

## **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GOBAG SODOR UNTUK MENARIK MINAT SISWA SEKOLAH DASAR**

**Siska Nova Undari<sup>1</sup>, Rahma Dewi<sup>2</sup>, Amir Supriadi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Guru MIN 1 Medan

Email: [siskanovaundari323@gmail.com](mailto:siskanovaundari323@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan gobag sodor yang dimodifikasi peraturan permainannya. Penelitian ini dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Pantai Labu, Kabupaten Delisedang - Sumatera Utara. Subjek atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan model permainan tradisional gobag sodor untuk menarik minat siswa pada anak SD kelas V. Subjek atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan model permainan tradisional gobag sodor untuk menarik minat siswa pada anak SD kelas V. Subjek pada kelompok kecil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 104250 Pantai Labu dengan jumlah 12 orang siswa yang mempunyai karakteristik rentang usia 10-12 tahun. Subjek pada kelompok besar dalam penelitian ini berjumlah 2 Sekolah Dasar kelas V di Kecamatan Pantai Labu dengan jumlah siswa yang setiap sekolah berjumlah 24 siswa. Sehingga keseluruhan jumlah subjek pada kelompok besar yaitu 48 siswa. Hasil analisis data dari evaluasi ahli, didapat rata-rata penilaian pada uji skala kecil (kelompok kecil) 73,78%. Diperoleh juga rata-rata pada ahli I 3,53, pada ahli II 3,73 dan pada ahli III 3,80. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan gobag sodor ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk menarik minat permainan gobag sodor siswa SD. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji kelompok kecil. Siswa cenderung aktif bergerak dalam melakukan permainan gobag sodor. Data hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 75,46%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan gobag sodor ini memenuhi kriteria "Baik" atau "Layak" sehingga dapat digunakan untuk uji kelompok besar. Data uji coba kelompok besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 84,09%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan gobag sodor ini memenuhi kriteria "Baik" atau "Layak" sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci : Permainan Tradisional, Gobag Sodor, Minat**

### **PENDAHULUAN**

Berawal dari membaca saran dari sebuah jurnal tradisional *jurnal of physical educationsporthealt, and recreations* oleh Dewi Rosianah, Hermawan Pamot, R Ipang Setiawan (2013) yang menyatakan bahwa 1) Dalam pembelajaran PJOK pada anak usia sekolah dasar sebaiknya dibuat model modifikasi permainan yang menarik, supaya anak dalam pembelajaran tidak bosan. 2) Dalam permainan ini tentu tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut, sehingga pembelajaran permainan tradisional ini dapat digunakan lebih efektif. Dari saran tersebut peneliti berinisiatif untuk mengambil data pelaksanaan permainan tradisional di sekolah dasar sekecamatan Pantai Labu.

Pengamatan dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri No. 104225 Pantai Labu bahwasanya sekolah yang memiliki siswa yang sedikit, tidak memiliki guru PJOK tetapi sekolah tersebut mempunyai lapangan sekolah yang cukup luas, tetapi tidak memiliki media belajar dalam mata pelajaran PJOK. Disekolah ini mata pelajaran PJOK diambil alih oleh guru yang bukan berlatar belakang dari jurusan olahraga melainkan jurusan agama yang bernama ibu Nurhaliza Sipayung, S. Pd. Dari hasil wawancara, guru tersebut selama ini hanya mengarahkan siswa untuk bermain bebas di lapangan hanya mengharapkan bola pribadi yang dimiliki oleh siswa dan guru hanya mengawasi dari pinggir lapangan dan tidak pernah melaksanakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.

Pengamatan berikutnya di SDN 104237, di sekolah ini guru pernah melaksanakan permainan tradisional tetapi hanya sekali dalam 1 semester ini. Sekolah ini memiliki lapangan yang sangat sempit tetapi memiliki media yang cukup memadai seperti tenis meja, catur, bola dan gawang bola mini tetapi setiap mata pelajaran PJOK guru hanya mengajak siswa langsung bermain dengan sarana-sarana yang ada gaya mengajar guru PJOK sangat monoton dan hanya memberi arahan saja. Hal ini menyebabkan anak-anak hanya fokus untuk memainkan sebuah cabang olahraga yang ada. Siswa putra mengatakan senang dengan pelajaran PJOK jika ia dapat memainkan salah satu sarana yang ada disekolahnya. Siswa putri mengatakan sarana olahraga hanya bisa dilakukan oleh siswa putra saja.

Pengamatan berikutnya di sekolah SDN 104255 Pantai Labu, di sekolah ini mempunyai lapangan yang cukup, media yang cukup memadai seperti bola kaki, bola kasti, bola voli, bulu tangkis, turbo, kun. Guru PJOK mengajarkan dengan pemanasan yang monoton dengan gaya komando setelah itu membiarkan anak bermain bola bagi putra dan bagi putri bermain tali atau pun bola-bola kecil. Dari wawancara guru PJOK tersebut, mengatakan pernah melakukan permainan tradisional sebanyak dua kali dalam 1 semester. Guru juga mengatakan susah menyatukan minat siswa yang bermacam-macam selalu jenuh jika diajarkan materi-materi sebelum dibebaskan bermain. Siswa putra mengatakan jenuh jika sedang diberikan materi oleh guru dan selalu ingin bermain bola sedangkan siswa putri mengatakan selalu capek, jenuh jika diberikan materi PJOK oleh guru.

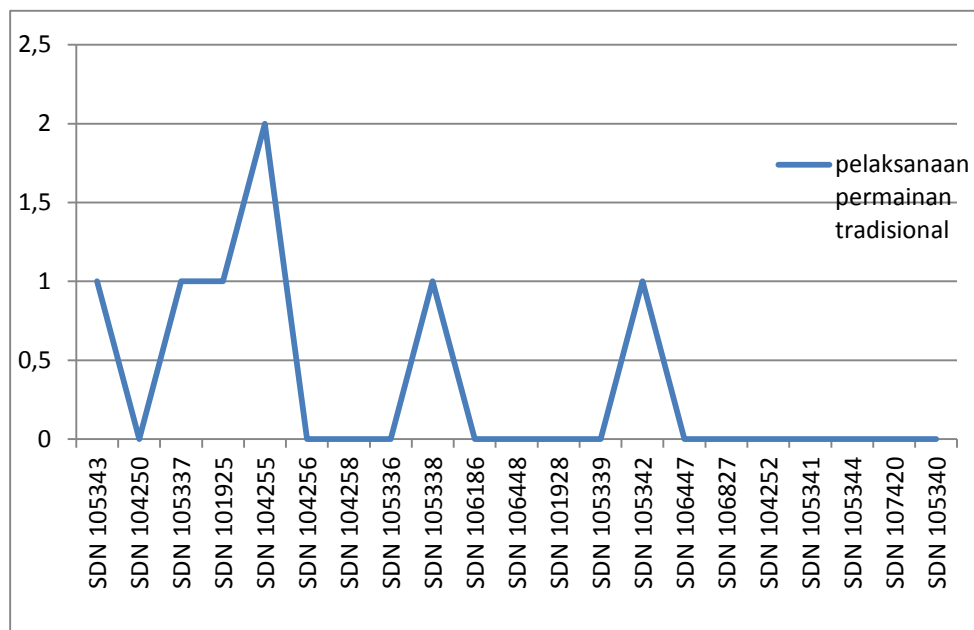
Pengamatan berikutnya di sekolah SDN 104256 Pantai Labu yang memiliki sarana lapangan yang cukup dan media seperti bola kaki, kasti, bulutangkis. Sekolah ini salah satu dari sekolah yang tidak memiliki guru PJOK dan diambil alih oleh guru kelas untuk mengisi jam pelajaran PJOK dan tidak pernah melaksanakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Siswa merasa senang karena dibebaskan bermain dalam pelajaran penjas tidak mendapatkan hasil dari pelajaran PJOK tersebut.

Pengamatan berikutnya di sekolah SDN 104250 Pantai Labu yang memiliki lapangan yang cukup luas dan hanya memiliki media yaitu bola kaki. Metode dan gaya mengajar guru PJOK disekolah ini cenderung komando dan tidak pernah melaksanakan permainan tradisional hanya membebaskan siswa dilapangan bermain. Siswa merasa jenuh dan bosan terutama siswa putri. Untuk lebih jelasnya, kita dapat melihat jumlah pelaksanaan permainan tradisional di sekolah dasar secara keseluruhan di Kecamatan Pantai labu pada gambar dibawah ini.

Dilihat dari grafik di atas, terdapat 6 sekolah dari 21 sekolah dasar Negeri di Kecamatan Pantai Labu yang pernah melaksanakan permainan tradisional pada saat pelajaran PJOK dalam kurun waktu 1 semester terakhir. Selebihnya yaitu 15 sekolah dasar negeri di kecamatan tersebut tidak melaksanakan permainan tradisional dalam 1 semester terakhir. Dari hasil observasi dilapangan banyak sekolah yang tidak melaksanakan permainan tradisional dan ada yang tidak memiliki guru Bidang PJOK, ada yang tidak terpikir untuk pembelajaran tersebut, dan ada yang guru yang malas untuk memberi pembelajaran. Dari hasil pengamatan dan wawancara kepada guru dan siswa tersebut tentang bagaimana cara mengajar guru PJOK disetiap sekolah SDN di Kecamatan Pantai Labu, disimpulkan bahwa ternyata kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan permainan saat proses pembelajaran berlangsung mengakibatkan siswa cepat bosan, cepat merasa jenuh, malas bergerak karena permainan yang monoton dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran PJOK. Maka perlu dilakukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam keadaan yang nyaman, menyenangkan, bersemangat, menarik dan bermakna bagi anak.

Dikaitkan dengan latar belakang masalah diatas dan karakteristik siswa SD, maka peneliti mengeluarkan ide untuk menciptakan dan memodifikasi permainan tradisional yang terdapat disalah satu materi pelajaran PJOK sekolah dasar untuk menarik minat siswa dalam permainan gobag sodor pelajaran PJOK. Peneliti menciptakan dan memodifikasi permainan

tradisional ini kedalam bentuk permainan lain agar anak-anak dapat lebih aktif, tidak bosan dan dapat meningkatkan keterampilan geraknya sekaligus mengenalkan kepada anak-anak permainan tradisional yang ada di Indonesia.

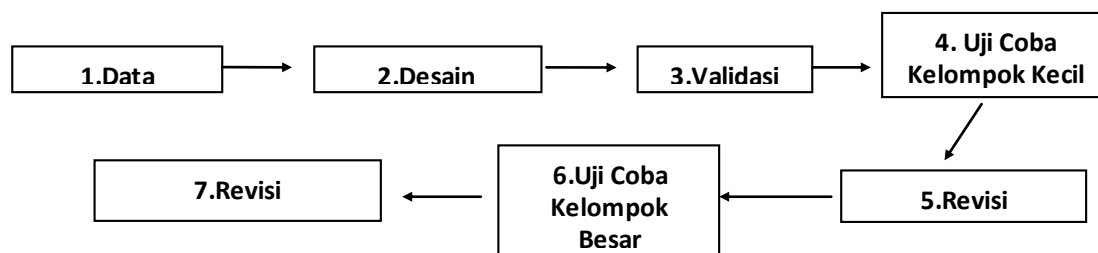


Gambar 1. Grafik pelaksanaan permainan tradisional di SD Kec. Pantai Labu.

**METODE**

Subjek atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan model permainan tradisional gobag sodor untuk menarik minat siswa pada anak SD kelas V. Subjek pada kelompok kecil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 104250 Pantai Labu dengan jumlah 12 orang siswa yang mempunyai karakteristik rentang usia 10-12 tahun. Subjek pada kelompok besar dalam penelitian ini berjumlah 2 Sekolah Dasar kelas V di Kecamatan Pantai Labu dengan jumlah siswa yang setiap sekolah berjumlah 24 siswa. Sehingga keseluruhan jumlah subjek pada kelompok besar yaitu 48 siswa.

Penelitian dan pengembangan dalam model permainan tradisional ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)* dari Borg dan Gall. Model penelitian pengembangan *Research & Development (R & D)* dari Borg dan Gall ini terdiri dari 10 langkah sebagai berikut:



Gambar 2. Model Pengembangan dengan Flow Chart  
 Sumber: Borg dan Gall dalam Sugiyono (2014)

Instrumen yang digunakan berupa kuesioner permainan gobag sodor untuk menarik minat siswa. Kuesioner permainan gobag sodor untuk menarik minat yang diberikan pada siswa, lembar evaluasi diberikan pada ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran. Kuesioner pada siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami permainan gobag sodor dan ketertarikan siswa dalam mengikuti permainan gobag sodor.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasar data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 75,46%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan gobag sodor ini memenuhi kriteria “Baik” atau “Layak” sehingga dapat digunakan untuk uji kelompok besar.

Setelah produk model permainan gobag sodor di uji coba pada kelompok kecil, kemudian dilanjutkan pada uji coba kelompok besar untuk kelayakan produk. Pada uji coba kelompok besar dilaksanakan pada siswa SD Negeri 104255 Pantai Labu dimana produk diujikan pada siswa yang berjumlah 24 orang dan SD Negeri 105343 Pantai Labu yang berjumlah 24 orang. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah model permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya.. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba kelompok besar selanjutnya. Data uji coba kelompok besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji kelompok besar siswa cenderung aktif bergerak dan menarik minat mereka dalam melakukan permainan gobag sodor.

Berdasar data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 84,09%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan gobag sodor ini memenuhi kriteria “Baik” atau “Layak” sehingga layak untuk digunakan di lingkungan belajar dalam menarik minat mereka.

Dilihat dari karakteristik Siswa SD kelas atas dengan rentang usia antara 10-12 tahun memiliki karakteristik psikis dan sosial yang menyenangkan permainan aktif, minat terhadap olahraga kompetitif meningkat, minat terhadap permainan yang lebih terorganisasi meningkat, rasa kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi, dan berusaha untuk meningkatkan kebanggaan diri, selalu berusaha berbuat sesuatu untuk memperoleh perhatian orang dewasa, dan akan berbuat sebaik-baiknya apabila memperoleh dorongan dari orang dewasa, memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap orang dewasa dan berusaha memperoleh persetujuannya, memperoleh kepuasan yang besar melalui kemampuan mencapai sesuatu, membenci kegagalan atau berbuat kesalahan, pemujaan kepahlawanan kuat, mudah gembira, kondisi emosionalnya tidak stabil, mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Maka permainan tradisional merupakan suatu permainan yang selalu dimainkan oleh anak-anak yang didalamnya terdapat rasa kegembiraan dan menyenangkan dan mengandung nilai-nilai afektif yang baik dengan peraturan yang dapat dimodifikasi oleh setiap pemainnya. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang memiliki nilai-nilai yang dapat membentuk pribadi manusia.

Permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Telah dibahas bahwa tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 1992:11 dalam Ipang Setiawan, Heri Triyanto 2014:40). Maka, sangat penting menanamkan karakter siswa sejak dini dengan memberikan pembelajaran yang tepat agar menjadikan manusia yang seutuhnya dimasa yang akan datang.

Telah dibahas diatas tentang kajian teori dari permainan tradisional dan karakteristik siswa SD, maka peneliti melanjutkan dengan mendiskusikan oleh para ahli produk tentang model permainan yang di buat dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Analisis Permainan GORBOL

No	Indikator	Penjelasan
1.	Desain Lapangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garis lapangan gobag sodor awal tidak terlihat hanya terlihat garis tanah maka pada permainan gobag sodor yang baru di desain dengan garis lapangan yang lebih terlihat dengan menggunakan oli bekas</li> <li>• Pada lapangan sebelumnya pemain sulit untuk bergerak dengan ukuran yang sempit yakni 2 meter sehingga pada gobag sodor yang baru ukuran lapangan ditambah menjadi 3 meter setiap kotak dengan harapan pemain lebih leluasa untuk bergerak</li> </ul>
2.	Peraturan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dilihat dari kondisi fisik siswa dengan waktu permainan yang singkat dan memiliki banyak babak maka ditentukan waktu 15 menit dalam 2 babak agar nantinya siswa tidak mudah lelah dan waktu lebih efisien untuk kelompok bermain selanjutnya.</li> </ul>
3.	Jumlah Pemain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam 1 permainan terdiri dari 2 tim, setiap 1 tim terdiri dari 6 pemain, karena mengingat jumlah siswa cukup banyak dan mengefesienkan waktu pembelajaran yang sedikit maka di tambah jumlah pemain menjadi 6 orang agar semua anak dapat bermain secara maksimal.</li> </ul>
4.	Rangsangan Anak Untuk Bergerak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan gorbol di desain agar membuat siswa tertarik dan berminat untuk bermain, secara tidak sadar sembari bermain siswa sudah melatih gerak dasar yang ada didalam pembelajaran PJOK</li> </ul>
5.	Rangsangan Anak Kepuasan Psikis Anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya rintangan dalam peraturan dan media, memicu semangat anak melewati rintangan tersebut dan ketika pemain dapat mencapai garis finish diharapkan siswa merasa senang, puas dan bangga terhadap diri sendiri setelah menyelesaikan permainan</li> </ul>

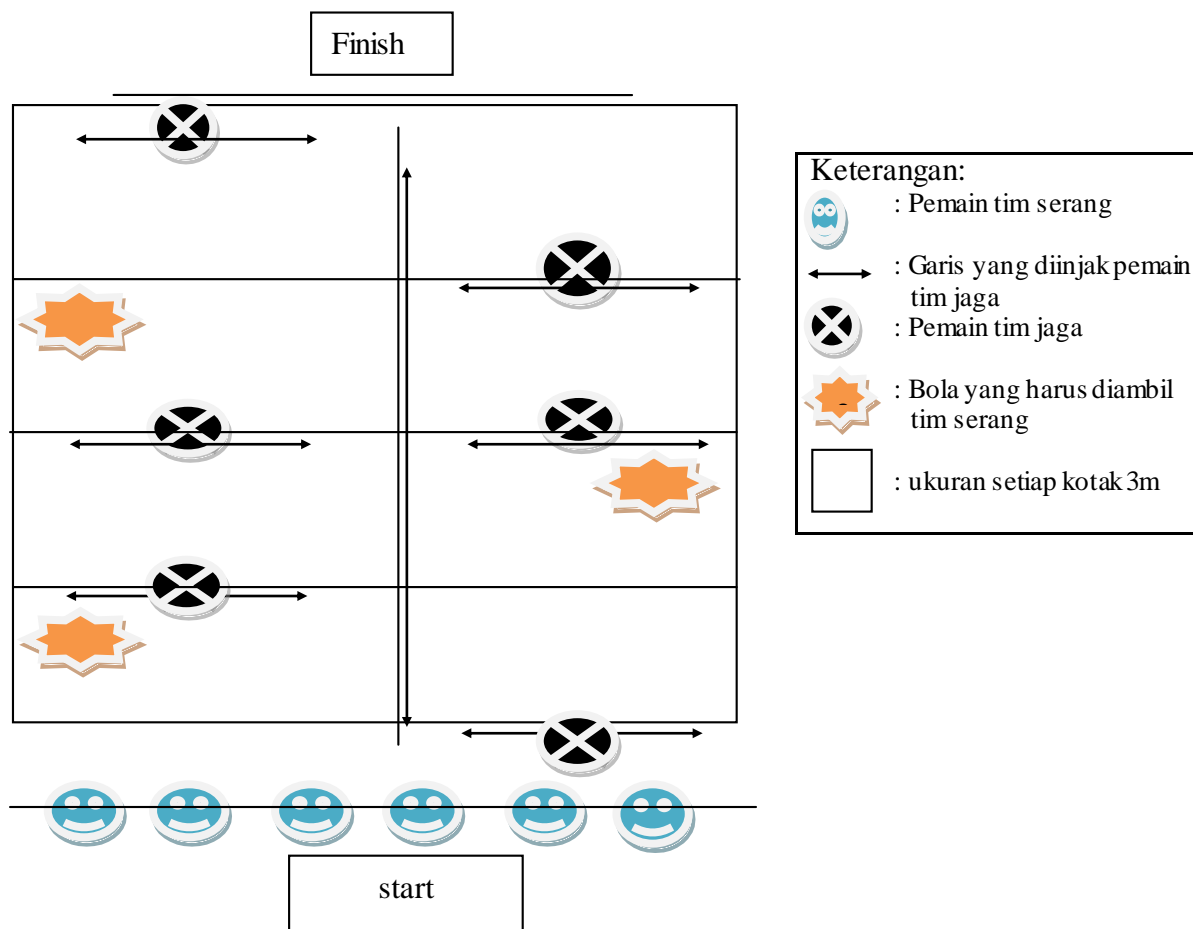
Hasil analisis data dari evaluasi ahli, didapat rata-rata penilaian pada uji skala kecil (kelompok kecil) 73,78%. Diperoleh juga rata-rata pada ahli I 3,53, pada ahli II 3,73 dan pada ahli III 3,80. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan gobag sodor ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk menarik minat siswa SD untuk melakukan permainan gorbol.

Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji kelompok kecil. Siswa cenderung aktif bergerak dalam melakukan permainan gobag sodor. Data hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 75,46%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan gobag sodor ini memenuhi kriteria “Baik” atau “Layak” sehingga dapat digunakan untuk uji kelompok besar.

Data uji coba kelompok besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 84,09%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan gobag sodor ini memenuhi kriteria “Baik” atau “Layak” sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa SD dalam melakukan permainan gorbol.

Gobag sodor adalah permainan tradisional yang kemudian dimodifikasi aturan dalam penelitian ini. Dalam permainan ini terdapat 2 kelompok. Berikut adalah peraturan dalam permainan gobag sodor :

- a) Waktu permainan ini terdiri dari 2 x 15 menit.
- b) Setiap kelompok terdiri dari 6 pemain.
- c) Bola yang digunakan adalah bola plastik berwarna.
- d) Keranjang yang digunakan adalah keranjang plastik.



Gambar 5. Lapangan Permainan Gobag Sodor Setelah Revisi Produk

Cara bermain gobag sodor adalah :

- Terdapat 2 kelompok, dimana dalam kelompok 6 orang dan dikepalai 1 orang. Kemudian ketua kelompok melakukan undian dengan koin.
- Siapa yang menang menjadi penyerang dan yang kalah menjadi penjaga.
- Regu penjaga menempati posisi jaga mereka dengan menginjak garis.
- Sementara regu penyerang harus masuk dengan cara berlari dan melompati di awal garis start tanpa tersentuh pemain untuk mengambil dan mengumpulkan bola yang berbeda warna.
- Setiap siswa yang bermain harus mengambil 3 bola berbeda warna dan lari sampai *finish* (tim yang banyak mengumpulkan bola adalah pemenang)
- Jika salah satu pemain regu penyerang terkena sentuhan penjaga maka pemain itu tidak dapat melanjutkan permainan tetapi permainan terus berlanjut hingga sisa pemain penyerang menyelesaikan pertandingan tersebut.
- Permainan berganti setelah tim serang menyelesaikan permainan tersebut dengan maksimal waktu 15 menit.
- Penghitungan poin adalah mengumpulkan bola sebanyak-banyaknya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam tesis ini, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa model permainan tradisional yakni GORBOL (Gobag Sodor Bola). Permainan gorbol telah menarik minat siswa untuk melakukannya karena dalam permainan ini siswa dapat bergembira dan bahagia sehingga siswa merasa tidak lelah dan tidak cepat merasa bosan dalam

melakukannya. Adanya rintangan dalam peraturan dan media, memicu semangat anak melewati rintangan tersebut dan setelah pemain dapat mencapai garis finish siswa merasa senang, bergembira, bahagia, puas dan bangga terhadap diri sendiri setelah menyelesaikan permainan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Borg. W.R. dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Dewi Rosianah, Hermawan Pamot, R Ipang Setiawan. *Jurnal of physical education sport, health, and recreation*. Semarang: UNNES, 2013.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.