

## Pengembangan Permainan BOGO (Bola Tangan & Gobak Sodor) untuk Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas di SD Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk

Lucky Prasetyo Hardiyanto<sup>1✉</sup>, Reo Prasetyo Herpandika<sup>1</sup>, Budiman Agung Pratama<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author\*

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

### Info Artikel

**Kata Kunci:**

Pengembangan; Bola Tangan; Gobak Sodor

**Keywords:**

Development; Handball; Gobak Sodor

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan bola tangan, dengan mengkolaborasikan antara permainan bola tangan dan permainan tradisional gobak sodor yang sudah dikenal oleh peserta didik dengan nama "Permainan BOGO", yang digunakan sebagai media pembelajaran bola tangan bagi peserta didik kelas atas sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Uji skala kecil melibatkan 50 peserta didik dari tiga sekolah, sedangkan uji skala besar melibatkan 150 peserta didik dari sepuluh sekolah dasar yang berada di Kecamatan Tanjunganom, Nganjuk. Hasil uji skala besar dari ahli materi, media, dan akademisi menunjukkan persentase kelayakan masing-masing sebesar 100%, 93%, dan 93,33%. Dari praktisi dan peserta didik pada uji skala besar juga menunjukkan persentase 85,89% dan 88,93% keseluruhan masuk kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil tersebut, "Permainan BOGO" dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran bola tangan.

### Abstract

*This study aims to develop a handball game, by collaborating between handball and the traditional gobak sodor game that is already known by students under the name "BOGO Game", which is used as a medium for learning handball for upper elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) with a simplified development model by the Puslitjaknov Team. Data collection was carried out through observation, interviews, and distributing questionnaires. The small-scale test involved 50 students from three schools, while the large-scale test involved 150 students from ten elementary schools in Tanjunganom District, Nganjuk. The results of the large-scale test from material experts, media, and academics showed a percentage of feasibility of 100%, 93%, and 93.33%, respectively. From practitioners and students in the large-scale test also showed a percentage of 85.89% and 88.93% overall in the "Very Good" category. Based on these results, the "BOGO game" was declared very feasible to be used in handball learning.*

✉ Alamat korespondensi:

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia, Jawa Timur, Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang mulia dan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Pendidikan tidak terbatas pada jalur formal saja, tetapi juga dapat diperoleh melalui jalur informal. Pendidikan formal didapatkan melalui lembaga pendidikan, dimulai dari pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi, dengan partisipasi tenaga pengajar. Sementara itu, jalur informal dapat diperoleh melalui keluarga, terutama dari orang tua (Syaadath et al., 2022).

Keanekaragaman tujuan pendidikan menandakan bahwa pendidikan memegang peranan vital dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi berbagai tantangan dari kemajuan teknologi di masa mendatang. Salah satu tujuan penting pendidikan adalah mewujudkan manusia Indonesia yang utuh dan dapat diwujudkan melalui pendidikan jasmani (Pratiwi, E., & Asri, 2020).

Menurut (Mustafa, 2023) salah satu fungsi penting pendidikan jasmani bagi peserta didik sekolah dasar adalah pemenuhan kebutuhan ruang gerak, pendidikan jasmani juga menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan dirinya secara positif melalui pengetahuan gerak dan aktivitas bermain. Selain itu, pendidikan jasmani juga berperan sebagai penyeimbang dari aktivitas belajar di kelas yang cenderung pasif, di mana siswa lebih banyak duduk dalam waktu lama. Hal ini sering menyebabkan rasa bosan dan tekanan pada peserta didik. Hal ini merupakan sesuatu yang wajar, mengingat siswa sekolah dasar masih berada pada fase perkembangan yang menuntut kebebasan dalam bergerak dan bermain. Kebutuhan tersebut dapat terpenuhi secara optimal melalui kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Peserta didik di jenjang sekolah dasar memiliki karakteristik khas sesuai tahap perkembangan mereka, yaitu cenderung aktif, gemar bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta kurang menyukai pembatasan (Estari, 2020). Demikian dengan banyaknya pilihan olahraga ataupun permainan, serta metode dalam pembelajaran pada pendidikan jasmani, banyak yang dapat dilakukan dan sekiranya bisa disesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran.

Oleh sebab itu, pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan konteks kehidupan sangat diperlukan guna mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal. Menurut

Mulyaningsih et al (2023), permainan tradisional merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk mengakomodasi kebutuhan budaya, permainan tradisional juga dapat menumbuhkan nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, dan kreativitas (Kurniawan, 2019).

Di Indonesia, ada banyak sekali permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Salah satu permainan yang kerap diperlombakan dalam ajang seperti O2SN pada jenjang sekolah dasar, khususnya di cabang permainan, adalah gobak sodor (Prasetyo, P. A., & Praramdana, 2020).

Permainan gobak sodor atau hadang adalah suatu permainan yang dipraktikkan secara berkelompok, yang terdiri antara dua kelompok yaitu kelompok penyerang yang tugasnya menerobos garis pertahanan yang dijaga oleh kelompok penjaga, dan kelompok penjaga yang tugasnya menjaga garis pertahanan dan juga salah satu orang berada pada garis pertahanan tengah atau garis sodor tujuannya untuk mencegah penyerang melewati garis (Sholikin et al., 2022). Ketika bermain gobak sodor, selain tubuh juga banyak nilai-nilai kehidupan yang bisa didapatkan oleh peserta didik diantaranya kejujuran, sportivitas, kerjasama, dan saling menghormati (Tunru & Ilahi, 2022). Namun, agar sesuai dengan kondisi peserta didik masa kini, permainan gobak sodor perlu dimodifikasi baik dari segi aturan maupun sarana permainannya.

Permainan bola tangan merupakan salah satu kategori permainan bola besar yang juga diajarkan di tingkat sekolah dasar (Nurudin et al., 2023). Permainan ini sesungguhnya adalah kolaborasi antara permainan sepak bola dan bola basket merupakan olahraga tim (Abdurrochim, 2016). Dalam bola tangan *Indoor* satu tim memiliki 14 pemain yang terdiri dari 7 pemain (1 penjaga gawang dan 6 pemain) dan sisa 7 pemain menjadi cadangan, dua tim bersaing untuk mencetak gol dengan memasukkan bola ke gawang lawan Hapkova et al dalam (Anggraini, T. S., & Widodo, 2022).

Sebenarnya jika dibandingkan dengan permainan atau olahraga yang lain bola tangan tidak kalah menarik namun karena bola tangan jarang sekali diekspose, serta keterbatasan sarana dan prasarana membuat permainan ini belum banyak dikenal dan diterapkan, akibatnya pengetahuan peserta didik hanya terbatas pada olahraga yang sudah populer saja

seperti futsal, sepak bola, dan bola voli (Muhlisin, 2016).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, permainan bola tangan tercantum dalam kurikulum sebagai bagian dari materi permainan invasi, namun jarang diajarkan karena keterbatasan pemahaman dan kesiapan peserta didik di SDN 1 Getas, ketika diajarkan para peserta didik memperebutkan bola hingga ada peserta didik yang cedera, namun jika hanya lempar tangkap bola saja para peserta didik mudah sekali merasa bosan.

Kendala yang dihadapi di SDN 1 Getas adalah belum adanya model permainan bola tangan yang cocok dan sesuai dengan tahap perkembangan serta kebutuhan siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi berupa modifikasi permainan yang menggabungkan unsur permainan tradisional gobak sodor dengan bola tangan. Penggabungan ini menghasilkan permainan baru bernama "Permainan BOGO" yang dirancang untuk menstimulasi keterampilan motorik dasar, mengembangkan kemampuan kerjasama, serta memperkenalkan konsep dasar permainan bola tangan dalam suasana menyenangkan dan aman melalui kolaborasi permainan gobak sodor.

Permainan BOGO diharapkan menjadi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya sebagai media pengenalan permainan bola tangan bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, permainan ini bertujuan untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara luas, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan cara yang menyenangkan.

## METODE

### Metode dan Desain

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2013), Metode *Research and Development (R&D)* adalah pendekatan penelitian yang dirancang untuk menciptakan suatu produk tertentu sekaligus mengevaluasi efektivitasnya agar dapat digunakan secara luas oleh masyarakat. Penelitian ini mengacu pada tahapan pengembangan yang dijelaskan oleh Borg & Gall, yang telah dipermudah oleh Tim Puslitjaknov (2008), menjadi lima langkah utama, yaitu: melakukan studi pendahuluan, merancang produk awal, melaksanakan validasi oleh ahli dan merevisi produk, melakukan uji coba lapangan berskala kecil disertai perbaikan, serta melaksanakan uji coba lapangan berskala besar hingga diperoleh produk final.

## Partisipan

Penelitian ini dilakukan pada sepuluh Sekolah Dasar Negeri yang terletak di wilayah Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur, Meliputi SDN 1 Getas, SDN 2 Getas, SDN 3 Getas, SDN 4 Getas, SDN 2 Sonobekel, SDN 3 Sonobekel, SDN 4 Sumberkepuh, SDN 5 Sumberkepuh, SDN 1 Kedungombo, dan SDN 3 Kedungombo. Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri atas 150 siswa kelas atas, yakni siswa dari kelas IV hingga kelas VI dan 10 orang praktisi yang dilibatkan dalam pengujian produk permainan modifikasi bernama "Permainan BOGO". Fokus penelitian adalah menguji kelayakan permainan BOGO untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi bola tangan.

## Instrumen

### Pengamatan dan Pengujian

Hasil kelayakan pengembangan permainan bola tangan dan gobak sodor (permainan BOGO) dibutuhkan pengamatan serta pengujian, hasilnya pengamatan aktual di lapangan serta diuraikan berupa data uji coba.

### Wawancara

Sugiyono (2013), menyatakan bahwa wawancara yakni cara untuk mengumpulkan data, dengan dilakukan pendahuluan untuk menjumpai sumber masalah yang perlu diteliti, juga bila peneliti mengamati hal dari narasumber yang semakin menyeluruh dan jumlah narasumber sedikit. dengan cara berbicara dengan para narasumber. Peneliti melakukan wawancara untuk mengamankan informasi yang bisa dipergunakan peneliti.

### Kuisisioner (Angket)

Sugiyono (2013), menyatakan kuisisioner yakni cara mengumpulkan data dengan memberi beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis pada narasumber guna dijawab. Kuisisioner diberikan peneliti ke ahli materi, media, akademisi, guru serta peserta didik terdapat beberapa kolom untuk diisi dan apabila terdapat saran atau komentar terdapat kolom saran sehingga dapat digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki produk.

## Prosedur

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu mulai 2 Mei 2024 hingga 12 April 2025. Pengembangan Permainan BOGO memerlukan beberapa tahap untuk proses pengembangannya, untuk langkah langkahnya mengacu pada prosedur Borg & Gall yang

disederhanakan Tim Puslitjaknov (2008), (Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan) menjadi 5 tahap yaitu:

1. Melakukan analisis pendahuluan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

#### Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk kelayakan yaitu analisis diskriptif dilakukan pengolahan data menjadi presentase dengan rumus berikut 
$$= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$
 kemudian dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 1. Pengkategorian Kelayakan

Presentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup
1%-25%	Kurang

#### HASIL

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang disederhanakan dari model Borg and Gall dalam (Tim Puslitjaknov, 2008) yang menjadi lima langkah utama.

#### Tahap Penelitian Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap kendala yang terjadi dalam pembelajaran materi bola tangan di sekolah dasar. Bola tangan merupakan bagian dari materi pada modul fase B akhir dan fase C dalam kurikulum pendidikan jasmani. Namun, karena kurang populernya permainan ini di kalangan peserta didik, penerapannya di kelas cenderung tidak menarik. Peserta didik mudah bosan ketika hanya diminta melakukan aktivitas lempar-tangkap bola. Selain itu, saat dibagi menjadi dua tim, peserta didik kerap berebut bola tanpa memperhatikan aturan permainan, bahkan hingga menyebabkan cedera. Kendala inilah yang menyebabkan bola tangan jarang diajarkan secara maksimal. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah mengkolaborasi bola tangan dengan permainan tradisional yang sudah dikenal peserta didik, yaitu gobak sodor.

#### Mengembangkan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kondisi lapangan, dikembangkan produk inovatif berupa “permainan BOGO”, yaitu permainan kolaborasi antara bola tangan dan gobak sodor. Permainan ini dirancang untuk mengenalkan konsep dasar bola tangan kepada peserta didik dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan aman. Permainan BOGO dimainkan pada lapangan dengan panjang 10 meter dan lebar 6 meter, yang dibagi menjadi beberapa zona. Di antaranya terdapat empat petak gobak sodor berukuran 2,5 x 3 meter, garis sodor sepanjang 5 meter, area menembak seluas 2 x 6 meter yang dilengkapi dengan garis penalti sejauh 4 meter, serta area gawang berukuran 3 x 6 meter dengan gawang di akhir lapangan selebar 2,5 x 2 meter. menggunakan bola “permainan goboy” dengan lingkaran 43-45 cm.



Gambar 1. Permainan BOGO

#### Validasi Ahli dan Revisi

Proses validasi memerlukan keterlibatan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli akademik. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba. Apabila ditemukan kekurangan dalam produk berdasarkan masukan dari para ahli, maka dilakukan revisi guna menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari para ahli disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Validasi Ahli

Ahli	Presentase	Kategori
Materi	96,66%	Sangat Baik
Media	87%	Sangat Baik
Akademisi	88,33%	Sangat Baik

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk “Permainan BOGO” telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 96,66% dan dengan kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa isi materi dianggap relevan dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli

media menghasilkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa desain serta media yang digunakan dianggap layak dan menarik untuk diterapkan. Hasil validasi dari ahli akademisi menunjukkan persentase 88,33% dengan kategori sangat baik, yang menandakan bahwa produk ini secara keseluruhan dinilai telah selaras dengan prinsip pedagogis serta sesuai dengan konteks pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk layak untuk lanjut ke tahap uji coba lapangan, meskipun masih perlu dilakukan perbaikan, dari ahli materi untuk menambah bukti dokumentasi di buku panduan, dari ahli media untuk menghilangkan tulisan disamping nomor buku, memborder foto, memperbesar lebar petak sodor, membuat *D circle* pada area menembak, mengecat gawang, dan uji coba dengan garis lakban/*indoor*, dari ahli akademisi untuk memperbesar ukuran gawang menjadi 3x2 meter, memperbesar area menembak menjadi 3x6 meter, juga area gawang 6x6 meter, serta memperbaiki aturan permainan. Setelah direvisi sesuai saran para ahli berikut tampilan permainan BOGO.



Gambar 2. Permainan BOGO Setelah Revisi

Setelah produk "Permainan BOGO" direvisi mengikuti saran para ahli, dilakukan lagi proses validasi untuk menjamin peningkatan kualitas dan kelayakannya sebelum diterapkan di uji coba lapangan. Hasil validasi dari para ahli setelah revisi bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Validasi Setelah Revisi

Ahli	Presentase	Kategori
Materi	96,66%	Sangat Baik
Media	93%	Sangat Baik
Akademisi	93,33%	Sangat Baik

Hasil validasi mengungkapkan bahwa ahli materi memberikan penilaian sebesar 96,66%, yang dikategorikan sebagai sangat baik. Penilaian ini mengindikasikan bahwa permainan telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan bebas dari kesalahan konsep.

Selanjutnya, ahli media memberikan penilaian sebesar 93% masuk kategori sangat baik. mencerminkan bahwa tampilan media, dan desain permainan sudah menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, ahli akademisi memberikan penilaian sebesar 93,33%, menunjukkan produk sudah sesuai dengan pendekatan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Dari hasil yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa produk permainan BOGO telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi materi, media, maupun akademik. Oleh karena itu, produk ini siap untuk melanjutkan ke tahap uji coba dalam skala kecil.

#### Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi

Uji coba skala kecil dilakukan di 3 sekolah, yaitu SDN 1 Getas, SDN 2 Sonobekel, dan SDN 3 Sonobekel, melibatkan 50 peserta didik kelas atas serta 3 orang praktisi pendidikan jasmani. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk permainan dari sudut pandang peserta didik dan praktisi. Jika hasil menunjukkan adanya kekurangan, maka produk akan direvisi guna menyempurnakan kualitas sebelum ke tahap uji coba skala besar.

Tabel 4. Hasil Uji Skala Kecil

Ahli	Presentase	Kategori
Materi	100%	Sangat Baik
Media	93%	Sangat Baik
Akademisi	93,33%	Sangat Baik
Praktisi	83,92%	Sangat Baik
Peserta Didik	86,60%	Sangat Baik

Hasil uji coba skala kecil yang ditampilkan pada tabel di atas, diketahui bahwa produk permainan BOGO mendapatkan penilaian sangat baik dari seluruh validator. Ahli materi memberikan skor sebesar 100%, sementara ahli media menilai sebesar 93%, dan ahli akademisi memberikan persentase sebesar 93,33%. Selain itu, tiga praktisi pendidikan jasmani memberikan penilaian sebesar 83,92%, sedangkan 50 peserta didik memberikan penilaian sebesar 86,60%. Keseluruhan hasil tersebut mengindikasikan bahwa produk ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi sebagai media pembelajaran, sehingga dapat diteruskan ke tahap uji coba skala besar.



Gambar 3. Uji Skala Kecil Permainan BOGO

### Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir.

Uji coba skala besar dilaksanakan di 10 sekolah, yaitu SDN 1 Getas, SDN 2 Getas, SDN 3 Getas, SDN 4 Getas, SDN 2 Sonobekel, SDN 3 Sonobekel, SDN 4 Sumberkepuh, SDN 5 Sumberkepuh, SDN 1 Kedungombo, dan SDN 3 Kedungombo. Uji coba ini melibatkan 150 peserta didik kelas atas dan 10 orang praktisi pendidikan jasmani dari masing-masing sekolah. Tujuan dari pelaksanaan uji coba skala besar adalah untuk mengetahui kelayakan produk permainan BOGO untuk pembelajaran dalam materi bola tangan. Jika hasil uji coba menunjukkan masih adanya kekurangan, maka produk akan direvisi kembali guna menyempurnakan pengembangannya. Hasil uji coba skala besar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Skala Besar

Ahli	Presentase	Kategori
Materi	100%	Sangat Baik
Media	93%	Sangat Baik
Akademisi	93,33%	Sangat Baik
Praktisi	85,89%	Sangat Baik
Peserta Didik	88,93%	Sangat Baik

Hasil uji coba dalam skala besar menunjukkan bahwa ahli materi memberikan penilaian maksimal, yaitu 100%. Ini memperlihatkan bahwa isi dan permainan BOGO dinilai sangat baik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ahli media memberikan skor sebesar 93%, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan, kejelasan instruksi, serta media yang digunakan dalam permainan BOGO juga dinilai sangat baik. Ahli akademisi memberikan skor sebesar 93,33%, yang mengindikasikan bahwa secara teoritis dan akademik, produk ini dianggap sangat sesuai untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, penilaian dari 10 orang praktisi pendidikan jasmani menghasilkan skor sebesar 85,89%, yang berarti permainan ini dianggap sangat baik dan aplikatif untuk digunakan di lapangan. Selain itu, hasil penilaian dari 150 peserta didik menunjukkan skor sebesar 88,93%,

menandakan bahwa permainan BOGO sangat disukai dan dianggap menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Secara keseluruhan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa produk permainan BOGO tergolong dalam kategori "Sangat Baik" dan dinyatakan layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran bola tangan di pada jenjang sekolah dasar.



Gambar 4. Uji Skala Besar Permainan BOGO

### PEMBAHASAN

Permainan BOGO yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bola tangan dinyatakan layak. Karena telah melewati proses penilaian sebagai berikut: Validasi permainan BOGO dari ahli materi memperoleh presentase 96,66%, ahli media memperoleh presentase 87%, dan ahli akademisi memperoleh presentase 88,33%, namun mendapat saran dari para ahli untuk melakukan revisi produk kemudian divalidasi lagi dan dari ahli materi memperoleh presentase 96,66%, ahli media memperoleh presentase 93%, ahli akademisi memperoleh presentase 93,33%, masuk kategori "Sangat Baik" dapat digunakan untuk uji skala kecil.

Kemudian pada uji skala kecil penilaian ahli materi memperoleh presentase 100%, ahli media memperoleh 93%, ahli akademisi memperoleh 93,33%, dari 3 praktisi memperoleh presentase 83,92% , dan dari 50 peserta didik kelas atas pada 3 sekolah dasar memperoleh presentase 86,60%, Secara keseluruhan, Produk ini tergolong dalam kategori "Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa produk tersebut cocok untuk diuji coba dalam skala besar. Pada tahap ini, ahli materi memberikan penilaian sebesar 100%, ahli media sebesar 93%, dan ahli akademisi sebesar 93,33%, dan dari 10 praktisi memperoleh presentase 85,89%, serta dari 150 peserta didik kelas pada 10 sekolah dasar memperoleh presentase 88,93% keseluruhannya masuk kategori "Sangat Baik" yang artinya dapat digunakan untuk pembelajaran.

Permainan BOGO dirancang sebagai bentuk inovasi untuk memperkuat aktivitas fisik siswa serta meningkatkan keterampilan gerak dasar, seperti koordinasi, kelincahan,

kecepatan, dan kerja sama tim. Kegiatan ini sejalan dengan pendapat Siedentop (2019), bahwa “tujuan pendidikan jasmani yang menekankan pada pengembangan aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif peserta didik”. Produk ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bola tangan melalui pendekatan permainan yang menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut Suherman et al. (2021), “pembelajaran berbasis permainan modifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna”.

Hasil uji coba yang dilakukan pada beberapa SD di Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk menunjukkan bahwa antusias yang tinggi dari peserta didik, serta peningkatan interaksi sosial dan kebugaran jasmani siswa. Menurut Rusdiana et al. (2020), “hal ini juga memperkuat pentingnya pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan lingkungan dan budaya siswa”. Selain itu, permainan ini mampu mengurangi risiko cedera dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru pendidikan jasmani memegang peranan sentral dalam mendesain dan melaksanakan permainan BOGO secara efektif. Berdasarkan penelitian oleh Widiastuti & Maulana (2019), “guru yang inovatif dalam mengembangkan permainan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa”. Dengan demikian, Permainan BOGO direkomendasikan bagi guru pendidikan jasmani sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan menyenangkan untuk peserta didik.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1). Terciptanya Permainan BOGO (Bola Tangan & Gobak Sodor) serta buku panduan permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran materi bola tangan untuk siswa kelas atas di SD Kecamatan Tanjunganom, Kab. Nganjuk (2). Permainan dan buku panduan bogo yang digunakan untuk pembelajaran bola tangan telah teruji kevalidannya dilakukan uji skala kecil dari ahli materi 100%, ahli media 93%, ahli akademisi 93,33% serta dari 3 praktisi 83,92%, dan dari 50 peserta didik 86,60%, memperoleh kategori “Sangat Baik” sehingga dapat digunakan tanpa revisi, uji skala besar ahli materi 100%, ahli media 93%, ahli akademisi 93,33%, dari 10 praktisi 85,89%, dari 150 peserta didik 88,93% keseluruhannya memperoleh kategori “Sangat Baik” sehingga dapat digunakan tanpa revisi, sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan

bahwa permainan BOGO serta buku panduan yang dikembangkan sangat layak digunakan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam melaksanakan penelitian ini, memungkinkan kegiatan ini berjalan dengan baik serta memberikan efek positif bagi semua pihak yang terkait.

## REFERENSI

- Abdurrochim, M., & Rachman, H. A. (2016). Pengembangan Model Permainan Bolatangan Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 60–73.
- Anggraini, T. S., & Widodo, A. (2022). Analisis Keterampilan Teknik Shooting Cabang Olahraga Bola Tangan Pada Pertandingan Final Antara Tim Norwegia Vs Denmark Di IHF World Handball Championship 2019. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(02), 127–136.
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Muhlisin, J. P. A. (2016). *Metode & Dasar-dasar Handball (Basic & Method Handball)*. Semarang: CV Presisi Cipta Media.
- Mulyaningsih, Neng Nenden. Ahmad Jahrudin, Irmin Agustina Dwi Astuti, I. Y. O. (2023). *Etnofisika Dalam Seri Permainan Tradisional*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Mustafa, P. S. (2023). *Buku Ajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Mojokerto: Insight Mediatama.
- Nurudin, A. A., Widodo, A., & Maulana, F. (2023). Pelatihan Olahraga Bolatangan sebagai Alternatif Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Guru PJOK di Kota Sukabumi. *Prosiding Seminar Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 71–79.
- Prasetyo, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor dan Bentangan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 19–28.

- Pratiwi, E., & Asri, N. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Rusdiana, A., Permana, H., & Firmansyah, D. (2020). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(2), 131–138.
- Sholikin, Muhammad Fajrie, Nur Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121.
- Siedentop, D. (2019). *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A., Suryadi, T., & Mulyana, A. (2021). Model Pembelajaran Permainan Modifikasi Dalam Pendidikan Jasmani Indonesia. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 7(1), 45–56.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Depdiknas.
- Tunru, A. A., & Ilahi, R. (2022). Permainan Tradisional Pada Peserta Didik Di Kota Samarinda. *JPKPM*, 2(2), 260–263.
- Widiastuti, A., & Maulana, H. (2019). Pengaruh Inovasi Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 15(1), 12–20.