

PENGEMBANGAN MODEL EGRANG UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

Atep Taryana¹, Zulham²

^{1,2} Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta

¹ atep.taryana8@gmail.com, ² bungzulham14@unj.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan olahraga tradisional Egrang dengan cara memodifikasi Egrang untuk anak usia 10-12 tahun. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menurut ADDIE, dimana penelitian menggunakan 5 tahapan yaitu (1) *Analyze* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implement* (5) *Evaluate* Uji Produk dan Sosialisasi Hasil. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan model Egrang yang di modifikasi untuk anak usia 10-12 tahun sebanyak 10 model yang telah diuji cobakan dalam kelompok kecil 25 siswa- siswi kelas atas Sekolah Dasar Negeri Cipinang Besar utara 05 pagi dan uji coba kelompok besar melibatkan 25 siswa-siswi kelas atas Sekolah Dasar Negeri Kranji XVII.

Kata kunci; Pengembangan Model, Egrang

Abstract. *This study aims to introduce traditional Egrang sports by modifying Egrang for children aged 10-12 years. This research method uses the research and development (R&D) method according to ADDIE, where the research uses 5 stages, namely (1) Analyze (2) Design (3) Development (4) Implement (5) Evaluate Product Test and Outreach Socialization. The results of this study produce a product in the form of a modified Egrang model for 10- 12 year old children of 10 models that have been tested in a small group of 25 upper class students of the Great Elementary Sekolah Dasar Negeri Kranji XIII and a large group trial involving 25 upper class students at Kranji XVII State Primary School.*

Keywords; Model Development, Stilts

A. PENDAHULUAN

Olahraga tradisional merupakan olahraga masyarakat yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur, maka permainan tradisional tentunya sangat dekat bagi anak-anak pada tempo dulu karena memiliki sejarah dan masih diturunkan kepada beberapa generasi.

Permainan Egrang sudah dikenal sebelum kemerdekaan 1945. Sebagai bukti, entri Egrang sudah terekam di dalam Baoesastra Jawa karangan Poerwadarminta. Buku itu diterbitkan pada 1939, beberapa tahun sebelum diproklamasikannya kemerdekaan kita. Di situ disebutkan kata Egrang-Egrangan, diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan Egrang. Egrang sendiri diberi makna bambu atau kayu yang diberi pijakan (untuk kaki) agar kaki leluasa bergerak berjalan.

Egrang dibuat secara sederhana dengan memanfaatkan potensi alam. Umumnya Egrang menggunakan dua batang bambu, dengan panjang lebih dari satu meter. Beberapa sentimeter dari atas tanah, dibuatkan pijakan. Juga dari bambu yang dipotong melebihi ukuran panjang telapak kaki. Lewat pijakan itulah anak-anak berjalan atau berlari. Di perdesaan bambu banyak tumbuh di pekarangan rumah atau di pinggir-pinggir sungai. Tidak heran kalau permainan tradisional ini lebih sering dilakukan anak-anak perdesaan dari pada anak-anak perkotaan.

Permainan Egrang bisa dimainkan secara individu atau kelompok. Di perdesaan Egrang dimainkan siang hari sepulang sekolah atau di saat menggembala ternak. Permainan Egrang lebih sering dipakai untuk bersantai. Hanya pada saat-saat tertentu Egrang digunakan untuk permainan perlombaan. Kunci utama bermain Egrang adalah menjaga keseimbangan badan. Tanpa bisa menjaga keseimbangan, si pemain akan sering jatuh.

Bentuk Egrang bisa pendek, bisa pula tinggi. Soal ukuran, biasanya sangat tergantung kepada tinggi badan si pemain. Yang pasti, bila orang bermain Egrang, maka posisi tubuhnya menjadi jauh lebih tinggi daripada tubuh yang sebenarnya. Persis seperti orang berdiri di tangga atau naik di atas meja.

Permainan-permainan tradisional disebarkan dari mulut ke mulut dandkadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat

dari akarnya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewaris dari generasi tempo dulu yang dilakukan anak-anak dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. Permainan Tradisional memiliki banyak macam bentuk dan cara bermain untuk dimainkan, salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah permainan olahraga tradisional Egrang, olahraga tradisional Egrang merupakan salah satu olahraga yang saat ini telah populerkan dikalangan remaja Indonesia, hal ini terlihat karena di dukung oleh KOTI (komunitas olahraga tradisional Indonesia) bertambahnya perkumpulan para mahasiswa pecinta olahraga tradisional yang ada di pusat gor cijantung Jakarta timur.

Permainan olahraga tradisional Egrang merupakan permainan yang sangat membutuhkan kemampuan motorik yang baik, seperti kekuatan, kecepatan, kelincahan, daya tahan, keseimbangan, dan kelentukan agar mampu mengendalikan tubuh secara dinamis maupun cepat, serta daya tahan dalam menahan keseimbangan, maka dari itu permainan Egrang harus dikenalkan kepada anak.

Namun saat ini permainan tradisional Egrang sudah mulai dilupakan oleh masyarakat, karena adanya permainan baru yaitu *video game*. Selain itu lahan-lahan yang digunakan untuk tempat bermain pun semakin berkurang, belum lagi sifat individualitas yang semakin berkembang di masyarakat kota yang semakin membuat permainan tradisional semakin dilupakan . Tentu saja sangat disayangkan apabila permainan tradisional Egrang sampai dilupakan apalagi nilai budaya yang dikandungnya sangat bermanfaat dalam pembentukan karakter.

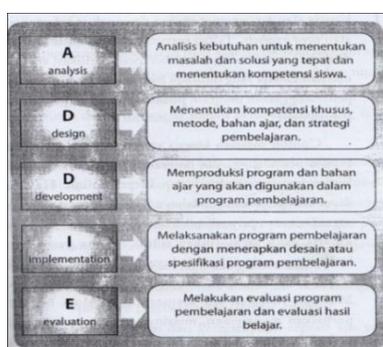
Dari permasalahan dan penjelasan diatas akhirnya peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun agar anak tidak bosan dan lebih mudah memainkannya. Karena dengan pengembangan model Egrang agar anak lebih tertarik melakukannya serta dapat memaksimalkan kemampuan dalam mengasah motorik anak.

Penelitian dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu(Sugiyono, 2012). Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan

akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan. Menurut pendapat beberapa ahli tentang penelitian pengembangan terdapat beberapa model pengembangan antara lain: **MODEL ADDIE**

Model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalisis*, *(D)esain*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*. (Priyadi, 2009)

Gambar 1. Tahapan ADDIE



Sumber: (Priyadi, 2009)

1. Pengetian Model

Model dapat diartikan sebagai acuan yang menjadi dasar atau rujukan hal tertentu. Model merupakan sebuah representasi pola pikir untuk mewujudkan sesuatu. Menurut beberapa ahli dapat disimpulkan model merupakan sebuah keterangan secara konsep yang dipakai sebagai saran atau referensi untuk melanjutkan penelitian empiris yang membahas suatu masalah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga disebutkan bahwa model berarti pola (ragam, acuan dan sebagainya) dari sebuah hal yang diinginkan dibuat atau dihasilkan.

2. Egrang

Egrang dibuat secara sederhana dengan memanfaatkan potensi alam. Umumnya Egrang menggunakan dua batang bambu, dengan panjang lebih dari satu meter. Beberapa sentimeter dari atas tanah, dibuatkan pijakan. Juga dari bambu yang dipotong

melebihi ukuran panjang telapak kaki. Lewat pijakan itulah anak-anak berjalan atau berlari. Di perdesaan bambu banyak tumbuh di pekarangan rumah atau di pinggir-pinggir sungai. Tidak heran kalau permainan tradisional ini lebih sering dilakukan anak-anak perdesaan dari pada anak-anak perkotaan.

Permainan-permainan tradisional disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akarnya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewaris dari generasi tempo dulu yang dilakukan anak-anak dengan tujuan mendapatkan kegembiraan.

METODOLOGI PENELITIAN

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian pengembangan model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun secara khusus memiliki tujuan memperkenalkan dan menghasilkan pengetahuan anak terhadap olahraga tradisional.

TEMPAT & WAKTU PENELITIAN

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Cipinang besar utara 05 Pagi, yang beralamat Jl. Cipinang Besar Utara, Kecamatan Jatinegara, Kota Jakarta Timur dan SDN Kranji XVII yang beralamat Jl. Kepodang 5 Duta Kranji Bekasi Barat, Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan pada bulan November sampai bulan Januari 2020.

PENDEKATAN & METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam sebuah penelitian dapat dilihat oleh banyaknya variabel dalam penelitian tersebut. Selain banyaknya variabel pendekatan penelitian juga harus disesuaikan dengan banyaknya subjek dalam sebuah penelitian yang dapat dilihat dari populasi dan sampel yang dijadikan subjek. Selain itu suatu pendekatan juga tergantung dari tujuan dan keterbatasan penelitian yang berupa waktu dan biaya penelitian.

Penelitian dan pengembangan bertujuan menciptakan produk baru atau memodifikasi atau memperbaiki produk yang telah ada, yang hasilnya nanti bisa digunakan oleh masyarakat banyak.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (N. S. Sukmadinata, 2011). Setelah langkah-langkah untuk menciptakan atau mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah dilewati, produk tersebut bisa digunakan oleh masyarakat banyak. Sedangkan menurut Sugiono metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2011)

Semua penelitian pengembangan selalu berupaya untuk menciptakan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian ini berupaya untuk membuat buku pengembangan model Egrang pada anak usia 10-12, Produk berupa buku pengembangan model Egrang ini, Diharapkan bisa bermanfaat bagi dimasyarakat luas. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode *Research & Development* (R & D) untuk memvalidasi produk berupa pengembangan model Egrang untuk siswa di di SDN Cipinang besar utara 05 Pagi. Metode R & D dalam pendidikan adalah sebuah pengembangan model Egrang berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji dilapangan, di evaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu.

Desain dalam penelitian dan pengembangan didasarkan pada data yang sistematis yang berasal dari praktik. Melalui studi sistematis ada desain, pengembangan dan proses evaluasi dengan tujuan membentuk dasar empiris untuk menciptakan produk instruksional dan non instruksional serta alat-alat dan model baru atau yang disempurnakan. Ini merupakan cara untuk menguji teori dan untuk memvalidasi produk, selain itu untuk membuat prosedur baru, teknik dan alat-alat berdasarkan analisis tertentu. Desain dan pengembangan produk serta program instruksional merupakan jantung dan IDT (*Instructional Desain & Technology*).

Maka dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan suatu masalah dan selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran sesuai fakta.

PENGEMBANGAN MODEL

1. Model ADDIE

Prosedur yang dikemukakan diatas merupakan langkah yang harus diikuti secara lengkap. Peneliti mendesain langkah-langkah dari prosedur yang dikembangkan oleh ADDIE dan disesuaikan dengan tujuan dan kondisi dilapangan.

Setelah melihat dan mengetahui melalui pengumpulan data dari analisis kebutuhan, maka peneliti melakukan langkah-langkah pelaksanaan disesuaikan dengan kondisi pada penelitian sebenarnya. Oleh karena itu peneliti melakukan langkah-langkah penelitian yang diuraikan secara jelas sesuai dengan pengembangan produk ADDIE. Penelitian ini melalui 5 tahap dengan mengadaptasi penelitian dan pengembangan model ADDIE.

a. Penelitian Pendahuluan

Analisis kebutuhan digunakan untuk memperoleh data informasi yang dilakukan dengan observasi awal berupa pengamatan lapangan, dan wawancara dengan Guru Olahraga di SDN Cipinang besar utara 05 Pagi. Dilihat dari subjek penelitian yaitu siswa di SDN Cipinang besar utara 05 Pagi. sangat kurang dari segi Olahraga tradisionalnya termasuk bermain Egrang.

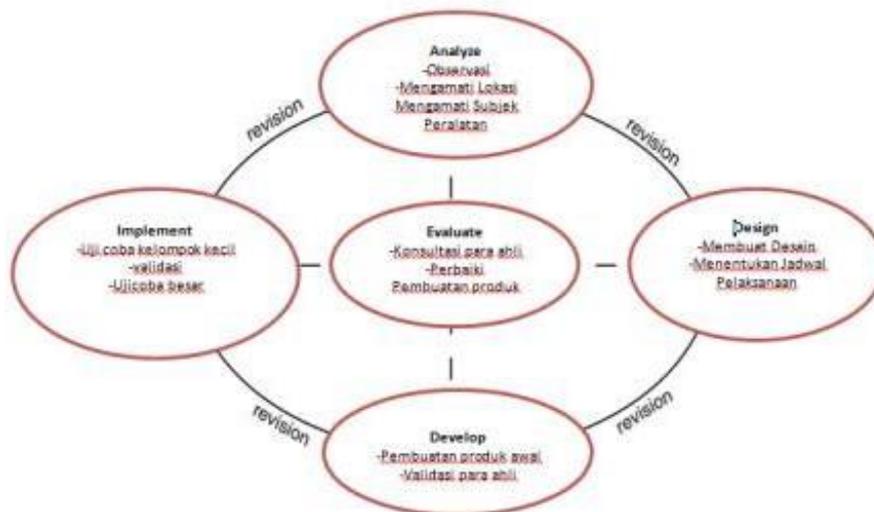
Maka dari itu peneliti membuat desain model Egrang untuk siswa di SDN Cipinang besar utara 05 Pagi.

- 1) Tahap studi pendahuluan pada penelitian ini di rencanakan menempuh Alur sebagai berikut: studi literature. Pengumpulan data dilapangan, pengamatan proses latihan, identifikasi masalah yang ditemui dalam latihan dan deskripsi serta temuan dilapangan.
- 2) Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan pendukung konsep model Egrang untuk siswa di SDN Cipinang besar utara 05 Pagi.

- 3) Studi lapangan menempuh kegiatan survei karena untuk mempersiapkan tehknis dan memahami terlebih dahulu karakteristik subjek penelitian di SDN Cipinang besar utara 05 Pagi, hasil studi atau temuan lapangan dideskripsikan menjadi suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan.

Perencanaan Pengembangan Model

Gambar 2. Model ADDIE



Untuk perencanaan produk model Egrang untuk Siswa, model Egrang ini dibuat sesuai kriteria anak usia 10-12, dengan cara bermain, jarak yang disesuaikan. Model ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, adalah sebagai berikut:

Adapun penjelasan dari langkah-langkah model pengembangan ADDIE sebagai berikut

1) *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini saya melakukan observasi di SDN Cipinang besar utara 05 Pagi. Disana peneliti mengamati lokasi, dan lapangan. Selain itu mengamati subjek Siswa, terdapat permasalahan yaitu belum diterapkan bermain Egrang dalam latihan dan cara menaiki Egrang belum tersalurkan dengan baik, kurang variasi latihan sehingga memperlambat perkembangan dalam teknik bermain Egrang

2) *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti membuat desain berupa model Egrang, setelah itu menentukan jadwal pelaksanaan penelitian.

3) *Development* (Pengembangan Model)

Pada tahap ini yaitu pembuatan produk awal, peneliti membuat 10 model Egrang. Peneliti melakukan validasi kepada 2 ahli.

4) *Implement* (Pelaksanaan) Setelah tahap pengembangan model dan validasi, peneliti akan melakukan penelitian pada bulan November sampai Januari 2020.

5) *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti mengkonsultasikan kepada para ahli dan para dosen pembimbing, untuk memperbaiki Egrang dan masuk kedalam pembuatan produk berupa buku pengembangan model Egrang.

2. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

a. Telaah Pakar

Validasi para ahli dilakukan oleh ahli Egrang dan ahli usia anak remaja awal. Evaluasi dari para ahli dijadikan masukan produk awal yang telah dibuat dengan menggunakan uji justifikasi dimana instrumen yang telah dibuat dikonsultasikan kepada para ahli. Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian model yang hendak diproduksi dan dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli terdiri atas:

1) Tinjauan dan analisa dari ahli Egrang terhadap model Egrang yang berfungsi memberikan informasi dan penilaian terhadap kelayakan materi yang dibuat oleh peneliti Tinjauan dan analisa dari ahli Egrang terhadap model Egrang yang berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kesesuaian materi lapangan dengan model yang dirancang oleh peneliti.

b. Revisi Produk

Setelah produk awal ditinjau oleh 1 ahli Anak usia remaja awal dan 1 ahli Egrang diberikan masukan serta penilaian, kemudian data dianalisis dan dilakukan revisi. Maka dengan itu langkah berikutnya adalah memperkenalkan dan mempraktekkan model Egrang untuk siswa di SDN Cipinang besar utara 05 Pagi.

c. Uji Coba Kelompok Kecil Setelah produk di revisi dan dianggap layak oleh para ahli, kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan mengambil

subjek siswa yang berada di di SDN Kayu Putih 03 Jakarta Timur sebanyak 15 siswa.

- d. Penelitian Kelompok Besar Tahap selanjutnya adalah penelitian kelompok besar, yaitu mengaplikasikan produk yang telah dibuat dengan mempraktekan di lapangan. Pelaksanaan uji coba kelompok besar ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, Subjek dalam uji coba kelompok besar ini adalah 25 siswa di SDN Kranji XVII Bekasi Barat, Kota Bekasi.

B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Model

Hasil model pengembangan Egrang ini ditulis dalam bentuk buku yang menyajikan Pengembangan Model Egrang Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. Agar dapat dilakukan dengan mudah oleh anak usia 10-12 tahun.

Model permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dalam bermain Egrang, serta mudah diterapkan dalam proses bermain, agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Terdapat tujuan umum yang akan diungkapkan dalam studi pendahuluan, yaitu: pengembangan model Egrang dapat diterapkan dimasyarakat khususnya untuk anak sekolah usia 10-12 tahun. Tujuan umum diatas kemudian menjadi dasar peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan survey yang sasarannya yaitu siswa yang ada di sekolah dasar tingkat atas karena tujuan yang utama yaitu melakukan persiapan teknis dengan memerhatikan terlebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian.

Analisis dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif pengembangan model Egrang yang akan diterapkan. Peneliti melakukan observasi melalui pengamatan langsung siswa sekolah dasar tingkat atas.

Dari hasil analisi kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa:

- a. siswa sekolah SDN Kranji XVII khususnya anak usia 10-12 tahun sangat perlu dikembangkan permainan olahraga tradisional Egrang

yang di modifikasi serta kurangnya minat bermain Egrang

- b. Perlunya pengembangan model Egrang yang menarik dan mudah dimainkan bagi para siswa SDN Kranji XVII. Dari paparan hasil penelitian awal analisis kebutuhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya menerapkan pengembangan model Egrang yang dimodifikasi.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan.

2. Model Draft Awal

Setelah melakukan tahap pengumpulan data dan pembuatan draf pengembangan model Egrang. Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji ahli dimana tujuan yang ingin dicapai yaitu mendapatkan kelayakan atau validitas model yang dibuat dengan penilaian langsung dari ahli. Peneliti menghadirkan 2 orang ahli dalam penilaian kelayakan pengembangan model Egrang. Dimana 2 ahli tersebut yaitu ahli dibidang Egrang dan ahli anak usia remaja awal. Maka hasil pengembangan model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Saran dan Masukan Ahli Egrang

No.	Nama Model Egrang	Saran dan Masukan
1.	Egrang Kaki Kuda	Sudah dapat di terapkan karena alat yang di lakukan sangat mudah dan media Egrang yang digunakan seimbang dengan berkaki 4.
2.	Egrang Kaki Bajai	Sudah dapat di terapkan karena anak bisa menjaga keseimbangan dengan media Egrang Kaki Bajai berkaki 3.

3.	Egrang Kaki Dua	Sudah dapat di terapkan karena gerakan media Egrang Kaki Dua ini bisa menjaga keseimbangan.
4.	Egrang Sandal Jepit	Sudah dapat di terapkan karena ketika media Egrang Sandal Jepit di injak menjadi nyaman.
5.	Egrang Busa Motor	Sudah dapat di terapkan karena media Egrang yang di modifikasi di bagian pegangan tangan ada busa yang melindungi tangan agar tidak lecet.
6.	Egrang Pijakan Kayu	Sudah dapat di terapkan karena media yang dimodifikasi sangat nyaman ketika di injak di bagian kaki.
7.	Egrang Kayu	Sudah dapat di terapkan, di Egrang kayu ini media Egrang kayu Ketika di angkat lumayan berat tapi anak bisa memainkannya dan pantang menyerah.
8.	Egrang Bambu panjang	Sudah dapat di terapkan karena media yang satu ini bertujuan untuk memperkuat bagian belakang Egrang, juga bisa menjaga keseimbangan
9.	Egrang Gagang Depan	Masukan media ini pegangan Gagangnya di turunkan sedikit agar Anak bisa mengangkatnya lebih enak ,tapi media Egrang ini sudah dapat di terapkan.
10.	Egrang Motor	Sudah dapat di Terapkan karena media yang satu ini dilihat dari bentuknya sudah menarik apalagi kalau di mainkan oleh anak, anak Merasa Termotivasi balapan dengan media

	Egrang ini.
--	-------------

Tabel 2. Saran dan Masukan Ahli Anak Usia Remaja Awal

No.	Nama Model Egrang	Saran dan Masukan
1.	Egrang Kaki Kuda	Sudah dapat di terapkan pada anak karena media sangat aman dan menarik perhatian anak
2.	Egrang Kaki Bajai	Sudah dapat diterapkan pada anak karena di media ini anak bisa menjaga keseimbangan.
3.	Egrang Kaki Dua	Ketika Anak bermain di media ini. Anak Sedikit Untuk melangkah Karena Sedikit terhambat Dengan ada kaki di belakang tapi media Egrang ini sudah bisa di terapkan kepada anak.
4.	Egrang Sandal Jepit	Sudah dapat diterapkan pada anak, karena anak sangat nyaman dengan pijakan dan pengikat yang seperti sandal.
5.	Egrang Busa Motor	Sudah dapat diterapkan pada anak karena media ini ditambahk an busa

		dan anak anak untuk memegang dan memainkannya.
6.	Egrang Pijakan Kayu	Sudah dapat diterapkan ,karena anak nyaman dan bisa dimainkan.
7.	Egrang Kayu	Sudah dapat diterapkan pada anak karena anak bisa memainkannya.
8.	Egrang Bambu panjang	Sudah dapat diterapkan pada anak,media yang dimainkan sama dengan Media seperti Egrang biasa.
9.	Egrang Gagang Depan	Sudah Dapat diterapkan pada anak, Meski Sebagian Anak Merasa Sulit memegang-Nya Tapi anak Merasa tertantang memainkannya.
10.	Egrang Motor	Sudah Dapat diterapkan pada anak, Karena Anak Senang memainkan media ini dan Sangat menarik.

3. Model Final

Setelah dinyatakan valid, maka didapatkan pengembangan model Egrang yang sudah final, terdapat 10 yang dapat diterapkan. Berikut ini hasil uji coba yang dilaksanakan di SD Kranji XVII, Bekasi Barat.

C. KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi,

pembahasan dari hasil penelitian, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengembangan model Egrang ini dapat dikembangkan melalui modifikasi Egrang untuk anak usia 10-12 tahun. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli Egrang menyatakan bahwa model yang dibuat termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan. Serta pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli Anak usia remaja awal bahwa model yang dikembangkan termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan.

Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengembangan model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun ini dapat diterapkan pada anak usia tersebut. Pada penelitian ini didapatkan 10 model Egrang yang layak dan dapat diterapkan.

B. Implikasi

Melihat hasil penelitian pengembangan model Egrang ini dapat memberikan inovasi yang baik kepada para guru penjas khususnya di sekolah.

C. Saran

Sehubungan dengan produk yang dibuat yaitu pengembangan model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun, peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran.

1. Saran pemanfaatan

Berdasarkan keterangan tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun yang dibuat, efektif dapat menjadi media anak agar semakin banyak dalam variasi gerak saat bermain Egrang.

a. Masyarakat

Produk pengembangan model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun yang dikemas dalam bentuk buku panduan model Egrang ini sebaiknya dilihat atau dipelajari terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan praktek bermain Egrang, sehingga diharapkan dapat menarik minat anak agar senang dalam melakukan bermain Egrang.

b. Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Pengembangan model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun ini sebaiknya ditambahkan sebagai bahan kepustakaan. Sehingga bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dan pengembangan sejenis hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meneliti.

2. Saran Diseminasi

Dalam pembuatan produk ini peneliti menyarankan, sebelum menyebarluaskan produk ini perlu tahap evaluasi dari ahli yang berguna untuk menyempurnakan produk, serta harus memerhatikan sasaran yang akan di uji dan disesuaikan dengan kondisi sasaran yang ingin dituju baik isi maupun kemasan, karena pengembangan model Egrang ini dibuat berdasarkan masalah yang terjadi di Sekolah SDN Kranji XVII, Bekasi Barat. Sehingga pengembangan model Egrang ini dapat menarik siswa bermain Egrang dan dapat mudah di mainkan .

3. Saran pengembangan lebih lanjut Dalam penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai saran sebagai berikut:
 - a. Pengembangan model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun diperlukan kreativitas dan inovatif bagi anak.
 - b. Dalam penyebarluasan produk, peneliti memberi saran yaitu bahwa sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan kondisi sarana yang akan digunakan.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut pengembangan Model Egrang untuk anak usia 10-12 tahun diharapkan bermanfaat untuk anak se-usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif. Z.M. (2003). *Perubahan dan Pengembangan Bentuk, Fungsi Dan Material dalam Permainan Anak Di Masyarakat Sunda*.
- Augusta (2012). Lembaga Anak Indonesia. Jakarta. *Jurnal Anak usia 10-12 tahun Vol.2, No 2 Oktober 2011*.
- A.Pribadi, B. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Askalin. 2013. 100 Permainan dan Perlombaan Rakyat. Yogyakarta. *Jurnal permainan perlombaan, Vol 15.No 23 Oktober 2012*.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1998), *Permainan Tradisional Indonesia, Jakarta, Direktorat Permuseuman*.

- Diana Mutiah, (2010). Teori Bermain dan latihan. Medan. *Jurnal bermain Volume 4 No.2 Oktober 2009.*
- Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Penedidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Evita Adnan, J. F. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UNJ Press.
- Haryati, S. (2012). Reseach and Development (R&D). *Jurnal sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. Vol.37. No 22 November 2012* <https://mithayani.wordpress.com>. (n.d.). Retrieved Januari 5, 2018.
- Kadek Dian Vanagosi, S. M. (2016). Konsep Gerak Dasar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* , 72-79. Kompasiana. (n.d.). www.kompasiana.com. Retrieved Agustus 19, 2019, from <https://www.kompasiana.com>. Komunitas Olahraga Tradisional indonesia, *Jurnal Panduan Olahraga Tradisional,hal13.Jakarta2016*
- Mahmud Achamd, (2008:) Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta. PT. Dewa Semesta, *Jurnal motode. Vol 15.No 13 Maret 2006*
- Meredith D. Gall, J. P. (2007). *Eighth Edition Edition Educational Research* . NewYork.
- Mufarizuddin, (2017) Fungsi Kognitif anak Jakarta . *Jurnal Anak dan Kognitif Vol.7. No 9 Oktober 2016.*
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pangestuti, Retno. (2013). Psikologi Perkembangan Anak Pendekatan Karakteristik Peserta Didik. Jogjakarta: BASOSBUD.
- Pramawaty,N.(2012). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Konsep Diri Anak Usia Sekolah 10 – 12 Tahun. *Nisha Pramawaty, Hubungan Pola. Asuh OrangTua Denga2n.Jurnal Keperawatan Dipenegoro, Vol.1, 87- 92.*
- Santrock, (2002) Teori Bermain. Surabaya. *Jurnal Teori Bermain Vol 6 no.2 Oktober 2009.*

Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Solehudin (2010). Teori Bermain. Jakarta. *Jurnal Teori Bermain anak Vol.18. no 20 November 2008*.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung

Sukardi. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta.

Sukardi. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan* . Jakrta: Bumi Aksara.

Sukmadinta, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* .

Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Widodo, A.P, Alazim, Udjulawa D.(2016). *Jurnal Permainan Tradisional Egrang Indonesia. Vol.31. No 25 September 2015*.

Wiradihardja, S. (2016). *Jurnal Perkembangan Motorik (Vol. 155)*. Jakarta: CV Alumga.

Yusuf, Syamsu. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.