.

Berdasarkan penentuan reliabilitas keterterimaan produk guru untuk penelitian ini maka diperoleh data hasil perhitungan korelasi dari 20

butir soal, koefisien reliabilitas menggunakan *Guttman Split-Half Coefficient* untuk 4 guru sebagai responden yaitu 0,956. Dapat disimpulkan hasil reliabilitas untuk respon siswa dikatakan reliabel karena r hitung lebih besar dari r tabel yaitu 0,950 dengan taraf signifikan 5%. Jumlah soal yang valid yaitu 16 soal, sedangkan yang tidak valid 4 soal (soal 17, 18, 19, 20) dengan r hitung terendah yaitu 0.697. Sesuai kriteria reliabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa data butir soal yang valid mempunyai reliabilitas tinggi.

Berdasarkan penentuan reliabilitas indikator kognitif untuk penelitian ini maka diperoleh data hasil perhitungan korelasi dari 10 butir soal, koefisien reliabilitas menggunakan *Guttman Split-Half Coefficient* untuk 70 siswa sebagai responden yaitu 0,548. Dapat disimpulkan hasil reliabilitas untuk respon siswa dikatakan reliabel karena r hitung lebih besar dari r tabel yaitu 0,235 dengan taraf signifikan 5%. Jumlah soal yang valid yaitu 8 soal, sedangkan yang tidak valid 2 soal (soal 1 dan 10) dengan r hitung terendah yaitu 0.177. Sesuai kriteria reliabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa data butir soal yang valid mempunyai reliabilitas tinggi.

Berdasarkan penentuan reliabilitas indikator psikomotor siswa untuk penelitian ini maka diperoleh data hasil perhitungan korelasi dari 2 penilaian (membidik, lari, lempar dan lompat) koefisien reliabilitas menggunakan *Guttman Split-Half Coefficient* untuk 70 siswa sebagai responden yaitu 0,548. Dapat disimpulkan hasil reliabilitas untuk

respon siswa dikatakan reliabel karena r hitung lebih besar dari r tabel yaitu 0,235 dengan taraf signifikan 5%. Semua data valid dengan r hitung terendah yaitu 0.240. Sesuai kriteria reliabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa data butir soal yang valid mempunyai reliabilitas tinggi.

Berdasarkan penentuan reliabilitas indikator afektif untuk penelitian ini maka diperoleh data hasil perhitungan korelasi dari 6 penilaian (Kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, percaya diri dan sportivitas), koefisien reliabilitas menggunakan *Guttman Split-Half Coefficient* untuk 70 siswa sebagai responden yaitu 0,545. Dapat disimpulkan hasil reliabilitas untuk respon siswa dikatakan reliabel karena r hitung lebih besar dari r tabel yaitu 0,235 dengan taraf signifikan 5%. Semua data valid dengan r hitung terendah yaitu 0.248. Sesuai kriteria reliabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa data butir soal yang valid mempunyai reliabilitas tinggi.

12. Keterterimaan Respon Produk *Ekar Mix* Skala Besar

Data penyebaran kuesioner keterterimaan produk terhadap pembelajaran beladiri untuk keunggulan produk permainan tradisional *Ekar Mix* setelah dianalisis maka diperoleh data berdasarkan penghitungan sebagai berikut :

Tabel 4.10 Data Penyebaran KeterterimaanSiswa Terhadap Produk permainan tradisional *Ekar Mix* Skala Besar

Aspek	Butir Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Positif	Jumlah Negatif	% Positif	% Negatif
Keterterimaan siswa terhadap produk permainan tradisional <i>Ekar Mix</i>	1-10	70	2729	71	97,46	2,53

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan permainan tradisioanl *Ekar Mix* untuk pembelajaran penjasorkes di Mi Ma'arif 7 Karangmangu, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Permainan tradisional *Ekar Mix* merupakanbahan alternative untuk guru penjasorkesdalam memberikan materi permainan tradisional yang bertujuan agar siswa tidak melupakan permainan tradisional daerah mereka
- 2) Permainan tradisional *Ekar Mix* dalam pembelajaran penjasorkeas dapat meningkatkan psikomotor, kognitif dan afektif berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di 2 kelas yaitu keefektifan produk permainan tradisioanl *Ekar Mix* mendapat respon positif siswa dalam pembelajaran penjasorkesse besar 97,46% sedang respon negative sebesar 2,53%. Jadi kesimpulan keefektifan produk permainan tradisional *Ekar Mix* dalam katagori sangatbaik.
- 3) Permainan tradisional *Ekar Mix* dalam pembelajaran penjasorkes dapat dijadikan sebagai bahan alternatif guru dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di 2 kelas yaitu hasil pengisian angket respon terhadap guru dianalisis dengan dipersentasekan dan diperoleh bahwa 92,5% guru Penjasorkes

memberikan respon positif dan 7,5% memberikan respon negatif berarti guru Penjasorkes yang memberikan respon positif lebih dari 81% maka dapat dikategorikan bahwa respon guru Penjasorkes terhadap pengembangan permainan tradisional *Ekar Mix* sebagai alternatif pembelajaran dalam katagori sangat baik.

- 4) Permainan tradisional *Ekar Mix* dalam pembelajaran penjasorkes dapat meningkatkan denyut nadi siswa putri sebesar 68,60% dan siswa putra sebesar 69,16% dengan volume pembelajaran 60%

B. Saran

Permainan tradisional *Ekar Mix* untuk di Mi Ma'arif 7 Karangmangu sebagai produk yang telah dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk bahan ajar alternatif guru dan meningkatkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran penjasorkes.

Beberapa saran yang dapat disampaikan dengan penggunaan produk ini:

- 1) Bagi guru Penjasorkes dapat menggunakan *Ekar Mix* inidalam materi pembelajaran permainan tradisional dan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolah.
- 2) Permainan tradisional *Ekar Mix* ini dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakterisitik siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangi yang membuat siswa aktif bergerak, maka dari itu alat-alat yang digunakan serta peraturan permainan di sesuaikan dengan kebutuhan siswa Mi Ma'arif 7 Karangmangu.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Arman. 2013. *Bermain Permainan Tradisional*http://www.ayahbunda.co.id/Artikel/balita/bermain.permainan/permainan_tradisional.kelereng/001/003/296/1/1. Diakses pada tanggal 22 Januari 2014.
- Dian.2012. <http://ejournal.unesa.ac.id>.*Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*.Diakses pada tanggal 11 Mei 2014.
- Depdiknas. (2004). *Pengkajian Sport Development Index (SDI)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga dan Lemlit UNESA.
- Depdiknas.(2006). *Metodik Pengajaran Penjas Sekolah Dasar*. Jakarta. Depdiknas.
- , 2008. *Standar Isi*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Evi.2012.<http://jurnaltransformasiku.wordpress.com/2012/01/19/lampung-6-mari-main-kelereng/>. Diakses pada tanggal 20 Januari 2014
- Giewahyudi. 2012. *Mari Melestarikan Permainan Tradisional di Indonesia*. <http://giewahyudi.com/permainan-permainan-tradisional-di-indonesia>. Di akses pada tanggal 22 Januari 2014
- Griwojoyo, Santoso. Dkk. 2005.*Ilmu Faal Olahraga*. Bandung. FPOK.UPI.
- Gusri.2004. *Efektivitas Rancangan Modifikasi Olahraga ke dalam Penjas*.*Jurnal Nasional Penjas dan Ilmu Keolahragaan*. Volume 3, Nomor I, April.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodelogi Research Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset
- Haerani.2012. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1290>*Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*.Diakses pada tanggal 22 Januari 2014.
- Husein, A. (2005). Pendidikan Jasmani di Era Globalisasi.*Makalah* pada Seminar Nasional Keolahragaan.UNESA Surabaya, 19-21 Juli.

- Irianto, Djoko Pekik. 2004. *Pedoman Praktis Berolahraga untuk Kebugaran dan Kesehatan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Khasanah.2011. <http://e-jurnal.ikipgrismg.ac.id>.*Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Diakses pada tanggal 11 Mei 2014
- Kiram, Yanuar. 1992. *Belajar Motorik*. Dirjen Dikti.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). 2006. *Kelas I-IV Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 2006.
- Mardapi.2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non-Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- Margono. 2005. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, FIK UNNES.
- Misbach. 2006 <http://file.upi.edu>/*Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa*. Diakses pada tanggal 11 Mei 2014
- Monk, dkk. 2002. *Psikologi Perkembangan: pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Mulyani, Sri. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mutohir, Toho Cholik, Maksum, Ali. (2007). *Sport Development Index*. Jakarta: PT Indeks.
- Pangrazi Robert P. 2004. *Dynamic Physical Education Elementary School Children*. San Fransisco. Benjamin Cummings.
- Rahmah.2011.
<http://www.mutiararahmah.info/par/kelereng%20sekolah.html>. Diakses pada tanggal 22 Januari 2014.
- Riduwan.2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Cet 7. Bandung: Alfabeta.
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.

- Ruslin.2011. <http://jurnal.djulas.com/jurnal/Ruslin%20fix.pdf>.*Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal Dalam Meningkatkan Kemampuan Dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini Di Paud Kota Gorontalo*Diakses pada tanggal 22 Januari 2014.
- Samsudin.2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS*.Jakarta:LITERA PERNADA MEDIA GROUP
- Siedentop, Daryl. 1994. *Sport Education*. Humen Kinetics.
- Sugiyanto. 2007. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, *Pengembangan Model Pembelajaran, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2004
- Sutarman.2010. <http://www.scribd.com/doc/26566827/Identitas-Dan-Karakteristik-Siswa-Smp-Serta-Metode-Pembelajarannya>.Diakses pada tanggal 25 Oktober 2013.
- Toho Cholih Mutohir dan Gusril. 2004. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Proyek Pengembangan dan Keserasian Kebijakan Olahraga, Dirjen Olahraga, Depdiknas
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005. Tentang Sistem keolahragaan Nasional. Jakarta: Kemenpora RI.
- Wasis D, Dwiyoga 2004.*Konsep Penelitian dan Pengembangan*.Malang: Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM.
- Wiwin, Dkk. 2012.*Mengungkap nilai-nilai Terkandung dalam Permainan Tradisional Kelereng* <http://www.tkplb.org/index.php/60-permainan>.Diakses pada tanggal 22 januari 2014.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta. Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III

No	Kegiatan	Biaya / Sat (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1	Bahan dan Perawatan Penelitian		
	ATK	250.000	250.000
	Kertas	250.000	250.000
	Kuota Data	250.000	250.000
	Foto <i>copy</i>	250.000	250.000
	Air mineral	100.000	100.000
	Kotak P3K	300.000	300.000
2	Biaya perjalanan		
	Penelitian	450.000	450.000
	Oprasional pembuatan media	600.000	600.000
	Pembuatan media pembelajaran	550.00	550.000
Jumlah:			3.000.000
Terbilang: Tiga juta rupiah			

No	Kegiatan	Waktu/Minggu							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Studi Pustaka								
2	Survey Pendahuluan								
3	Pengambilan data								
4	FGD hasil data								
5	Penyusunan laporan								