

Pengembangan Modifikasi Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Olahraga Di Sekolah Menengan Pertama

Zuhar Ricky^{1*}, Fadli Akbari¹, Alchonity Harika Fitri¹

¹ Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

*Corresponding author: zuharricky@gmail.com, fadliakbari@gmail.com

Abstract

Penelitian ini berdasarkan adanya gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif siswa yang belum berkembang dengan baik. Sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan siswa itu sendiri secara nyata berupa model pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti memajukan model pembelajaran modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran PJOK di SMP N 1 Koto Baru. Pengembangan model memanfaatkan model ADDIE yang tersusun atas 5 tahap antaralain, analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Dari 5 langkah tersebut dilaksanakan lewat analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru dan analisis karakteristik siswa. Selanjutnya uji validasi dilakukan oleh 4 validator (tim ahli), uji praktikalitas oleh guru PJOK dan 20 siswa, sesudah model tergolong valid dan efisien berikutnya diadakan uji efektifitas. Hasil penelitian pengembangan model pembelajaran modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran penjas, olahraga dan kesehatan di SMP N 1 Koto baru, pada uji validitas didapat data persentase dengan rerata 81,2% tergolong sangat valid, uji praktikalitas oleh guru PJOK dengan peresentase 92% dikategorikan sangat praktis, dan uji praktikalitas siswa dengan persentase 82,8% tergolong sangat efisien, sedangkan uji efektifitas dengan persentase 80% dikategorikan sangat efektif. Menurut hasil yang sudah didapat, maka model pembelajaran modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran PJOK dikategorikan telah valid, praktis, dan efisien

Kata kunci: Pengembangan, Modifikasi Permain Kecil, Pendidikan Jasmani.

Abstract

This exploration is propelled by locomotor, non-locomotor and manipulative developments of understudies who have not grown well. So we want a learning model that can prepare understudies' capacities solidly as a learning model. In view of these issues, the scientists fostered a little game change learning model in PJOK learning at SMP N 1 Koto Baru. The improvement of the model purposes the ADDIE model which comprises of 5 phases, to be specific, examination (dissect), plan (plan), advancement (improvement), execution (execution), assessment (assessment). The five phases were helped out through investigation of understudy needs, examination of educator needs and investigation of understudy qualities. Then the approval test was completed by 4 validators (master groups), reasonableness tests by PJOK instructors and 20 understudies, after the model was classified as substantial and commonsense, then, at that point, an adequacy test was done. The consequences of the exploration on the improvement of little game change learning models in learning actual training, sports and wellbeing in middle schools N 1 New Koto, in the legitimacy test the rate information got with a normal of 81.2% classified as exceptionally legitimate, the reasonableness test by PJOK educators with a level of 92% was ordered as extremely viable, and the understudy common sense test with a level of 82.8% sorted as exceptionally down to earth, while the viability test with a level of 80% is sorted as exceptionally successful. In light of the outcomes got, the small game modification learning model in PJOK learning is categorized as valid, practical, and effective.

Keywords: Development, Minor Game Modification, Physical Education

Received: 5 Agustus 2022 Revised: 19 Agustus 2022 Accepted: 27 Agustus 2022 Published: 29 September 2022

Pendahuluan

Pendidikan jasmani termasuk komponen yang tidak akan terpisah dari pendidikan nasional yang bermaksud dalam memperbaiki keterampilan para murid lewat kegiatan jasmani (Paramitha & Anggara, 2018). Pendidikan Jasmani menjadi aktivitas yang diadakan sebagai penghubung bagi aktivitas pendidikan. Pendidikan termasuk aktivitas yang menjadi

jalan dalam memperbaiki kemampuan dan sikap rohaniah yang mencakup aspek mental, intelektual dan juga spiritual (Bangun, 2016). Pendidikan jasmani di Indonesia punya tujuan menyeluruh antara fisik dan perkembangan jiwa yang termasuk sebuah upaya dalam menciptakan bangsa Indonesia yang sehat secara jasmani dan rohani, disebarkan pada seluruh jenis sekolah (UU No. 4 tahun 1950, mengenai dasar-dasar pendidikan dan pengajaran di sekolah bab IV pasal 9).

Pendidikan yang berjalan teratur pun berakibat baik bagi pembangunan nasional. Dalam meraih tujuan pendidikan nasional maka butuh usaha yang bulat dalam merancang program, pendekatan, dan siasat yang mumpuni (Mustafa & Dwiyogo, 2020). Dalam pendidikan nasional memiliki tujuan tidak hanya menghasilkan sumber daya manusia yang pintar namun juga sanggup membentuk pribadi yang berkarater, berakhlak, mempunyai visi misi dan menjadi penduduk yang bertanggung jawab. Tujuan pendidikan jasmani antarlain menciptakan karakter yang baik pada anak supaya berkepribadian yang kuat, toleransi dengan sesame dan cinta damai.

Menurut Samsudin (Ricky & Triana, 2019) Pendidikan jasmani menjadi bagian penting dari system pendidikan. Dengan pendidikan jasmani yang diberikan secara bena, anak-anak nantinya memperbaiki kapasitas dan kemampuan yang bermanfaat bagi mereka dan orang lain, termasuk mengisi waktu kosong, berpartisipasi dalam kegiatan yang bermanfaat untuk mengembangkan kehidupan yang sehat, tumbuh secara sosial, dan menambah kesehatan fisik dan emosional mereka. Maksud dari pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang sebenarnya antarlain guna menciptakan karakter yang kuat, memperbaiki kemampuan gerak individu, memunculkan daya berfikir kritis, mendorong sportivitas, dan cara hidup yang sehat (Prayoga et al., 2020).

Menurut Bahagia (Siswa et al., 2021) modifikasi di kenal dengan usaha untuk membuat perubahan pada aspek yang meliputi bahan (fungsi serta peralatan) dan sarana (metode, gerakan, cara, dan evaluasi). Merubah alat pembelajaran bisa menambah keterampilan para murid dalam pembelajaran Penjas (Purnama & Lubay, 2018). Dengan adanya modifikasi akan mempermudah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan yang sudah dimodifikasi agar dapat membentuk karakter dan kemampuan terhadap siswa itu sendiri.

Permainan kecil mencakup segala aspek permainan yang tidak memiliki aturan yang baku dalam pengaplikasiannya baik tentang peraturan permainan, alat yang dipakai, ukuran lapangan, ataupun lamanya permainan. Permainan kecil juga bisa di modifikasi supaya permainan lebih menarik dan membuat siswa sangat antusias untuk mengikuti proses belajar. Pada dasarnya anak-anak gemar bermain sambil belajar. Bermain memiliki tujuan yang luas,

dengan adanya permainan kecil dapat meningkatkan dorongan belajar terhadap siswa. Dorongan belajar adalah termasuk dua hal yang saling berpengaruh. Belajar menjadi perubahan perilaku secara relatif permainan dan boleh jadi terbentuk sebagai hasil dari penerapan atau penguatan (Reinforced Practise) yang berdasarkan tujuan dalam meraih maksud khusus. Motivasi belajar bisa hadir sebab munculnya faktor intrinsik, berupa hasrat yang ingin berhasil, keinginan untuk belajar dan ambisi akan masa depan (Gustiwati, 2017)

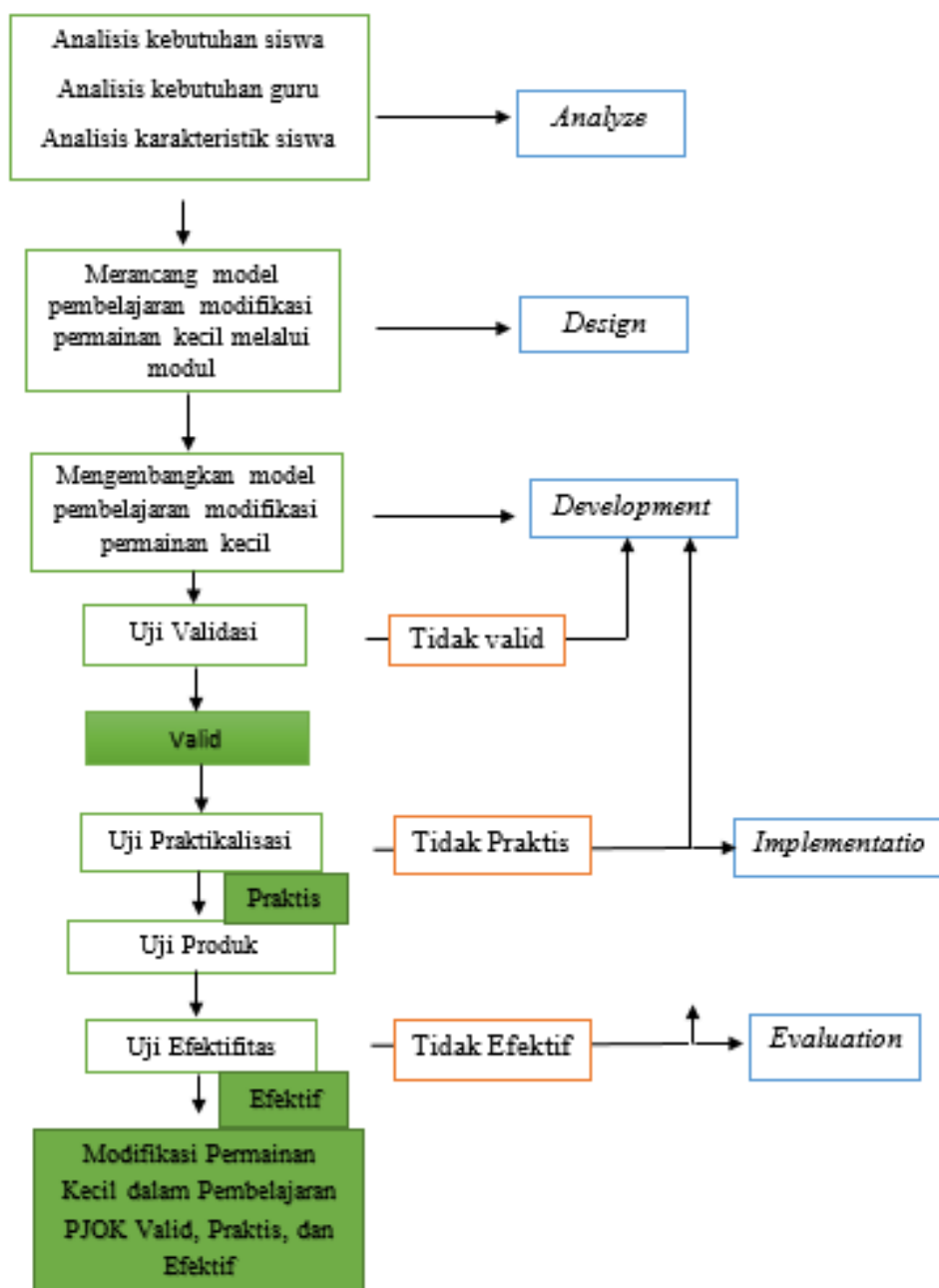
Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 23 Februari tahun 2022 dengan guru PJOK di SMP N 1 Koto Baru, yang menjadi kelemahan pada saat pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) yaitu masih banyak siswa yang kurang mengikuti materi pembelajaran yang disampaikan dikarenakan materi pembelajaran sangat monoton yang membuat siswa tersebut acuh dan bosan terhadap materi yang disampaikan. Ketika melakukan praktik siswa masih banyak yang belum serius melaksanakan gerakan. Dan bisa dilihat tanpa adanya modifikasi dalam pembelajaran yang dilakukan menjadikan pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan ini dikarenakan siswa sudah merasa bosan dengan model pembelajaran yang sering mereka lakukan. Hal ini memberikan ide kepada penulis untuk mengembangkan model pembelajaran PJOK melalui permainan kecil yang sudah dimodifikasi.

Dimana dengan adanya model pembelajaran ini melalui permainan kecil dapat menumbuhkan keinginan untuk belajar terhadap siswa agar pada saat melakukan proses pembelajaran diharapkan siswa sangat aktif mengikutinya. Dengan begitu permainan kecil ini diharapkan bisa menumbuhkan keinginan dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK.

Metode

Jenis penelitian ini terbilang penelitian dan pengembangan yang bertujuan dalam menghasilkan suatu produk baru dari hasil pengembangan. Penelitian pengembangan termasuk sebuah metode penelitian yang dimanfaatkan dalam memunculkan produk tertentu (Sri Anitah W, 2018). Penelitian pengembangan termasuk rangkaian sebuah sistem atau berbagai tahapan dalam suatu penelitian pengembangan sebuah produk yang sudah hadir dan mampu dipertanggung jawabkan. Penelitian dilakukan di SMPN 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya pada kelas VIII D.

Model pengembangan pada penelitian ini memanfaatkan model ADDIE antara lain analisis (*analyze*), perancang (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Hamzah, 2019).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah model pembelajaran modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran penjas olahraga dan kesehatan. Penelitian pengembangan termasuk sistem dalam berbagai tahapan dalam memperbaiki suatu produk baru atau memaksimalkan produk yang ada, dalam pengembangan ini menghasilkan pengembangan sebuah model pembelajaran modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran penjas olahraga dan kesehatan di SMP.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan memanfaatkan model ADDIE yang tersusun atas lima langkah antarlain mencakup Analyze (Analisis), Design (perancangan), Development

(Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Sesudah kelima tahap model tersebut dilakukan peneliti melaksanakan validasi instrumen kepada dosen, melaksanakan validasi model pembelajaran modifikasi permainan kecil kepada guru PJOK dalam melihat taraf kelayakan model dalam proses pembelajaran serta melaksanakan praktikalitas terhadap siswa. Adapun tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis termasuk langkah awal yang dijalankan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilaksanakan analisis keperluan para murid, guru dan karakteristik siswa.

a) Analisis Kebutuhan Siswa

Dari hasil penyebaran angket yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 Februari 2022 peneliti menemukan fakta bahwa siswa membutuhkan suatu model pembelajaran yang lebih menarik melalui modifikasi permainan kecil. Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa buku pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Analisis Kebutuhan Guru

Pada tahap ini peneliti menganalisa kebutuhan guru tentang modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Karena proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh guru yang bertujuan untuk mencapai suatu pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

c) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini sangat diperlukan sebelum merancang bentuk dari permainan kecil. Analisis ini dijadikan panduan untuk melakukan pengembangan modifikasi permainan kecil. Saat peneliti melakukan penyebaran angket di kelas VIII D SMP N 1 Koto Baru, siswa tidak bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran baik itu materi maupun dalam bentuk praktek, dikarenakan didalam proses pembelajaran pendidik sangat monoton dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan permainan kecil yang sudah dimodifikasi untuk menumbuhkan keinginan untuk belajar terhadap siswa supaya pada saat melakukan pembelajaran diharapkan siswa sangat aktif mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap Instrumen Penilaian

Pada bagian ini antara lain membentuk tahap penilaian yang nantinya dipakai pada model pembelajaran modifikasi permainan kecil, untuk penilaian model ini memakai lembar validitas, lembar praktikalitas, dan lembar efektifitas. Instrumen tersebut dijabarkan berikut ini:

1) Lembar Validitas

Pada lembar validitas ada panduan pengisian dan ada tiga aspek yang dinilai, diantaranya aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, dan aspek kelayakan media yang diisi oleh validator. Adapun hasil validasi oleh validator isi Dian Estu Prasetyo, M.Pd dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid, sebagai ahli bahasa Dodi Widia Nanda, M.TESOL dengan hasil 68% dikategorikan valid, sebagai ahli media Yusran, M.Kom dengan hasil 75% dikategorikan valid. Hasil perancangan lembar validitas dapat dilihat pada lampiran.

2) Lembar Praktikalitas

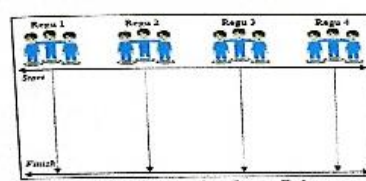



Pada hasil rancangan lembar praktikalitas, ada panduan pengisian dan aspek yang dinilai oleh guru yaitu Kamino, S.Pd dengan hasil 92% dikategorikan sangat valid. Rancangan lembar praktikalitas dapat dilihat pada lampiran.

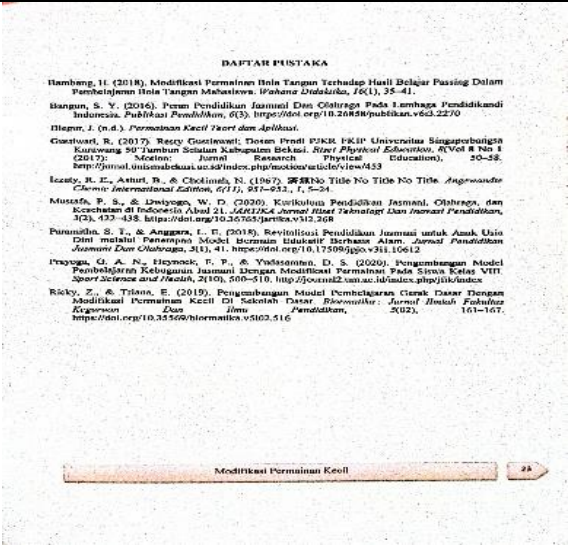
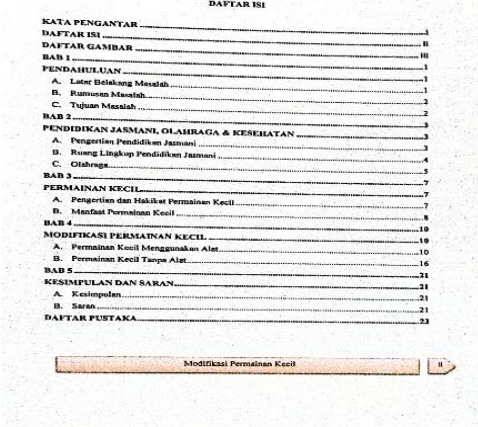
3) Lembar Efektifitas

Lembar efektifitas model pembelajaran modifikasi permainan kecil dilakukan melalui soal tes yang dilakukan 20 siswa dengan hasil persentase 80% sangat efektif. Rancangan lembar efektifitas dapat dilihat pada lampiran.

Tahap Rancangan Permainan Kecil

Tabel 1. Rancangan Produk Sebelum Revisi Dan Sesudah Revisi

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	<p>a. Tambahkan permainan tanpa menggunakan alat minimal dua macam permainan</p> <p>b. perbaiki tata penulisan</p>	<p>2) Hanya diperbolehkan menggunakan satu kaki (sebagai yang kuat/timpuan) selama melakukan pacuan</p> <p>3) Saat pacuan berlangsung, anggota regu yang bertindak sebagai "kuda" tidak diperbolehkan mengasani kakinya</p> <p>4) Anggota regu yang berada di samping, tidak diperbolehkan mengangkat/menggendong "kuda".</p> <p>5) Regu yang paling cepat (pertama) masuk ke garis <i>finish</i> dinyatakan sebagai pemenang permainan.</p> <p>6) Regu yang berhasil curung didiskualifikasi dari permainan dan mendapatkan sanksi atas kesepakatan bersama antara guru dan siswa.</p>  <p>Gambar 4. 8 Permainan Pacuan Kuda</p> <p>Keterangan:  : Arah lintasan siswa/ lintasan permainan.  : Kuda/ start dan finish.  : Anggota/ siswa dalam permainan.</p> <p>4. Permainan Menjala Ikan</p> <p>a. Cara Bermain</p> <p>1) Guru membagi siswa dalam dua regu, baik yang berperan sebagai penjala maupun sebagai ikan.</p> <p>2) Untuk regu penjala terdiri dari dua s.d lima orang siswa (discusikan) yang bertugas untuk menangkap ikan dengan cara mengejar siswa</p>

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi
2.	<ul style="list-style-type: none"> a. Perbaiki tata penulisan b. perbaiki warna tulisan dicover c. Rapikan daftar pustaka 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> a. Backround cover diperbaiki b. Tulisan dipebesar c. Ukuran gambar diperbesar 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> a. Tambahkan pendahuluan di BAB 1 b. Buatlah latar belakang rumusan masalah dan tujuannya berdasarkan landasan filosofis (UUD, menurut pendapat ahli) c. Tambahkan bab V yaitu kesimpulan dan saran 	

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah tahapan penelitian selesai, maka dilanjutkan dengan tahapan dengan tahap pengembangan yaitu melakukan uji validitas model pembelajaran modifikasi permainan kecil. Uji validitas model pembelajaran modifikasi permainan kecil ada banyak aspek yang dinilai antaralain aspek kelayakan isi, aspel kelayakan bahasa, aspek kelayakan media. Data tersebut dijelaskan dalam bentuk data validasi modifikasi permainan kecil. Hasil analisis validitas dapat dilihat pada table 2

Tabel 2 Data Hasil Validitas

No	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100$	Kategori	Keterangan
1.	Dian Estu Prasetyo, M.Pd	$V = \frac{45}{50} \times 100$ $V = 90\%$	Sangat Valid	Dosen FKIP
2.	Dodi Widia Nanda, M. Tesol	$V = \frac{34}{50} \times 100$ $V = 68\%$	Valid	Dosen FKIP
3.	Yusran, M.Kom	$V = \frac{30}{40} \times 100$	Valid	Dosen Filkom

No	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100$	Kategori	Keterangan
4.	Abdimen Kaperi, M.Pd	V = 75% $V = \frac{46}{50} \times 100$ V = 92%	Sangat Valid	Guru PJOK
	Jumlah	325		
	Rata-rata	81,2%	Sangat Valid	

Keterangan:

V1 : Validator 1 yaitu Dian Estu Prasetyo, M.Pd

V2 : Validator 2 yaitu Dodi Widia Nanda, M.Tesol

V3 : Validator 3 yaitu Yusran, M Kom

V4 : Validator 4 yaitu Abdi Kaperi, M.Pd

Berdasarkan hasil validasi model pembelajaran di atas bisa diketahui dari hasil validasi yang dilaksanakan oleh validator isi Dian Estu Prastyo, M.Pd dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid, validator bahasa Dodi Widia Nanda, M.Tesol dengan hasil 68% dikategorikan valid dan validator media Yusran, M.Kom dengan hasil 75% dikategorikan valid, validator isi Abdi Kaperi, M.Pd dengan hasil 92% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian pada model pembelajaran modifikasi permainan kecil yang dirancang oleh peneliti memperoleh rata-rata nilai memiliki kategori sangat valid dan layak digunakan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Guru

Tabel 3 Data Hasil Praktikalitas Guru

Nama	Keterangan	Skor	Kategori
Kamino, S.Pd	Guru PJOK	92%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 3 data hasil praktikalitas menggunakan angket respon guru secara keseluruhan memperoleh hasil 92% dengan kategori sangat praktis.

Hasil Analisis Praktikalitas Siswa

Analisis praktikalitas ini diperoleh dari pengisian angket oleh 20 orang siswa dari kelas VIII D dengan kemampuan yang berbeda-beda. Hasil dari analisis tersebut dapat dilihat dari tabel 4

Tabel 4 Data Hasil Praktikalitas Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Kategori
1.	BY	80%	Sangat Praktis
2.	DE	82%	Sangat Praktis
3.	ESP	92%	Sangat Praktis
4.	GF	80%	Sangat Praktis
5.	NN	76%	Praktis
6.	NA	94%	Sangat Praktis
7.	PA	90%	Sangat Praktis

No	Nama Siswa	Skor	Kategori
8.	WPS	86%	Sangat Praktis
9.	YAK	82%	Sangat Praktis
10.	AAP	82%	Sangat Praktis
11.	BAA	70%	Praktis
12.	FIR	84%	Sangat Praktis
13.	NW	78%	Praktis
14.	RAP	76%	Praktis
15.	RA	84%	Sangat Praktis
16.	RM	86%	Sangat Praktis
17.	SSR	90%	Sangat Praktis
18.	TJS	82%	Sangat Praktis
19.	URP	80%	Sangat Praktis
20.	ZTP	82%	Sangat Praktis
	Jumlah	1,656%	
	Rata-rata	82,8%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4 data hasil praktikalitas menggunakan angket respon siswa secara keseluruhan memperoleh hasil 82,8% dengan kategori sangat praktis.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada bagian ini merupakan tahap akhir dalam model pengembangan *ADDIE*. Data efektifitas yang di analisis pada bagian ini antarlain berupa hasil belajar siswa yang dilakukan menggunakan soal tes modifikasi permainan kecil. Hasil dari belajar murid bisa diperhatikan dalam tabel 5.

Tabel 5 Data Hasil Efektifitas

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	16	$E = \frac{16}{20} \times 100$ E= 80%
2.	Tidak Tuntas	4	$E = \frac{4}{20} \times 100$ E= 20%

Berdasarkan dari lembar efektifitas diatas, diketahui bahwa hasil belajar siswa memperoleh ketuntasan 80% dan siswa yang tidak tuntas 20% maka berdasarkan hasil tersebut buku modifikasi permainan kecil memenuhi kategori sangat efektif.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan gerak fisik melalui gerak lokomotor dan non-lokomotor. Melalui permainan kecil ini dapat menciptakan suatu proses dalam pembelajaran PJOK yang lebih menarik agar siswa bersemangat untuk melaksanakan suatu pembelajaran. Adapun menurut Sovensi dalam (Kurnia & Septiana, 2020) menyatakan bahwa dalam meraih tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan maka permainan

termasuk satu dari banyak bentuk model untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sebab Permainan kecil yang diberikan dalam pembelajaran berguna bagi pembentukan keterampilan gerak artinya guru tidak akan mungkin memberikan pelajaran secara berkelanjutan lewat pemaparan dan penemuan saja.

Sadangkan menurut (Ricky & Triana, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran gerakan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif dapat diadakan dengan berbagai gerakan antarlain berjalan, berlari, melompat, merayap, memanjat, sedangkan untuk gerakan non lokomotor seperti mendorong, memutar badan, menggantung, peregangan, Dalam mengembangkan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif supaya masing-masing materi yang disalurkan mampu menjadikan anak gembira dalam menjalankannya bisa digabungkan dengan permainan kecil yang bisa menjadikan anak lebih terpicat. Di samping itu seorang pendidik diharapkan bisa mengubah alat dan tempat sedemikian rupa sehingga memungkinkan berlangsungnya sistem pembelajaran yang maksimal sebab pada umumnya peralatan dan ruang yang disiapkan sekolah dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga tidak sama.

Berdasarkan argumen diatas, permainan kecil dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, melalui permainan-permainan kecil yang diterapkan diharapkan bisa menciptakan suatu pembelajaran yang menarik. Permainan kecil bertujuan melatih, mengembangkan, gerak lokomotor non lokomotor dan manipulatif melalui gerak dasar.

Simpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP N 1 Koto Baru, dapat disimpulkan bahwa pengembangan modifikasi permainan kecil memanfaatkan model ADDIE dapat diuji cobakan di kelas VIII D SMP N 1 Koto Baru dengan validitas yang menunjukkan bahwa pengembangan modifikasi permainan kecil memperoleh persentase rata-rata 81,2% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan ini layak untuk digunakan. Serta praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru dan angket respon siswa terhadap model pembelajaran modifikasi permainan kecil memperoleh persentase sebagai berikut: angket respon guru 92% dengan kategori sangat praktis, angket respon siswa 82,8% dengan kategori sangat praktis, maka berdasarkan analisis dari angket respon guru dan angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan kecil mudah digunakan untuk siswa SMP. Dan juga efektifitas yang dinilai dari soal tes memperoleh persentase 80% dengan kategori sangat efisien sehingga bisa disebut

dengan dimanfaatkannya model pembelajaran modifikasi permainan kecil mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan beberapa kesimpulan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran modifikasi permainan kecil ini sesuai kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efisien sehingga modifikasi permainan kecil ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Bangun, S. Y. (2016). PERAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA PADA LEMBAGA PENDIDIKANDI INDONESIA. *Publikasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Gustiwati, R. (2017). Resty Gustiawati; Dosen Prodi PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang 50`Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. *Riset Physical Education*, 8(Vol 8 No 1 (2017): Motion: Jurnal Research Physical Education), 50–58.
- Hamzah, A. (2019). *metode penelitian & pengembangan*. literasi nusantara.
- Kurnia, D., & Septiana, R. A. (2020). Implementasi Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Physical Activity Journal*, 2(1), 90. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.2.1.3302>
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Prayoga, G. A. N., Heynoek, F. P., & Yudasamara, D. S. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Kebugaran Jasmani Dengan Modifikasi Permainan Pada Siswa Kelas VIII. *Sport Science and Health*, 2(10), 500–510.
- Purnama, A. D., & Lubay, L. H. (2018). Journal of Teaching Physical Education in Elementary School Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Melalui Penerapan Modifikasi Alat Dalam Permainan Bola Kecil. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 10–16.
- Ricky, Z., & Triana, E. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Dengan Modifikasi Permainan Kecil Di Sekolah Dasar. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(02), 161–167. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v5i02.516>
- Siswa, O., Menengah, S., Wahyudin, D., Chaerul, A., Rahayu, E. T., Universitas, M., Karawang, S., Universitas, D., & Karawang, S. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5494303>
- SRI ANITAH W, D. (2018). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. alfabeta.