

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BOGO (BOLA TANGAN & GOBAK
SODOR) UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS DI
SD KECAMATAN TANJUNGANOM KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Penjaskesrek



OLEH :

LUCKY PRASETYO HARDIYANTO

NPM : 2115030149

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA

2025

Skripsi oleh:

LUCKY PRASETYO HARDIYANTO
NPM. 2115030149

Judul :

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BOGO (BOLA TANGAN & GOBAK
SODOR) UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS DI
SD KECAMATAN TANJUNGANOM KABUPATEN NGANJUK**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Penjaskesrek
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2025

Pembimbing I



Reo Prasetyo Herpandika, M.Pd.
NIDN. 0727078804

Pembimbing II



Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd.
NIDN. 0706078801

Skripsi oleh:

LUCKY PRASETYO HARDIYANTO
NPM. 2115030149

Judul :

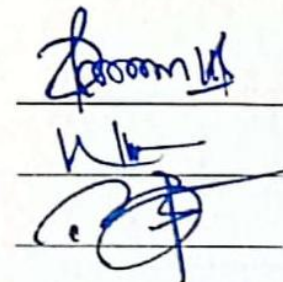
**PENGEMBANGAN PERMAINAN BOGO (BOLA TANGAN & GOBAK
SODOR) UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS DI
SD KECAMATAN TANJUNGANOM KABUPATEN NGANJUK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Penjaskesrek FIKS UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 11 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Reo Prasetyo Herpandika, M.Pd.
2. Penguji I : Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FIKS



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.
NIDN. 0703098802

Lembar Motto:

Fa inna ma'al-'usri yusrā

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:5)

Pernyataan Keaslian Tulisan

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Lucky Prasetyo Hardiyanto
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk, 16 Maret 2003
NPM : 2115030149
Fak/Jur./Prodi. : FIKS/ S1 Penjaskesrek

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juni 2025

Yang Menyatakan



1000
SERUPAI KIBU RUPAH
METERAI
TEMPEL
3FUE5AMX324615659

LUCKY PRASETYO H.
NPM: 2115030149

Prakata

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN PERMAINAN BOGO (BOLA TANGAN & GOBAK SODOR) UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS DI SD KECAMATAN TANJUNGANOM KABUPATEN NGANJUK”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Penjaskesrek FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan FIKS Bapak Dr.Nur Ahmad Muharram, M.Or. yang telah memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Kaprodi Penjaskesrek Bapak Weda, M.Pd.
4. Dosen Pembimbing I Bapak Reo Prasetyo Herpandika, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan wawasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing II Bapak Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan wawasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ayah, Ibu dan adikku yang selalu memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
7. Teman-teman dan pihak – pihak lain yang membantu, baik dalam pemberian saran maupun kritik untuk penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 30 Juni 2025

LUCKY PRASETYO H
NPM : 2115030149

Ringkasan

Lucky Prasetyo H: Pengembangan Permainan Bogo (Bola Tangan & Gobak Sodor) Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas Di Sd Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk., Skripsi, Penjas, FIKS UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Bola Tangan, Gobak Sodor, Modifikasi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil wawancara dan observasi di SDN 1 Getas, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk yang menunjukkan bahwa permainan tradisional gobak sodor dimainkan karena aturannya turun temurun sudah diketahui dan tergolong sering diperlombakkan namun perlu dimodifikasi supaya menarik, sedangkan bola tangan masuk dalam pembelajaran permainan invasi fase B akhir dan C, namun jarang diajarkan karena banyak peserta didik cedera berebut bola, itu disebabkan peserta didik belum mengetahui cara bermain bola tangan, dengan teknik yang sama menghadang diperlukan modifikasi kolaborasi antar permainan sehingga memudahkan peserta didik memahami suatu permainan yang belum diketahuinya.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan /Research and Development (R&D), berdasar prosedur Tim Puslitjaknov, yang menyederhanakan prosedur Borg & Gall menjadi 5 langkah yaitu melakukan analisis awal, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk da uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Validasi dilakukan oleh seorang ahli materi, media, dan akademisi subjek uji coba kepada 150 peserta didik disekolah dasar di Kecamatan Tanjunganom, Kab. Nganjuk meliputi SDN 1 Getas, SDN 2 Getas, SDN 3 Getas, SDN 4 Getas, SDN 2 Sonobekel, SDN 3 Sonobekel, SDN 4 Sumberkepuh, SDN 5 Sumberkepuh, SDN 1 Kedungombo, SDN 3 Kedungombo. Untuk mengumpulkan data menggunakan data berupa kuesioner (angket) dan wawancara.

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

Daftar Isi

Halaman Sampul		i
Lembar Persetujuan		ii
Lembar Moto		iv
Pernyataan Keaslian Tulisan		v
Prakata		vi
Ringkasan		viii
Daftar Isi		ix
Daftar Tabel		xi
Daftar Gambar		xiii
Daftar Lampiran		xvi
 BAB I	 : PENDAHULUAN	 1
	A. Latar Belakang Masalah	 1
	B. Batasan Masalah	 6
	C. Rumusan Masalah	 6
	D. Tujuan Penelitian	 6
	E. Manfaat Penelitian	 6
 BAB II	 : KAJIAN PUSTAKA	 8
	A. Kajian Penelitian Terdahulu	 8
	B. Landasan Teori	 10
	1. Pendidikan Jasmani	 10
	2. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	 12
	3. Gobak Sodor/Hadang	 13
	4. Bola Tangan	 17
	5. Modifikasi	 25
	C. Kerangka Berfikir	 26
 BAB III	 : METODE PENELITIAN	 27
	A. Model/ Pendekatan Pengembangan	 27
	B. Prosedur Pengembangan	 27
	C. Desain Pengembangan	 30
	D. Tempat dan waktu pengembangan	 45
	E. Instrumen Penelitian	 46
	F. Teknik Analisis Data	 47

	G. Metode, uji coba, dan atau	
	Validasi produk	48
	1. Metode	48
	2. Uji Coba	49
	3. Validasi Produk	49
BAB IV	: HASIL DAN PEMBAHASAN	52
	A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	52
	1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	52
	2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	53
	3. Desain Awal (Draft) Model	54
	B. Data Uji Coba	69
	1. Uji Validasi Ahli dan Akademisi	69
	2. Uji Skala Kecil	76
	3. Uji Skala Besar	80
	C. Analisis Data	84
	1. Analisis Uji Validasi Ahli	
	dan Akademisi	84
	2. Analisis Uji Skala Kecil	87
	3. Analisis Uji Skala Besar	89
	D. Revisi Produk	92
	1. Revisi Validasi I	92
	2. Revisi Validasi II	108
	3. Revisi Uji Skala Kecil	108
	4. Revisi Uji Skala Besar	108
	E. Kajian Produk Akhir	108
	1. Spesifikasi Model	108
	2. Keunggulan dan Kelemahan	126
BAB V	: PENUTUP (Kesimpulan dan Saran)	127
	A. Kesimpulan	127
	B. Saran	128
Daftar Pustaka		129
Lampiran		132

Daftar Tabel

Tabel	halaman
3.1 : Tempat dan waktu pengembangan	46
3.2 : Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	50
3.3 : Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....	51
3.4 : Kisi-Kisi Validasi Ahli Akademisi	51
4.1 : Data Validasi Ahli Materi	69
4.2 : Data Validasi Ahli Media.....	70
4.3 : Data Validasi Ahli Akademisi.....	72
4.4 : Data Validasi Ahli Materi setelah direvisi	73
4.5 : Data Validasi Ahli Media setelah direvisi.....	74
4.6 : Data Validasi Ahli Akademisi setelah direvisi	75
4.7 : Data penilaian uji skala kecil Ahli Materi.....	76
4.8 : Data penilaian uji skala kecil Ahli Media	77
4.9 : Data penilaian uji skala kecil Ahli Akademisi	78
4.10 : Data penilaian uji skala kecil Praktisi	79
4.11 : Data penilaian uji skala kecil Peserta didik.....	79
4.12 : Data penilaian uji skala besar Ahli Materi	80
4.13 : Data penilaian uji skala besar Ahli Media	81
4.14 : Data penilaian uji skala besar Ahli Akademisi	82
4.15 : Data penilaian uji skala besar Praktisi.....	83
4.16 : Data penilaian uji skala besar Peserta didik	83
4.17 : Analisis Validasi Ahli Materi.....	84
4.18 : Analisis Validasi Ahli Media	84
4.19 : Analisis Validasi Ahli Akademisi	85
4.20 : Analisis Validasi Ahli Materi setelah direvisi.....	85
4.21 : Analisis Validasi Ahli Media setelah direvisi	86
4.22 : Analisis Validasi Ahli Akademisi setelah direvisi.....	86
4.23 : Analisis uji skala kecil Ahli Materi.....	87
4.24 : Analisis uji skala kecil Ahli Media	87

4.25	: Analisis uji skala kecil Ahli Akademisi	87
4.26	: Analisis uji skala kecil Praktisi	88
4.27	: Analisis uji skala kecil Peserta didik	88
4.28	: Analisis uji skala besar Ahli Materi	89
4.29	: Analisis uji skala besar Ahli Media.....	89
4.30	: Analisis uji skala besar Ahli Akademisi	90
4.31	: Analisis uji skala besar Praktisi.....	90
4.32	: Analisis uji skala besar Peserta didik	91
4.33	: Saran Revisi Validasi I.....	92
4.34	: Saran Revisi Validasi II.....	108
4.35	: Saran Revisi Uji Skala Kecil	108
4.36	: Saran Revisi Uji Skala Besar	108

Daftar Gambar

Gambar	halaman
2.1 : Lapangan Gobak Sodor	15
2.2 : Lapangan Bola Tangan <i>Indoor</i>	19
2.3 : Gawang Bola Tangan <i>Indoor</i>	20
2.4 : Kerangka Berfikir.....	26
3.1 : Kerangka Prosedur	30
3.2 : Sampul Buku	31
3.3 : Kata Pengantar	32
3.4 : Daftar Isi	33
3.5 : Sejarah Permainan Bogo	34
3.6 : Sejarah Permainan Bogo	35
3.7 : Tujuan dan Manfaat Bogo.....	36
3.8 : Penjelasan Permainan Bogo	37
3.9 : Tata Cara Permainan Bogo	38
3.10 : Sarana dan Prasarana.....	39
3.11 : Sarana dan Prasarana.....	40
3.12 : Aturan Permainan.....	41
3.13 : Aturan Permainan.....	42
3.14 : Aturan Permainan.....	43
3.15 : Penutup	44
3.16 : Daftar Pustaka	45
4.1 : Sampul Buku	54
4.2 : Kata Pengantar	55
4.3 : Daftar Isi.....	56
4.4 : Sejarah Permainan Bogo	57
4.5 : Sejarah Permainan Bogo	58
4.6 : Tujuan dan Manfaat Bogo.....	59
4.7 : Penjelasan Permainan Bogo	60
4.8 : Tata Cara Permainan Bogo	61
4.9 : Sarana dan Prasarana.....	62
4.10 : Sarana dan Prasarana.....	63

4.11	: Aturan Permainan.....	64
4.12	: Aturan Permainan	65
4.13	: Aturan Permainan.....	66
4.14	: Penutup.....	67
4.15	: Daftar Pustaka	68
4.16	: Sampul Buku	93
4.17	: Kata Pengantar	94
4.18	: Daftar Isi.....	95
4.19	: Asal Usul Permainan.....	96
4.20	: Asal Usul Permainan.....	97
4.21	: Asal Usul Permainan.....	98
4.22	: Tujuan dan Manfaat Bogo.....	99
4.23	: Sarana dan Prasarana.....	100
4.24	: Sarana dan Prasarana.....	101
4.25	: Tata Cara Permainan	102
4.26	: Aturan Permainan.....	103
4.27	: Aturan Permainan.....	104
4.28	: Aturan Permainan.....	105
4.29	: Penutup.....	106
4.30	: Daftar Pustaka	107
4.31	: Sampul Buku	109
4.32	: Kata Pengantar	110
4.33	: Daftar Isi.....	111
4.34	: Asal Usul Permainan.....	112
4.35	: Asal Usul Permainan.....	113
4.36	: Asal Usul Permainan.....	114
4.37	: Tujuan dan Manfaat Bogo.....	115
4.38	: Sarana dan Prasarana.....	116
4.39	: Sarana dan Prasarana.....	117
4.40	: Tata Cara Permainan	118
4.41	: Aturan Permainan.....	119
4.42	: Aturan Permainan.....	120

4.43	: Aturan Permainan.....	121
4.44	: Link Video Permainan	122
4.45	: Penutup.....	123
4.46	: Daftar Pustaka	124
4.47	: CV Penulis.....	125

Daftar Lampiran

Lampiran	halaman
1 : Hasil Wawancara.....	133
2 : Analisis awal peserta didik kelas atas	135
3 : Surat Izin Penelitian	136
4 : Instrumen Penilaian Ahli Materi	146
5 : Instrumen Penilaian Ahli Media	149
6 : Instrumen Penilaian Ahli Akademisi	152
7 : Instrumen Penilaian Praktisi.....	155
8 : Instrumen Penilaian Peserta Didik	158
9 : Validasi Ahli Materi.....	160
10 : Validasi Ahli Media	162
11 : Validasi Ahli Akademisi	164
12 : Validasi Ahli Materi setelah revisi.....	166
13 : Validasi Ahli Media setelah revisi	168
14 : Validasi Ahli Akademisi setelah revisi	170
15 : Hasil Penilaian Uji Skala Kecil Ahli Materi	172
16 : Hasil Penilaian Uji Skala Kecil Ahli Media.....	174
17 : Hasil Penilaian Uji Skala Kecil Ahli Akademisi	176
18 : Hasil Penilaian Uji Skala Kecil Praktisi.....	178
19 : Hasil Penilaian Uji Skala Kecil Peserta didik	180
20 : Hasil Penilaian Uji Skala Besar Ahli Materi.....	183
21 : Hasil Penilaian Uji Skala Besar Ahli Media	185
22 : Hasil Penilaian Uji Skala Besar Ahli Akademisi	187
23 : Hasil Penilaian Uji Skala Besar Praktisi	189
24 : Hasil Penilaian Uji Skala Besar Peserta didik.....	192
25 : Dokumentasi Penelitian.....	199
26 : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	202
27 : SPC HaKI.....	212
28 : Hasil Plagiasi	214
29 : Kartu Bimbingan	215

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pendidikan banyak sekali yang bisa dilakukan, pendidikan melukiskan suatu hal yang mulia dan pendidikan tidak terbatas pada jalur lembaga formal saja tetapi juga bisa didapat dalam jalur informal jalur formal didapat melalui sekolah mulai dari pendidikan anak usia dini hingga mencapai perguruan tinggi, yang tentunya melibatkan seorang pendidik atau pengajar, sedangkan jalur informal bisa didapat melalui orang tua atau keluarga Syaadah dkk (2022:130). Tujuan didalam pendidikan sangat bermacam - macam tergantung dari mana seorang individu memandang pentingnya pendidikan. untuk mewujudkan manusia Indonesia yang seutuhnya, sehat, bugar, terampil dan bermoral, salah satu jalan yang dapat dilakukan yaitu melalui pendidikan jasmani Pratiwi & Asri (2020:5).

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran inti yang wajib dilaksanakan para peserta didik, mata pelajaran ini menyimpan keunikan jika dilihat dari mata pelajaran yang lainnya, Pendidikan jasmani sebagian besar kegiatannya menggunakan aktivitas jasmani, sebagai sarana dan juga media untuk melatih peserta didik, dan menggunakan peralatan serta ruangan yang luas untuk mendorong perkembangan motorik yang bermanfaat untuk perkembangan kebugaran, pemeliharaan kebugaran, penerapan pola hidup sehat, yang berguna bagi peserta didik Pratiwi & Asri (2020:1).

Didalamnya ada cakupan yang begitu luas, garis besarnya memanfaatkan aktivitas fisik, selain itu menurut Pratiwi & Asri (2020:4) tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani adalah untuk mengoptimalkan kualitas peserta didik secara menyeluruh, melalui materi ajar dalam lingkup pendidikan jasmani disekolah dasar yang tersusun dari berbagai ragam aktivitas diantaranya ada aktivitas senam, ritmik, pengembangan, aktivitas air, pencegahan dan perawatan cedera, dan materi olahraga atau permainan yang dapat dilakukan secara individu,

berpasangan, beregu atau berkelompok yang berguna untuk mendorong keterampilan motorik, kemampuan berfikir kritis juga bisa untuk mengajarkan nilai yang bermakna diantaranya untuk penerapan sportivitas, jujur, tanggung jawab, disiplin, dan pengelolaan emosi, yang dapat diterapkan melalui pendidikan jasmani.

Dengan lingkup yang begitu luas didalam pendidikan jasmani ada banyak sekali alternatif yang bisa dijalankan oleh guru didalam pembelajaran pendidikan jasmani yang disesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran. Selama proses keberlangsungan pembelajaran pendidikan jasmani guru dapat mengarahkan ke bermacam keterampilan proses dasar gerak dan strategi didalam permainan atau olahraga, sehingga bisa menerapkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik tahapan utamanya berada dalam gabungan gerak manipulatif, *non-lokomotor*, lokomotor disamping itu juga bisa untuk menerapkan kemampuan berfikir kritis, serta untuk mengajarkan nilai nilai yang bermakna diantaranya jujur, tanggung jawab, toleransi, disiplin, dan pengelolaan emosi. Di pembelajaran dengan alternatif cara untuk menerapkan pendidikan jasmani yaitu melalui permainan tradisional yang dari zaman dahulu sudah dimainkan.

Menurut Kurniawan (2019:7) Permainan tradisional adalah peninggalan dari beberapa keturunan yang secara turun temurun telah diwariskan, memiliki bermacam makna simbolis yang melalui ucapan, gerakan, maupun peralatan yang dipergunakan, Di Indonesia ada banyak sekali permainan tradisional dan begitu beragam yang dimainkan oleh anak anak, meski di setiap daerah nama dari permainannya banyak dan berbeda beda akan tetapi untuk peraturan permainannya dan garis besar permainannya hampir sama. Menurut Prasetyo dan Pramadana (2020:25) didalam pelaksanaan permainan tradisional peserta didik dapat berpartisipasi diaktivitas jasmani olahraga dan kesehatan sehingga dampaknya dapat menumbuhkan kecakapan sosial implikasinya peserta didik dapat berpartisipasi secara benar dalam interaksi antar manusia.

Permainan tradisional yang banyak dimainkan bahkan dipertandingkan di festival kelas O2SN pada tingkat SD pada cabang permainan adalah permainan tradisional gobak sodor atau hadang. Permainan gobak sodor adalah satu permainan yang dipraktikkan secara kelompok, yang terdiri antara dua kelompok yaitu kelompok penyerang tugasnya untuk menerobos garis pertahanan yang dijaga oleh kelompok penjaga, dan kelompok penjaga yang tugasnya menjaga garis pertahanan dan juga salah satu orang berada pada garis pertahanan tengah atau garis sodor Sholikin dkk (2022:1114). namun jika diterapkan di lingkungan pendidikan jasmani permainan tradisional banyak dimodifikasi dengan keadaan yang ada di lingkungan pendidikan, sebagai contoh modifikasi yang dilakukan dalam permainan tradisional menjadi lebih menarik, mudah dilakukan dan aman. hal tersebut dilakukan dan dimaksudkan agar peserta didik tidak cepat jenuh/bosan dalam mengikuti pembelajaran, Abdurrochim & Rachman (2016:62) menjelaskan bahwa dalam modifikasi pendidikan jasmani hendaknya diperhatikan syarat-syaratnya yaitu aman untuk digunakan, memacu anak untuk bergerak, menarik, murah, sesuai dengan kebutuhan anak dan disesuaikan pada lingkungan dan kemampuan sekolah untuk memodifikasi.

Dari beragam permainan bola besar ada permainan bola tangan namun permainan bola tangan belum banyak dilakukan didalam pembelajaran pendidikan jasmani, keterbatasan sarana prasarana dan kemauan guru untuk memberikan kombinasi permainan olahraga membuat bola tangan jarang sekali diajarkan, disamping itu pengetahuan peserta didik dalam permainan bola besar hanya terbatas pada olahraga yang sudah populer saja seperti futsal, bola voli, sepak bola, karena olahraga bola tangan juga jarang sekali ditayangkan di televisi, begitu juga didalam pembelajaran hanya terbatas pada olahraga yang sudah populer saja, sama halnya seperti yang dialami oleh peneliti, selama peneliti bersekolah dari SD hingga SMA olahraga yang dilakukan oleh peneliti hanya terbatas pada bola voli, sepak bola, bola basket, namun yang paling sering dilakukan oleh peneliti adalah bola voli, guru belum menerapkan bola tangan karena alasan terbatasnya sarana dan prasarana, padahal sebenarnya banyak

sekali alternatif yang bisa dilakukan dalam pembelajaran berbasis olahraga permainan modifikasi yang bisa dibagikan terhadap peserta didik yang berguna menambah ilmu dan pengetahuan peserta didik.

Sebenarnya jika diamati dengan cermat bola tangan tidak kalah menyenangkan jika dimainkan, Nurudin dkk (2023:72) menyatakan bahwa olahraga bola tangan dapat membantu badan kita untuk tetap bugar dan sehat. Olahraga bola tangan dalam ruangan (*indoor handball*) adalah satu diantara banyak olahraga yang bisa dimainkan dalam ruangan yang dimainkan oleh 2 tim, satu timnya terdiri 7 orang pemain, ada satu pemain menjadi penjaga gawang, Permainan ini sesungguhnya adalah kolaborasi antara permainan sepak bola dan bola basket, sehingga untuk menentukan tim yang menang dan kalah ditentukan melalui banyaknya gol yang tercipta dalam suatu permainan, secara garis besar permainan ini dimainkan dengan tangan untuk memainkan bola, dengan istirahat antar babak 10 menit, waktu permainan 2 x 30 menit Hapkova et al dalam Anggraini dan Widodo (2022:128). Untuk memberi materi bola tangan diperlukan juga sarana dan prasarana, berupa lapangan, bola dan juga gawang, namun demikian jika diterapkan disekolah dasar tidak segenap sekolah mempunyai sarana dan prasarana sehingga menjadi alasan untuk belum memberikan materi permainan bola tangan, namun sebenarnya untuk menyiasati masalah tersebut ada banyak alternatif yang dapat dilakukan agar peserta didik masih bisa menerima sebuah pengetahuan olahraga permainan yang dianggapnya baru, salah satunya adalah menggunakan modifikasi permainan.

Berdasar kunjungan observasi serta wawancara yang peneliti lakukan di SDN 1 Getas yang berada di Jl. Kilurah Surodarmo, No.59, Ds. Getas, Kec. Tanjunganom, Nganjuk, Jawa Timur, pada hari Kamis tanggal 2 Mei 2024 peneliti melakukan tinjauan wawancara ke sekolah dan peneliti mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permainan tradisional gobak sodor atau hadang dan permainan bola tangan kepada guru pendidikan jasmani di SDN 1 Getas, dan hasilnya guru tersebut menyebutkan untuk permainan gobak sodor peserta didik memainkannya biasanya di waktu istirahat, karena sarana dan

prasarananya terjangkau dan juga peraturannya telah dikenal oleh peserta didik dari sekolah dasar tersebut, karena permainan gobak sodor adalah permainan tradisional yang turun temurun dan tergolong sering diperlombakan, namun dalam gobak sodor perlu modifikasi supaya peserta didik tidak mudah bosan, atau menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan aman, untuk permainan bola tangan masuk dalam pembelajaran permainan invasi fase B akhir dan C yang isinya mempraktikkan bermacam kombinasi variasi pola gerak dasar lokomotor, manipulatif, dan *non-lokomotor* salah satu topik kontennya memuat permainan bola tangan namun jarang diajarkan karena perlu dilakukan modifikasi yang menarik dan aman karena peserta didik belum mengetahui cara bermain sehingga memperebutkan bola hingga ada peserta didik yang cedera, guru tersebut juga mengatakan bahwa bola tangan yang diterapkan di sekolah dasar mengacu pada permainan bola besar, namun perlu dimodifikasi aturan dan sarananya untuk disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Oleh karena itu dari penjelasan diatas peneliti menemukan ide untuk membuat modifikasi kolaborasi antara permainan bola tangan dengan permainan tradisional gobak sodor atau hadang hal tersebut karena dari teknik yang sama sama menghadang, dengan melalui pengembangan modifikasi kolaborasi diharapkan peserta didik dapat melakukan dan menguasai aktivitas gerak yang berada dalam permainan, serta peserta didik dapat mengetahui permainan bola tangan dengan permainan tradisional gobak sodor atau hadang bisa dikolaborasikan dan bisa diaplikasikan di pembelajaran pendidikan jasmani pada materi bola besar, utamanya harus disesuaikan dengan keamanan dan dicocokkan dengan kebutuhan gerak peserta didik, yang dampaknya permainan tradisional juga tetap dimainkan oleh peserta didik, Melihat uraian masalah di atas, peneliti melaksanakan sebuah penelitian pengembangan dengan berjudul “Pengembangan Permainan Bogo (Bola Tangan & Gobak Sodor) Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas Di Sd Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk”.

B. Batasan Masalah

Supaya penelitian lebih fokus dan tidak melenceng dari pembahasan, maka batas garis lingkup pengkajian hanya terbatas pada pengembangan kolaborasi antara bola tangan dengan gobak sodor.

C. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini perumusan masalahnya adalah bagaimana pengembangan permainan bola tangan yang dikolaborasikan dengan gobak sodor/hadang pada peserta didik sekolah dasar kelas atas?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah tujuan penelitian yang akan dituju di penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk melakukan kolaborasi modifikasi antar bola tangan dan gobak sodor supaya lebih menarik dan aman.
2. Untuk memodifikasi sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan.
3. Untuk membuat buku panduan permainan supaya dapat digunakan oleh bapak/ibu guru dimateri bola tangan.

E. Manfaat Penelitian

Dari tujuan yang ingin diraih, diharapkan di penelitian ini bisa bermanfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberi sumbangan ilmiah yang bisa digunakan bapak/ibu guru pada pendidikan jasmani di bahan ajar materi bola tangan pada sekolah dasar, dengan dikolaborasi bersama gobak sodor.
 - b. Sebagai pustaka acuan di penelitian selanjutnya yang bertaut dengan bola tangan yang menjadi bahan kajian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat pengalaman tambahan secara langsung tentang cara mengembangkan permainan kolaborasi antara bola tangan dan gobak sodor untuk disesuaikan pada peserta didik kelas atas.

b. Bagi Bapak/Ibu guru pendidik

Diharapkan dapat memudahkan dalam menerapkan permainan bola tangan yang jarang dilakukan dengan dikolaborasi bersama permainan gobak sodor.

c. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat memperoleh pengalaman spontan mengenai bola tangan yang dikolaborasi, sehingga diharapkan pengetahuannya pada materi bola tangan dan gobak sodor dapat meningkat.

Daftar Pustaka.

- Abdurrochim, M., & Rachman, H. A. (2016). Pengembangan model permainan bolatangan untuk anak usia sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 60–73. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8136>
- Alif Tunru, A., & Ilahi, R. (2022). Permainan Tradisional Pada Peserta Didik Di Kota Samarinda. *JKPM*, 2(2), 260–263.
- Anggraini, T. S., & Widodo, A. (2022). Analisis Keterampilan Teknik Shooting Cabang Olahraga Bolatangan Pada Pertandingan Final Antara Tim Norwegia Vs Denmark Di Ihf World Handball Championship 2019. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(02), 127–136.
- Bomantara, A. (2017). Pengembangan Model Permainan Bola Tangan Melalui Modifikasi Alat Untuk Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Playen, Kabupaten Gunungkidul. Skripsi. Yogyakarta. FIK. UNY. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/51219/>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fikriyah, S. N. (2021). Analisis Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Tajem. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 200–207. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.121>
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73.
- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 318–328. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/download/969/906/>
- Kurniawan, A. W. (2019). *OLAHRAGA DAN PERMAINAN TRADISIONAL*. Malang: Wineka Media.
- Lutfianto, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Renang Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri Di Tulungagung. Skripsi. Kediri. FIKS. UNPKediri. Retrieved from <https://repository.unpkediri.ac.id/3863/>
- Masri'an, Aminarni, S. (2022). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD /MI Kelas IV*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, W. R. B. (2003). *Educational Research An Introducion*. (Seventh Ed). New York: Longman.
- Muhlisin, J. P. A. (2016). *Metode & Dasar-dasar Handball (Basic & Method Handball)*. Semarang: CV Presisi Cipta Media.

- Mulyaningsih, Neng Nenden. Ahmad Jahrudin, Irnin Agustina Dwi Astuti, I. Y. O. (2023). *Etnofisika dalam Seri Permainan Tradisional*. Aceh: SYIAH KUALA UNIVERSITY PRESS.
- Mustafa, P. S. (2023). *Buku Ajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Mojokerto: Insight Mediatama.
- Nasution, A. F., & Sibuea, N. (2022). Analisis Hubungan Filsafat dengan Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 2(2), 323–337. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i2.263>
- Nurudin, A. A., Widodo, A., & Maulana, F. (2023). Pelatihan Olahraga Bolatangan sebagai Alternatif Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Guru PJOK di Kota Sukabumi. *Prosiding Seminar Kesehatan Masyarakat*, 1(September), 71–79. <https://doi.org/10.26714/pskm.v1iseptember.190>
- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar Gobak Sodor and Bentengan As Traditional Game in Learning Penjasorkes Based on Character in Elementary School. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 19–28. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi>
- Pratiwi, E., & Asri, N. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar*. Palembang: Bening Media Publising.
- Krismasari, E. R. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Aljabar Untuk Smp/Mts Dengan Menyisipkan Nilai Sikap. Skripsi. Ponorogo. FKIP. UMPO. Retrieved from <https://eprints.umpo.ac.id/1783/>
- Rosianah, D. (2012) Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar Negeri 3 Manyaran Kecamatan Semarang Barat Kabupaten Semarang Tahun 2012. Skripsi. Semarang. FIK UNNES. Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/19306/>
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Sudibyo, Nur Afifah. Nugroho, R. A. (2020). Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Pertama. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyan, H., Widiastuti, & Samsudin. (2019). Modifikasi Alat Dalam Meningkatkan Keterampilan Tolak Peluru. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(1), 47–56.

- Supadmi, E. (2015). Pengembangan Model Permainan Gobak Sodor Untuk Pembelajaran Gerak Lari Pada Anak Kelas Iii Sdn 2 Karangrandu Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara Tahun 2014. Skripsi. Semarang. FIK. UNNES. Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/21786/>
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Widiastuti. (2019). MENGATASI KETERBATASAN SARANA PRASARANA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMAN [ercoming facilities limitations affecting physical education learning activities]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 140–155.
- Yusup. (2021). Pengembangan Permainan Bo_Cah (Bola Pecan) Berbasis Tactical Game Pada Siswa Sekolah Dasar Sdn/Sdi Se Kecamatan Ringinrejo. Skripsi. Kediri. FIKS. UNPKediri. Retrieved from <https://repository.unpkediri.ac.id/3807/>