

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Ade Evriansyah Lubis^{1*}, Agung Nugroho², Jusuf Blegur³, Dicky Hendrawan⁴, Devi
Catur Winata⁵, Muhammad Syaleh⁶, Ahmad Al Munawar⁷

^{1 2 4 5 6 7} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Sumatera Utara, Indonesia

³ Universitas Kristen Artha Wacana, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

* Corresponding Author: lubisadee@gmail.com

Keterangan	Abstrak
Rekam Jejak: <i>Submitted</i>; Oktober 2023 <i>Revised</i>; November 2023 <i>Accepted</i>; Desember 2023 Kata Kunci: Permainan Tradisional; Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan; Siswa; Sekolah Dasar.	Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum adanya produk pengembangan permainan tradisional suku Batak dari wilayah Sumatera Utara yang diadaptasi kedalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang diperuntukkan khusus bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan yang dihasilkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan <i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation)</i>. Validasi dilakukan oleh 2 Ahli Materi PJOK dan 2 ahli Permainan Tradisional. subjek uji coba adalah siswa kelas V Sekolah Dasar dengan tahap uji coba skala kecil dan skala besar. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner (angket). Analisis data pada pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk menganalisis data hasil dari validasi para ahli serta respon guru dan siswa. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui hasil uji coba model permainan tradisional serta tingkat kelayakan produk pengembangan. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa model permainan tradisional dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran PJOK pada siswa SD.

PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah sebuah aktivitas yang memiliki berbagai ragam bentuk, jenis, dan pola tersendiri, mengingat di setiap tempat memiliki bermacam kemasan permainan tradisional (Lingga, 2021). Hal tersebut bergantung pada adat-istiadat di daerah tersebut yang turun-temurun bisa mempengaruhi gestur permainan tradisional tersebut. Suatu permainan tradisional khususnya disuatu wilayah tertentu sangatlah dipengaruhi oleh budaya dan ciri khas daerah tersebut. Pada dasarnya permainan tradisional itu sendiri sangat menyenangkan ketika dilakukan, baik secara individu maupun secara berkelompok (Siregar et al., 2022). Adapun beberapa contoh permainan tradisional yang terbilang masih eksis di masyarakat hingga saat ini seperti, petak umpet, bentengan, hadang, dan lain sebagainya. Dalam permainan tradisional, motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Di dalam sebuah permainan tradisional, dengan keputusan bersama setiap peraturan permainan dan alat bermain, dapat dirubah sesuai keinginan (Andriani et al., 2023).

Permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan dan jarang dimainkan, anak-anak sekarang beralih kepermainan yang lebih modern seperti, playstation, video game, dan game online (Yani, 2017). Pada saat ini sangat banyak anak yang menyukai teknologi yang lebih canggih dibandingkan dengan permainan tradisional yang terkesan ketinggalan zaman. Hal seperti ini tentu akan berdampak pada pola interaksi anak tersebut nantinya. Banyak jenis permainan tradisional yang bisa menjadi media untuk mengajarkan berbagai hal positif. Selain itu pada saat ini sudah banyak permainan tradisional yang diubah menjadi olahraga tradisional, seperti kasti, pencak silat, dan lain sebagainya. UNESCO pada saat ini telah menggalakkan pelestarian budaya yang diberi nama Intangible Heritage (Warisan Budaya Tak Benda), dimana salah satunya adalah permainan tradisional. Sebagai generasi penerus bangsa, maka sebagai warga negeri yang baik sudah sepatutnya harus melestarikan budaya bangsa berupa permainan tradisional (Isman et al., 2022).

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan perlu melestarikan berbagai macam permainan tradisional, karena dengan memasukkan materi permainan tradisional di dalam pembelajaran, maka siswa akan merasa lebih senang dan tidak cepat bosan (Lubis & Nugroho, 2020). Permainan tradisional pada setiap daerah tentu memiliki sejarah dan makna yang terkandung nilai kemanusiaan didalamnya. Permainan tradisional juga dapat disebut sebagai suatu kegiatan yang beragam aktivitas yang berasal dari berbagai daerah yang didalamnya terdapat makna tersendiri yang sudah dimainkan dari zaman ke zaman secara turun-temurun serta memiliki aturan (pedoman) pelaksanaan permainan yang sangat dinamis (Lubis et al., 2021).

Selain untuk melestarikan budaya bangsa, permainan tradisional juga memiliki manfaat tersendiri bagi seseorang yang memainkannya (Simamora & Sibarani, 2022). Dalam hal ini juga, seseorang khususnya anak-anak dapat meningkatkan kemampuan motoriknya seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, menangkap, dan lain sebagainya. Selain itu, permainan tradisional juga memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menyalurkan energi fisik yang terpendam. Permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sangatlah memiliki banyak manfaat, salah satunya pada anak, khususnya usia dini, dimana permainan tradisional juga dapat meningkatkan aspek psikologis dan aspek sosiologisnya (Oktavimadiana & Nugrahanta, 2022).

Seseorang yang bernilai dalam kehidupannya sudah pasti memiliki jiwa yang mumpuni dalam kesehariannya, baik dalam bertindak maupun berperilaku (Simanungkalit & Saragi, 2023). Nilai dimaksudkan sebagai sifat yang lekat pada individu yang dianggap memiliki tata laku yang baik dan selaras akan norma yang berlaku. Nilai karakter adalah hal positif dalam jiwa seseorang yang didalamnya ada jiwa jujur, adil, berani, dan bermoral, sehingga dapat dijadikan pedoman hidup bagi orang lain dalam kesehariannya yang selaras akan norma dan etika yang berlaku dalam masyarakat sekitarnya. Permainan tradisional merupakan sebuah alat yang dipakai guna mengembangkan tata pikir seseorang agar mampu dalam menjalani kehidupan serta memiliki dan

mendapatkan banyak keuntungan semacam tingginya jiwa solidaritas, peka terhadap sesama, sportivitas, kreativitas, dan lain sebagainya. Dalam permainan tradisional sendiri banyak sekali mempengaruhi perkembangan anak semacam emosional, komunikasi, kecakapan dan masih banyak hal lainnya yang bertautan akan kehidupannya sehari-hari. Permainan tradisional ialah hasil dari budaya lama yang sarat makna, karakter, dan relatif sederhana, serta dalam memainkannya harus dalam kelompok yang tujuannya sangat positif untuk saling meningkatkan kerja sama dan dapat melestarikan budaya lama, dan salah satunya adalah permainan margala (Agustina et al., 2022).

Margala merupakan permainan tradisional asal tanah batak yang sangat digemari oleh anak-anak yang berada di daerah tersebut dan sampai saat ini permainan ini masih dimainkan di beberapa wilayah di Provinsi Sumatera Utara (Simanjuntak et al., 2023). Permainan tradisional margala sendiri dapat dikatakan sebagai permainan yang mencerminkan kerja sama yang baik, seperti kebersamaan dan gotong royong. Dalam permainan tradisional margala ini sendiri membutuhkan serta mengandalkan kecepatan dan ketepatan dari segi fisik dan mental dalam membuat strategi agar tidak tertangkap oleh pihak lawan, yang mana permainan ini dapat dimainkan di tanah lapang yang tidak terlalu luas (Rizka et al., 2023).

Sebagai bentuk reaksi positif terhadap isu yang saat ini berkembang di dunia internasional, yakni dalam rangka menjaga warisan leluhur tak benda, serta upaya dan usaha nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan khususnya di Indonesia, maka dari itu perlu dilakukan sebuah langkah sederhana, yakni dengan melakukan penelitian yang secara khusus ditujukan untuk mengembangkan permainan tradisional (Margala) yang diadopsi ke dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, yang secara khusus ditujukan untuk membangun dan meningkatkan kualitas fisik dan mental siswa, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R & D). Research and Development (R & D) adalah suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Winarno, 2013). Metode penelitian dan pengembangan ialah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Branch, 2009), dengan langkah-langkah sebagai berikut: “(1) Analyze (Analisis), (2) Design (Desain), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi)”. Langkah tersebut adalah suatu langkah pemecahan masalah yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu produk. Adapun alasan penggunaan metode ini yakni dimana peneliti akan mengembangkan suatu produk berupa model permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa sekolah dasar.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Analysis (Analisis)

Pengembangan produk model permainan tradisional Margala yang dikemas dalam buku panduan merupakan salah satu cara untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar siswa yang digunakan sebagai bahan ajar atau alat bantu. Model permainan tradisional Margala yang dikembangkan ini memuat materi tentang permainan tradisional yang dikombinasikan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan mata pelajaran Matematika. Buku panduan dilengkapi dengan kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan permainan, sarana dan prasarana setiap permainan, langkah-langkah permainan, serta form pengisian penilaian setiap permainan.

Design (Desain)

Pengembangan model permainan tradisional Margala atau disebut dengan permainan Margalasaka ini mengacu pada kompetensi inti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya materi permainan tradisional. Sehingga model permainan yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Produk yang dihasilkan dibuat dengan menggunakan aplikasi software Microsoft Office (Word), maka dihasilkan produk buku panduan permainan tradisional Margalasaka-Pekerti (Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila), Margalasaka-Literasi (Mata Pelajaran Bahasa Indonesia), Margalasaka-Numerasi (Mata Pelajaran Matematika).

Development (Pengembangan)

Validasi produk dilakukan oleh 6 orang, yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli permainan, dan 2 orang guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas V Sekolah Dasar. Berikut ini dijelaskan mengenai data validasi dari ahli materi dan permainan.

Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dua orang dosen ahli dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu Bapak Prof. Dr. Suprayitno, S.P., M.Pd., dan Ibu Prof. Dr. Tite Juliantine, S.Pd., M.Pd. Validasi ahli materi dilakukan dua tahap. Penilaian ahli materi mencakup tiga aspek yaitu aspek isi, aspek kualitas dan aspek bahasa. Tujuan dari validasi tersebut adalah untuk mengetahui seberapa layak produk yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas V Sekolah Dasar, serta mendapat masukan dan saran untuk revisi produk.

Validasi Ahli Materi Pada Rancangan Produk Awal

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi 1 Tahap Awal

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi	5,0	Sangat Baik
2	Kualitas	4,8	Sangat Baik
3	Bahasa	4,6	Sangat Baik
Rerata		4,8	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Materi pada aspek (aspek isi, aspek kualitas dan aspek bahasa, dilakukan oleh validator ahli materi pertama (V1) pada tahap awal, yang mendapat rerata gabungan sebesar 4,8. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk permainan Margala yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi 2 Tahap Awal

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi	4,0	Baik
2	Kualitas	3,4	Baik
3	Bahasa	3,3	Baik
Rerata		3,5	Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Materi pada aspek (aspek isi, aspek kualitas dan aspek bahasa, dilakukan oleh validator ahli materi kedua (V2) pada tahap awal, yang mendapat rerata gabungan sebesar 3,5. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk permainan Margala yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “baik”.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi 1 dan Ahli Materi 2 Tahap Awal Rancangan Produk

No.	Aspek	AM 1	AM 2	Rerata	Kriteria
1	Isi	5,0	4,0	4,5	Sangat Baik
2	Kualitas	4,8	3,4	4,1	Sangat Baik
3	Bahasa	4,6	3,3	4,0	Baik

Tabel diatas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli materi pada semua aspek oleh ahli materi I dan II pada tahap awal atau rancangan produk. Pada aspek isi mendapatkan rata-rata skor 4,5, sedangkan pada aspek kualitas mendapatkan rata-rata skor 4,1 dan aspek bahasa dengan rata-rata skor 4.

Validasi Ahli Materi Pada Rancangan Produk Revisi

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi 1 Tahap Revisi

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi	5,0	Sangat Baik
2	Kualitas	5,0	Sangat Baik
3	Bahasa	5,0	Sangat Baik
Rerata		5,0	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Materi pada semua aspek dilakukan oleh validator ahli materi pertama (V1) pada tahap revisi, yang mendapat rerata gabungan sebesar 5. Jumlah rerata yang di perolehjika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk bermain Margala yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi 2 Tahap Revisi

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi	4,0	Baik
2	Kualitas	4,0	Baik
3	Bahasa	4,6	Sangat Baik
Rerata		4,2	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Materi pada aspek (aspek isi, aspek kualitas dan aspek bahasa, dilakukan oleh validator ahli materi kedua (V2) pada tahap revisi, yang mendapat rerata gabungan sebesar 4,2. Jumlah rerata yang di perolehjika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk bermain Margala yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi 1 dan Ahli Materi 2 Tahap Revisi Rancangan Produk

No.	Aspek	AM 1	AM 2	Rerata	Kriteria
1	Isi	5,0	4,0	4,5	Sangat Baik
2	Kualitas	5,0	4,0	4,5	Sangat Baik
3	Bahasa	5,0	4,6	4,8	Sangat Baik

Tabel diatas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli materi pada semua aspek oleh ahli materi I dan II pada tahap awal atau rancangan produk. Pada aspek isi mendapatkan rata-rata skor 4,5, sedangkan pada aspek kualitas mendapatkan rata-rata skor 4,5 dan aspek bahasa dengan rata-rata skor 4,8.

Deskripsi Data Validasi Ahli Permainan

Validasi materi dilakukan oleh dua orang dosen ahli dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya permainan tradisional, yaitu Bapak Dr. Afri Tantri, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Mustika Fitri, S.Pd., S.Kom., M.Pd., Ph.D. Validasi ahli materi dilakukan 2 tahap. Penilaian ahli permainan mencakup dua aspek yaitu aspek isi dan aspek kualitas. Tujuan dari validasi tersebut adalah untuk mengetahui seberapa layak produk (permainan) yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas V Sekolah Dasar, serta mendapat masukan dan saran untuk revisi produk.

Validasi ahli permainan rancangan produk awal

Validasi ahli permainan untuk mengetahui kualitas permainan Margala yang dikembangkan dalam buku panduan untuk guru. Berikut hasil penilaian produk (permainan) yang dikemas dalam buku panduan untuk guru yang disajikan dalam bentuk tabel. Penilaian yang

dilakukan oleh ahli permainan I (P1) pada aspek isi dari produk model permainan Margalasaka yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 45 dari 12 indikator penilaian dengan rata-rata 3,7. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” baik”.

Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan I (P1) pada aspek kualitas dari produk model permainan Margalasaka yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 43 dari 14 indikator penilain dengan rata-rata 3,1. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” baik”.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek Ahli Permainan 1 Tahap Awal

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi	3,7	Cukup Baik
2	Kualitas	3,1	Baik
	Rerata	3,4	Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Permainan pada aspek (aspek isi dan aspek kualitas, dilakukan oleh validator ahli permainan pertama (V3) pada tahap awal, yang mendapat rerata gabungan sebesar 3,4. Jumlah rerata yang di peroleh jika diinterpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk permain Margala yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “baik”.

Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan II (P2) pada aspek isi dari produk model permainan Margalasaka yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor dengan rata-rata 4. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” baik”. Penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan II (P2) pada aspek kualitas dari produk model permainan Margalasaka yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor dengan rata-rata 4,4. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” sangat baik”.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek Ahli Permainan 2 Tahap Awal

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi	4,0	Baik
2	Kualitas	4,4	Sangat Baik
	Rerata	4,2	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Permainan pada aspek (aspek isi dan aspek kualitas, dilakukan oleh validator ahli permainan kedua (V4) pada tahap awal, yang mendapat rerata gabungan sebesar 4,2. Jumlah rerata yang diperoleh jika diinterpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk permain Margala yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dapat dilihat rekapitulasi penilaian rancangan produk (tahap revisi) pada aspek isi, aspek, kualitas dan aspek bahasa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Penilaian Ahli Permainan 1 dan Ahli Permainan 2 Tahap Awal Rancangan Produk

No.	Aspek	AP 1	AP 2	Rerata	Kriteria
1	Isi	3,7	4,0	3,85	Baik
2	Kualitas	3,1	4,4	3,75	Baik

Tabel diatas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli materi pada semua aspek oleh ahli materi I dan II pada tahap awal atau rancangan produk. Pada aspek isi mendapatkan rata-rata skor 3,85, sedangkan pada aspek kualitas mendapatkan rata-rata skor 3,75.

Validasi Ahli Permainan Rancangan Produk Revisi

Penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan I (P1) pada aspek isi tahap revisi dari produk model permainan Margalasaka yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 52 dari 12

indikator penilaian dengan rata-rata 4,3. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Selanjutnya penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan I (P1) pada aspek kualitas tahap revisi dari produk model permainan Margalasaka yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 59 dari 14 indikator penilaian dengan rata-rata 4,2. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek Ahli Permainan 1 Tahap Revisi

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi	4,3	Sangat Baik
2	Kualitas	4,2	Sangat Baik
Rerata		4,25	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Permainan pada aspek (aspek isi dan aspek kualitas, dilakukan oleh validator ahli permainan pertama (V3) pada tahap revisi, yang mendapat rerata gabungan sebesar 4,25. Jumlah rerata yang di peroleh jika diinterpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk permainan Margala yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan II (P2) pada aspek isi tahap revisi dari produk model permainan Margalasaka yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 54 dari 12 indikator penilaian dengan rata-rata 4,5. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan II (P2) pada aspek kualitas tahap revisi dari produk model permainan Margalasaka yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 59 dari 14 indikator penilaian dengan rata-rata 4,2. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek Ahli Permainan 2 Tahap Revisi

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi	4,5	Sangat Baik
2	Kualitas	4,2	Sangat Baik
Rerata		4,35	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Permainan pada aspek (aspek isidan aspek kualitas, dilakukan oleh validator ahli permainan kedua (V4) pada tahap revisi, yang mendapat rerata gabungan sebesar 4,35. Jumlah rerata yang di peroleh jika diinterpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk permain Margala yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dapat dilihat rekapitulasi penilaian rancangan produk (tahap revisi) pada aspek isi, aspek, kualitas dan aspek bahasa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 12. Rekapitulasi Penilaian Ahli Permainan 1 dan Ahli Permainan 2 Tahap Revisi Rancangan Produk

No.	Aspek	AP 1	AP 2	Rerata	Kriteria
1	Isi	4,3	4,5	4,4	Sangat Baik
2	Kualitas	4,2	4,2	4,2	Sangat Baik

Tabel diatas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli materi pada semua aspek oleh ahli materi I dan II pada tahap awal atau rancangan produk. Pada aspek isi mendapatkan rata-rata skor 3,85, sedangkan pada aspek kualitas mendapatkan rata-rata skor 3,75.

Implementation (Implementasi)

Respon Guru dan Siswa

Respon yang diperoleh dari guru maupun siswa peneliti gunakan sebagai tolak ukur kelayakan untuk hasil produk yang dikembangkan.

Guru

Produk yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh respon dari guru yang diambil dengan cara teknik wawancara. Dapat diketahui bahwa dengan adanya pengembangan model permainan Margalasaka berupa buku sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Karena buku panduan tersebut dapat menunjang bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terkhusus materi permainan tradisional dan siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi permainan tradisional terkhusus permainan Margalasaka.

Siswa

Setelah melakukan percobaan pada skala kecil dan skala besar, peneliti mendapatkan respon dari siswa melalui teknik wawancara. Dapat diketahui bahwa dengan adanya pengembangan model permainan margala, siswa sangat tertarik dengan permainan tersebut, dengan pemilihan warna, sarana dan prasarana yang tepat sehingga siswa merasa tertarik untuk terus mencoba permainan yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu dengan pengembangan model permainan Margalasaka ini siswa dapat meningkatkan ketangkasan, fokus, dan kerja sama dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Uji Skala Kecil dan Skala Besar

Skala Kecil

Tabel 13. Uji Coba Siswa Skala Kecil

No.	Permainan	Skor Yang Diperoleh					
		Ketangkasan		Ketelitian		Kerja sama	
		Jumlah	Rata2	Jumlah	Rata2	Jumlah	Rata2
1	Margalasaka-Pekerti (Pendidikan Pancasila)	135	4,21	127	3,90	146	4,50
2	Margalasaka-Literasi (Bahasa Indonesia)	114	3,50	124	3,80	143	4,40
3	Margalasaka-Numerasi (Matematika)	135	4,21	128	4,00	137	4,28

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa permainan Margalasaka-Pekerti (Pendidikan Pancasila) mendapatkan jumlah skor sebesar 135 dengan skor rata-rata 4,21 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 127 dengan skor rata-rata 3,9, untuk ranah kerja sama mendapatkan jumlah skor sebesar 146 dengan skor rata-rata 4,5. Untuk permainan Margalasaka-Literasi (Bahasa Indonesia) mendapatkan jumlah skor sebesar 114 dengan skor rata-rata 3,5 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 124 dengan skor rata-rata 3,8, untuk ranah kerja sama mendapatkan jumlah skor sebesar 143 dengan skor rata-rata 4,4. Untuk permainan Margalasaka-Numerik (Matematika) mendapatkan jumlah skor sebesar 135 dengan skor rata-rata 4,21 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 128 dengan skor rata-rata 4, untuk ranah kerja sama mendapatkan jumlah skor sebesar 137 dengan skor rata-rata 4,28.

Skala Besar

Tabel 14. Uji Coba Siswa Skala Besar

No.	Permainan	Skor Yang Diperoleh					
		Ketangkasan		Ketelitian		Kerja sama	
		Jumlah	Rata2	Jumlah	Rata2	Jumlah	Rata2
1	Margalasaka-Pekerti (Pendidikan Pancasila)	275	4,29	269	4,20	292	4,50
2	Margalasaka-Literasi (Bahasa Indonesia)	281	4,30	265	4,14	293	4,60
3	Margalasaka-Numerasi (Matematika)	268	4,18	270	4,21	284	4,40

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa permainan Margalasaka-Pekerti (Pendidikan Pancasila) mendapatkan jumlah skor sebesar 275 dengan skor rata-rata 4,29 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 269 dengan skor rata-rata 4,2, untuk ranah kerja sama mendapatkan jumlah skor sebesar 292 dengan skor rata-rata 4,5. Untuk permainan Margalasaka-Literasi (Bahasa Indonesia) mendapatkan jumlah skor sebesar 281 dengan skor rata-rata 4,3 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 265 dengan skor rata-rata 4,14, untuk ranah kerja sama mendapatkan jumlah skor sebesar 293 dengan skor rata-rata 4,6. Untuk permainan Margalasaka-Numerasi (Matematika) mendapatkan jumlah skor sebesar 268 dengan skor rata-rata 4,18 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 270 dengan skor rata-rata 4,21, untuk ranah kerja sama mendapatkan jumlah skor sebesar 284 dengan skor rata-rata 4,4.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi atau revisi produk ini berisi tentang isi buku yang sudah divalidasi oleh para ahli dan yang sudah diperbaiki, yaitu sebagai berikut:

Revisi Produk oleh Ahli Materi

Tabel 15. Revisi Produk Ahli Materi

No.	Validasi	Revisi
1	Pada Produk Awal masih terdapat beberapa penggunaan istilah yang tidak konsisten.	Penggunaan istilah pada Produk Akhir sudah konsisten.
2	Pada Produk Awal terdapat beberapa deskripsi materi yang kurang tepat.	Deskripsi materi pada Produk Akhir sudah tepat.

Revisi Produk oleh Ahli Permainan

Tabel 16. Revisi Produk Ahli Permainan

No.	Validasi	Revisi
1	Pada Produk Awal masih terdapat beberapa penggunaan gambar yang tidak tepat.	Penggunaan gambar pada Produk Akhir sudah tepat.
2	Pada Produk Awal masih terdapat beberapa tahap (alur) permainan yang kurang sistematis.	Tahap (alur) permainan pada Produk Akhir sudah sistematis.

Pembahasan

Setelah Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Dasar Berbasis Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi I dimana 12 (100%) item dinilai “sangat baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada

Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penilaian Aspek Kualitas oleh Ahli Materi I dimana 9 (90%) item dinilai “sangat baik”, 1 (10%) item dinilai “baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi I dimana 5 (83%) item dinilai “sangat baik”, 1 (17%) item ini dinilai “baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi II dimana 1 (8%) item dinilai “sangat baik”, 10 (84%) item ini dinilai “baik”, 1 (8%) item dinilai “cukup baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penilaian Aspek Kualitas oleh Ahli Materi II dimana 4 (40%) item dinilai “baik”, 3 (30%) item dinilai “baik”, 3 (30%) item dinilai “cukup baik”, dan tidak ada (%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi dapat diketahui bahwa hasil penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi II dimana 2 (33,4%) item dinilai “sangat baik”, 2 (33,3%) item dinilai “cukup baik”, 2 (33,3%) item dinilai “cukup baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penelitian Aspek Isi oleh Ahli Materi I dan Ahli Materi II dimana 13 (54%) item dinilai “sangat baik”, 10 (42%) item ini dinilai “baik”, 1 (4%) item dinilai “cukup baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penelitian Aspek Kualitas oleh Ahli Materi I dan Ahli Materi II dimana 13 (65%) item dinilai “baik”, 4 (20%) item dinilai “baik”, 3 (15%) item dinilai “cukup baik”, dan tidak ada (%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penelitian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi I dan Ahli Materi II dimana 7 (58%) item dinilai “baik”, 3 (25%) item dinilai “cukup baik”, 2 (17%) item dinilai “cukup”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”.

Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penelitian Aspek Isi oleh Ahli Permainan I dimana 4 (17%) item dinilai “sangat baik”, 17 (71%) item dinilai “baik”, 3 (12%) item dinilai “cukup baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penelitian Aspek Kualitas oleh Ahli Permainan I dimana 3 (11%) dinilai “sangat baik”, 12 (43%) item dinilai “baik”, 13 (46%) item dinilai “cukup baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penelitian Aspek Isi oleh Ahli Permainan II dimana 6 (25%) item dinilai “sangat baik”, 18 (75%) item dinilai “baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penelitian Aspek Kualitas oleh Ahli Permainan II dimana 4 (14%) item dinilai “sangat baik”, 24 (86%) item dinilai “baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penelitian Aspek Isi oleh Ahli Permainan I dan Ahli Permainan II dimana 10 (21%) item dinilai “sangat baik”, 35 (73%) item dinilai “baik”, 3 (6%) item dinilai “cukup baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Pada Analisis Data Hasil Validasi diketahui bahwa hasil penelitian Aspek Kualitas oleh Ahli Permainan I dan Ahli Permainan II dimana 7 (12%) item dinilai “sangat baik”, 36 (64%) item dinilai “baik”, 13 (24%) item dinilai “cukup baik”, dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”.

Pada dasarnya, permainan tradisional Margala adalah permainan yang menekankan pada aspek ketangkasan. Permainan Margala biasanya dimainkan oleh 2 tim (regu). 1 tim terdiri dari 3-5 orang. Permainan Margala tidak membutuhkan alat bantu khusus. Lapangan permainan Margala memiliki ukuran panjang 8-10 meter dan lebar 3-5 meter. Tim yang terpilih menjadi tim penjaga bertugas untuk menjaga agar tim pemain tidak bisa melewati garis area permainan. Apabila salah satu anggota tim pemain tersentuh oleh tim penjaga, maka tim penjaga otomatis bergantian menjadi tim pemain. Adapun permainan Margala yang telah dikembangkan disebut dengan permainan Margalasaka. Pada dasarnya permainan Margala dan permainan Margalasaka tidak memiliki banyak perbedaan yang signifikan. Dimulai dari jumlah rekan dalam 1 tim (regu) hingga ukuran lapangan yang digunakan dalam proses permainan. Hanya saja, pada permainan Margalasaka yang telah dikembangkan tersebut memiliki beberapa sentuhan pembelajaran non-pondidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, diantaranya pembelajaran Pendidikan Pancasila, pembelajaran Bahasa Indonesia, dan pembelajaran Matematika. Permainan Margalasaka dengan sentuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila disebut dengan “Margalasaka-Pekerti”; Permainan

Margalasaka dengan sentuhan pembelajaran Bahasa Indonesia disebut dengan “Margalasaka-Literasi”; dan Permainan Margalasaka dengan sentuhan pembelajaran Matematika disebut dengan “Margalasaka-Numerasi”. Sentuhan pengembangan tidak hanya pada perubahan aktivitas fisik yang ada dalam permainan Margala, pada permainan Margalasaka, para pelaku (penjaga dan pemain) juga dituntut memiliki kemampuan berpikir yang mumpuni. Dimana dalam setiap set permainan, terdapat beberapa pernyataan dengan notasi “Benar” dan “Salah” yang berkaitan dengan ke-3 mata pelajaran tersebut. Maka dari itu, sebagai sebuah tim (regu), setiap tim penjaga maupun tim pemain (kawan maupun lawan) harus mampu menyusun strategi terbaik dalam proses permainan ini. Dimulai dari penentuan posisi penjaga maupun pemain, hingga menyimpulkan pernyataan tersebut masuk dalam kategori “Benar” ataupun “Salah”. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan perolehan skor dalam durasi waktu yang dimiliki oleh setiap penjaga dan pemain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut; (1) Hasil penilaian dari ahli materi dengan rata-rata 4,40 dan ahli permainan dengan rata-rata 4,05, (2) Hasil respon guru dan siswa terbilang sangat baik, (3) Hasil uji coba pada skala kecil dan besar diperoleh Margalasaka-Pekerti sebesar 4,30, Margalasaka-Literasi sebesar 4,20, dan Margalasaka-Numerasi sebesar 4,3. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model permainan tradisional dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, W., Samosir, R., & Pakpahan, C. E. Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Margala Untuk Mengenalkan Multicultural Pada Anak Usia Dini*.
- Andriani, N. N., Hadi, A. P., & Marjuka, Y. (2023). Identifikasi Event Budaya Sebagai Atraksi Wisata Di Desa Meat–Sumatera Utara. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 12(1), 291–300.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Isman, M., Sitepu, T., & Amin, Z. (2022). Kearifan Lokal Dalam Permainan Rakyat Masyarakat Batak Toba Margala Yang Berguna Untuk Pembentukan Karakter Peserta Didik Berbasis Budaya Lokal. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 9–15.
- Lingga, O. (2021). Management of Ecology-Based Tourism Resources in Tarabunga Village and Lumban Silintong, Toba Samosir Regency. *Jurnal Ilmiah Akomodasi Agung*, 8(1).
- Lubis, A. E., Fahmi, M., Mawardinur, M., Azandi, F., & Nugroho, A. (2021). Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Siswa SD di SDN 104202 Bandar Setia. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(2), 165–171.
- Lubis, A. E., & Nugroho, A. (2020). First Aid Training Model for Physical Education Teachers. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(2), 73–80.

- Oktavimadiana, S., & Nugrahanta, G. A. (2022). Membina Karakter Leadership Anak Usia 7-9 Tahun Dengan Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 185–201.
- Rizka, K., Saragi, D., & Ndonga, Y. (2023). Identifikasi Nilai-Nilai Karakter yang Terdapat dalam Permainan Tradisional Margala bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 69–73.
- Simamora, Y. A., & Sibarani, R. (2022). Tradisi Permainan Rakyat pada Etnik Batak Toba: Kajian Kearifan Lokal. *Journal of Language Development and Linguistics*, 1(2), 71–86.
- Simanjuntak, R. S. H., Samosir, R., & Hulu, A. (2023). Pengaruh Permainan Margala Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Glory HKI Sialoulumpu. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 111–122.
- Simanungkalit, P. N. B., & Saragi, D. (2023). Permainan Margala Sebagai Upaya Penanaman Dan Pembentukan Karakter Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 181–188.
- Siregar, E. H. S., Gultom, I., & Baiduri, R. (2022). Preserving Traditional Games of Margala through Tourism Saka Activities in Toba Samosir District. *Indonesian Journal of Social Science Research*, 3(2), 68–72.
- Winarno, M. E. (2013). *Metodologi penelitian dalam pendidikan jasmani*. Um press.
- Yani, I. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 12(2), 89–98.