

Implementasi *Sport Industry* Untuk Sekolah Dasar Berbasis Wisata Pendidikan Olahraga Tradisional

M. Irfan¹, Hariadi², Khairul Usman³, Agustin Sastrawan Harahap⁴, Muhammad Nustam Hasibuan⁵

^{1,2,4,5}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Medan

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: ¹irfan@unimed.ac.id, ²hariadi@unimed.ac.id, ³khairulusman@unimed.ac.id, ⁴agustinharp@unimed.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to determine the feasibility test of the sports industry through Traditional Sports-based Educational Tourism within the Medan State University environment. The feasibility test for the development of educational tourism is implemented by assessing the rides and types of play activities presented as a sports industry menu at Medan State University through assessing the location of activities, equipment provided, instructor services, suitability of services, and suitability of information and marketing. The method that will be used is the Borg and Gall concept research and development (R&D) method, namely research and information collecting, planning, developing preliminary form a product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation. Implementation is carried out by implementing traditional games and sports in educational tourism by guides and facilitators, then customers also get direct experience of traditional games and sports, so that they can be a stimulus for implementation in the wider community, especially among volunteers preserving traditional games and sports.

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui uji kelayakan *sport industry* melalui Wisata Pendidikan berbasis Olahraga Tradisional di lingkungan Universitas Negeri Medan. Uji kelayakan perkembangan wisata pendidikan diterapkan dengan penilaian wahana dan jenis aktivitas bermain yang disajikan sebagai menu *sport industry* Universitas Negeri Medan melalui penilaian tempat kegiatan, peralatan yang disediakan, pelayanan instruktur, kelayakan pelayanan, dan kelayakan informasi dan pemasaran. Metode yang akan digunakan adalah metode *research and development (R&D)* konsep Borg and Gall yaitu *research and information collecting, planning, develop preliminary form a product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and*

Article History:

Received: 2023-09-27

Reviewed: 2023-09-02

Published: 2023-09-30

Keywords:

Sport Industry, Educational Tourism, Traditional Sports

Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-09-27

Direview: 2023-09-02

Disetujui: 2023-09-30

Kata Kunci

Industri Olahraga, Wisata Edukasi, Olahraga Tradisional

implementation. Penerapan implementasi dilakukan dengan menerapkan permainan dan olahraga tradisional pada wisata edukasi oleh pemandu dan fasilitator kemudian *customer* juga mendapatkan pengalaman langsung permainan dan olahraga tradisional, sehingga dapat menjadi stimulus implementasinya pada lingkungan masyarakat luas terutama pada relawan pelestarian permainan dan olahraga tradisional.

PENDAHULUAN

Penekanan kebutuhan perkembangan kepemudaan dan olahraga tertuang pada Peraturan Presiden Nomor 86 Tahun 2021 tentang Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) yang sebelumnya tertuang pada Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2017 tentang Peningkatan Prestasi Olahraga Nasional. Peraturan Presiden ini adalah penegasan harus terealisasinya konsep Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) yang meliputi olahraga rekreasi, pendidikan, prestasi, dan industri.

Strategis capaian Visi Misi sebagaimana disampaikan di atas akan mampu menciptakan perubahan besar bagi pemuda-pemuda untuk hidup lebih produktif dan maju melalui konsep penanaman kompetitif dan prestasi. Adapun yang dapat terwujud melalui Grand Desain Kemajuan Kepemudaan dan Olahraga melalui DBON adalah untuk mencapai : (1) Peningkatan budaya olahraga di masyarakat; (2) Meningkatkan kapasitas, sinergisitas, dan produktifitas olahraga prestasi nasional; (3) memajukan perekonomian nasional berbasis olahraga.

Olahraga tradisional adalah dasar dikembangkannya permainan anak yang merupakan hubungan antara aspek keterampilan dan gerak dasar secara perorangan atau kelompok memiliki tujuan

untuk menciptakan rasa sedang melalui peraturan yang ditetapkan secara sukarela dan diciptakan pada tepat tertentu (Mudzakir, 2020). Konsep “Bermain” dan “Permainan” dikaji sebagai perspektif permainan dan ada juga persepektif adaptasi antara peraturan dan gerak fisik (Siswandi et al., 2017). Permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Permainan adalah suatu setting yang sangat bagus bagi kognitif, khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan ini terlihat ketika anak menirukan suatu yang dilihatnya sesuai apa yang difikirkannya (Simamora, 2019).

Olahraga tradisional merupakan olahraga budaya yang dikembangkan oleh masyarakat sebagai ciri khas dan karakter wilayah tertentu. Olahraga tradisional merupakan kegiatan yang berbentuk permainan dan memiliki peran aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan motorik anak. Olahraga tradisional kemudian dikembangkan ini dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik anak. Selain sebagai model untuk mengembangkan keterampilan motorik juga mengenalkan kepada anak-anak tentang olahraga tradisional yang bertujuan untuk

melestarikan kebudayaan Indonesia. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya pada setiap suku yang sudah ada sebelum munculnya permainan modern (Mudzakir, 2020).

Implementasi BLU melalui Pengembangan *Sport Industry* Berbasis Wisata Pendidikan Olahraga Tradisional Universitas Negeri Medan akan dilakukan dengan 4 tahapan yaitu :

- 1) Inventarisir produk pengembangan desain *sport industry* berbasis wisata edukasi olahraga tradisional yang telah dikembangkan tahun 2021.
- 2) Pengembangan konsep implementasi *sport industry* berbasis wisata edukasi olahraga tradisional.
- 3) Aktualisasi kerjasama dengan mitra untuk pengadaan perlengkapan olahraga tradisional, melakukan *workshop* dan pendampingan, dan pelaksanaan oleh tim Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ditetapkan.

Implementasi BLU *sport industry* sebagai aset usaha Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan dengan pelaksana UKM sebagai penyedia layanan terpadu wisata edukasi pelestarian budaya berbasis kearifan lokal. Pengembangan ini kemudian dapat dijadikan rencana strategis penerapan Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) pada bidang industri olahraga yang diperankan Universitas Negeri Medan sebagai pelaksana Perpres Nomor 86 Tahun 2021 di Sumatera Utara.

Konsep Badan Layanan Umum (BLU) Universitas Negeri Medan (Unimed) wajib dilaksanakan pada setiap Fakultas salah satunya adalah Fakultas Ilmu Keolahragaan

dalam mengembangkan konsep layanan berbasis Produk Terapan BLU Unimed. Inovasi Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) yang dikembangkan sebagai inovasi BLU adalah *Sport Industry* berbasis Olahraga Tradisional. *Sport Industry* yang dikembangkan adalah wahana bermain berbasis wisata edukasi permainan tradisional. Tujuan pengembangan wisata edukasi adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pada era globalisasi yakni menumbuhkan aktivitas fisik kembali yang mulai ditinggalkan dan digantikan dengan *Elektornik Sport (E-Sport)* sehingga dalam jangka waktu yang lama olahraga tradisional akan hilang dari masyarakat (Muyaroah & Fajartia, 2017).

Pengembangan *sport industry* di Universitas Negeri Medan sangat sejalan dengan Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) yakni Mengembangkan industri olahraga yang mendukung pembinaan olahraga nasional serta berkontribusi kepada pertumbuhan ekonomi nasional yang hakikatnya dimulai pada lingkup yang regional dengan realisasi Visi besar yaitu “Mewujudkan Indonesia Bugar, Berkarakter Unggul, dan Berprestasi Dunia” (Desain Besar Olahraga Nasional, 2021). Sejalan dengan tujuan DBON, *sport industry* berbasis olahraga tradisional sangat diperlukan dalam upaya penyelamatan aset warisan budaya dengan menjaga keberlanjutan kebudayaan yang dilakukan dengan cara inventarisasi, pengamanan, pemeliharaan, dan publikasi melalui pengembangan Wisata Pendidikan berbasis Olahraga Tradisional yang akan dikemas menjadi jasa layanan permainan di Universitas Negeri Medan (Undang-Undang

Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan, 2017).

Perkembangan konsep industri olahraga berbasis wisata edukasi olahraga tradisional didasari pada tujuan nasional keolahragaan yaitu : (1) memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia; (2) menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas dan disiplin; (3) mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa; dan (4) memperkuat ketahanan nasional (Kemenpora Republik Indonesia, 2015). Hasil pengembangan *sport industry* pada tahun 2021 diperoleh produk melalui uji produk operasional diperoleh rata-rata skor dengan jumlah responden 10 orang yaitu meraih penilaian 86% dengan kategori Baik. Hasil analisis penilaian produk diperoleh keterangan bahwa produk kelayakan *Sport Industry* Olahraga Tradisional Unimed dan terdapat pada laman *website* <https://sites.google.com/view/eduortradunimed> (Irfan et al., 2021).

Analisis produk kelayakan *Sport Industry* Olahraga Tradisional Unimed meliputi beberapa konsep yang dikembangkan sehingga memiliki kelayakan *industry* olahraga dalam bidang jasa wisata. Konsep itu kemudian dinamakan dengan *edu ortrad*. Berikut beberapa desainnya :

- 1) *Edu Ortrad* merupakan pelayanan yang sangat berperan dalam pengenalan alam dan aktivitas fisik yang baik untuk kesehatan.
- 2) *Edu Ortrad* memiliki Konsep *Basecome* Tradisional dan berkarakter pendidikan.
- 3) *Edu Ortrad* menyediakan layanan permainan tradisional yang mengandung unsur edukasi yakni (Olahraga

tradisional berbasis kearifan lokal khusus Sumatera Utara).

- 4) *Edu Ortrad* menyediakan layanan lainya untuk membantu meningkatkan potensi akademik dengan konsep *problem sholving*, *ceremonial event*, dan *outbound*.
- 5) *Edu Ortrad* memiliki penawaran yang ekonomis atau pembiayaan yang ditawarkan terjangkau. Biaya yang ditetapkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan *customer* dan kondisi finansial *customer*.
- 6) Penggunaan jasa *Edu Ortrad* dapat dijadikan sebagai program rutin tahunan atau semesteran pada sekolah/lembaga sebagai bentuk penyegaran dan peningkatan potensi.
- 7) Konsep pelayanan *Edu Ortrad* sudah memumpuni aspek manajemen (pengaturan) yang baik dan terstruktur.
- 8) Peralatan yang dimiliki *Edu Ortrad* sudah lengkap dan sesuai dengan pelayanan yang disediakan.
- 9) Promosi *Edu Ortrad* mudah diterima dan dijelaskan kembali kepada *stakeholder* lain untuk tujuan penyampaian pada rapat kemudian disepakati bersama dalam penggunaan jasanya.
- 10) *Edu Ortrad* sudah tepat membangun mitra dengan sekolah/lembaga/lainnya dalam menggunakan jasa dan penyediaan layanan yang ditawarkan.

Pelaksanaan implementasi peran BLU Universitas Negeri Medan dilengkapi dengan persediaan buku pedoman dalam bentuk elektronik, dan dapat di akses melalui *website* “*Sport Industry* Olahraga Tradisional Unimed”. Memasukkan tautan

pada *website* bertujuan untuk mengoptimalkan *promosi* kepada *customer* dan masyarakat yang membutuhkan wisata edukasi berbasis olahraga tradisional dan pelayanan edukasi kepada masyarakat dalam menambah kekayaan pengetahuan dan pelestarian kebudayaan. Penerapan *implementasi* dilakukan dengan menerapkan permainan dan olahraga tradisional pada wisata edukasi oleh pemandu dan fasilitator, sehingga selain menambah pengetahuan, *customer* juga mendapatkan pengalaman aplikasi langsung permainan dan olahraga tradisional. Pembentukan pengalaman *customer* akan menjadi stimulus implementasinya pada lingkungan masyarakat luas terutama dapat menjadi relawan pelestarian permainan dan olahraga tradisional di lingkungannya masing-masing.

Implementasi *sport industry* memiliki peran yang besar pada pengembangan Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Unimed untuk mandiri dalam mengembangkan BLU bidang olahraga, serta langkah strategis

Pelaksanaan Desain Besar Olahraga nasional (DBON) sesuai Peraturan Presiden (Perpres) Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2021. Perpres ini merupakan penegasan masa depan Indonesia sebagai Negara yang bugar dan siap meraih prestasi tingkat dunia. Universitas Negeri Medan dalam hal ini merupakan basis desain Sumut agar terlaksananya program-program yang strategis dalam upaya percepatan capaian DBON (Desain Besar Olahraga Nasional, 2021). Berdasarkan hal tersebut maka diharuskan keterlibatan peran Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) sebagai fakultas satu-satunya di Sumatera Utara bidang keolahragaan yang memiliki andil besar pergerakan olahraga di Sumatera Utara, kemudian didukung dengan Universitas Negeri Medan ditunjuk sebagai Panitia pelaksana DBON Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) yang dideklarasikan pada 4 Desember 2021 (Desain Besar Olahraga Nasional, 2021).

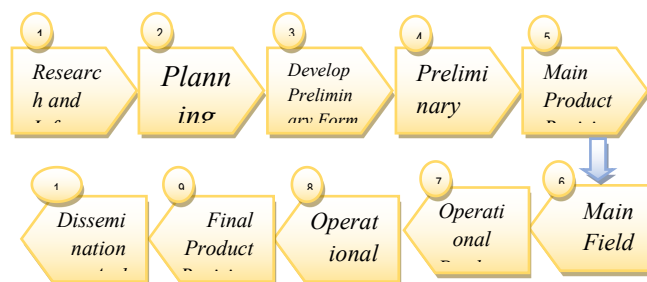


Gambar 1. Sosialisasi DBON di Sumatera Utara (Juraidi, 2021)

Konsep pemasaran *sport industry* Universitas Negeri Medan ditargetkan mengalami pertumbuhan yang cepat dikarenakan pengaruh pasar global yakni penyebaran informasi dan komunikasi dengan cepat dan mudah. *Sport industry* memiliki fokus pada bisnis olahraga yakni memberikan penghasilan secara mandiri serta mampu menarik minat pasar dalam menggunakan produk yang ditawarkan. Perkembangan pasar *sport industry* yang dikemas dengan wisata olahraga tradisional Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Medan akan menjadi formulasi terbaru di Sumatera Utara dalam melestarikan budaya permainan rakyat dan menjadi daya tarik masyarakat karena dapat menjawab tantangan perkembangan teknologi yang membuat orang untuk mengesampingkan budaya bermain, budaya beraktivitas fisik, dan pelestarian budaya.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *research and development (R&D)* yakni implementasi BLU *sport industry* berbasis olahraga tradisional di Universitas Negeri Medan (Unimed) dengan wahana bermain berisikan olahraga tradisional. Prosedur pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan adalah dengan menggunakan konsep Borg and Gall (1989) dalam (Sugiyono, 2017) yang menjabarkan sepuluh langkah penelitian meliputi *research and information collecting, planning, develop preliminary form a product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*. Rangkaian kegiatan prosedur pengembangan dilakukan sebagai berikut :



Gambar 2. Prosedur Penelitian

- 1. Research And Information Collecting**
Melakukan inventarisir inovasi desain olahraga tradisional, kemudian dihubungkan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, serta penerapan DBON.
- 2. Planning**
Membuat sistem kerja melalui mitra kerjasama penelitian yaitu KPOTI Sumut

- sebagai penyedia peralatan dan UKM Pramuka sebagai tim peraga.
- 3. Develop Preliminary Form A Product**
Desain produk berupa desain implementasi pengembangan *sport industry* dilaksanakan dengan validasi konten (isi) dan konstrak (susunan) dari pakar keolahragaan dan olahraga tradisional.
- 4. Preliminary Field Testing**

Desain dikaji dalam proses *Forum Group Discussion* (FGD) oleh para pakar penerapan konsep wisata pendidikan olahraga tradisional di Universitas Negeri Medan.

5. Main Product Revision

Perbaiki produk hasil kajian FGD yakni berdasarkan konsep pengembangan *sport industry*.

6. Main Field Testing

Melakukan pengujian tahap utama kepada responden terkait wisata pendidikan olahraga tradisional di Universitas Negeri Medan.

7. Operational Product Revision

Melakukan perbaikan dari hasil uji coba lapangan utama dan siap dioperasionalkan berdasarkan data yang diperoleh dan dianalisis.

8. Operational Field Testing

Dilakukan pengujian operasional pada sampel yang lebih besar terkait *sport industry* wisata edukasi olahraga tradisional.

9. Final Product Revision

Melakukan perbaikan tahap akhir dari hasil uji coba lapangan operasional dan siap dioperasionalkan berdasarkan data yang diperoleh dan dianalisis.

10. Dissemination and Implementation

Mendesiminasikan dan implementasi produk. Melakukan pelaporan hasil produk melalui publikasi ilmiah dan melakukan distribusi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep implementasi BLU melalui *sport industry* berbasis wisata pendidikan olahraga tradisional Universitas Negeri Medan adalah menciptakan prototipe yang akan menjadi model penerapan wisata

pendidikan berbasis olahraga tradisional adalah dengan melakukan : (1) pengembangan desain atau rancangan *sport industry edu oltrad* dalam bentuk *website*; (2) pengembangan buku edukasi olahraga tradisional; dan (3) pengembangan video edu oltrad.

Pengembangan produk *sport industry edu oltrad* sebagai rujukan Universitas Negeri Medan dalam mengembangkan bisnis Badan Layanan Umum (BLU) dengan konsep wisata edukasi berbasis olahraga tradisional dalam memberikan pelayanan rekreasi atau wahana wisata bermain. Pengembangan wisata dilakukan dengan asas menghidupkan ekosistem kebudayaan serta meningkatkan, memperkaya, dan menyebarkan kebudayaan.

Pasar pengembangan kegiatan diutamakan pada Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK) yaitu Sekolah Dasar, Menengah Pertama, dan Menengah Atas. Tahapan pengembangan yang diterapkan adalah melalui Kajian prosedur pengembangan metode Richey and Klein yang digunakan adalah level 3 yaitu meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang ditemukan adalah melalui kegiatan *survei* terhadap tim ahli yang yaitu pada :

- 1) Bidang pendidikan olahraga tingkat sekolah dasar dan pendidikan jasmani yaitu Khairul Usman, S.Si., M.Pd.
- 2) Bidang Olahraga Tradisional yakni pada Agustin Sastrawan Harahap, S.Pd., M.Pd. sebagai Ketua Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional

Indonesia (KPOTI) Sumatera Utara dalam menelusuri kebudayaan permainan rakyat dan olahraga tradisional.

Hasil *survei* menunjukkan bahwa penetapan layanan industri olahraga yang menjadi dasar pengembangan adalah meliputi hasil survei analisis Analisis Kelayakan Sport Industry Wisata Pendidikan berbasis Olahraga Tradisional Universitas Negeri Medan. Instrumen yang digunakan adalah questioner dengan rating skala dengan 4 kategori penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada (1) kelayakan tempat kegiatan 85,7% (2) kelayakan peralatan 81,0% (3) Kelayakan instruktur 63,1% (4) kelayakan pelayanan 70,2% dan (5) kelayakan informasi dan promosi 71,4%. Keseluruhan penilaian adalah 74,3% dengan kategori Cukup.

2. Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi

Studi literatur adalah perolehan informasi dari berbagai kajian ilmu yang berkaitan dengan wisata pendidikan berbasis olahraga tradisional. Studi literatur yang digunakan adalah kajian yang bersumber dari :

1. Kumpulan Jurnal Olahraga dan Pendidikan Jasmani

1) Logo

2. Buku Olahraga Rekreasi, Pendidikan, dan Tradisional
3. Para ahli bidang olahraga wisata dan olahraga tradisional
4. Stakeholder terkait yaitu Dinas Pariwisata dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.

Topik yang dikembangkan pada studi literatur dan pengembangan informasi adalah terkait hasil uji kelayakan yang diperoleh **cukup baik** berdasarkan hasil survei kondisi edu oltrad, sehingga harus dilakukan perbaikan pada kelayakan instruktur, pelayanan, dan informasi hingga dapat mencapai hasil baik. Penilaian uji kelayakan menjadi dasar implementasi *sport industry* berbasis olahraga tradisional di Universitas Negeri Medan dan menjadi stimulus pelestarian olahraga tradisional sebagai aktivitas fisik berlandaskan pendidikan dan meningkatkan peran Universitas sebagai Badan Layanan Umum.

3. Validasi Desain

Validasi desain produk berupa konsep wahan bermain dan galeri dilaksanakan dengan validasi isi dan susunan dari pakar pendidikan jasmani, keolahragaan, dan olahraga tradisional. *Desain* yang ditawarkan sebagai produk pengembangan *sport industry* adalah dengan konsep pengembangan sebagai berikut :



Gambar 3. Logo Sport Industry

2) Konsep Prototipe Industri Olahraga yang disajikan dalam bentuk buku Penulisan Buku Prototipe Industri Olahraga Edu Oltrad Unimed dikembangkan sebagai rujukan implementasi wisata edukasi *edu ortrad unimed* dan merupakan panduan kegiatan yang didesain sebagai konsep pelayanan *customer*. Isi dari buku Prototipe Industri Olahraga Edu Oltrad Unimed merupakan petunjuk prinsip edu oltrad sebagai wisata edukasi, *ice breaking*, dan olahraga tradisional yang disediakan sebagai petunjuk pelaksanaan layanan.

- A. Pelayanan Wisata Pendidikan
 - a. Dasar Pengembangan
 - b. Pengembangan Industri Olahraga Edu Oltrad
- B. Edu Oltrad sebagai Pendidikan Jasmani
 - a. Perkembangan Kemampuan Jasmani
 - b. Aktivitas Pengembangan Kemampuan Jasmani
- C. Ice Breaking
 - a. Ice Breaking Umum
 - b. Permainan Kecil Tanpa Alat

c. Permainan Meniru Gerakan Binatang

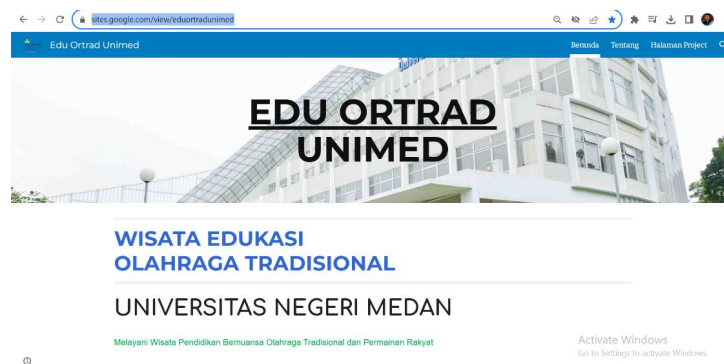
D. Permainan Tradisional

- a. Lari Balok
- b. Tarik Tambang
- c. Egrang
- d. Terompa Panjang
- e. Hadang
- f. Dagongan
- g. Congklak
- h. Margalah
- i. Markatapel
- j. Pat Ni Gajah
- k. Pecah-Pecah Piring
- l. Piccek Baju
- m. Patok Lele
- n. Rimau Langkat
- o. Gasingan
- p. Gebuk Bantal
- q. Bola Bekel

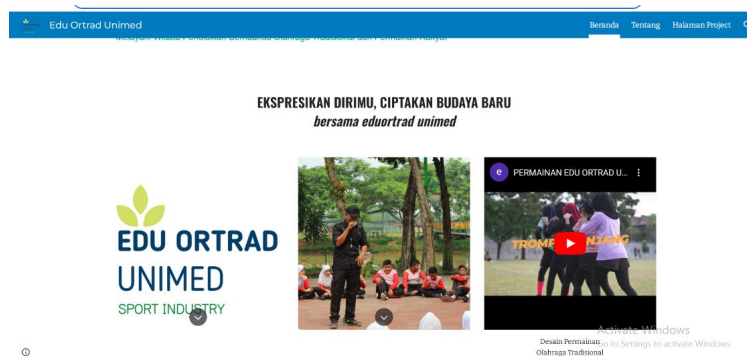
3) Website

Website industri olahraga dapat di akses pada website berikut : <https://sites.google.com/view/eduortradunimed>

Dan memiliki tampilan sebagai berikut :



Gambar 4. Gambar Tampilan Website 1

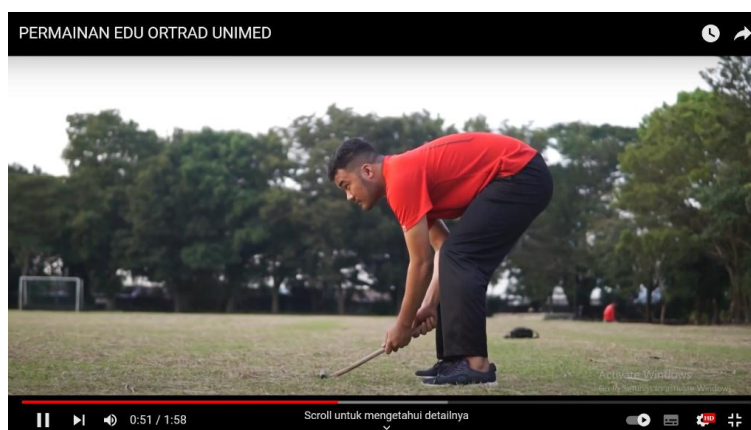


Gambar 5. Gambar Tampilan Website 1

4) Video

Link youtube terdapat pada *channel eduortrad unimed* dengan link :

<https://www.youtube.com/watch?v=7C2Mo8Fr2hQ&t=2s>



Gambar 6. Tampilan Video

Desain Produk pada *sport industry* berbasis wisata pendidikan olahraga tradisional dilengkapi dengan tampilan alamat *website*, buku prototipe, dan video tampilan layanan olahraga tradisional. Desain produk dilakukan validasi desain adalah pernyataan “kelayakan” dari pakar pendidikan jasmani, olahraga masyarakat, dan olahraga tradisional. Validasi kelayakan memberikan petunjuk bahwa produk dapat dilanjutkan pada tahap akhir pengembangan sosialisasi sebagai bentuk promosi media

sosial. Validator kelayakan desain dilakukan oleh 4 (empat) orang pakar yaitu :

- 1) Agustin Sastrawan Harahap, S.Pd., M.Pd. (Ketua Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia dan *Event Organizer* bidang Keolahragaan)
- 2) Khairul Usman, S.Si., M.Pd. (Pakar Bidang Pendidikan Jasmani dan Instruktur *Outbound*)
- 3) Benny Aprial M, S.Pd., M.Pd. (Pakar Pengembangan Media dan Prototipe)

4) Alan Alfiansyah Putra Karo-karo S.Pd., M.Pd. (Pakar Pengembangan Media dan Prototipe)

4. Pembuatan Produk

Pembuatan produk adalah tahapan umum yang terdiri dari *main field testing* (uji coba skala kecil) dan *operational field testing* (uji coba operasional) yang masing-masing

diproses sesuai penilaian pengguna. Penilaian pengguna produk hasil produksi dilakukan dengan tahapan responden melakukan pengamatan hasil produksi pengembangan produk yang meliputi *sport industry* berbasis wisata pendidikan olahraga tradisional. Instrumen penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Penilaian Kelayakan Sport Industry Olahraga Tradisional Unimed

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Kelayakan Tempat Kegiatan				
2.	Kelayakan Peralatan Olahraga				
3.	Kelayakan Instruktur				
4.	Kelayakan Pelayanan				
5.	Kelayakan Informasi dan Promosi				
No	Pernyataan	Daftar Isian			
1.	Hasil Kegiatan yang didapatkan				
2.	Harapan anda pada pelaksanaan olahraga tradisional sebagai olahraga industri di Universitas Negeri Medan				

Keterangan instrumen tabel 1. menunjukkan penilaian produk memiliki indikator penilaian bahwa responden yang mengisi kolom sangat tepat (ST) dengan nilai 4, kolom tepat (T) dengan nilai 3, kolom kurang tepat (KT) dengan nilai 2, dan

sangat kurang tepat (SKT) dengan nilai 1 dengan jumlah 5 pertanyaan. Kemudian sebanyak 2 pertanyaan terdiri dari penilaian narasi. Kategori penilaian dapat dilihat berdasarkan tingkat kebermaknaan produk yaitu :

Tabel 2. Kategori Penilaian

No	Kategori	Rentang hasil
1.	Sangat Baik	90 – 100
2.	Baik	80 – 89
3.	Cukup	70 – 79
4.	Kurang Baik	60 – 69
5.	Sangat Kurang Baik	<60

Penilaian **uji produk lapangan skala kecil** dilakukan pada responden dengan jumlah 20 orang. Kemudian uji operasional dilakukan dengan jumlah keseluruhan 40 orang. Hasil Penilaian terhadap uji produk terbatas diperoleh rata-rata skor jumlah responden 20 orang yaitu meraih penilaian 68,3% dengan kategori Sangat Kurang Baik. Hasil penilaian uji produk terbatas dianalisis memiliki penilaian rendah pada aspek :

- 1) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Tempat Kegiatan dengan jumlah 75,0%
- 2) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Peralatan Olahraga dengan jumlah 76,2%.
- 3) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Instruktur dengan jumlah 58,3%.
- 4) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Pelayanan dengan jumlah 65,5%.
- 5) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Informasi dan Promosi dengan jumlah 66,7%.
- 6) Umumnya jawaban dari pertanyaan “Hasil Kegiatan yang didapatkan” menunjukkan bahwa olahraga tradisional dapat berdampak pada pengembangan karakter pendidikan, dan kekuatan kebudayaan dalam hal pelestarian budaya olahraga tradisional.
- 7) Umumnya jawaban dari pertanyaan “Harapan anda pada pelaksanaan olahraga tradisional sebagai olahraga industri di Universitas Negeri Medan” menunjukkan bahwa pelayanan wisata edukasi perlu dibuat struktur pekerjaan dan meningkatkan pelayanan segera dengan tanggap pada setiap pertanyaan dan layanan lainnya.

Revisi produk hasil skala kecil diperoleh rata-rata skor 68,3% dengan

kategori Kurang Baik. Hasil penilaian uji produk lapangan skala kecil adalah pada peningkatan kemutahiran :

- A. Pelayanan Wisata Pendidikan
 - a. Desain Pengembangan SDM melalui Workshop atau pelatihan
 - b. Desain melalui Video Industri Olahraga Edu Oltrad
- B. Edu Oltrad sebagai Pendidikan Jasmani
 - a. Desain Aktivitas Pengembangan Kemampuan Jasmani
- C. Ice Breaking
 - a. Desain Ice Breaking
 - b. Desain Permainan Kecil Tanpa Alat
 - c. Desain Permainan Meniru Gerakan Binatang
- D. Permainan Tradisional
 - a. Lari Balok
 - b. Tarik Tambang
 - c. Egrang
 - d. Terompa Panjang
 - e. Hadang
 - f. Dagongan
 - g. Congklak
 - h. Margalah
 - i. Markatapel
 - j. Pat Ni Gajah
 - k. Pecah-Pecah Piring
 - l. Piccek Baju
 - m. Patok Lele
 - n. Rimau Langkat
 - o. Gasingan
 - p. Gebuk Bantal
 - q. Bola Bekel
- E. Website

Website industri olahraga dapat di akses pada website berikut :

<https://sites.google.com/view/eduortradunimed>

F. Video

Link youtube terdapat pada *channel eduortrad unimed* dengan link : <https://www.youtube.com/watch?v=7C2Mo8Fr2hQ&t=2s>

Hasil perbaikan uji produk lapangan skala kecil, kemudian dilanjutkan dengan **uji produk operasional** dan diperoleh hasil dan analisisnya memiliki penilaian sebagai berikut :

- 1) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Tempat Kegiatan dengan jumlah 85,7%
- 2) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Peralatan Olahraga dengan jumlah 81,0%.
- 3) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Instruktur dengan jumlah 63,1%.
- 4) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Pelayanan dengan jumlah 70,2%.
- 5) *Edu Ortrad* memiliki tingkat Kelayakan Informasi dan Promosi dengan jumlah 71,4%.
- 6) Umumnya jawaban dari pertanyaan “Hasil Kegiatan yang didapatkan”
 - a. *Edu Ortrad* cukup memiliki peran dalam memperkenalkan aktivitas fisik yang berkontribusi pada kesehatan. Layanan yang disediakan mencakup administrasi, instruktur olahraga tradisional, dan penyediaan permainan tradisional.
 - b. Peralatan olahraga tradisional *Edu Ortrad* merujuk pada pemanfaatan elemen-elemen alam seperti bambu, kayu, dan taman guna menciptakan atmosfer yang natural.
 - c. *Edu Ortrad* juga menyajikan layanan tambahan yang bertujuan meningkatkan potensi akademik melalui pendekatan penyelesaian masalah, acara seremonial, dan program kegiatan di luar ruangan. Konsep ini menggabungkan unsur permainan dan olahraga tradisional dengan peraturan dan perlengkapan yang sesuai.
 - d. Prototipe yang didesain *Edu Ortrad* dapat dijadikan rujukan kegiatan rutin tahunan atau semesteran bagi sekolah dan lembaga sebagai bentuk penyegaran dan peningkatan potensi siswa dalam aspek budaya dan kompetensi fisik serta mental.
 - e. Konsep manajemen *Edu Ortrad* telah terstruktur dengan baik, buku pedoman, tim fasilitator terlatih, dan konsep pelayanan yang terencana.
- 7) Umumnya jawaban dari pertanyaan “Harapan anda pada pelaksanaan olahraga tradisional sebagai olahraga industri di Universitas Negeri Medan” menunjukkan bahwa pelayanan wisata edukasi perlu dibuat struktur pekerjaan dan meningkatkan pelayanan segera dengan tanggap pada setiap pertanyaan dan layanan lainnya.
 - a. *Edu Ortrad* dapat dijadikan contoh model pengembangan olahraga industri pada ranah olahraga pendidikan.
 - b. Diperlukan legalitas atau lisensi izin usaha sehingga memiliki catatan penindutrian atau perdagangan.
 - c. Perlu diaktifkan promosi dan sosialisasi sosial media dan sekolah-sekolah sasaran olahraga industri.

Hasil Penilaian terhadap uji produk operasional diperoleh rata-rata skor dengan jumlah responden 40 orang yaitu meraih penilaian 74,3% dengan kategori Cukup. Hasil analisis penilaian produk diperoleh keterangan bahwa produk kelayakan Industri Olahraga Tradisional Unimed. Analisis produk kelayakan dilakukan perbaikan dan pengembangan sebagai berikut :

- 1) *Edu Ortrad* dilanjutkan pengembangannya hingga memiliki lisensi kelayakan atau memiliki izin usaha dan dinas terkait sebagai industri olahraga.
- 2) *Edu Ortrad* dipromosikan melalui sosial media aktif seperti instagram, facebook, dan sosial media lainnya.
- 3) *Edu Ortrad* menyediakan layanan Event Organizer untuk penerapan di sekolah.
- 4) *Edu Ortrad* memiliki pedoman pembiayaan yang baku sesuai dengan layanan yang disediakan.

5. Diseminasi dan Implementasi

Pelaksanaan diseminasi dan implementasi dilakukan melalui prototipe olahraga industri Edu Oltrad dalam bentuk elektronik yang dapat diakses melalui website "Sport Industry Olahraga Tradisional Unimed" yaitu pada <https://sites.google.com/view/eduortradunimed> melalui laman pencarian google. Penyisipan tautan di situs web ini bertujuan untuk mengoptimalkan diseminasi kepada pelanggan dan masyarakat yang mencari wisata edukasi berbasis olahraga tradisional serta pelayanan edukatif kepada masyarakat untuk sarana komunikasi dan informasi.

Implementasi edu oltrad adalah penyajian prototipe olahraga tradisional yang memiliki struktur komposisi permainan dan olahraga tradisional dalam wisata edukasi oleh pemandu dan fasilitator. Konsep utama dalam pengembangan prototipe wisata pendidikan berbasis olahraga tradisional adalah mengumpulkan informasi tentang berbagai jenis olahraga tradisional dari seluruh kabupaten dan kota di Provinsi Sumatera Utara serta olahraga populer tingkat nasional.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada (1) kelayakan tempat kegiatan 85,7% (2) kelayakan peralatan 81,0% (3) Kelayakan instruktur 63,1% (4) kelayakan pelayanan 70,2% dan (5) kelayakan informasi dan promosi 71,4%. Keseluruhan penilaian adalah 74,3% dengan kategori Cukup. Kesimpulan dari hasil uji kelayakan adalah cukup baik dengan perbaikan pada kelayakan instruktur, pelayanan, dan informasi hingga dapat mencapai hasil baik. Penilaian uji kelayakan menjadi dasar implementasi *sport industry* berbasis olahraga tradisional di Universitas Negeri Medan dan menjadi stimulus pelestarian olahraga tradisional sebagai aktivitas fisik berlandaskan pendidikan dan meningkatkan peran Universitas sebagai Badan Layanan Umum. Hasil Kegiatan yang didapatkan *edu ortrad* cukup memiliki peran dalam memperkenalkan aktivitas fisik yang berkontribusi pada kesehatan. Layanan yang disediakan mencakup administrasi, instruktur olahraga tradisional, dan penyediaan permainan tradisional. Peralatan olahraga tradisional Edu Ortrad merujuk

pada pemanfaatan elemen-elemen alam seperti bambu, kayu, dan taman guna menciptakan atmosfer yang natural. Edu Ortrad juga menyajikan layanan tambahan yang bertujuan meningkatkan potensi akademik melalui pendekatan penyelesaian masalah, acara seremonial, dan program kegiatan di luar ruangan. Konsep ini menggabungkan unsur permainan dan olahraga tradisional dengan peraturan dan perlengkapan yang sesuai.

DAFTAR RUJUKAN

- Irfan, M., Harahap, A., & Usman, K. (2021). Strengthening the Role of Public Service Agency Through The Development of The Sport Industry Based on Traditional Sports Education Tourism Universitas Negeri Medan. *International Conference Innovation in Education Science and Culture (ICIESC)*, 362, 1–5. <https://doi.org/10.4108/eai.31-8-2021.2313795>
- Juraidi. (2021). *Menpora: Sumut sentra pembinaan atlet dalam DBON*. Antaranews.
- Kemenpora Republik Indonesia. (2015). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*.
- Mudzakir, D. O. (2020). No Title Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1).
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi Abstrak. *Innovative Journal of Curriculum and Education Technology*, 6(2301), 79–83.
- Simamora, B. S. (2019). *Buku Guru Aktif Berolahraga Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas V*. Kemendikbud.
- Siswandi, E., Yarmani, & Sihombing, S. (2017). Pengaruh Metode Latihan Distribusi Terhadap Keterampilan Dribbling Zig-Zag Permainan Futsal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, (2017).
- Desain Besar Olahraga Nasional, (2021).