

## MODEL PERMAINAN OLAHRAGA *GOLF* UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

Adry Toropannahar Ali<sup>1</sup>, Nofi Marlina Siregar<sup>2</sup>, dan Marlinda Budiningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.

Email : [Adrvtorop70@gmail.com](mailto:Adrvtorop70@gmail.com), [nofims@unj.ac.id](mailto:nofims@unj.ac.id)

Recieved: 19/04/2022 Revised: 11/05/2022 Accepted: 11/05/2022

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan olahraga *golf* dengan cara memodifikasi permainan dan alat untuk anak usia 6-8 tahun. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Sukmadinata, dimana penelitian menggunakan 3 tahapan yaitu (1) Studi Pendahuluan (2) Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lebih Luas (3) Uji Produk dan Sosialisasi Hasil. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa model olahraga *golf* melalui permainan untuk anak usia 6-8 tahun sebanyak 19 model yang telah diuji cobakan dalam kelompok kecil 15 siswa-siswi kelas bawah Sekolah Dasar Swasta Tunas Karya Sunter dan uji coba kelompok besar melibatkan 26 siswa-siswi kelas bawah Sekolah Dasar Negeri Kayu Putih 03 Pagi.

**Kata Kunci:** Permainan, olahraga *golf*, anak usia dini.

### PENDAHULUAN

Olahraga yang terdiri dari beberapa jenis cabang olahraga yaitu salah satunya olahraga permainan. Olahraga permainan yaitu jenis olahraga yang sifatnya berbentuk permainan, seperti yang dipertandingkan oleh dua tim untuk memperoleh angka dan meraih kemenangan. Contoh olahraga permainan yaitu sepakbola, futsal, basket, bola tangan, voli, hoki dan *golf* juga termasuk salah satu olahraga permainan.

*Golf* merupakan olahraga permainan yang dilakukan di lapangan terbuka dan umumnya sangat luas. Pada awalnya *golf* dimainkan abad ke-17 di kota Loenen aan de Vecht, Belanda. Dahulu orang Belanda bermain dengan menggunakan tongkat dan bola yang berasal dari kulit. Pada mulanya permainan *golf* banyak dimainkan oleh orang Skotlandia. Dan ada pula sejarah permainan *golf* ini berasal dari negara Cina yang telah dimainkan sejak Dinasti Tang Selatan abad 500 tahun silam.

Dalam olahraga *golf*, para pemain berkompetisi untuk memasukan bola pada sebuah lubang yang tersedia di lapangan dengan jumlah pukulan seminimal mungkin. Cara memasukan bolanya dengan menggunakan klab atau stik *golf*. Olahraga *golf* bisa dimainkan secara perorangan atau

tim. *Golf* merupakan olahraga yang membutuhkan kesabaran dan ketenangan. Dalam *Golf* tidak hanya membutuhkan power atau tenaga yang kuat saja tetapi yang lebih diperlukan yaitu akurasi. Gerakan dasar dari olahraga *golf* adalah gerakan mengayun. Gerakan ini pada dasarnya merupakan gerakan yang cukup sulit. Gerakan mengayun ini digunakan pada semua pukulan dari daerah tee (awal memulai pukulan).

Awal mula olahraga *golf* masuk ke Indonesia tahun 1872, Batavia *Golf* Klub merupakan klub *golf* pertama yang didirikan oleh zaman Hindia Belanda. Pendirinya ialah Mr. A. Gray dan Mr. T. C. Wilson, awal mulanya Batavia *Golf* Klub beranggotakan enam belas orang dan berasal dari negara Inggris. Lokasi pertama bertepatan di Jakarta, kawasan Gambir yang dahulu disebut sebagai Koningsplein. Batavia *Golf* Klub sempat vakum dikarenakan tidak adanya kepengurusan dan tidak adanya pertandingan-pertandingan.

Pada tahun 1984 Batavia *Golf* Klub kembali didirikan dengan beranggotakan tiga puluh dua orang dan Mr. S. R. Lankester yang dipilih menjadi presiden perkumpulan saat itu. Seiring Jakarta memiliki perkembangan yang cukup pesat yang dahulu bernama Batavia menuntut perluasan daerah dan menjadikan Batavia

*Golf* Klub mulai berpindah tempat. Pada tahun 1911, Batavia *Golf* Klub berpindah ke daerah Bukit Duri dan kemudian berpindah lagi ke daerah Rawamangun sejak 1937 hingga saat ini.

Meskipun olahraga *golf* sudah populer di kalangan pekerja atau pebisnis, nyatanya olahraga ini masih sangat awam untuk kalangan anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan banyak kejuaraan *golf* antar club yang diikuti oleh kalangan dewasa dan kurangnya dari kalangan anak-anak karena olahraga ini terlalu asing bagi mereka. Padahal jika dilakukan pengenalan olahraga *golf* sedari usia dini merupakan usaha yang baik tujuan untuk memajukan olahraga *golf* di Indonesia.

Anak usia dini adalah usia dimana anak selalu aktif bermain. Tidak lengkap apabila masa kecil dalam kehidupan anak-anak tidak digunakan untuk bermain. Hak anak-anak adalah bermain. Dengan bermain, anak-anak dapat menjelajah dan menemukan hal-hal baru. Pada usia tersebut anak-anak membutuhkan permainan yang mempunyai dampak positif bagi tubuh dan perilaku mereka.

Pada usia ini pula anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Contohnya, anak akan merasa tertarik dan berkeinginan mencoba atau melakukan sesuatu hal yang baru dilihatnya. Dalam masa ini orang tua lah yang berperan penting untuk mendukung tumbuh kembang anak seperti mengarahkan anak ke dalam aktifitas yang positif seperti berolahraga. Olahraga merupakan aktifitas fisik yang sangat bagus untuk tumbuh kembang anak. Aktivitas fisik yang paling sering dilakukan anak adalah bermain.

Bermain adalah aktifitas yang anak-anak lakukan sepanjang hari sebab bagi mereka bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Dengan kata lain bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam membantu mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak. Dengan permainan anak melatih

keterampilannya sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri.

Dalam kondisi saat ini berkaitan dengan aktifitas fisik yang dilakukan oleh anak-anak saat ini sudah berkurang. Mereka lebih sering dan senang bermain videogame dibandingkan melakukan permainan yang banyak menggunakan gerak atau aktifitas fisik. Seperti yang terlihat di lingkungan, banyaknya anak usia dini yang terkena dampak negatif teknologi contohnya mereka jarang bermain dengan teman sebayanya dan lebih memilih bermain dengan *smartphone*.

Olahraga *golf* memang belum begitu populer dan diminati oleh masyarakat Indonesia. Bisa dikatakan olahraga ini hanya milik beberapa kalangan atas dan orang dewasa saja. Sudah saatnya merubah persepsi *golf* sebagai olahraga orangtua dan menjadi olahraga untuk semua umur. Dan kurang ketertariknya minat anak dengan olahraga *golf* di karenakan peralatan yang mahal yang menjadikannya kurang tertariknya pada olahraga ini.

Dari permasalahan yang ada peneliti ingin membuat model permainan olahraga *golf* untuk anak usia 6-8 tahun dengan memodifikasi alat yang digunakan untuk memasyarakatkan olahraga *golf* dan tentunya untuk mengenalkan serta menarik minat bakat anak untuk bermain olahraga *golf*.

## B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini, agar permasalahan menjadi lebih optimal dan tidak menjadi lebih luas sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi maka peneliti membatasi masalah kepada model olahraga *golf*.

Penelitian ini untuk membuat model permainan olahraga *golf* untuk anak 6-8 tahun diharapkan dapat mengenalkan permainan olahraga *golf* sedari dini yang memberikan banyak dampak positif di dalamnya.

**C. Perumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah model permainan *golf* untuk anak usia 6-8 tahun?”.

**D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya adalah:

1. Mahasiswa  
Model permainan olahraga *golf* dapat referensi dalam meningkatkan minat permainan olahraga *golf* pada mahasiswa
2. Pelatih  
Model permainan olahraga *golf* dapat referensi dalam melatih minat dan bakat anak usia 6-8 tahun.
3. Peneliti  
Hasil penelitian model permainan olahraga *golf* pada anak usia 6-8 tahun dapat menambah pengetahuan dan wawasan.
4. Program Studi Olahraga Rekreasi  
Hasil penelitian model permainan olahraga *golf* pada anak usia 6-8 tahun dapat dijadikan referensi untuk program studi Olahraga Rekreasi.

**METODE**

Dalam bukunya Nana Syaodin Sukmadinata juga mengartikan “penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.”<sup>1</sup> Berikut bagan langkah-langkah penelitian Sukmadinata



Gambar 2. 1 Langkah - langkah penelitian dan pengembangan

Sumber: Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya,2012)h.189

Selanjutnya langkah-langkah yang dijelaskan pada penelitian Sukmadinata sebagai berikut:

**1. Studi Pendahuluan**

Tahap pertama studi pendahuluan merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Tahap ini terdiri atas tiga langkah, pertama studi kepustakaan, kedua survey lapangan dan ketiga penyusunan produk awal atau draf model.

Studi kepustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan produk atau model yang akan dikembangkan. Draft model tersebut selanjutnya direvisi oleh para ahli. Berdasarkan masukan-masukan revisi diatas, tim peneliti mengadakan penyempurnaan draft model tersebut. Draft yang telah disempurnakan, digandakan sesuai dengan kebutuhan.

**2. Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lebih Luas**

Selesai kegiatan pada tahap pertama Studi Pendahuluan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap kedua, uji coba produk. Dalam tahap ini ada dua langkah, langkah pertama melakukan uji coba terbatas dan

<sup>1</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: Rosdakarya,2010)h,190

langkah kedua uji coba lebih luas. Peneliti memberikan catatan penyempurnaan terhadap draf model pembelajaran yang digunakan.

### 3. Uji Produk dan Sosialisasi Hasil

Uji produk merupakan tahap pengujian kemampuan dari produk yang dihasilkan. Pengabdatasannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapannya. Jika langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.<sup>2</sup>

Pengembangan model merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk. Sukmadinata juga menjelaskan bahwa: “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.”<sup>3</sup>

Jadi penelitian dan pengembangan yang dilakukan harus melalui proses atau langkah-langkah sehingga produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada tersebut dapat dipertanggungjawabkan hasil dan manfaatnya. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar mulai dari aktifitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang diinginkan.

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam perencanaan metode

ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang hasil penelitian perlu dijelaskan terlebih dahulu hakikat metode ilmiah (*scientific methods*).

Penelitian pengembangan (*development research*) adalah: “kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria, konsistensi, dan keefektifan secara ilmiah.”<sup>4</sup>

Penelitian yang dilaksanakan dengan beberapa tahapan secara sistematis dengan harapan akan mendapatkan model pembelajaran yang dapat diterima di masyarakat luas. Sehingga tujuan utama dari pengembangan model itu sendiri berjalan sesuai harapan. Mulai dari proses sampai hasilnya memenuhi kriteria dari pengembangan model dan efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Buku *education research* menyatakan bahwa: “Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mendasari tentang strategi meningkatkan pendidikan di sekolah karena penelitian pengembangan ini relatif baru di bidang pendidikan yaitu untuk meningkatkan pembelajaran sebelumnya.”<sup>5</sup>

Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan meneliti validasi produk, yang artinya penelitian ini bukan mengembangkan produk yang sudah ada, tetapi membuat produk untuk menambahkan pengetahuan lagi.

Pengertian lain penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk yang telah

<sup>2</sup> Sukmadinata, metode Penelitian Pendidikan (Bandung: PT. Reaja Rosdakarya, 2011), h. 164

<sup>3</sup> Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), h. 164

<sup>4</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. (Jakarta : Prenada Media Group, 2010), h. 195

<sup>5</sup> *Ibid.* h. 277

dianalisis terlebih dahulu tingkat keefektifannya dalam pembelajaran yang diawali dengan menganalisis kebutuhan pengembangan produk dan uji coba produk. Produk dievaluasi dan direvisi dari hasil uji coba. Produk yang akan dikembangkan adalah model permainan golf untuk anak usia 6-8 tahun.

Penelitian dan pengembangan model permainan golf ini akan didesain dalam bentuk naskah atau buku yang menyajikan model permainan yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan anak usia 6-8 tahun.

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang berdasarkan pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Kemudian menurut Sukmadinata “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan”.<sup>6</sup> Produk yang akan dibuat model permainan golf untuk anak usia 6-8 tahun.

Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (input) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa media dan produk-produk yang lain. Dari beberapa metode yang dijabarkan maka peneliti memilih metode Sukmadinata sebagai langkah-langkah dalam proses penelitian pengembangan model. Berikut adalah model desain

pengembangan yang digunakan yaitu model Sukmadinata tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan yang utama yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas.

Model yang dikembangkan yaitu model permainan olahraga golf untuk anak usia 6-8 tahun dengan alat yang mudah diperoleh serta tempat pelaksanaan yang fleksibel sehingga meningkatkan kemauan anak untuk memainkannya. Selanjutnya model diuji keefektifitasannya oleh para ahli di bidangnya, yaitu ahli permainan dan ahli olahraga golf. Hasil validitas model dijadikan acuan terhadap tujuan yang akan dicapai yaitu memasyarakatkan olahraga golf dan menumbuhkan minat bakat pada anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model permainan olahraga *golf* ini ditulis dalam bentuk naskah yang menyajikan bentuk-bentuk model permainan olahraga *golf* yang dibuat sedemikian mudah agar dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak usia 6-8 tahun.

### 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Terdapat tujuan umum yang akan diungkapkan dalam studi pendahuluan, yaitu: Model permainan olahraga *golf* dapat diterapkan dimasyarakat khususnya untuk anak Sekolah Dasar kelas bawah.

Tujuan umum di atas, kemudian menjadi dasar peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan *instrument* wawancara kepada guru Sekolah Dasar serta melakukan survey karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan mengunjungi terlebih dahulu karakteristik subyek

<sup>6</sup>Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPS UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005), h.154

penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian. Analisis dilakukan untuk mengetahui seberapa pentingnya model permainan olahraga *golf* yang akan diterapkan. Peneliti melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

Wawancara terhadap guru Sekolah Dasar mengenai model permainan olahraga *golf* di Sekolah Dasar. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: (a) anak-anak Sekolah Dasar kelas bawah mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar dalam olahraga *golf*, (b) guru menyatakan perlu diterapkan model permainan olahraga *golf* untuk anak usia 6-8 tahun. Paparan hasil penelitian awal analisis kebutuhan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya menerapkan model permainan olahraga *golf* untuk anak usia 6-8 tahun.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah di kumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan. Berikut akan dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan dan temuan lapangan yang diperoleh peneliti.

**Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan**

Sumber: Wawancara Peneliti Dengan Guru Pendidikan Jasmani di SDN Kayu Putih 03 Pagi.

| No | Butir Pertanyaan   | Temuan   |
|----|--|--|
| 1. | Apakah siswa-siswi usia 6-8 tahun disekolah SDN Kayu Putih 03 Pagi mengenal olahraga <i>golf</i> ? | Mungkin ada yang sudah mengenal namun tidak mengerti cara bermain dan cara melakukannya. |

|    |  |   |
|----|--|---|
| 2. | Apakah siswa-siswi usia 6-8 tahun sering disekolah SDN Kayu Putih 03 Pagi suka bermain diluar rumah?   | Kemungkinan karena anak-anak senang bermain diluar rumah apalagi diusia 6-8 tahun   |
| 3. | Apakah anda pernah menerapkan atau memperkenalkan permainan modifikasi?  | Pernah namun tidak terlalu sering karena saya kurang mendalam tentang permainan modifikasi.   |
| 4. | Setujukah anda jika siswa-siswi usia 6-8 tahun disekolah SDN Kayu Putih 03 Pagi diperkenalkan olahraga <i>golf</i> ?   | Setuju, karena siswa-siswi dapat membuka wawasan dan mengenal tentang apa itu olahraga <i>golf</i> , sebab hanya sebagian kecil yang tau apa itu olahraga <i>golf</i> .                                     |
| 5. | Apakah anda setuju jika olahraga <i>golf</i> dalam bentuk yang telah dimodifikasi mampu membuat siswa-siswi mengenal serta mengikuti permainan dengan antusias ? | Sangat setuju. Karena anak-anak seusia itu senang dengan bermain, apalagi bermain menggunakan alat yang baru ia lihat. Anak-anak akan antusias apabila permainan tersebut dilakukan bersama teman-temannya. |

## 2. Model Draft Awal

Berdasarkan hasil evaluasi ahli produk awal dilakukan untuk mendapatkan masukan dengan perbaikan melalui analisis konseptual yang selanjutnya dilakukan revisi. Dalam penelitian ini para ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan dalam rancangan model permainan olahraga *golf* untuk anak usia dini (6-8 tahun). Rancangan awal diuji oleh 2 orang ahli yaitu ahli permainan dan ahli olahraga *golf* untuk mendapatkan rancangan model permainan olahraga *golf* yang akan dikembangkan, berdasarkan hasil evaluasi ahli atau evaluasi produk awal dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada

para ahli, maka hasil model permainan olahraga *golf* untuk anak usia dini (6-8 tahun) tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut

**Tabel 4. 2 Saran dan Masukan dari Ahli Olahraga Golf**

| No. | Nama Model Permainan | Saran dan Masukan  |
|-----|----------------------|--|
| 1   | Black Hole           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar diperjelas menambahkan keterangan</li> <li>Cara bermain di simpelkan lalu dilaksanakan.</li> </ul> |
| 2   | Parking Ball         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Peraturan permainan dipermudah agar siswa lebih gampang memainkannya. Lalu dilaksanakan</li> </ul>        |
| 3   | Where is My Ball     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 4   | Cone Hole            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 5   | Tik Tok Ball         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 6   | Pillar Hole          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 7   | Wave Hole            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 8   | My Animal            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 9   | My Fruit             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 10  | Let Count            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 11  | Tunnel Hole          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 12  | Hole Color           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 13  | Hard Circle          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 14  | Bottle Target        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 15  | Tunnel and Bottle    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 16  | Cannon Ball          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 17  | Jumping Ball         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 18  | Hole Field           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 19  | Bridge Hole          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>   |
| 20  | Puzzle Score         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Di hilangkan</li> </ul>   |

**Tabel 4. 3 Saran dan Masukan dari Ahli Permainan**

| No. | Nama Model permainan | Saran dan Masukan  |
|-----|----------------------|--|
| 1.  | Black Hole           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksankan</li> </ul>  |
| 2.  | Parking Ball         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul> |

|     |                   |  |
|-----|-------------------|--|
| 3   | Where is My Ball  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi 2 kali kesempatan</li> </ul>                        |
| 4.  | Cone Hole         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lakukan pukulan bergantian</li> </ul>                       |
| 5.  | Tik Tok Ball      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lakukan pukulan bergantian</li> </ul>                       |
| 6.  | Pillar Hole       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Gunakan botol mineral sebagai pillar</li> </ul>             |
| 7.  | Wave Hole         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Jangan terlalu tinggi gelombangnya</li> </ul>               |
| 8.  | My Animal         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Gunakan gambar yang familiar</li> </ul>                     |
| 9.  | My Fruit          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Gunakan gambar yang familiar</li> </ul>                     |
| 10. | Let Count         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Jangan terlalu sulit pertanyaan yang diberikan</li> </ul>   |
| 11. | Tunnel Hole       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Atur jarak hole</li> </ul>                                  |
| 12. | Hole Color        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Gunakan warna-warna dasar</li> </ul>                        |
| 13. | Hard Circle       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Atur jarak pukulan</li> </ul>                               |
| 14. | Bottle Target     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Atur jarak botol</li> </ul>                                 |
| 15  | Tunnel and Bottle | <ul style="list-style-type: none"> <li>Atur jarak botol</li> </ul>                                 |
| 16  | Cannon Ball       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat dilaksanakan</li> </ul>                               |
| 17  | Jumping Ball      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Jangan terlalu tinggi tempat loncatan</li> </ul>            |
| 18  | Hole Field        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mulai pukulan dari pojok</li> </ul>                         |
| 19  | Bridge Hole       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Jembatannya diperbaiki</li> </ul>                           |
| 20  | Puzzle Score      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dihilangkan, ( terlalu sulit karena tanpa hole )</li> </ul> |

### 3. Model Final

Model permainan olahraga *golf* dinyatakan valid dan mengalami revisi, maka didapat model permainan olahraga *golf* untuk anak usia 6-8 tahun yang sudah final, terdapat 19 model yang dapat diterapkan untuk anak usia 6-8 tahun, baik dalam segi alat-alat dan peraturan bermain berikut ini hasil ujicoba kelompok besar yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kayu Putih 03 Pagi.

Hasil akhir produk model permainan olahraga *golf* untuk anak usia dini khusus 6-8 tahun setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku model permainan olahraga *golf*. Model permainan olahraga *golf* ini adalah sebagai bekal para guru untuk mengenalkan permainan olahraga *golf* sejak dini.

|    |                          |       |
|----|--------------------------|-------|
| 13 | <i>Hard Circle</i>       | Layak |
| 14 | <i>Bottle Target</i>     | Layak |
| 15 | <i>Tunnel and Bottle</i> | Layak |
| 16 | <i>Cannon Ball</i>       | Layak |
| 17 | <i>Jumping Ball</i>      | Layak |
| 18 | <i>Hole Field</i>        | Layak |
| 19 | <i>Bridge Hole</i>       | Layak |

Hasil akhir produk model permainan olahraga *golf* untuk anak usia dini khusus 6-8 tahun setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku model permainan olahraga *golf*. Model permainan olahraga *golf* ini adalah sebagai bekal para guru untuk mengenalkan permainan olahraga *golf* sejak dini.

Setelah menganalisis kebutuhan model permainan olahraga *golf* sangat penting, peneliti membuat 19 model yang kemudian diserahkan kepada dua orang ahli untuk diminta validasi tentang model yang peneliti susun. Berdasarkan hasil uji kelayakan model permainan olahraga *golf* yang dilakukan terhadap model permainan olahraga *golf* 19 model yang divalidasi oleh seorang ahli yang tertuang pada tabel diatas.

Ada pun kelemahan dari model permainan olahraga *golf* untuk anak usia dini khusus anak usia 6-8 tahun memiliki kelemahan yaitu :

1. Memerlukan waktu dalam menyiapkan alat permainan olahraga *golf* yang dimodifikasi sebelum mempraktekan.
2. Sarana dan prasarana di dalam sekolah pada umumnya belum ada, namun model permainan olahraga *golf* yang sudah dimodifikasi mudah dibuat.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dari uji coba kelompok kecil

**Tabel 4. 4 Kelayakan Model**

| No. | Nama Model Permainan    | Keterangan |
|-----|-------------------------|------------|
| 1   | <i>Black Hole</i>       | Layak      |
| 2   | <i>Parking Ball</i>     | Layak      |
| 3   | <i>Where is My Ball</i> | Layak      |
| 4   | <i>Cone Hole</i>        | Layak      |
| 5   | <i>Tik Tok Ball</i>     | Layak      |
| 6   | <i>Pillar Hole</i>      | Layak      |
| 7   | <i>Wave Hole</i>        | Layak      |
| 8   | <i>My Animal</i>        | Layak      |
| 9   | <i>My Fruit</i>         | Layak      |
| 10  | <i>Let Count</i>        | Layak      |
| 11  | <i>Tunnel Hole</i>      | Layak      |
| 12  | <i>Hole Color</i>       | Layak      |

dengan 15 sample yang diuji cobakan sebanyak 20 model permainan olahraga *golf* dan uji coba kelompok besar terhadap 25 sample dengan 19 model permainan olahraga *golf*, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa model permainan olahraga *golf* untuk anak usia 6-8 tahun dapat dikembangkan dan diterapkan sebagai pengenalan olahraga *golf* untuk anak usia 6-8 tahun. Model permainan olahraga *golf* anak usia dini menghasilkan produk akhir berupa buku Model permainan olahraga *golf*.

Model permainan olahraga *golf* yang sudah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan tepat untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang olahraga *golf*. Model pengembangan permainan olahraga *golf* ini juga membantu menentukan eksistensi olahraga *golf* di masyarakat ini karena telah cukup menarik perhatian anak untuk memainkannya. Berdasarkan hasil penelitian model permainan olahraga *golf* untuk anak usia dini (6-8 tahun),

#### DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009).
- Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg, *Eighth Edition Educational Research* (New York, 2007).
- Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta; PT Raja Grafindo, 2015).
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. (Jakarta : Prenada Media Group, 2010).
- Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPS UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005).
- Komarudin, *Kamus Istilah Karya Ilmiah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000).
- Ahmad, Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017.
- B. Hurlock, Elisabeth *et al.*, *Perkembangan Anak*, Jilid 1. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 1978.
- Mulyaningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* Bandung: Alfabeta, 2012
- Pribadi, A. Benny, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat, 2009.
- Siregar, Nofi Marlina, *Teori Bermain*, Jakarta : Prodi Olahraga Rekreasi, 2013.
- Sri Nuraini dan Hartman Nugraha, *Teori dan Praktek Permainan Kecil*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2014
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2010.
- Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Olahraga. *Pedoman Penulisan Karya Penulisan dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Fakultas Ilmu Olahraga, 2017

Sri Haryati, *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Vol.37, No.1, 15 September 2012.

Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPS UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005).

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. (Jakarta : Prenada Media Group,2010).

Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta; PT Raja Grafindo,2015).