

## **Pengembangan Permainan Olahraga Tradisional untuk Meningkatkan Nilai Peduli dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah**

**Novi Rachmawati<sup>1)</sup>, Muhammad Muhyi<sup>2)</sup>, Yoso Wiyarno<sup>3)</sup>**  
**<sup>1), 2)</sup> dan <sup>3)</sup> Prodi Pendidikan Jasmani Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**  
**E-mail : <sup>1)</sup> [novirahmawati014@gmail.com](mailto:novirahmawati014@gmail.com), <sup>2)</sup> [mmuhyi@yahoo.com](mailto:mmuhyi@yahoo.com), <sup>3)</sup> [yoso.wiyarno@gmail.com](mailto:yoso.wiyarno@gmail.com)**

### **ABSTRAK**

Modul pengembangan pembelajaran permainan tradisional untuk memberikan salah satu alternatif permainan agar para siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pengembangan bahan ajar permainan olahraga tradisional berupa buku sebagai media pelaksanaan pelayanan pembelajaran permainan olah raga tradisional kepada siswa SDN 1 Lemah Putro dalam Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk para ahli dan siswa serta di analisis menggunakan uji analisis data dengan menggunakan *independent sample t test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kuesioner dari uji lapangan kelompok besar memperoleh nilai yang signifikan sebesar 85,37%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perlakuan terhadap *variable dependent* menunjukkan bahwa sebanyak 8 permainan yang merupakan produk penelitian dalam bentuk model peduli tersebut fokus pada pengembangan nilai peduli memberikan efek perubahan pada nilai peduli anak sekolah.

***Kata kunci : bahan ajar, permainan olahraga tradisional***

### **ABSTRACT**

Traditional game learning development module to provide an alternative game so that students are not bored in the learning process. This research aims to develop a module to develop teaching materials for traditional sports games in the form of books as a medium for the implementation of learning services for traditional sports games for students of primary school number 1 Lemah Putro in physical education in sports and health. Data collection techniques using a questionnaire for experts and students and analyzed using a data analysis test using an independent sample t test. The results of this study indicate that the questionnaire from the large group field test obtained a significant value of 85.37%. Thus it can be concluded that the treatment of the dependent variable shows that as many as 8 games which are research products in the form of caring models focus on developing the value of caring giving effect to changes in the value of caring for school children.

***Keyword : teaching materials, traditional sports game***

### **PENDAHULUAN**

Lembaga pendidikan, menurut Ibrahim Bafadhol (2017) adalah lembaga atau tempat berlangsungnya proses pendidikan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku individu ke arah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Saat

ini sedang dihadapkan dengan tuntutan yang makin besar, terutama bagi seorang guru yang mampu mempersiapkan siswanya agar bisa menghadapi berbagai macam dinamika perubahan yang makin berkembang. Seperti diungkapkan oleh Nancy A.L, dkk (2017) agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik

(Lisnawati Rusmin : 2017) : ‘Guru bertindak sebagai mentor dan fasilitator’. Perubahan yang terjadi saat ini tidak hanya dikaitkan dengan dinamika perubahan ilmu pengetahuan maupun ilmu teknologi, ditambahkan Devy Amelia Nurul Alamsyah, dkk (2017) : ‘Perkembangan teknologi yang serba canggih menjadi salah satu penyebab beralihnya aktivitas dinamisakan tetapi perubahan tersebut juga menyentuh pergeseran aspek nilai dan moral dalam kehidupan masyarakat’. Seperti dekadensi moral dan karakter buruk. Seperti pernyataan Ana Puji Astuti dan kawan (2014): ‘Teknologi informasi dan komunikasi dapat menyebabkan penurunan moralitas bangsa’. Degradasi moral saat ini sudah melanda dunia Pendidikan yang sebagian besar siswanya merupakan remaja, seperti diungkapkan oleh Conger dan kawan (Sofa Muthohar : 2013): ‘Masa remaja sebagai masa yang amat kritis yang mungkin dapat menjadi *the best of time and the worst of time*’. Ditambahkan pula oleh Sulheri Garizing (2017) : ‘Terbentuknya pergeseran nilai-nilai budaya dalam hal ini nilai-nilai norma atau nilai moral sangatlah memprihatinkan’. Terbentuknya degradasi moral karena adanya tawuran antar pelajar, kecurangan pelaksanaan ujian nasional, mencari nilai tinggi, menghalalkan segala cara, hilangnya semangat belajar, memaksakan pendapat, rusaknya karakter dan semangat kompetisi yang menjadi roh dari proses pendidikan yang hanya mengejar kebanggaan sesaat. Sebagaimana pernyataan Diah Ningrum (2018) : ‘Empat faktor utama penyebab kemerosotan moral adalah lingkungan baik sekolah maupun tempat anak-anak bermain, teknologi maju seperti internet tempat anak-anak dan remaja dengan

mudah mengakses pornografi, sifat keingintahuan remaja, dan orang tua’. Penyimpangan perilaku yang dilakukan oleh sebagian besar generasi muda, termasuk parasiswa kita, sungguh makin memprihatinkan. Misalnya, kurangnya rasa empati kepada semua orang, tidak menghargai orang lain, mempunyai sifat egois, bertindak kurang sopan, kurangnya berbagi, tidak meminta maaf jika membuat kesalahan dan masih banyak lagi perilaku yang kurang mencerminkan sikap peduli. Seperti diungkapkan oleh M.Hery Yuli Setiawan (2016) : ‘Ketrampilan sosial antra lain sikap empati, bekerja sama, tanggung jawab kepada orang lain, teman sejawat, maupun orangtua’. Sikap seperti ini yang kurang mendapatkan perhatian dari seorang guru. Dengan menata dan membangun kembali karakter dan watak generasi muda kita sendiri. Upaya yang tepat untuk menata dan mengembangkan karakter generasi muda agar memiliki karakter yang baik, unggul, dan mulia adalah melalui jalur pendidikan jasmani olahraga kesehatan, karena dalam pendidikan jasmani olahraga kesehatan mempunyai peran penting dalam pengembangan potensi manusia, termasuk potensi mental. Seperti pernyataan Zainul arifin (2018) : ‘Kebugaran jasmani peserta didik merupakan aspek penting yang dapat meningkatkan mobilitas dalam meraih prestasi akademik secara maksimal’. Melalui pendidikan jasmani olahraga kesehatan dapat menjadi transformasi yang dapat mengembangkan karakter positif, serta dapat mengubah watak yang buruk menjadi watak yang lebih baik. Sebagaimana ungkapan Muhammad Kharis Fajar dan kawan (2018) : ‘Pentingnya kebugaran jasmani bagi anak-anak antara lain dapat meningkatkan kemampuan organ tubuh,

sosial emosional, sportivitas, dan semangat kompetisi'. Nilai karakter peduli dapat disisipkan didalam mata pelajaran untuk melihat bagaimana pendalaman siswa terhadap matapelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Seperti pernyataan Dapip Sahroni (2017) : 'Pendidikan yang sangat dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh dimensi anak (kognitif, fisik, sosial-emosi, kreativitas dan spiritual), serta materi pelajaran yang terkait dengan norma atau nilai juga berhubungan dengan peduli dan tanggung jawab yang tinggi pada setiap mata pelajaran agar lebih ditingkatkan'. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting, Ibnu Darmawan (2017) : 'Dengan kebugaran jasmani orang akan dapat tampil lebih dinamis/semangat dan tercipta produktivitas kerja akan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis'. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai kesehatan, kebugaran jasmani, dan nilai-nilai afektif sepanjang hayat. Nilai-nilai afektif seperti kejujuran, *fairplay*, *sportif*, empati, simpati, berbicara santun, sikap mental yang baik, bisa dikenali sebagai bagian integral dari pendidikan jasmani olahraga kesehatan.

'Seiring berkembangnya teknologi, permainan olahraga tradisional sudah mulai terpinggirkan oleh permainan *modern*, seperti permainan *videogame*,

*playstation*, *gameonline* berbagai permainan yang tersedia di komputer, *handphone* maupun laptop dan permainan *modern* lainnya', (Fauziyah, 2015). Pola permainan siswa mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. 'Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat *gamesstation* dan komputer. Menambah intensitas bermain *game online*, sebagian adalah remaja menjadi tidak memiliki skala aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak asosial, juga menyebabkan remaja menjadi malas belajar', Drajat Edy Kurniawan (2017). Permainan olahraga tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan olahraga tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Putri Admi Perdani (2014) : 'Bermain bisa berpengaruh semua perkembangan dengan memberikan kesempatan untuk anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan'. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional yang diperlukan juga termasuk alat permainan edukatif (APE) yang bekerja untuk memberikan pendidikan pada anak ; 'bekerja mengembangkan kemampuan dasar anak dan menstimulasi kecerdasan ganda', Nofrans Eka Saputra dan kawan (2017). Dengan demikian, suatu penerapan nilai peduli dalam Pendidikan jasmani olahraga kesehatan menggunakan pengembangan permainan olahraga tradisional memiliki manfaat sangat penting untuk kondisi jasmani siswa yang sehat serta meningkatkan

nilai-nilai karakter yang lebih baik. Sebagaimana pernyataan Zen Fadli (2015) : 'Olahraga permainan tradisional dapat dihidupkan kembali, karena dapat memperbaiki positif dan sebagai pelestarian budaya bangsa yang berbudi dan bermaratabat'. Membuat kita dapat membentuk karakter anak sekaligus melestarikan budaya yang telah kita miliki sejak dulu. Tidak dapat dipungkiri bahwa suatu tingkah laku yang mempunyai nilai peduli itu bersifat kompleks karena struktur keadaan yang ada dan tindakan yang menentukan tindakan individu yang bersangkutan. Kompleksnya suatu nilai peduli dipengaruhi oleh berbagai macam permainan olahraga tradisional dalam lingkungan disekitarnya. Berdasarkan latar belakang, maka dalam penelitian ini penulis ingin mengembangkan permainan olahraga tradisional untuk meningkatkan nilai peduli dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan.

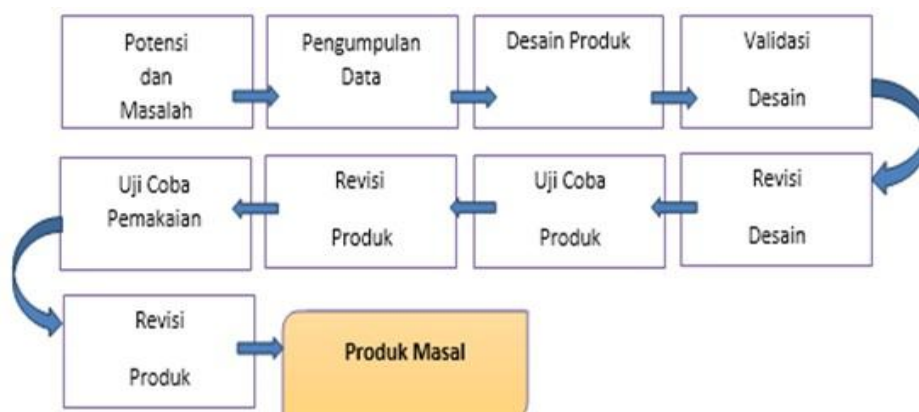
## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Menurut Yuberti (2014) : 'Penelitian dan Pengembangan defenisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mencari temukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk, menguji produk, sampai dihasilkannya suatu produk yang terstandarisasi sesuai dengan indikator yang ditetapkan', ditambahkan pula oleh Ainamulyana (2016) : 'Pengertian Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada'.

Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gall (Albinus Silalahi : 2018) : '*Educational Research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*' (Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan)'.  
Pemilihan model ini berdasarkan adanya kesesuaian yang dikembangkan



**Gambar 1**  
**Model *Research and Development (R&D)***

dengan model pengembangan yang digunakan. Adapun langkah-langkah model *Research and Development (R&D)* yaitu :

#### **Prosedur Pengembangan**

##### **Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengkaji keadaan dilapangan untuk mengetahui apakah produk pengembangan ini dibutuhkan oleh siswa-siswi SDN Lemah Putro 1. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi dan wawancara dengan guru SDN Lemah Putro 1. Dari hasil kuesioner terhadap guru dan siswa-siswi tersebut ditetapkan bahwa perlu diadakan pengembangan permainan olahraga tradisional untuk meningkatkan nilai peduli dalam Pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

##### **Pembuatan Produk Awal**

Dalam produk yang dikembangkan peneliti membuat produk yang kemudian divalidasi oleh satu ahli pengembangan dan satu ahli validasi olahraga.

##### **Validasi Ahli**

Produk yang telah dibuat peneliti kemudian divalidasi oleh satu ahli pengembangan dan satu ahli validasi olahraga.

##### **Revisi Produk Pertama**

Revisi produk atas dasar saran-saran dan tinjauan ahli sehingga dari evaluasi produk awal dilakukan revisi produk awal.

##### **Uji Coba Kecil**

Pada tahap ini uji kelompok kecil dilakukan dalam satu kelas SDN Lemah

Putro 1 yang metode pengambilan subjek secara acak menggunakan *random sampling*.

##### **Revisi Produk I**

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi dari hasil uji kecil dan masukan para ahli, yaitu ahli pengembangan dan ahli olahraga sebagai perbaikan dari produk yang telah diuji cobakan.

##### **Uji Coba Kelompok Sedang**

Pada tahap ini, uji coba kelompok sedang dilakukan dalam dua kelas SDN Lemah Putro 1 yang metode pengambilan subjek secara acak menggunakan *random sampling*.

##### **Revisi Produk II**

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi dari hasil uji sedang dan masukan para ahli, yaitu ahli pengembangan dan ahli olahraga sebagai perbaikan dari produk yang telah diuji coba.

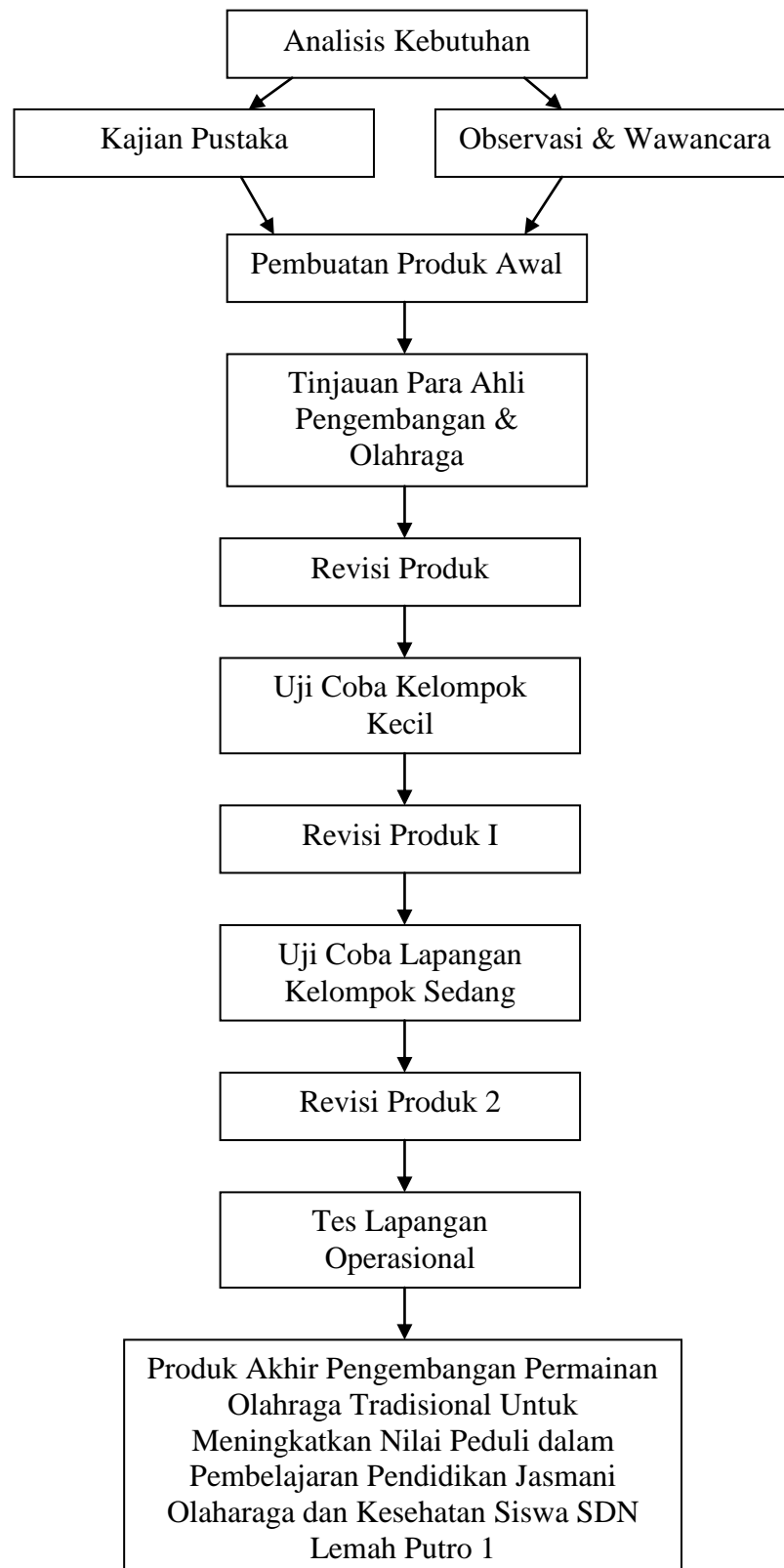
##### **Tes Lapangan Operasional**

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek visi produk uji coba kelompok besar sebanyak tiga kelas SDN Lemah Putro 1.

##### **Hasil Akhir**

Hasil akhir berupa produk yang telah dihasilkan dari uji lapangan sebagai bentuk pengembangan permainan olahraga tradisional untuk meningkatkan nilai peduli dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Langkah pengembangan :



**Gambar 2 Langkah Pengembangan**

### **Uji Coba Produk**

Uji coba produk ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan keabsahan dari produk yang dikembangkan

### **Desain Uji Coba**

1. Validasi Ahli  
Dari validasi ahli diharapkan terhimpun saran-saran dan masukan yang nantinya akan digunakan untuk memperbaiki produk awal yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Uji Coba Kelompok Kecil  
Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk membuang kesalahan yang ditemui dan mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.
3. Revisi Produk Pertama  
Dilakukan setelah mengujicobakan produk awal.
4. Uji Lapangan  
Dari hasil revisi uji lapangan akan dihasilkan produk akhir.

### **Subjek Uji Coba**

1. Subjek analisis kebutuhan sebanyak siswa SDN Lemah Putro 1.
2. Subjek validasi ahli yang terdiri dari satu orang ahli pengembangan dan satu ahli olahraga.
3. Subjek kelompok kecil dengan menggunakan satu kelas SDN Lemah Putro 1.

4. Subjek kelompok sedang dengan menggunakan dua kelas SDN Lemah Putro 1.

5. Tes uji coba lapangan operasional dengan menggunakan tiga kelas SDN Lemah Putro 1.

### **Jenis Data**

Uji coba kelompok kecil, kelompok sedang, kelompok besar dan uji lapangan berupa data kualitatif.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrument yang digunakan dalam pengembangan permainan olahraga tradisional untuk meningkatkan nilai peduli dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan digunakan teknik kuesioner untuk para ahli dan siswa.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan presentase.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Rancangan permainan olahraga tradisional untuk meningkatkan nilai peduli

### **Langkah Satu**

1. Kajian Literatur

### **Langkah kedua**

1. Validasi Ahli.

**Tabel 1**  
**Hasil Validasi Sebelum Ujicoba Permainan Pengembangan Nilai Peduli Anak**

No	JENIS PERMAINAN	PEDULI																Skor Total	Rerata
		Perhatian				Kasih				Berusaha				Menolong					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Terompah panjang		v				v			v					v			12	3
2	Bintang kaleng		v				v			v					v			13	3,25
3	Dingklik oglak aglik		v				v			v					v			12	3
4	Gobak sodor		v				v			v					v			12	3
5	Ucing-ucingan		v				v				v				v			13	3,25
6	Terompah batok			v			v				v				v			13	3,25
7	Oray-orayan		v				v				v				v			14	3,5
8	hahayaman		v				v				v				v			12	3
9	Tawonan		v				v				v				v			12	3
10	Ancak ancak alis			v			v				v				v			13	3,25
11	Jamuran			v			v					v			v			12	3
12	Koko-koko		v				v				v				v			12	3
13	Landar lundur		v				v				v				v			12	3
14	Pindah bintang		v				v				v				v			11	2,75
15	Petak umpet		v				v				v				v			11	2,75
16	Banteng bentengan		v				v				v				v			11	2,75
		<b>Jumlah</b>																<b>195</b>	<b>12,18%</b>



**Tabel 2**  
**Revisi Modul Permainan Pada Ujicoba 1 Untuk Pengembangan Nilai Peduli Anak**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Saran dalam merevisi</b>	<b>Keterangan Revisi</b>
1.	Kelayakan materi permainan dalam permainan berbasis nilai Peduli anak untuk siswa SD kelas V	Revisi	Ada revisi di beberapa permainan yakni dikurangi dan ada yang perlu diganti permainannya.
2.	Kesesuaian materi permainan berbasis nilai Peduli anak untuk siswa SD	Revisi	Mengganti beberapa permainan
3.	Banyaknya jumlah permainan berbasis nilai Peduli dengan waktu yang disediakan dalam penelitian	Digunakan	Tidak ada revisi
4.	Tingkat keefektifan materi permainan berbasis nilai peduli yang akan diaplikasikan disekolah	Digunakan	Tidak ada revisi
5.	Kemenarikan permainan berbasis nilai peduli pada siswa Sekolah Dasar V	Revisi	Beberapa permainan diganti atau dihilangkan
6.	Pemaparan dan penjelasan tentang tata cara bermain suatu permainan yang ada dalam program permainan berbasis peduli	Digunakan	Tidak ada revisi
7.	Penjelasan setiap permainan yang akan dipraktikkan	Digunakan	Tidak ada revisi
8.	Kecocokan permainan dengan nilai- nilai yang dikem bangkan dalam pendidikan karakter khususnya nilai peduli	Revisi	Permainan diganti atau diubah
9	Jenis permainan menarik dan dapat mengembangkan nilai peduli anak meliputi berbagi, kasih, menolong dan perhatian	Revisi	Direvisi, jenis permainan lebih selektif lagi
10	Jenis permainan dipraktikkan memiliki standar keselamatan yang jelas dan tidak membahayakan siswa	Revisi	Liat alat permainan yang digunakan

**Tabel 3**  
**Revisi Permainan Untuk Pengembangan Nilai Peduli Pada Kelompok Sedang**

No.	Aspek	Saran dalam merevisi	Keterangan Revisi
1.	Kelayakan materi permainan dalam permainan berbasis nilai peduli anak untuk siswa SD kelas V	Digunakan	Tidak ada revisi
2.	Kesesuaian materi permainan berbasis nilai peduli anak untuk siswa SD kelas V	Digunakan	Tidak ada revisi
3.	Banyaknya jumlah permainan berbasis nilai peduli dengan waktu yang disediakan dalam penelitian	Revisi	Ada permainan yang waktunya sangat pendek dan mudah dilakukan
4.	Tingkat keefektifan materi permainan berbasis nilai peduli yang akan diaplikasikan disekolah	Digunakan	Tidak ada revisi
5.	Kemenarikan permainan berbasis nilai peduli pada siswa Sekolah Dasar V	Digunakan	Tidak ada revisi
6.	Pemaparan dan penjelasan tentang tata cara bermain suatu permainan yang ada dalam program permainan berbasis nilai peduli	Digunakan	Tidak ada revisi
7.	Penjelasan setiap permainan yang akan dipraktikkan	Digunakan	Tidak ada revisi
8.	Kecocokan permainan dengan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter khususnya nilai peduli	Digunakan	Tidak ada revisi
9.	Jenis permainan menarik dan dapat mengembangkan nilai peduli anak	Digunakan	Tidak ada revisi
10	Jenis permainan dipraktikkan memiliki standar keselamatan yang jelas dantidak membahayakan	Digunakan	Tidak ada revisi

**Tabel 4**  
**Revisi Permainan Untuk Pengembangan Nilai Peduli Pada Kelompok Besar**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Saran dalam merevisi</b>	<b>Keterangan Revisi</b>
1.	Kelayakan materi permainan dalam permainan berbasis nilai peduli anak untuk siswa SD kelas V	Digunakan	Tidak ada revisi
2.	Kesesuaian materi permainan berbasis nilai peduli anak untuk siswa SD kelas V	Digunakan	Tidak ada revisi
3.	Banyaknya jumlah permainan berbasis nilai peduli dengan waktu yang disediakan dalam penelitian	Digunakan	Tidak ada revisi
4.	Tingkat keefektifan materi permainan berbasis nilai peduli yang akan diaplikasikan di sekolah	Digunakan	Tidak ada revisi
5.	Kemenarikan permainan berbasis nilai peduli pada siswa SD	Digunakan	Tidak ada revisi
6.	Pemaparan dan penjelasan tentang tata cara bermain suatu permainan yang ada dalam program permainan berbasis nilai peduli siswa	Digunakan	Tidak ada revisi
7.	Penjelasan setiap permainan yang akan dipraktikkan	Digunakan	Tidak ada revisi
8.	Kecocokan permainan dengan nilai- nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter khusus nilai peduli	Digunakan	Tidak ada revisi
9.	Jenis permainan menarik dan dapat mengembangkan nilai peduli anak meliputi berbagi, kasih, menolong dan perhatian.	Digunakan	Tidak ada revisi
10.	Jenis permainan dipraktikkan memiliki standar keselamatan yang jelas dan tidak membahayakan keselamatan siswa	Digunakan	Tidak ada revisi

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Simpulan**

Dari pembahasan di atas diperoleh simpulan bahwa : 1) Modul permainan olahraga tradisional berbasis peduli dapat dikembangkan dan diterapkan

dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD kurikulum 2013, 2) Ada pengaruh yang signifikan dari modul permainan berbasis nilai peduli pada pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan di SD Kurikulum 2013 kelas V SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo.

#### Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh maka saran kami : 1) Pengembangan Permainan olahraga Tradisional berbasis nilai peduli di sekolah kelas V dapat menggunakan modul nilai peduli yang dikembangkan oleh peneliti, 2) Guru Pendidikan jasmani olahraga kesehatan dalam mengembangkan nilai sikap di Kurikulum 2013 dapat menggunakan permainan berbasis nilai peduli pada modul tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ainamulyana. 2018. *Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan Dan Langkah Langkah R&D*, <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitianpengembangan-research-and.html>, diakses 6/3/2020
- Alamsyah, Devy Amelia Nurul, Hartingsih Retno, Saraswati Lintang Dian. 2017. *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kebugaran Jasmani Pada Remaja Siswa Kelas XII Smk Negeri 11 Semarang?*[http://ejournals1.undip.ac.id/index.php/jkmVolume5,Nomor3,Juli2017\(ISSN:2356-3346\)](http://ejournals1.undip.ac.id/index.php/jkmVolume5,Nomor3,Juli2017(ISSN:2356-3346)), diakses 7/3/2020
- Ana Puji, Anike Nurmalita RPS. 2014. *Teknologi Komunikasi Dan Perilaku Remaja, Jurnal Analisis Sosiologi*, <https://media.neliti.com/media/publications/227620teknologikomunikasi-dan-perilaku-remaja-29a49d85.pdf>, diakses 8/2/2020
- Arifin, Zainul. 2018. *Pengaruh Latihan Senam Kebugaran Jasmani (SKJ) Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa Kelas V Di MinDonomulo Kabupaten Malang*, vol.1,no.1 (2018)/ <https://e-journal.staimaalhikam.ac.id/index.php/al-mudarris/article/view/96>, diakses 10/3/2020
- Bafadhol, Ibrahim. 2017. *Lembaga Pendidikan Islam Di Indonesia*, Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam Vol. 06 No.11, Diakses 13/3/2020
- Darmawan, Ibnu. 2017. *Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Melalui Penjas*,<http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/por/article/download/685/367/>, diakses 6/3/2020
- Fadli, Zen. 2015. *Membentuk Karakter Anak Dengan Olahraga Tradisional*<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JIK/article/download/6114/5416>, diakses 11/3/2020
- Fajar, Muhammad Kharis, Iswahyudi, Nanda. 2018. *Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Kebugaran Jasmani Mahasiswa Universitas Kahuripan Kediri 2017/2018*, Jurnal Koulutus : Jurnal Pendidikan Kahuripan Volume 1, Nomor 2, September 2018; p-ISSN: 2620-6277, e-ISSN: 2620-6285, di akses 6/3/2020
- Fauziah, D. 2015. *Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak*,<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/download/8942/6503>, diakses 7/3/2020
- Garizing, Sulheri. 2017. *Degradasi Moral Di Kalangan Peserta Didik Di SMA Negeri Pinrang* <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/3167/1782>, diakses 9/3/2020
- Hery, Yuli, Setiawan, M. 2016. *Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan*

- Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, Vol.1No.1 <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/1207>, diakses 11/03/2020
- Kurniawan, Drajat, Edy. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>, diakses 10/3/2020
- Lalawi, Nancy, Andriana, Kardi, Soeparman, Prastowo, Tjipto. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis 5e Learning Cycle Pada Pokok Bahasan Energi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 34 Nomor 2 Tahun 2017, diakses 15/2/2020
- Muthohar, Sofa. 2013. *Antisipasi Degradasi Moral di Era Global*, Vol.7.No.2, <http://journal.walisongo.ac.id/index.php/nadwa>, diakses 12/3/2020
- Ningrum, Diah. 2018. *Kemerosotan Moral Di Kalangan Remaja : Sebuah Penelitian Tentang Gaya Parenting dan Pengajaran Adab*, <https://journal.uui.ac.id/Unisia/article/download/10491/8171>, diakses 10/3/2020
- Perdani, Putri, Admi. 2014. *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*, <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/download/1207/1048>, diakses 11/03/2020
- Rusmin, Lisnawati, Saptawati, Rosdiana, Hasani Sakka. 2017. *Improvement Of Learning Outcomes Of Freedom Of Organization For Elementary School Student Through Cooperative Learning Of Type Of Jig saw* *International Journal of Education and Research Vol. 5 No. 9 September 2017*, diakses 16/2/2020
- Sahroni, Dapip. 2017. *Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*, <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/snbk> ISSN 2579-9908
- Saputra, Nofrans, Eka dan Nina Ekawati, Yun. 2017. *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Game Tradisional Dalam Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*, <https://onlinejournal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796/3303>, diakses 11/3/2020