

**PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL
TERINTEGRASI AL-ISLAM UNTUK MENINGKATKAN AFEKTIF
PESERTA DIDIK KELAS TINGGI SD IT AL-FALAH KOTA SUKABUMI**

¹Rayi Santika Ma'ruf, ²Bachtiar, ³Wening Nugraheni

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Bandung, Indonesia

E-mail: Rayisantika28@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian (1) Mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah dilupakan karena perkembangan jaman; (2) Modifikasi permainan tradisional yang berintegrasi al-islam untuk meningkatkan afektif peserta didik kelas tinggi SD IT Al-Falah Kota Sukabumi. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan dari Sugiyono, ialah sebagai berikut (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) produk akhir. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas tinggi SD IT Al-Falah Kota Sukabumi. Teknik pengambilan data yang digunakan peneliti adalah deskriptif persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dari hasil penelitian pengembangan ini diperoleh rata-rata persentase saat uji coba kelompok kecil 78,25% dengan kriteria Sangat Baik, dan hasil persentase uji coba skala besar 83% dengan kriteria Sangat Baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan, Permainan Tradisional

Abstract

Research Objectives (1) Reintroduce traditional games that have been forgotten because of the times; (2) Modification of the traditional game that integrates al-Islam to improve the affective of high-class students of Al-Falah Elementary School of Islamic Union, Sukabumi City. This study refers to the development model of Sugiyono, as follows (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) product revisions; (6) product testing; (7) product revisions; (8) trial use; (9) final product. The subjects of this study were students of high school Al-Falah Elementary School Islamic Association of Sukabumi City. The data collection technique used by researchers is descriptive percentage. While the data in the form of suggestions and reasons for choosing answers were analyzed using qualitative analysis techniques. From the results of this development research, the average percentage of small group trials was 78.25% with the Very Good criteria, and the results of the percentage of large-scale trials were 83% with Very Good criteria.

Keywords: Development, Games, Traditional Games

Introduction

Pendidikan merupakan sekelompok atau rangkaian yang didalamnya berisi tentang pengetahuan yang dilakukan secara turun temurun dilakukan melalui pembelajaran, penelitian, dan pelatihan sehingga bisa menjadi terarah semua masyarakat dan generasinya. Pendidikan juga hal terpenting dalam kehidupan sekarang, karena dari pendidikan kita bisa melakukan segalanya dari yang telah kita pelajari selama menuntut ilmu disuatu pendidikan. Pendidikan di Indonesia sangatlah baik dari tahun ke tahun selalu ada perubahan dari kurikulum yang di perbaiki selaku di era globalisasi sehingga ada perubahan yang mengikuti alur pada keadaan Jaman sekarang, untuk meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik yang unggul sebagai penerus bangsa yang baik.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar sampai menengah untuk meningkatkan kesegaran jasmani, keterampilan, kerja sama sesama teman, untuk membentuk karakter peserta didik yang lebih baik lagi. Di pendidikan jasmani peserta didik bisa melakukan aktivitas pembelajaran olahraga, yang sering kita lakukan pembelajaran olahraga di sekolah ialah teknik-teknik dasar dan permainan dalam olahraga.

Untuk permainan yang akan dibahas oleh penulis adalah permainan tradisional. Pada jaman sekarang permainan tradisional sudah jarang peminatnya karena dengan perkembangan jaman yang modern sehingga lebih memilih permainan gadget hampir semua kalangan memainkannya. Permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang berasal dari dari budaya masing-masing daerah yang dilakukan berkelompok yang menjunjung tinggi *sportifitas* dan kebersamaan. Mulyani (2016) "Permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan karena permainan tradisional menuntut banyak berinteraksi dengan orang lain". Kurniati, (2016) mengatakan bahwa "permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain di yakini dapat memberi manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak". Nuriman dkk (2016) mengatakan bahwa "permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Untuk permasalahan permainan tradisional yang terjadi sekarang sudah kalah dan terlupakan dengan permainan modern yaitu *gadget*.

Disini peneliti akan memodifikasi permainan tradisional yang cara mainnya tidak sama dengan permainan tradisional yang telah ada sejak dulu, yang di dalam permainannya kita bisa sambil belajar tentang ilmu islamnya. Menurut Handoko (2018) Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntuhkannya dalam bentuk aktivitas belajar, cara ini dimaksudkan untuk menuntut menganalisa dan membelajarkan siswa dari yang tadinya memiliki hasil lebih rendah menjadi lebih tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah modifikasi permainan tradisional yang terintegrasi al-islam, dalam bermain permainan tradisional kita bisa sambil belajar sedikit banyaknya ilmu tentang islamnya. Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kemampuan kerja sama, membantu anak dalam menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengontrol dirinya, mengembangkan

sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita menelusuri makna dari permainan itu secara mendalam, Iis Nurhayati (2012). Permainan dan mainan sangat dekat sekali dengan pola perkembangan hidup seorang anak bahkan permainan ini akan mampu mengembangkan daya pikir anak-anak secara tidak langsung. Permainan tradisional saat ini sudah mulai tergeser keberadaannya.

Adanya ketergantungan pola hidup materialistis yang diterapkan oleh masyarakat di zaman sekarang, di mana terjadi kesenjangan sosial antara anak dengan ekonomi menengah ke atas juga berdampak pada penerapan permainan tradisional pada anak-anak yang melahirkan anggapan bahwa permainan tradisional hanya untuk kalangan menengah ke bawah, membuat permainan tersebut kurang disegani oleh anak-anak di daerah perkotaan atau dengan keadaan ekonomi menengah ke atas.

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan penelitian model modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam untuk meningkatkan afektif kelas tinggi SD IT Al-Falah Kota Sukabumi. Penelitian ini memiliki tujuan mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah terlupakan oleh jaman. Peneliti memodifikasi permainan tradisional yang terintegrasi al-islam dalam bermain anak-anak bisa sambil belajar ilmu tentang islaminya. Dengan munculnya modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam ini dapat mejadi alternatif pembelajaran penjas di sekolah.

Method

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk. Definisi operasional dalam penelitian kali ini yaitu permainan merupakan serangkaian aktivitas gerak yang dilakukan ketika waktu luang yang bertujuan untuk menyenangkan atau mencari kepuasan tersendiri. Permainan juga dapat membantu tumbuh kembangnya seseorang dan permainan juga dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Permainan tradisional terintegrasi al-islam merupakan permainan yang menggabungkan dua macam unsur dari permainan tradisional dan ilmu agama islam. Modifikasi permainan tradisional ini bertujuan untuk bermain dapat hal positif dipermainannya kita dapat ilmu islaminya, menambah ragam atau macam permainan olahraga tradisional dan dapat dijadikan *alternatif* media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Populasi penelitian peserta didik kelas tinggi SD IT Al-Falah Kota Sukabumi. Dan teknik *sampling* yang digunakan teknik *snowball sampling*. Dimana peserta didik kelas V SD IT Al-Falah yang berjumlah 14 orang untuk uji coba produk skala kecil dan untuk uji coba produk skala besar menggunakan peserta didik kelas IV dan VI Kota Sukabumi yang berjumlah 27 orang.

Sugiyono (2018) "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*).

Instrument untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan kali ini adalah menggunakan angket (kuesioner). Angket atau kuesioner ini diberikan kepada ahli permainan, ahli tenis lapang, ahli bola praktisi dan peserta ekstrakurikuler. Angket atau kuesioner tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan produk yang dikembangkan dalam bentuk angka dan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

Discussion

Studi Pendahuluan

Teknik yang digunakan pada pengambilan data penelitian ini adalah angket, observasi, dan dokumentasi. Berikut adalah data teknik pengumpulan data yang akan digunakan sebagai berikut: 1) Guru menyatakan bahwa permainan tradisional harus ada pengembangan yang baru, 2) Guru menyatakan bahwa dari permainan tradisional di modifikasi dan bisa mendapatkan pengetahuan ilmu olahraga dan islaminya.

Validasi Produk

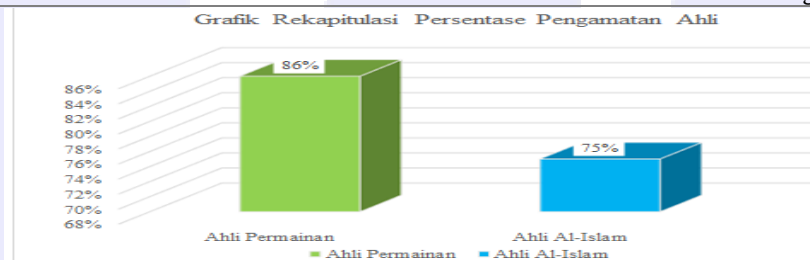
Pengembangan modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu ahli permainan, dan ahli al-islam. Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi.

Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Permainan

Ahli permainan yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Agung Widodo, M.Or selaku dosen PJKR Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang memiliki keahlian pada bidang permainan. Lebih diperjelas lagi peraturan permainan.

Tabel 1. Data Penilaian "Modifikasi Permainan Tradisional Terintegrasi Al-Islam"
Oleh Ahli Permainan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	52	60	86%	Sangat Baik
	Skor Total	52	60	86%	Sangat Baik



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Persentase Pengamatan Ahli

Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Al-Islam

Ahli Al-Islam yang menjadi validator dalam penelitian kali ini adalah Muhammad Thariq Aziz, M.Pdi selaku dosen Al-Islam Kemuhammadiyah Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang memiliki keahlian pada ilmu Al-Islam.

Tabel 2. Data Penilaian “Modifikasi Permainan Tradisional Terintegrasi Al-Islam”.

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	45	60	75%	Baik
Skor Total		45	60	75%	Baik

Revisi Produk

Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Permainan, Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap ini, perbaikan yang dilakukan pada hal-hal sebagai berikut:

Tabel 3. Saran dan Perbaikan dari Ahli Permainan

No	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1.	Cara menentukan pemain penjaga pada permainan 1, 3, & 4	Tidak ada unsur islami.	Masukan unsur islami.
2.	Saat akan melakukan gerakan dalam permainan.	Perlu pembiasaan islami	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebelum ucapkan “<i>basmallah</i>” ➤ Setelah ucapkan “<i>hamdallah</i>”
3.	Layout buku	Agar menarik dan mempermudah pembaca memahami	Tambahkan foto-foto!

Tabel 4. Komentar dan Saran Umum dari Ahli Permainan

No	Komentar dan Saran Umum
1.	Modifikasi permainan sangat bagus untuk mengembangkan sikap siswa terutama dengan penambahan nilai-nilai islami

Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Al-Islam, Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap ini, perbaikan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Saran dan Perbaikan dari ahli Al-Islam

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Kejelasan	Tidak mudah dipahami	Di perinci dan diperjelas

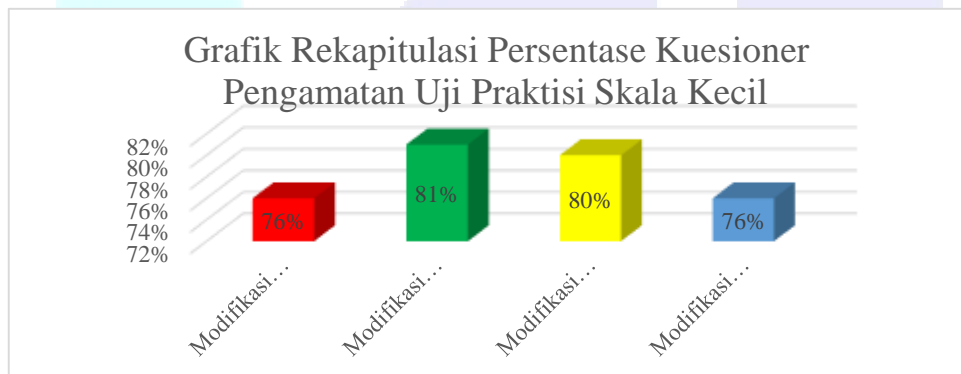
Tabel 6. Komentar dan Saran Umum dari Ahli Al-Islam

No	Komentar dan Saran Umum
1.	Bentuk modul harus jelas dan rinci
2.	Tahap-tahapan yang ada di modul diperjelas ditambah dengan foto model lebih bagus

Uji Coba Produk Skala Kecil

Sebelum uji coba dilakukan guru atau praktisi terlebih dahulu melakukan pengisian angket sebelum produk di uji coba kepada peserta didik kelas tinggi SD IT Al-Falah Kota Sukabumi. Untuk mengetahui apakah model modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam layak untuk digunakan atau tidak. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 14 peserta didik kelas V, penjelasan awal mengenai modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam Peserta didik tampak menikmati permainan sampai selesai, karena permainan di modifikasi menjadi daya Tarik peserta didik dalam bermain permainan tradisional ini.

Beberapa peserta didik sedikit ada yang lupa dengan peraturannya, cukup wajar karena pertama kali dimainkan oleh para siswa. Peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, untuk mengetahui karakter dari setiap orangnya dari angket yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Persentase Kuisioner Pengamatan Uji Praktisi Skala Kecil

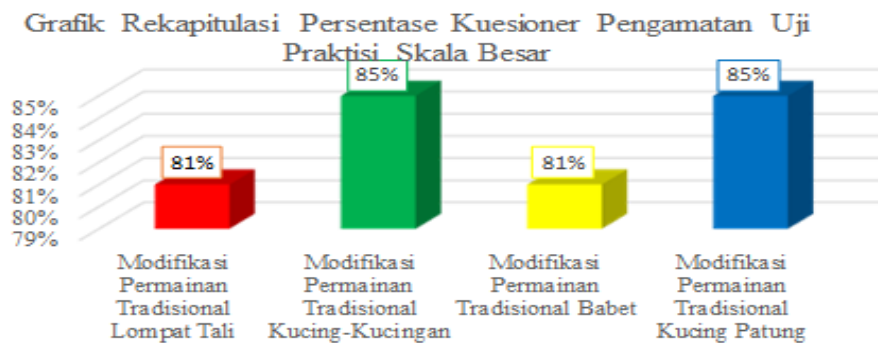
Tabel 7. kuesioner angket afektif siswa kelas v

No.	Nama Siswa	Hasil Penilaian
1.	Ajeng Dewi Komala	37
2.	Fata Abdan Syakuran	41
3.	Kirana Widati R	38
4.	Muhammad Faisal	35
5.	Muhammad Fauzillah	40
6.	Muhammad Sidiq	37
7.	Nevan Daniel	41
8.	Nuraisyah Suryadi	39
9.	M. Aldo Maulana	37
10.	Ratu Madina Puri	40
11.	Saptia Eka S	41
12.	Sakilla Nuraeni	39
13.	Suci Hasna	41
14.	Zulfi Fauzan	35
	Jumlah	541
	Rata-Rata	38

Tabel 7 berikut merupakan jumlah penilaian dari 14 sampel uji coba skala kecil, dari tabel 7 berikut dapat kita lihat bahwa dari lima belas aspek afektif karakter siswa yang dinilai ada lima belas item angket pertanyaan yang dengan semua siswa memiliki nilai tidak beda jauh. Berdasarkan data pada tabel 7 di dapatkan rata-rata nilai 38 dari 14 orang siswa.

Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan evaluasi praktisi terhadap uji coba skala kecil, maka langkah berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji skala besar ini bertujuan untuk mengetahui ke efektifan perubahan yang telah dilakukan pada uji coba skala kecil, apakah permainan itu dapat digunakan. Uji skala besar dilakukan peserta didik SD IT Al-Falah Kota Sukabumi kelas IV 19 orang dan VI 8 orang dan menjadi berjumlah 27 orang. Data uji coba skala besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner yang di isi oleh praktisi dan komparasi hasil keefektifan di isi oleh peserta didik kelas IV dan VI.



Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Persentase Kuisioner Pengamatan Uji Praktisi Skala Besar

Pada grafik gambar 3 di atas dapat dilihat bahwa hasil uji coba lapangan/uji coba skala besar dapat dilihat persentase kuesioner yang diisi oleh praktisi sebesar 83% berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan maka pengembangan model permainan tradisional terintegrasi al-islam telah memenuhi kriteria “**Sangat Baik**” sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SD IT Al-Falah Kota Sukabumi.



Gambar 4. Kuesioner angket afektif siswa kelas IV dan VI

Grafik di atas merupakan jumlah penilaian angket afektif siswa kelas IV 19 orang dan kelas VI 8 orang dari 27 sampel pengisian angket afektif siswa pada uji coba skala besar. Hasil rata-rata dari kelas IV adalah 36 dari 19 siswa dan rata-rata dari kelas VI adalah 37 dari 8 orang siswa, dan grafik berikut dapat kita lihat bahwa dengan rata-rata dari dua kelas ini hasilnya adalah 36,5.

Permasalahan dan hambatan yang muncul ketika produk pengembangan model modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam setelah di uji coba dalam skala besar pada peserta didik kelas IV 19 orang dan kelas VI 8 orang SD IT Al-Falah Kota Sukabumi dengan jumlah 27 orang perlu dicarikan solusi dan pemecahannya. Hal ini sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam. Berikut ini adalah masukan beberapa saran, komentar dan bagian yang direvisi dari praktisi.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli permainan, ahli tenis lapang dan ahli bolavoli, maka diputuskan untuk melakukan revisi yaitu pada penjelasan permainan dan peraturan permainan.
2. Setelah dilakukan revisi, maka diputuskan untuk melanjutkan pada tahap uji coba skala kecil terhadap 12 peserta ekstrakurikuler bolavoli MA Syarikat Islam Parakansalak Kabupaten Sukabumi dan uji coba skala besar terhadap 14 peserta ekstrakurikuler SMA Negeri Kota Sukabumi.
3. Berdasarkan uji coba skala kecil dan skala besar terdapat kekurangan pada servis yang sulit untuk dipahami oleh peserta ekstrakurikuler.
4. Berdasarkan tes uji coba kelompok kecil dan skala besar menunjukkan hasil tes masuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil data yang diperoleh diinterpretasikan menurut kriteria yang telah ditentukan. Kriteria yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

Sangat Baik	= $81,25\% < N \leq 100\%$
Baik	= $61,50\% < N \leq 81,25\%$
Cukup Baik	= $41,75\% \leq N < 60,50\%$
Tidak Baik	= $N \leq 40,75\%$

Pada awal pengembangan permainan tradisional terintegrasi al-islam ini di desain untuk memperkenalkan permainan tradisional menggabungkan dengan ilmu al-islam. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Melalui beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Setelah produk awal dihasilkan maka perlu dievaluasi kepada para ahli melalui validasi dan perlu diuji cobakan kepada peserta didik sekolah dasar kelas tinggi. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli permainan dan ahli al-islam. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang dapat digunakan untuk revisi produk awal. Setelah selesai revisi yang produk siap

digunakan untuk uji coba. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Setelah revisi akhir maka didapat produk akhir yang siap digunakan peserta ekstrakurikuler didik untuk menambah pengetahuan tentang permainan tradisional, dan dari bermain anak-anak bisa sambil menambah ilmu islaminya. Untuk menambah permainan baru supaya ada perubahan dari permainannya yang dari dulu asalnya masih begitu saja.

Kualitas permainan tradisional terintegrasi al-islam ini termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “Sangat Layak” dari kedua ahli baik itu ahli permainan dan ahli al-islam. Peserta didik sekolah dasar kelas tinggi merasa senang dengan adanya produk modifikasi permainan tradisional ini karena permainan tradisional sudah jarang dimainkan dan sekarang dikenalkan kembali sambil langsung dimainkan kembali dengan modifikasi yang digabungkan dengan ilmu al-islam mereka tertarik untuk memainkan olahraga baru dan berharap produk ini dapat disebar secara lebih luas supaya bisa menambah ragam permainan tradisional baru berbeda dengan yang sudah ada sejak dulu.

Ada beberapa hal yang menurut pendapat peserta didik menjadi kelebihan produk ini. Diantaranya yaitu dari permainan ini anak-anak bisa belajar ilmu agama di permainan tradisional terintegrasi al-islam ini. Untuk bermain permainan ini tidak sulit hanya membutuhkan lapang atau halaman dirumah bila dimainkan dilingkungan rumah, dan alat yang digunakannya yaitu bola yang terbuat dari kertas dan karet gelang yang di sambung-sambungkan menjadi tali.

Selain dengan adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini, adapun kelemahan dalam produk ini, yaitu dalam beberapa permainan yang lupa dilakukan oleh anak-anak, contohnya dipermainkan kucing babet tidak sering suka lupa membaca kata “*bismillah*” pada saat melempar bola ke rekannya.

Hasil pengujian dapat disimpulkan dalam pembahasan berikut ini: Hasil uji angket kepada ahli permainan menunjukkan tingkat relevansi ke dalam permainan sebesar 86% yang berarti bahwa permainan ini sangat layak untuk digunakan sementara hasil uji angket kepada ahli al-islam menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 75% yang berarti produk permainan kategori Baik. Sedangkan hasil angket uji coba skala kecil yang di isi oleh praktisi mengenai modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam menunjukkan bahwa untuk penilaian sebesar 78,25% yang dikategorikan Baik dan data komparasi hasil angket afektif siswa yang diisi oleh peserta didik dengan rata-rata nilai 38 dari 15 pertanyaan dari jumlah 14 orang, maka dapat diartikan bahwa permainan tersebut baik untuk di uji cobakan ke tahap berikutnya. Sementara hasil angket uji coba lapangan yang di isi oleh praktisi mengenai modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam menunjukkan bahwa untuk penilaian sebesar 83% yang dikategorikan sangat baik dan data komparasi hasil angket afektif siswa yang diisi oleh peserta didik kelas IV dan VI sebesar 36,5 dari 15

pertanyaan dan dari 27 orang siswa. maka dapat diartikan bahwa permainan tersebut sangat baik untuk tahap selanjutnya, yaitu produk akhir.

Conclusion

Untuk kesimpulan dari permainan tradisional terintegrasi al-islam yaitu di jaman *modern* sekarang banyak anak-anak yang melupakan tentang permainan tradisional dan tidak banyak yang tidak tahu apalagi memainkannya. Peneliti disini memodifikasi permainan tradisional dengan mengabungkan ilmu agama dimana dari bermain permainan tradisional mendapat hal positif bisa menambah ilmu tentang agamanya dan tidak hanya belajar pada saat mengaji atau disekolah, anak-anak dari permainan tradisional bisa sambil belajar tentang ilmu agama. Semoga dari hasil pengembangan model modifikasi permainan tradisional terintegrasi al-islam ini bisa menjadi permainan baru yang bisa dilakukan anak-anak dengan konsep baru yang islami dan bisa menjadi alternatif baru untuk pembelajaran penjas disekolah.

Reference

- Handoko, A. H, 2018. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Pendekatan Sainifik Dan Modifikasi Alat Pada Siswa Kelas X SMA N 1 Kualuh Hulu. Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*. Vol. 24 (1): 38–47.
- Iis Nurhayati, 2012. “Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”. *Jurnal Empowerment*. Vol. 1 (2): 39–48.
- Kurniati E, 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada media Group
- Mulyani N, 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press 9 IKAPI.
- Nuriman, Kusmaedi & Sumardiyanto, 2016. “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun”. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*. Vol. 1 (1): 29–33.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.