

## Pengembangan Permainan D-Sprila Untuk Siswa Kelas Atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri

Devani Novia Elfarianti<sup>1\*</sup>, Reo Prasetyo Herpandika<sup>2</sup>, Nur Ahmad Muharram<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Penjaskesrek, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur. 64112, Indonesia.

<sup>2</sup>Penjaskesrek, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur. 64112, Indonesia.

<sup>3</sup>Penjaskesrek, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur. 64112, Indonesia

E-mail: [devanijuan@gmail.com](mailto:devanijuan@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1280>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 4 Juny 2025

Revised: 9 Juny 2025

Accepted: 17 Juny 2025

#### Kata kunci

Permainan Tradisional, Permainan D-Sprila, Siswa Sekolah Dasar.

#### Keywords

Traditional games, D-Sprila games, Elemntary School Students.



### ABSTRACT

Berdasarkan tujuan penelitian untuk mengembangkan permainan tradisional D-Sprila (ular tangga & lari) untuk siswa kelas atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RND). Subyek penelitian melibatkan 512 siswa di 6 SD Negeri dikecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. Instrument menggunakan observasi, wawancara dan angket (kuesioner), dapat diperoleh dari hasil penelitian 6 SD Negeri menunjukkan : (1) Buku Panduan Permainan D-Sprila yang bukurun A5, memuat deskripsi permainan, aturan main, sarana dan prasarana, hingga prosedur pelaksanaan. Dilengkapi dengan gambar langkah bermain, Untuk memudahkan pembaca memahami cara bermain yang benar, dari validasi uji coba skala kecil yang dilakukan di 2 sekolah dasar negeri dengan penilaian oleh ahli media sebesar 89,58%, ahli materi dengan persentase 87,5%, persentase ahli praktisi 88,46%, validasi oleh 2 orang guru PJOK 94,11%, dan dari 159 validasi yang dilakukan oleh para siswa 87,8%, secara keseluruhan, ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Validasi uji coba skala besar di 4 sekolah dasar negeri yang dinilai oleh ahli media 95,83%, ahli materi dengan persentase 92,5%, ahli praktisi 94,23%, validasi oleh 4 orang guru PJOK 87,5%, dan dari 353 validasi yang dilakukan oleh para siswa, 87,1%, secara keseluruhan masuk dalam kategori "Sangat Valid". Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan D-Sprila (ular tangga & lari) untuk siswa kelas atas (kelas 4,5,6) di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri sangat valid dan layak digunakan.

Based on the research objective to develop the d-sprila (snakes and ladders running) game for upper class students at Elementary School, Gampengrejo District, Kediri Regency. This research is a research development or Research and Development (R&D). The research subjects involved 512 students in 6 Public Elementary Schools in Gampengrejo District, Kediri Regency. The instruments used were observation, interviews and questionnaires (questionnaire), can be obtained from the results of research in 6 public elementary schools which show: (1) A5 size d-sprila game manual, loading game description, facilities and infrastructure, to implementation procedures. Equipped with pictures of playing steps, To make it easier for readers to understand how to play correctly, from the validation of small-scale trials conducted by media experts 89.58%, material experts with a percentage of 87.5%, practitioner expert percentage 88.46%, Validation by 2 PJOK teachers 94.11%, and from 159 validations by students 87.8%, overall, it falls into the

“Highly Valid” category. Validation of large-scale trials in 4 public elementary schools assessed by media experts 95.83%, Material experts with a percentage of 92.5%, practitioner expert 94.23%, validation by 4 PJOK teachers 87.5%, and out of 353 validations by students, 87.1%, overall falls into the “Very Valid” category. The conclusion of this research is that the D-Sprila (snakes & ladders & running) game for upper grade students (grades 4,5,6) in the Gampengrejo sub-district of Kediri district is very valid and feasible to use.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Devani Novia Elfarianti, et al (2025) Pengembangan Permainan D-Sprila Untuk Siswa Kelas Atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri , 3(4). 4403-4411 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1280>

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan sistem pendidikan yang secara menyeluruh berkaitan dengan kebugaran dan kesehatan tubuh, yang memiliki tujuan dalam tumbuh kembangnya, tingkat kebugaran jasmani yang berhubungan dengan ketrampilan gerak, berfikir kritis, ketrampilan aspek sosial, penalaran, stabilitas emosi, sikap moral dalam perilaku hidup sehat, pemahaman lingkungan bersih dalam aktifitas jasmani. Pendidikan jasmani bisa di dapatkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) atau kejuruan (SMK), yang menurut Sudarsinah (2021:1) didalamnya memanfaatkan aktivitas jasmani untuk meningkatkan individu secara perseptual, kognitif, sosial dan emosional yang mengfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. pendidikan Jasmani di ajarkan di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kualitas siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan pendidikan jasmani di sekolah dasar bisa di lakukan dengan cara bermain sambil berolahraga. Pembelajaran pendidikan jasmani jika dilakukan dengan metode permainan dapat membuat siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan berolahraga, sehingga siswa jadi tidak merasa jenuh dan bosan. Dalam melakukan permainan bisa dibuat secara berkelompok dan individu, selain untuk siswa merasa senang juga dapat membentuk karakter jujur, dapat bekerja sama, sportif, bertanggung jawab, disiplin serta dapat mendorong perkembangan motorik kasar dan halus seperti berlari, melompat dan menangkap dapat melatih ketrampilan motorik siswa.

Untuk menerapkan kegiatan fisik yang sehat dalam pendidikan jasmani bisa melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan bagian dari budaya masyarakat yang tumbuh dari kerutinan penduduk tertentu yang didalamnya mengandung unsur olah fisik (Handoko, 2021:2).

Berdasarkan observasi wawancara saat di SD Negeri Kalibelo di Jl. Kalibelo, Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permainan tradisional yang pernah dilakukan dan seputar potensi permainan tradisional dalam kegiatan olahraga disekolah, sumber berdasar pada guru olahraga yang bernama Bapak Rizky Tahta Kumara S. Pd selaku guru olahraga, pada tanggal 14 April 2025, dan untuk hasilnya siswa pernah melakukan permainan tradisional tetapi saat jam istirahat, lalu dalam pembelajaran PJOK pernah dimodifikasi misalnya, saat materi sepakbola guru menyesuaikan ukuran lapangan dengan memodifikasi seperti permainan futsal dan saat materi lari jarak pendek dimodifikasi ke dalam lari estafet seperti siswa bergantian berlari sampai menyentuh tiang yang berada di depan. Untuk permainan tradisional yang pernah dilakukan siswa saat jam istirahat yaitu permainan petak umpet, gobak sodor, balap karung, engklek, dakon dan permainan ular tangga juga pernah dilakukan lebih sering. Terkadang saat jam olahraga siswa meminta untuk bermain-main dan disaat bel masuk sudah bunyi anak-anak tetap bermain dengan asik. Lalu untuk permainan tradisional yang dikombinasi dengan olahraga belum pernah. Setelah itu dari pengalaman peneliti terinspirasi pada semester 4 sebelumnya mendapat mata kuliah inovasi permainan tradisional yang dimana mendapat tugas menggabungkan permainan tradisional dengan olahraga yang hasilnya pada saat itu membuat gabungan antara permainan ular tangga dengan olahraga lari, yang sebelumnya pada tugas tersebut juga observasi di sekolah SDN Kalibelo, lalu peneliti berkeinginan untuk melanjutkan permainan tersebut dan dikembangkan ke dalam kegiatan lari yang ada di jenjang SD. Jadi selain terinspirasi juga untuk mengangkat permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan jasmani.

Sehingga dari uraian diatas peneliti mengeluarkan ide untuk menggabungkan antara permainan tradisional ular tangga dengan lari untuk siswa kelas atas tingkat SD, selain itu juga dapat mengangkat kembali nilai – nilai budaya lokal melalui permainan tradisional dan pada akhirnya juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan jasmani ditingkat sekolah dasar. Dalam aktivitas lari menurut Rosyid (2022 : 916) untuk siswa sekolah dasar ini masih gemar berlari – lari, melempar maupun menangkap, sehingga menunjukkan bahwa siswa tingkat sekolah dasar ini memiliki aktivitas energi yang tinggi, yang artinya siswa diusia ini sangat aktif bergerak tanpa merasa lelah.

Melihat uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Permainan D-Sprila (Ular Tangga & Lari) Untuk Siswa Kelas Atas Tingkat Di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri”. Harapan peneliti adalah permainan ini dapat dirancang secara menyenangkan sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan olahraga.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. pada metode ini dipilih sesuai tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu menghasilkan produk baru berupa Buku Panduan Permainan D-Sprila. Prosedur pengembangan ini berdasarkan ketentuan Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan) (2008) dalam Lutfianto (2021: 395) yang menjelaskan bahwa prosedur pengembangan dilakukan *Borg & Gall* dapat disederhanakan menjadi 5 langkah, yaitu : (1) Melakukan penelitian pendahuluan, (2) Mengembangkan desain produk awal, (3) Validasi ahli dan revisi produk, (4) Uji coba skala kecil dan revisi pertama, (5) Uji coba skala besar dan hasil akhir produk.

Tempat Penelitian berada di 6 SD Negeri di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri, antara lain SD Negeri Kalibelo, SD Negeri Plosorejo 2, SD Negeri Plosorejo 1, SD Negeri Sambiresik, SD Negeri Putih dan SD Negeri Kepuhrejo. Subyek uji coba produk pada penelitian ini adalah para guru PJOK dan siswa, yaitu siswa kelas atas (kelas 4,5,6) sebanyak 512 siswa dan 6 guru PJOK. Uji coba yang diteliti ini adalah kualitas produk buku panduan serta produk permainan dalam pembelajaran PJOK. Waktu penelitian selama 3 bulan pada bulan April-Juni 2025 dengan melakukan pengumpulan data, perencanaan dan pengujian pada produk buku serta permainan.

Tahapan dalam pengujian ini dapat dilihat dari : (1) Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mewawancarai guru PJOK yang berkaitan dengan potensi permainan tradisional dalam kegiatan olahraga disekolah. (2) Pembuatan desain produk meliputi buku panduan permainan, serta perancangan produk permainan dengan melihat analisis data yang dilakukan agar sesuai dengan kebutuhan siswa kelas atas. (3) Pengujian produk adalah menguji coba produk yang telah dirancang dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar kepada para ahli dan responden.

Sedangkan untuk mengolah hasil penelitian, menurut (Sugiyono, 2015 : 144) dalam Lutfianto (2021:49) dapat menentukan kriteria penilaian yang menjadi patokan selanjutnya, yaitu dengan penentuan kriteria dengan rumus, sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{SKOR PEROLEHAN}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dijabarkan dalam prosedur pengembangan diatas, bahwa tahap penelitian pengembangan menggunakan tahapan penelitian pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi 5 langkah, yaitu : (1) Melakukan penelitian pendahuluan, tahap ini peneliti mengumpulkan informasi untuk mengetahui permasalahan dan menentukan kebutuhan pada siswa kelas atas di SD. Hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kebutuhan siswa pada kondisi di sekolah, serta potensi yang dimiliki di sekolah. Pada tahap ini diperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa kelas atas. (2) Mengembangkan desain produk, pada tahap ini peneliti mengembangkan permainan D-Sprila beserta buku panduan permainan, kegiatan ini peneliti mengembangkan produk awal berupa buku panduan yang sederhana sehingga pembaca dapat memahami cara permainan lewat buku panduan. (3) Validasi ahli dan revisi produk, pada tahap ini penelitian dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Ahli media berkaitan dengan penggunaan media dalam permainan D-Sprila

untuk memastikan keakuratan serta kekuatan alat, ahli materi berkaitan dengan isi materi untuk memastikan kebenaran fakta, ketepatan informasi dan keakuratan konsep kebahasaan, ahli praktisi berkaitan dengan penggunaan ketrampilan dan pengalaman praktis permainan. (4) Uji coba skala kecil dan revisi pertama, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba skala kecil dengan 161 responden yang berasal dari 2 sekolah SD Negeri di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. Dikumpulkan data serta dianalisis, uji coba pada siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk permainan D-Sprila, serta guru PJOK yang bertujuan untuk memahami isi buku panduan permainan. Dari adanya uji coba skala kecil ini akan diperoleh saran serta masukan dari responden yang dapat digunakan peneliti untuk merevisi produk yang sudah dibuat. (5) Uji coba skala besar dan hasil akhir produk, pada tahap ini uji coba skala besar dilakukan dengan 357 responden yang berasal dari 4 SD Negeri di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. Uji coba skala besar ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemenarikan produk yang dibuat. Pada penelitian ini berupa buku panduan serta produk permainan diuji cobakan kepada guru PJOK dan siswa, kemudian peneliti memberikan angket untuk mengetahui kemenarikan produk permainan D-Sprila ini. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada produk permainan yang dikembangkan. Revisi ini dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan oleh guru PJOK dan siswa selama uji coba produk permainan. Pada revisi akhir bertujuan agar produk yang dikembangkan benar sesuai dan layak untuk digunakan.

Pengujian model terbatas uji validasi oleh para ahli dilakukan dengan cara memberikan produk awal permainan D-Sprila beserta lembaran penilaian berupa angket. Aspek dalam penilaian oleh ahli media berupa aspek tampilan media, aspek isi dan aspek penggunaan media, dengan jumlah sebanyak 12 pertanyaan. Data validasi ahli media diperoleh dengan menggunakan kuesioner jenis skala likert dengan 4 skala. Dalam pelaksanaannya ahli media mencoba membaca dan mencermati produk kemudian memberikan penilaian, kesimpulan dan saran revisi yang berkaitan dengan media, sebagai berikut :

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Ahli Media Permainan D-Sprila

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Tampilan Media	22	24	91,66%	Sangat Valid
2	Aspek Isi	10	12	83,33%	Sangat Valid
3	Aspek Penggunaan Media	11	12	91,66%	Sangat Valid
	<b>Total Ahli Media</b>	<b>43</b>	<b>48</b>	<b>89,58%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa permainan ditinjau dari kelayakan aspek tampilan media 91,66%, aspek isi 83,33%, aspek penggunaan media 91,66%, sehingga rata – rata presentase yang diperoleh dari penilaian oleh ahli media yaitu 89,58%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian ahli media termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Pengujian data oleh ahli materi dilakukan dengan cara memberikan produk awal permainan D-Sprila beserta lembaran penilaian yang berupa angket. Aspek dalam penilaian oleh ahli media berupa aspek isi materi, aspek kualitas materi dan aspek bahasa dengan jumlah sebanyak 10 pertanyaan, sebagai berikut :

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Permainan D-Sprila

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Isi Materi	14	16	87,5%	Sangat Valid
2	Aspek Kualitas Materi	11	12	91,66%	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	10	12	83,33%	Sangat Valid
	<b>Total Ahli Materi</b>	<b>35</b>	<b>40</b>	<b>87,5%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa permainan ditinjau dari kelayakan aspek isi materi 87,5%, aspek kualitas materi 91,66%, aspek bahasa 83,33%, sehingga rata – rata presentase yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi yaitu 87,5%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian ahli media termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Pengambilan data ahli praktisi dilakukan dengan cara memberikan produk awal permainan D-Sprila beserta lembaran penilaian yang berupa kuesioner/angket. Aspek dalam penilaian oleh ahli

praktisi berupa aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan bahasa dengan jumlah sebanyak 13 pertanyaan, sebagai berikut :

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Permainan D-Sprila

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Kelayakan Isi	14	16	87,50%	Sangat Valid
2	Aspek Kelayakan Penyajian	18	20	90%	Sangat Valid
3	Aspek Kelayakan Bahasa	14	16	87,50%	Sangat Valid
	<b>Total Ahli Praktisi</b>	<b>46</b>	<b>52</b>	<b>88,46%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa permainan ditinjau dari kelayakan aspek kelayakan isi 87,50%, aspek kelayakan penyajian 90%, aspek kelayakan bahasa 87,50%, sehingga rata – rata presentase yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi yaitu 88,46%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian ahli praktisi termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Pengambilan data guru PJOK di 2 SD yaitu SD Negeri Kalibelo dan SD Negeri Plosorejo 2 dilakukan dengan cara memberikan produk awal buku panduan permainan D-Sprila beserta lembar penilaian yang berupa kuesioner/angket. Aspek dalam penilaian oleh guru PJOK berupa aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan bahasa dengan jumlah sebanyak 13 pernyataan, berikut adalah hasil keseluruhan 2 guru PJOK di SD Negeri Kalibelo dan SD Negeri Plosorejo 2 :

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Guru PJOK Buku Panduan Permainan D-Sprila

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek kelayakan Isi	30	32	93,75%	Sangat Valid
2	Aspek kelayakan Penyajian	37	40	93%	Sangat Valid
3	Aspek kelayakan Bahasa	29	32	90,62%	Sangat Valid
	<b>Total</b>	<b>96</b>	<b>102</b>	<b>94,11%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa permainan ditinjau dari kelayakan aspek kelayakan isi 93,75%, aspek kelayakan penyajian 93%, aspek kelayakan bahasa 90,62%, sehingga rata – rata presentase yang diperoleh dari penilaian oleh guru PJOK SD Negeri Kepuhrejo yaitu 94,11%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian guru PJOK di SD Negeri Kalibelo dan SD Negeri Plosorejo 2 termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Pengambilan data oleh siswa kelas atas (kelas 4,5,6) di SD Negeri Kalibelo dan SD Negeri Plosorejo 2 dengan jumlah 159 responden, dilakukan dengan cara memberikan produk awal permainan D-Sprila beserta lembar penilaian yang berupa kuesioner/angket. Secara siswa adalah pengguna langsung dari produk yang dikembangkan, selain itu untuk mengetahui respon dan kesulitan yang dihadapi siswa selama menggunakan produk. Penilaian oleh siswa berupa keamanan, kemenarikan, keterlaksanaan, dan kemanfaatan dengan jumlah sebanyak 10 pernyataan, sebagai berikut :

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Siswa Permainan D-Sprila

Soal nomor	Jawaban		Jumlah penilai
	Iya	Tidak	
1	43	7	50
2	45	5	50
3	44	6	50
4	42	7	50
5	46	4	50
6	44	6	50
7	43	7	50

$$= \frac{439}{500} \times 100\% = 87,8\%$$

8	41	9	50
9	43	7	50
10	48	2	50
<b>Total</b>	<b>439</b>	<b>60</b>	<b>500</b>

Sumber : Hasil Penelitian Devani Novia Elfarianti,2025

Berdasarkan tabel di atas pada angket siswa kelas atas (kelas 4,5,6) dengan total 10 pernyataan dengan jumlah yang menjawab “iya” yaitu 439, “tidak” yaitu 60 dan jumlah penilai 500 sehingga presentase yang diperoleh dari penilaian oleh siswa kelas atas (kelas 4,5,6) di SD Negeri Kalibelo dan SD Negeri Plosorejo 2 yaitu 87,8%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian siswa termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Pengujian model perluasan ini dapat dilakukan setelah melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba skala kecil, tahap uji coba berikutnya adalah uji coba skala besar, yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui berbagai kekurangan ataupun kesalahan pada produk permainan. Data yang diperoleh dari uji coba dianalisis dan digunakan sebagai masukan untuk melakukan revisi sebelum produksi akhir. Pada uji coba skala besar yang menjadi subjek uji coba sebanyak 4 guru dan 353 siswa tingkat kelas atas (4,5,6) SD Negeri di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. Yang mana keseluruhan siswa tersebut berasal dari 4 sekolah yang berbeda, yaitu SD Negeri Plosorejo 1 sebanyak 71 siswa, SD Negeri Kepuhrejo jumlah 100 siswa SD Negeri Putih sebanyak 77 siswa, SD Negeri Sambiresik jumlah 105 siswa. Sebelum mengisi angket guru memahami buku panduan yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil penilaian produk oleh ahli media :

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Ahli Media Permainan D-Sprila

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Tampilan Media	23	24	95,83%	Sangat Valid
2	Aspek Isi	11	12	91,66%	Sangat Valid
3	Aspek Penggunaan Media	12	12	100%	Sangat Valid
	<b>Total Ahli Media</b>	<b>46</b>	<b>48</b>	<b>95,83%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 6diketahui bahwa model permainan ditinjau dari kelayakan aspek tampilan media 95,83%, aspek isi 91,66%, aspek penggunaan media 100%, sehingga rata – rata presentase yang diperoleh dari penilaian oleh ahli media yaitu 95,83%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian ahli media termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Hasil penialain oleh ahli Materi :

Tabel 7. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Permainan D-Sprila

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Isi Materi	15	16	93,75%	Sangat Valid
2	Aspek Kualitas Materi	11	12	91,66%	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	11	12	91,66%	Sangat Valid
	<b>Total Ahli Materi</b>	<b>37</b>	<b>40</b>	<b>92,5%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa model permainan ditinjau dari kelayakan aspek isi materi 93,75%, aspek kualitas materi 91,66%, aspek bahasa 91,66%, sehingga rata – rata presentase yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi yaitu 92,5%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian ahli media termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Hasil penilaian kelayakan oleh ahli praktisi :

Tabel 8. Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi Permainan D-Sprila

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
----	--------------------	------	---------------	------------	----------

1	Aspek kelayakan Isi	15	16	93,75%	Sangat Valid
2	Aspek kelayakan Penyajian	19	20	95%	Sangat Valid
3	Aspek kelayakan Bahasa	15	16	93,75%	Sangat Valid
<b>Total Ahli Praktisi</b>		<b>49</b>	<b>52</b>	<b>94,23%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 8 diketahui bahwa model permainan ditinjau dari kelayakan aspek kelayakan isi 93,75%, aspek kelayakan penyajian 95%, aspek kelayakan bahasa 87,50%, sehingga rata – rata presentase yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi yaitu 93,75%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian ahli praktisi termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Hasil penilaian kelayakan oleh guru PJOK di SD Negeri Plosorejo 1, SD Negeri Sambiresik, SD Negeri Putih dan SD Negeri Kepuhrejo dengan jumlah 4 responden, dengan keseluruhan memperoleh presentase sebagai berikut :

Tabel 9. Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi Permainan D-Sprila

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek kelayakan Isi	59	64	92,18%	Sangat Valid
2	Aspek kelayakan Penyajian	70	80	88%	Sangat Valid
3	Aspek kelayakan Bahasa	53	64	82,81%	Sangat Valid
<b>Total</b>		<b>182</b>	<b>208</b>	<b>87,5%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa permainan ditinjau dari kelayakan aspek kelayakan isi 92,18%, aspek kelayakan penyajian 88%, aspek kelayakan bahasa 82,81%, sehingga rata – rata presentase yang diperoleh dari penilaian oleh guru PJOK SD Negeri Kepuhrejo yaitu 87,5%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian guru PJOK di SD Negeri Plosorejo 1, SD Negeri Sambiresik, SD Negeri Putih dan SD Negeri Kepuhrejo termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Hasil penilaian kelayakan oleh siswa kelas atas (kelas 4,5,6) dengan jumlah 353 responden, di SD Negeri Plosorejo 1, SD Negeri Sambiresik, SD Negeri Putih dan SD Negeri Kepuhrejo, sebagai berikut :

Tabel 10. Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi Permainan D-Sprila

Soal nomor	Jawaban		Jumlah penilai
	Iya	Tidak	
1	87	13	100
2	84	16	100
3	87	13	100
4	89	11	100
5	88	12	100
6	87	13	100
7	86	14	100
8	87	13	100
9	89	11	100
10	87	13	100
Total	871	129	1000

$$= \frac{871}{1000} \times 100\% = 87,1\%$$

Sumber : Hasil Penelitian Devani Novia Elfarianti,2025

Berdasarkan tabel 10 diketahui bahwa permainan ditinjau dari total 10 pernyataan dengan jumlah yang menjawab “iya” yaitu 871, “tidak” yaitu 129 dan jumlah penilai 1000 sehingga presentase yang diperoleh dari penilaian oleh siswa kelas atas (kelas 4,5,6) di SD Negeri Plosorejo 1, SD Negeri Sambiresik, SD Negeri Putih dan SD Negeri Kepuhrejo yaitu 87,1%. Berdasarkan tabel dapat diketahui penilaian siswa termasuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dinyatakan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Dari hasil diatas didukung oleh penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh wati (2021:68-73) dalam penelitian tentang “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Riset ini menggunakan metode kuantitatif dengan subyek siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa. Hasil dan kesimpulan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Penilaian dari ahli memperoleh 100%, sedangkan nilai terendah 60%. Pada hasil belajar ips pada siswa menunjukkan 55%, siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan Permainan ular tangga, setelah menerapkan permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM, dengan hasil peningkatan 45%.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang sudah pernah dilakukan oleh Ferrari, sopyan, azmi (2023: 32-38) peneliti ini bermaksud untuk mengetahui “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VIII SMPN 21 Samarinda”. Pada riset ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan metode diskriptif dengan subjek siswa kelas VIII. Penelitian ini guna untuk mengungkap situasi dan permasalahan yang di hadapi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian mengungkapkan bahwa dengan penerapan pembelajaran IPS melalui permainan ular tangga dapat dilaksanakan dengan baik. Dengan metode bermain ini menjadi media yang sangat praktis dan ekonomis, serta dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini, yaitu : 1). Pengembangan produk permainan D-Sprila (Ular tangga & lari) untuk siswa kelas atas di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri, dilakukan dengan model pengembangan Research and Development (RND). Dengan metode Borg and Gall yang telah disederhanakan dimulai dari (1) melakukan penelitian pendahuluan, (2) mengembangkan desain produk awal, (3) Validasi ahli dan revisi produk, (4) uji coba skala kecil dan revisi pertama, (5) uji coba skala besar dan hasil akhir produk. 2). Pada penelitian pendahuluan dilakukan observasi wawancara untuk mengetahui potensi permainan tradisional dalam kegiatan olahraga disekolah dasar, bahwa karakteristik siswa sekolah dasar gemar dengan kegiatan berlari – lari, diketahui juga bahwa permainan ular tangga sering dimainkan dan aturannya pun sudah dipahami, kemudian dari aturan permainan yang sama maka dibuatlah permainan D-Sprila beserta buku panduannya. 3). Validasi Uji Skala Kecil dilakukan penilaian oleh ahli media 89,58%, ahli materi dengan presentase 87,5%, ahli praktisi 88,46%, 2 validasi oleh guru PJOK 94,11%, dan dari 159 validasi oleh siswa 87,8%, keseluruhan masuk dalam kategori “Sangat Valid” mendapat predikat A yaitu dapat digunakan tanpa revisi. 4). Validasi Uji Skala Besar dilakukan penilaian oleh ahli media 95,83%, ahli materi dengan presentase 92,5%, ahli praktisi 94,23%, 4 validasi oleh guru PJOK 87,5%, dan dari 353 validasi oleh siswa 87,1%, keseluruhan masuk dalam kategori “Sangat Valid” mendapat predikat A yaitu dapat digunakan tanpa revisi. 5). Setelah melewati rangkaian proses panjang akhirnya dapat diperoleh buku panduan permainan D-Sprila yang didalamnya memuat cover buku, deskripsi singkat permainan, sarana dan prasarana, tata cara permainan, penutup, daftar pustaka serta biografi penulis. Pada penelitian ini tentunya masih ada kekurangan sehingga dari peneliti pastinya perlu saran yang membangun ditujukan untuk beberapa pihak supaya mendapat manfaat yang diperoleh. Saran ditujukan kepada : (1) Bagi subjek penelitian ini diharapkan dapat menggunakan permainan D-Sprila sebagai salah satu proses pembelajaran PJOK di sekolah. Sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar serta permainan baru dengan suasana yang menyenangkan. (2) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan variasi permainan tradisional lainnya, serta memperluas sampel uji coba dan jenjang sekolah yang lebih luas.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada saya pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian pengembangan dan penyusunan penelitian pengembangan ini. Peneliti

menyadari bahwa tersusunya ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih.

#### REFERENSI

- Ferrari,W. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sejarah Kelas VIII SMPN 21 Samarinda. *Historial Studies Journal*, 2, 32-38.
- Handoko, D. (2021). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SMA Negeri 1 Baradatu. *journal of Physical Education (JouPE)*, Vol 2, NO 1, June 2021, 2, 1-7.
- Lutfianto, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Renang Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri di Tulungagung. Skripsi. Tidak dipublikasikan. KEDIRI. FIKS. UNP Kediri.
- Lutfianto, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Renang Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri di Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7, No. 2 Hal. 392-411.
- Rosyid, H. A. (2022). Modifikasi Permainan Tradisional Tupai Pemburu Terhadap Hasil Belajar Atletik Lari Jarak Pendek 100 Meter Kelas X MA NU 01 Banyu Putih. *Seminar Nasional Keindonesiaan, VII*, 914-921.
- Sudarsinah (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, Vol 3, No 3, (2021). 1-10.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2, No 1, (2021). 68-73.