



Pengembangan Permainan *EGPORT (EGRANG PORTABLE)* sebagai Tujuan Penjas di Sekolah Dasar

Mila Farikha*, Irwan Setiawan, Wing Prasetya Kurniawan

Universitas Nisantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: milafarikha18@gmail.com

Diterima:
17 Januari 2024

Dipresentasikan:
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:
3 Februari 2024

ABSTRAK

Panelitian ini dilatar belakangi hasil observasi dari beberapa Sekolah Dasar dimana Siswa- siswi sudah merasa bosan saat mata pelajaran penjas serta menjadikan minat anak ketika jam pembelajaran penjas juga berkurang. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan permainan *egport* bagi siswa SD dan siswa MI? Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* prosedur penelitian ini mengacu pada sugiyono yang melewati 9 tahap yaitu mencari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produl, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba materi. Subjek uji coba kepada 96 siswa dari 5 sekolah dasar SDN WONOSARI, SDN BESUK 2, SDN BULUPASAR, SDN SIDOMULYO, MI SUBULUL MUTADIN. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan kuesioner (angket). Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) terciptanya produkpermainan *egport* bagi siswa sekolah dasar di kabupaten kediri, (2) permainan *egport* sudah teruji kevalidannya dengan validasi ahli materi 100%, validasi ahli media 100% dikategorikan "layak". Pada uji coba skala kecil di SDN WONOSARI 1 91, 3 % dikategorikan "layak", di SDN BESUK 2 89,1% dikategorikan "layak" selanjutnya uji coba skala besar SDN SIDOMULYO 2 88,0% dikategorikan "layak" SDN BULUPASAR 87,5% dikategorikan "layak" MI SUBULUL MUTADIN 91,2% dikategorikan "layak". Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa permainan *egport* yang dikembangkan layak digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan, Permainan Egport

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dianggap sangat penting dan melibatkan interaksi antara siswa dan guru. Interaksi ini terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam keluarga, orang tua berperan sebagai pendidik, sedangkan di sekolah, guru telah dipersiapkan secara formal. Interaksi pendidikan juga dapat terjadi di masyarakat dengan berbagai tingkat formalitas. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menetapkan tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Agar dapat menjalani aktivitas sehari-hari dengan baik, kondisi jasmani yang baik dan sehat sangat diperlukan. Namun, kesehatan jasmani setiap individu dapat bervariasi. Bagi siswa, kondisi kesehatan yang baik memudahkan pemahaman terhadap pembelajaran dan meningkatkan partisipasi dalam kegiatan kelompok, khususnya dalam pendidikan jasmani. Meskipun demikian, seringkali siswa merasa bosan saat berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, menganggap pembelajaran pendidikan jasmani sebagai sesuatu yang membosankan. Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu memiliki kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, guru



dapat membuat pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih menarik bagi siswa. Hal ini penting agar siswa tidak hanya aktif secara fisik tetapi juga terlibat secara mental dan emosional dalam proses pembelajaran (Kinesti, et al., 2021).

Capaian Pembelajaran (CP) dalam pendidikan jasmani merupakan kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan. CP mencakup sejumlah kompetensi dan materi yang disusun secara komprehensif dalam bentuk narasi. Pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan melalui berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik, disesuaikan dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran adalah meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan dalam ranah psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik, dengan penekanan pada kualitas kebugaran jasmani dan perbendaharaan gerak. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dijalankan di sekolah secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan untuk mengembangkan sikap positif peserta didik, yang dapat menghargai manfaat aktivitas jasmani dalam meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh. Oleh karena itu, permainan tradisional dianggap relevan sebagai mata pelajaran di sekolah (Fauzi, Octaviani, & Yukha, 2022).

Permainan rakyat atau olahraga tradisional mencerminkan kekayaan warisan budaya dan kearifan lokal masyarakat Indonesia. Seperti nilai budaya lainnya, permainan rakyat, khususnya permainan tradisional, mengalami berbagai transformasi nilai sepanjang sejarah kehidupan masyarakat yang mempraktikkannya. Laksono (2006) mendefinisikan olahraga tradisional sebagai kegiatan yang memenuhi dua kriteria, yakni sebagai bentuk olahraga dan sekaligus mempertahankan unsur tradisional. Unsur tradisional ini melibatkan keberadaan tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi dan keterkaitannya dengan aspek-aspek budaya yang bersifat tradisional dalam skala yang lebih luas pada suatu bangsa.

Peneliti melakukan observasi terhadap lima sekolah dasar di Kabupaten Kediri, yaitu SDN Wonosari 1, MI Semen Kecamatan Pagu, SDN Besuk 2 Kecamatan Gurah, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2. Pemilihan sekolah didasarkan pada kriteria seperti memiliki satu guru penjas setara, jumlah siswa 15-20, dan posisi jabatan guru penjas yang serupa. Observasi difokuskan pada pertanyaan-pertanyaan mengenai materi penjas dan olahraga tradisional, yang nantinya akan dijawab oleh guru PJOK di setiap sekolah yang diamati.

Penelitian dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2023 terhadap lima sekolah dasar di Kabupaten Kediri, yaitu SDN Wonosari I, MI Semen Kecamatan Ngasem, SDN Besuk 2 Kecamatan Gurah, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2. Guru penjas di SDN Wonosari 1 dan MI Semen menerapkan proses pembelajaran dengan memberikan materi terlebih dahulu, dilanjutkan dengan praktik di luar kelas dan pemanasan sebelum olahraga. Di SDN Besuk 2, kendala muncul akibat kurangnya sarana dan prasarana. Namun, di SDN Bulupasar dan SDN Sidomulyo 2, proses pembelajaran mengikuti RPP dan dilaksanakan di dalam dan luar kelas.

Minat belajar siswa terhadap pelajaran penjas di semua sekolah, yaitu SDN Wonosari 1, MI Semen, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2, terbilang tinggi dan siswa antusias terhadap mata pelajaran tersebut. Materi yang diajarkan meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor, manipulatif, bola besar, bola kecil, dan cabang olahraga lainnya.

Penilaian oleh guru penjas berbeda di setiap sekolah. Di SDN Wonosari 1, penilaian dilakukan melalui buku modul dan praktik langsung oleh siswa. Di MI Semen dan SDN Besuk 2, penilaian melibatkan aspek sikap, kognitif, psikomotor, afektif, dan jasmani. Sedangkan di



SDN Bulupasar dan SDN Sidomulyo 2, penilaian terfokus pada pengetahuan, keterampilan, keseriusan, ketepatan gerakan, dan hasil gerakan dari materi penjas.

Tujuan pembelajaran penjas di setiap sekolah berfokus pada pengembangan kesehatan, perkembangan motorik, pengetahuan, penalaran, nilai-nilai, dan pembiasaan pola hidup sehat. Guru penjas di SDN Wonosari 1, MI Semen, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2 juga menghadapi kendala dan mencoba metode pembelajaran yang relevan dengan siswa, seperti metode ceramah, pengenalan lingkup luar, pendekatan permainan taktik, dan variasi penyampaian materi.

Penggunaan olahraga tradisional di setiap sekolah bervariasi. Beberapa sekolah masih menjalankan permainan tradisional seperti egrang, gobak sodor, kasti, balap bakiak, balap batok, balap karung, dan boi-boi an. Sistem penilaian dan kebutuhan siswa juga berbeda di setiap sekolah, namun sarana dan prasarana di beberapa sekolah masih belum mencukupi.

Guru penjas di SDN Wonosari 1, MI Semen, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2 berperan dalam mengatasi keterbatasan alat dengan kreativitas dan modifikasi, serta mengajak siswa untuk membuat sendiri alat yang dibutuhkan. Sementara itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti Egport (Egrang Portabel), dianggap sebagai solusi efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap olahraga tradisional.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Egrang" diartikan sebagai perangkat yang digunakan dalam bermain jagkungan. (KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)) Permainan tradisional ini memiliki tujuan mengisi waktu luang dengan manfaat yang meliputi menciptakan kegembiraan, peningkatan kualitas kebugaran, peningkatan kemampuan motorik, dan kesempatan untuk bersosialisasi. Bermain egrang diakui dapat meningkatkan ketangkasan, keseimbangan, dan ketekunan. Panjang egrang disesuaikan dengan usia peserta, yaitu 1,5 cm untuk anak usia 6-12 tahun, dan 2,5 cm untuk mereka yang berusia 13 tahun ke atas. Dalam permainan egrang, peserta melakukan langkah-langkahnya dengan menaiki papan pijakan yang diletakkan di bagian bawah bambu. Untuk anak usia 6-12 tahun, papan pijakan memiliki tinggi 50 cm, lebar sekitar 15-20 cm, dan panjang pijakan sekitar 7,5 cm. Sedangkan untuk peserta usia 13 tahun ke atas, papan pijakan memiliki lebar sekitar 20 cm dan panjang sekitar 10 cm.

Permainan egrang melibatkan aktivitas berjalan dan berlari setelah peserta berhasil menaiki egrang. Biasanya, permainan ini dilakukan untuk mengisi waktu luang, kadang-kadang dilombakan, atau sekadar sebagai bentuk bermain bersama yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman-teman.

Pengembangan model permainan, khususnya modifikasi permainan, menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran materi permainan tradisional. Modifikasi permainan bertujuan menciptakan produk baru dengan sarana, prasarana, dan aturan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Hal ini diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memberikan motivasi tinggi bagi siswa.

METODE

Metode penelitian berisikan pendekatan penelitian, desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, sampel, prosedur pengumpulan data dan analisis data serta ditulis dalam bentuk paragraf (Arikunto, 2013). Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti merupakan bentuk penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Sugiyono (2018). Sugiyono

menjelaskan bahwa metode penelitian R&D digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Di sisi lain, Borg & Gall (1989) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang diterapkan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Dengan kata lain, pendekatan R&D ini sangat relevan untuk mengevaluasi dan memverifikasi berbagai model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan merujuk pada definisi para ahli tersebut, dapat disarikan bahwa metode R&D adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru dengan tingkat efektivitas yang tinggi dalam suatu konteks tertentu.

Penelitian ini akan dilaksanakan di lima Sekolah Dasar yang terletak di Kabupaten Kediri. SDN 1 Wonosari, MI Semen, SDN Sidomulyo 2, Miftahul Mubtadiin Islamiyah, dan SDN Besuk 2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner dan validasi instrumen. Analisis data Rumus perhitungan kelayakan menurut (Sugiyono, 2018), adalah sebagai berikut:

$$Rumus = \frac{SH}{SK}$$

Keterangan:

SH : Skor Hitung

SK : Skor Kriteria atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya diuntuk dalam bentuk presentase dan dikalikan 100%. Setelah diperoleh presentasi dengan cara tersebut, kemudian kelayakan alat dikategorikan menjadi empat kategori kelayakan dengan menggunakan skala berikut:

Tabel 1. Skor

Skor Persentase	Kategori Kelayakan
<40%	Tidak baik/Tidak Layak
40% - 55%	Kurang Baik/Kurang Layak
56% - 75%	Cukup Baik/Cukup Layak
76% - 100%	Baik/Layak

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban dan keterangan penilaian, yaitu (1) Sangat tidak setuju/Sangat tidak layak. (2) Tidak sesuai/tidak layak, (3) Sesuai/Layak, (4) Sangat sesuai/Sangat Layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Ahli Media

Pengembangan alat permainan Egrang Portabel ini mendapatkan validasi dari para ahli di bidangnya, termasuk ahli media dan ahli materi permainan tradisional. Sebagai validator, Bapak Muhammad Nurkholis, seorang dosen dari Universitas Nusantara PGRI Kediri, turut berperan sebagai ahli materi dengan pengalaman mengajar mata kuliah permainan tradisional.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Penilaian	Skor Hitung	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Sarpras	24	24	100%	Layak
3	Aspek Penggunaan	20	20	100%	Layak
	Skor Total	44	44	100%	Layak

Validasi Ahli Materi

Validator dalam pengembangan ini adalah Bapak Nur Ahmad Muharram, seorang ahli materi yang juga menjadi pengajar di SDN Wonosari 1.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Hitung	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Desain Alat	24	24	100%	Layak
2	Materi	24	24	100%	Layak
Skor Total		48	48	100%	Layak

Desain Model Hasil Uji Terbatas

Produk Egrang Portabel akan mendapatkan penilaian, saran, dan kritik terkait kualitas materi dan media. Ahli materi dan ahli media sudah memberi penilaian terhadap kualitas Egrang Portabel.

Produk Awal

Tampilan egrang masih menggunakan bahan bambu dan belum ada perubahan



Gambar 1 Egrang dari Bambu



Gambar 2 Egrang Konvensional



Pengujian Model Perluasan

Penilaian produk alat Egrang Portabel dilakukan setelah menerima, saran, dan kritik terkait kualitas materi dan media. Tujuannya adalah untuk membuat Egrang Portabel semakin menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan senang saat bermain. Berdasarkan masukan dari ahli materi, peneliti melakukan perbaikan pada beberapa bagian agar produk terlihat lebih menarik bagi siswa ketika digunakan.

Validasi Model

Deskripsi Hasil Uji Validasi

Proses awal pengembangan alat permainan Egrang Portabel dirancang dan dihasilkan sebagai produk awal yang bertujuan menjadi alat bantu dalam pembelajaran untuk semua siswa dalam proses yang akan datang. Pengembangan ini mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan dengan melibatkan beberapa tahapan perencanaan produksi dan evaluasi. Selanjutnya, produk diperkaya dengan bantuan seorang yang memiliki pemahaman mendalam tentang permainan tradisional.

Setelah menghasilkan produk awal, evaluasi dilakukan oleh para ahli melalui validasi ahli dan uji coba kepada siswa. Tahap penelitian mencakup uji coba produk pada skala kecil dan skala besar. Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang berharga pasca-revisi produk. Penelitian ini melibatkan satu tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan produk siap diujicobakan.

Dalam proses validasi ahli materi, peneliti menerima saran dan masukan dari ahli materi untuk memperbaiki produk. Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Kualitas "Egrang Portabel" dinilai sebagai "Baik/Layak" berdasarkan penilaian dari kedua ahli, yakni ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba skala kecil dan skala besar.

Pengujian Ahli Materi

Hasil uji angket dari ahli materi menunjukkan tingkat relevansi sebesar 100%, menandakan bahwa materi yang terkandung dalam pengembangan permainan Egrang Portabel sangat cocok untuk digunakan sebagai media alat pembelajaran.

Pengujian Ahli Media

Hasil uji angket dari ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100%, mengindikasikan bahwa dalam pengembangan permainan Egrang Portabel ini dapat dianggap sebagai media alat pembelajaran yang sangat layak.

Pengujian Responden

Hasil uji responden terkait pengembangan permainan Egrang Portabel menunjukkan bahwa penilaian aspek kelayakan mencapai 85%, yang dapat dikategorikan sebagai layak dan layak diujicobakan pada tahap selanjutnya.

Uji Coba Skala Besar

Hasil uji angket dari siswa terkait penelitian pengembangan permainan Egrang Portabel menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 85%, sehingga dapat dikategorikan sebagai layak.

Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

1. Mendorong kolaborasi dan interaksi sosial antar siswa selama bermain Egrang Portabel.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi tubuh secara menyeluruh.
3. Meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional.
4. Meningkatkan minat siswa dalam berolahraga.
5. Mempermudah pembelajaran gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

PEMBAHASAN

Dalam permainan tradisional memiliki manfaat yang dapat menstimulasi motorik kasar yaitu seperti melatih kekuatan tangan dan kaki, melatih kelincahan, ketepatan, kecepatan, meningkatkan koordinasi mata, tangan, dan kaki serta meningkatkan keseimbangan tubuh (Machmud et al., 2021). Manfaat permainan tradisional dalam menstimulasikan motorik kasar tersebut dalam prosesnya ditanamkan kepada melalui permainan yang menyenangkan tanpa membatasi gerak seseorang untuk bermain. Dalam permainan egrang banyak hal yang melibatkan aktifitas fisik sehingga dapat menstimulasikan motorik kasar seseorang dan unsur terpenting yang dibutuhkan seperti halnya komponen kekuatan, kecepatan, dan koordinasi (Irawan & Prastiwi, 2022). Kekuatan sangat dibutuhkan dalam permainan egrang agar bisa berdiri di atas pijakan egrang dan ketika memegang tongkat untuk berjalan dimana otot tangan dan tungkai kaki yang digunakan untuk bermain.

Spesifikasi Model

Segi materi yang dinilai dalam uji coba disesuaikan dengan alat permainan Egrang Portabel, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat signifikan bagi proses pembelajaran di masa yang akan datang. Hasil penilaian uji coba individu dari segi materi adalah sebagai berikut:

1. Keefektifan pembelajaran dapat diidentifikasi melalui konsistensi hasil uji coba yang sejalan dengan pencapaian pembelajaran.
2. Materi yang terdapat dalam riset pengembangan permainan Egrang Portabel ini disusun dengan jelas untuk mempermudah pemahaman siswa.
3. Antusiasme siswa terhadap permainan Egrang menjadi indikator positif terhadap penerimaan dan partisipasi mereka.
4. Kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran menjadi aspek kritis yang diperhitungkan.
5. Hubungan materi dengan pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa di dalam konteks permainan tradisional ditekankan.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil telah dilakukan pada dua sekolah, yaitu SDN Wonosari 1 dan SDN Besuk 2. Berikut adalah gambaran kondisi saat uji coba kelompok kecil secara keseluruhan:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Sekolah	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	SDN Wonosari 1	307	336	91,3%	Layak
2	SDN Besuk 2	385	432	89,1%	Layak
Skor Total		692	768	90,1%	Layak

Hasil dari angket yang diisi oleh responden atau siswa mengenai pengembangan Egrang Portabel menunjukkan bahwa penilaian aspek kelayakan mencapai 90,1%. Menurut persepsi responden, angka ini dikategorikan sebagai "Baik/Layak," yang mengindikasikan bahwa media ini dinilai layak untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya.

Uji Coba Skala Besar

Uji coba pada skala besar telah dilakukan di lima sekolah dasar di Kabupaten Kediri, melibatkan keseluruhan siswa sebanyak 96 siswa. Berikut adalah gambaran kondisi uji coba lapangan:

1. Pada awal penjelasan mengenai Egrang Portabel, siswa tampak antusias. Ini terlihat dari jumlah pertanyaan yang banyak mengenai permainan tradisional tersebut.
2. Ketika memulai permainan, siswa terlihat penuh semangat. Meskipun demikian, beberapa dari mereka masih bertanya karena belum sepenuhnya menguasai cara bermain Egrang dengan baik.
3. Proses pengisian angket berjalan lancar dan tanpa hambatan. Pada awalnya, setelah pembagian angket, peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang cara mengisi angket. Berikut adalah hasil uji coba skala besar:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Sekolah	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	SDN Wonosari 1	307	336	91,3%	Layak
2	SDN Besuk 2	385	432	89,1%	Layak
3	SDN Sidomulyo 2	507	576	88,0%	Layak
4	SDN Bulupasar	420	480	87,5%	Layak
5	MI Semen	438	480	91,2%	Layak
Skor Total		2.057	2.304	89,2%	Layak

Hasil uji angket dari siswa menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 89,2%, yang dapat dikategorikan sebagai layak. Angka ini mencerminkan persepsi positif siswa terhadap aspek-aspek yang dievaluasi dan mendukung kelanjutan penggunaan Egrang Portabel sebagai bagian dari media pembelajaran.

Keunggulan dan Kelemahan Model

Setelah dilakukan eksperimen pada skala kecil dan skala besar, dapat diuraikan kelebihan dan kekurangan dari Egrang Portabel. Berikut adalah poin-poin kelebihan dan kekurangan dari egrang portable tersebut:

Keunggulan

1. Egrang Portabel berhasil meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bermain Egrang dapat membantu pengembangan keterampilan motorik siswa, termasuk gerak lokomotor dan non-lokomotor.
3. Egrang Portabel mendukung interaksi dan kolaborasi sosial antar siswa, memperkuat aspek sosial dalam pembelajaran.
4. Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, baik selama proses penjelasan maupun selama permainan berlangsung.
5. Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran memberikan nilai tambah dan keterkiniannya dalam konteks permainan tradisional.

Kelemahan

1. Egrang Portabel mungkin memiliki keterbatasan jumlah siswa yang dapat berpartisipasi secara bersamaan, tergantung pada ketersediaan perangkat.
2. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Egrang Portabel, yang dapat mempengaruhi pengalaman bermain mereka.
3. Guru dan fasilitator perlu mendapatkan pelatihan tambahan untuk memahami sepenuhnya potensi Egrang Portabel dan mengoptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran.
4. Egrang Portabel mungkin memerlukan perawatan dan pemeliharaan yang rutin untuk memastikan keandalannya dan daya tahan perangkat.
5. Keberhasilan pembelajaran dengan Egrang Portabel dapat terkait dengan tingkat ketergantungan pada teknologi, yang perlu dipertimbangkan dalam konteks penggunaannya

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor Pendukung

Dalam pengembangan Egrang Portabel, dukungan dari pemerintah, sekolah, dan komunitas lokal sangat penting. Partisipasi aktif dan antusiasme siswa terhadap permainan Egrang juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Pentingnya pelatihan yang teratur bagi guru dan fasilitator untuk memahami penggunaan Egrang Portabel juga tidak bisa diabaikan. Selain itu, ketersediaan infrastruktur pendukung, seperti perangkat keras dan konektivitas internet, menjadi faktor penunjang yang dapat memastikan kelancaran implementasi.

Faktor Penghambat

Di sisi lain, keterbatasan anggaran bisa menjadi hambatan serius, mempengaruhi pengadaan, pemeliharaan, dan pengembangan Egrang Portabel. Ketergantungan pada teknologi membawa risiko gangguan teknis atau kekurangan daya yang mungkin mempengaruhi ketersediaan Egrang Portabel. Kurangnya keterlibatan aktif dari guru dalam pengembangan dan implementasi dapat menghambat keberhasilan pembelajaran. Selain itu, tingkat penerimaan masyarakat terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan keterbatasan ketersediaan perangkat Egrang Portabel untuk melibatkan seluruh siswa dapat menjadi faktor penghambat.

KESIMPULAN

Hasil dari peneliti “pengembangan permainan *egport (Egrang Portabel)*” dikategorikan layak digunakan sebagai alat pembelajaran penjas. Hasil ini dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi 100% dan hasil penilaian ahli media juga 100% serta berdasarkan uji coba 89,2%.

Pada penelitian “pengembangan permainan *egport (Egrang Portable)*” ini terdapat beberapa implikasi teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Permainan *egport (Egrang Portable)* dapat menarik siswa sekolah dasar
2. Permainan *egport (Egrang Portable)* dapat memotivasi guru dan mengembangkan alat olahraga dalam proses pembelajaran
3. Pengembangan permainan *egport (Egrang Portable)* dapat menunjang keaktifan dan kreatifitas anak dalam permainan tradisional.



Penelitian pengembangan permainan *egport (Egrang Portable)* ini sudah dikategorikan layak dan sudah divalidasi oleh pakar ahli materi dan ahli media yang memeberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, pengembangan permaianan *egport (Egrang Portable)* bagi anak sekolah dasar ini tentunya memeiliki kekurangan dan kelebihan seperti kekurangan yang ada pada sapras. Oleh karena itu sapras permaianan *egport* dapat digunakan sebaik mungkin
2. Sebagaai mahasiswa penjas yang nantinya akan menjadi seorang guru olahraga juga harus dapat berinovasi karena hal tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif
3. Seseorang mahasiswa tidak perlu takut berinovasi, mengembangkan suatu hal yang baru karena siapa tau dengan apa yang dikembangkan dapat mendukung majunya proses belajar mengajar

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction. Fifth Edition*. London: Longmann.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fauzi, A. R., Octaviani, D., & Yukha, E. M. (2022). Inventarisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Perkembangan Nilai Karakter pada Anak SD/MI. *JIPMI: Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- KBBI. (t.thn.). *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*. Dipetik Januari Sabtu, 6, 2024, dari <https://kbbi.web.id/egrang>.
- Kinesti, R. D., Taqiya, N., Nurfiani, S., Pionika, R. V., Rohyatun, Praharsini, A., et al. (2021). Melestarikan Kesenian Tradisional melalui Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Karakter Anak MI /SD. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 288-299.
- Laksono, B. (2006). *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Tangerang: Cerdas Jaya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.