

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GEDANG (GEDRIK EGRANG) PADA
SISWA SD LABORATORIUM UNP KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PENJAS FIKS UN PGRI Kediri



Oleh :

RIZAL AGUS SEBASTIAN

NPM: 2015030157

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

RIZAL AGUS SEBASTIAN
NPM: 2015030157

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GEDANG (GEDRIK
EGRANG) PADA SISWA SD LABORATORIUM UNP KEDIRI**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Penjaskesrek
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 10 Januari 2025

Pembimbing I



Dr. Puspodari, M.Pd.
NIDN. 0709059001

Pembimbing II



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

Skripsi oleh:

RIZAL AGUS SEBASTIAN

NPM: 2015030157

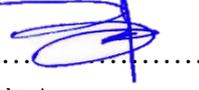
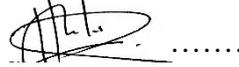
Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GEDANG (GEDRIK
EGRANG) PADA SISWA SD LABORATORIUM UNP KEDIRI**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Penjaskesrek
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains UNP Kediri
Pada Tanggal: 15 Januari 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Puspodari, M.Pd. 
2. Penguji I : Dr. Budiman Agung Peratama, M.Pd. 
3. Penguji II : Dr. Wasis Himawanto, M.Pd 

Mengetahui, 15 Januari 2025



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rizal Agus Sebastian

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Tempat/Tgl. Lahir : Cirebon 26 Agustus 2001

NPM : 2015030157

Fakultas : Ilmu Kesehatan dan Sains

Program Studi : Pendidikan Kesehatan, Jasmasmani dan Rekreasi

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, 10 Januari 2025
Yang Menyatakan,



Rizal Agus Sebastian
NPM. 2015030157

MOTTO

“Bangunlah dari zona nyamanmu mulai melangkah dengan tujuan dan tekad yang kuat ,karena hidup bukan destinasi”

Kupersembahkan karya ini untuk:

Orangtuaku, Keluarga Tercinta dan Orang-orang yang Kucintai

ABSTRAK

Rizal Agus Sebastian: Pengembangan Permainan Tradisional Gedang (Gedrik Egrang) Pada Siswa SD Laboratorium UNP Kediri

Kata Kunci : Pengembangan, Permainan Tradisional, Gedrik Egrang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional Gedang (Gedrik Egrang) sebagai inovasi pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan dan edukatif, khususnya untuk siswa SD Laboratorium UNP Kediri. Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan Gedrik dan Egrang, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model *Borg & Gall*. Proses pengembangan meliputi identifikasi kebutuhan, desain produk, validasi ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Gedang yang merupakan modifikasi dari permainan Gedrik dan Egrang diterima dengan baik oleh siswa, dengan tingkat kelayakan mencapai 96% berdasarkan validasi ahli materi dan 98% berdasarkan validasi ahli media. Permainan ini terbukti mampu meningkatkan minat siswa terhadap olahraga tradisional dengan hasil uji coba skala besar menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 85%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional Gedang (Gedrik Egrang) Pada Siswa SD Laboratorium UNP Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Penjaskesrek Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak, dan mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Wiryo dan Ibu Atikah yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat dan kasih sayang tiada batas.
2. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bapak Dr. Nur Ahmad Muharam, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Weda, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Penjaskesrek Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Ibu Dr. Puspodari, M.Pd. dan Bapak Dr. Budiman Agung Pretama, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
7. Sahabat-sahabat PMII yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan semangat.
8. Teman-teman satu angkatan yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat.

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

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

Kediri, 10 Januari 2025



Rizal Agus Sebastian
NPM. 2015030157

DAFTAR ISI

Skripsi oleh:.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	11
PENDAHULUAN.....	11
A. Latar Belakang Masalah.....	11
B. Identifikasi masalah.....	15
C. Pembatasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah.....	16
E. Tujuan Penelitian.....	16
F. Kegunaan Penelitian.....	17
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Bermain dan Permainan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Tahapan Perkembangan Bermain.....	Error! Bookmark not defined.
C. Permainan Tradisional.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
1. Variabel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
2. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
2. Pendekatan dan Teknik Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

1. Teknik Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3. Tempat dan Waktu Penelitian ...	Error! Bookmark not defined.
1. Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2. Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
1. Populasi	Error! Bookmark not defined.
2. Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	Error! Bookmark not defined.
	defined.
F. Teknik Pengambilan Data	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
1. Jenis Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
	not defined.
A. Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
B. Pengujian Model Terbatas.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pengujian Model Perluasan	Error! Bookmark not defined.
D. Validasi Model	Error! Bookmark not defined.
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi	Error! Bookmark not defined.
C. Saran-saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	20
DAFTAR LAMPIRAN	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata "olahraga" berasal dari kombinasi antara "olah" dan "raga". "Olah" memiliki arti mengelola, memperbaiki, atau menyempurnakan, sedangkan "raga" merujuk pada tubuh atau fisik. Oleh karena itu, olahraga dapat diartikan sebagai upaya untuk mengelola atau meningkatkan kondisi fisik seseorang (Sari et al., 2024). Kegiatan olahraga tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik semata, tetapi mencakup berbagai bentuk lainnya. Selain itu, olahraga juga berfungsi sebagai sarana pendidikan di sekolah melalui kegiatan intrakurikuler yang dikenal dengan pendidikan jasmani atau penjas. Permainan tradisional memiliki tiga jenis gerakan dasar, yaitu gerak lokomotor (bergerak berpindah tempat), gerak non-lokomotor (gerakan di tempat), dan gerak manipulatif (memanfaatkan benda). Sebaliknya, permainan simulasi modern sering kali hanya menggunakan satu jenis gerakan. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi, permainan simulasi menjadi lebih menarik dibandingkan permainan tradisional. Hal ini menyebabkan anak-anak kurang aktif bergerak, yang berdampak pada munculnya berbagai masalah kesehatan, menurunnya semangat beraktivitas, hingga kecanduan teknologi (gadget), yang dapat memengaruhi kesehatan mental dan emosional mereka.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, terdapat pengintegrasian kompetensi inti dan dasar yang mencakup materi permainan tradisional. Materi ini bertujuan untuk mendorong siswa terlibat aktif dalam kegiatan seperti bermain, bekerja sama, berlari, melompat, serta menggunakan keterampilan motorik seperti melempar dan menangkap bola.

Berbagai jenis permainan tradisional, seperti engklek, petak umpet, bentengan, boy-boyan, dan hadang, menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif melalui aktivitas bermain, kerja sama, serta melakukan gerakan fisik seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap bola. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat signifikan di tingkat sekolah dasar, karena merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan ini mendukung perkembangan fisik anak-anak dan berkontribusi pada pembentukan karakter mereka (Vania Aurellia Azzahra et al., 2024). Tujuan utamanya adalah mengoptimalkan potensi peserta didik secara

menyeluruh, meliputi pengembangan keterampilan fisik, motorik, sosial, dan kemampuan berpikir, serta membentuk pribadi yang sehat secara fisik, mental, dan sosial. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengintegrasikan aktivitas fisik melalui permainan atau olahraga (Helvana & Hidayat, 2020).

Dengan mengenalkan permainan tradisional kepada siswa sekolah dasar, mereka dapat melatih fleksibilitas tubuh serta meningkatkan keaktifan dalam berbagai kegiatan.

Permainan tradisional yang diajarkan kepada anak-anak sekolah dasar disesuaikan dengan fitur mereka, yang ditandai oleh aspek yang menyenangkan. Sebagaimana dinyatakan oleh Piaget dan Inhelder (2010), anak-anak di usia sekolah dasar adalah peniru yang hebat dan aktif serta berada di tahap perkembangan kognitif pra-operasi konkrit. Bermain adalah sesuatu yang disukai anak usia sekolah dasar.

Anak-anak belajar sebagian besar melalui permainan. Bermain dapat membantu Anda merasa jenuh dan segar setelah lelah bekerja. Menurut Sari et al. (2024), lima sifat anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut: (1) suka bermain; (2) suka bergerak; (3) suka bekerja dalam kelompok; dan (4) suka melakukan sesuatu secara langsung. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar berada di masa kanak-kanak yang menyenangkan saat bermain. Dengan demikian, model pembelajaran dan latihan yang dirancang harus disesuaikan dengan fitur mereka, memberikan berbagai jenis permainan yang menyenangkan.

Permainan rakyat dan olahraga tradisional, sebagai kekayaan budaya bangsa, harus dilestarikan, digali, dan dikembangkan. Permainan tradisional dapat berkembang menjadi olahraga yang dapat meningkatkan kebugaran fisik para pemainnya selain dapat digunakan sebagai hiburan. Menurut Widodo & Lumintuarso (2017), permainan tradisional dapat bermanfaat saat seseorang bebas dari pekerjaan sehari-hari. Permainan tradisional pada dasarnya adalah permainan yang sederhana yang bergantung pada kerja sama tim. Namun, popularitas permainan tradisional telah menurun dalam beberapa dekade terakhir. Hal ini disebabkan oleh pola pikir masyarakat yang semakin maju, yang sering mengabaikan kebiasaan tradisional demi mengadopsi gaya hidup modern yang cenderung lebih praktis dan instan. Namun, berbagai jenis olahraga tradisional dari setiap daerah merupakan keanekaragaman budaya bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan.

Permainan tradisional memiliki beberapa keuntungan dibandingkan dengan permainan modern saat ini. Permainan tradisional dapat berfungsi sebagai cara untuk memperkenalkan, melestarikan, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Permainan tradisional juga dapat meningkatkan keterampilan dasar anak-anak. Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki potensi untuk menumbuhkan pola

pikir anak-anak yang sejalan dengan budaya sambil juga meningkatkan kesehatan fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral. Bermain adalah aktivitas yang nyata dan merupakan kebutuhan dasar manusia. Ketika anak-anak tumbuh dewasa, bermain dapat membantu mereka mengasah keterampilan gerak mereka, meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir dan berimajinasi, serta mempengaruhi perilaku mereka dalam memecahkan masalah. Seperti yang dinyatakan Lutan (1992) dan Wahyu Haerudin (2008), bermain juga bermanfaat. Menurut Lutan (1992) dalam Wahyu Haerudin (2008), bermain juga berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mental pada anak-anak.

Olahraga tradisional, yang merupakan jenis olahraga yang didasarkan pada permainan, dapat meningkatkan kemampuan fisik seperti daya tahan, kecepatan, dan keseimbangan. Ini terutama berlaku untuk anak-anak atau siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Olahraga konvensional juga dapat membantu pertumbuhan fisik anak-anak dan meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, afektif, dan sosial mereka. Faktor-faktor ini memiliki potensi untuk meningkatkan keinginan anak-anak untuk belajar karena olahraga, yang merupakan permainan yang menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang menarik sambil bermain.

Menurut Marcheta & Kareem (2023), olahraga tradisional dimaksudkan untuk memberikan kepuasan dan kepuasan selain meningkatkan kebugaran dan menjaga kesehatan. Olahraga permainan tradisional juga dapat mengajarkan nilai-nilai karakter kepada anak-anak atau siswa, seperti tanggung jawab, ketelitian, dan kepercayaan diri, yang merupakan komponen penting dalam pembentukan karakter. Oleh karena itu, olahraga tradisional dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan karakter dalam pelajaran olahraga di sekolah.

Olahraga tradisional memiliki peran signifikan dalam mendukung proses edukasi anak-anak melalui aktivitas bermain. Permainan ini membantu anak-anak mengembangkan kemampuan mereka dengan menggunakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kecerdasan (Yustiyati et al., 2024). Pembelajaran olahraga tradisional dapat dilaksanakan secara sistematis, bertahap, dan berkelanjutan. Di tingkat sekolah dasar, sangat penting untuk terus meningkatkan pemahaman tentang olahraga dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengannya. Untuk mendukung pengembangan siswa melalui metode pembelajaran yang edukatif, mereka perlu diberi pemahaman mengenai cara melakukan olahraga tradisional serta kesempatan untuk mempraktikkannya dengan arahan yang tepat.

Namun, di era modern ini, banyak siswa sekolah dasar kurang mengenal olahraga tradisional, baik dari segi bentuk maupun pelaksanaannya. Oleh sebab itu, olahraga tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan melalui alat permainan

tradisional. Hal ini tidak hanya memberikan kegembiraan, tetapi juga menguatkan jiwa sosial anak, meningkatkan keterampilan motorik, membangun kerja sama, melatih kemampuan mental, serta menjaga kebugaran fisik sehingga siswa tetap bersemangat dalam belajar dan beraktivitas.

Pengelolaan dan pengembangan permainan tradisional secara serius dan konsisten dapat membantu meningkatkan kebugaran jasmani. Sebelum generasi milenial, anak-anak cenderung memainkan permainan sederhana. Namun, kemajuan teknologi telah membuat mereka beralih ke permainan modern berbasis teknologi, yang secara perlahan menggantikan peran permainan tradisional. Jika tidak diawasi oleh keluarga, perubahan ini berpotensi membahayakan perkembangan anak. Permainan modern sering kali memiliki dampak negatif, seperti menurunnya kemampuan bersosialisasi akibat minimnya interaksi dengan orang lain, karena anak-anak cenderung bermain secara individu tanpa melibatkan interaksi sosial.

Anak-anak masa kini cenderung menjadi kurang aktif dalam kehidupan sehari-hari. Ketergantungan pada permainan modern sering membuat mereka lebih memilih menghabiskan waktu di rumah bermain game daripada berinteraksi atau bermain dengan teman-teman. Akibatnya, seiring perkembangan zaman, permainan tradisional semakin dilupakan oleh anak-anak di Indonesia. Banyak di antara mereka bahkan tidak mengenal atau memahami jenis-jenis permainan tradisional.

Sebagai negara yang kaya akan keberagaman budaya, Indonesia memiliki banyak permainan tradisional dari berbagai daerah. Permainan-permainan ini berpotensi untuk membantu perkembangan anak, terutama dalam hal kerja sama, adaptasi, interaksi positif, pengendalian diri, empati terhadap sesama, serta penghormatan terhadap aturan dan orang lain. Namun, kemajuan teknologi telah menggeser popularitas permainan tradisional. Anak-anak sekarang lebih sering terpaku pada gadget yang disediakan oleh orang tua, tanpa disadari mengarahkan mereka ke aktivitas negatif. Hal ini menyebabkan berkurangnya kemampuan bersosialisasi, membuat anak-anak menjadi pasif dalam kehidupan nyata.

Untuk itu, penting untuk kembali mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak, karena selain menyenangkan, permainan ini juga dapat membantu pengembangan emosi dan keterampilan sosial mereka. Salah satu permainan tradisional yang hampir terlupakan adalah permainan Gedang, sebuah inovasi yang memadukan elemen permainan Gedrig dan egrang. Permainan ini melibatkan lompatan dengan satu kaki dan melemparkan kreweng secara akurat ke area tertentu.

Permainan Gedang memiliki pesan moral yang mengajarkan sikap legowo atau menerima. Melalui permainan ini, anak-anak belajar menyikapi kemenangan maupun

kekalahan dengan bijak, serta memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Sayangnya, generasi saat ini kurang memperhatikan nilai-nilai tersebut akibat kurangnya referensi atau metode praktis untuk mempelajari warisan budaya. Meski memiliki perbedaan geografis dan bahasa, masyarakat Indonesia secara umum menjunjung nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, solidaritas, dan rasa kebersamaan.

Permainan Gedang, dengan nilai filosofisnya, memainkan peran penting dalam pendidikan karakter anak. Oleh sebab itu, langkah pencegahan perlu diambil sejak dini untuk membangun dan memperbaiki karakter anak agar lebih baik. Dengan memperkenalkan permainan tradisional seperti Gedang, anak-anak dapat lebih dekat dengan lingkungan sekitar, sekaligus memahami nilai-nilai moral yang penting untuk pembentukan karakter. Selain itu, permainan ini dapat mengenalkan anak-anak pada keberagaman budaya sebagai salah satu identitas bangsa.

Sebagaimana dinyatakan oleh Wagiyati dan Nani Darmayanti dalam jurnal *Kaulinan Barudak Sunda*, permainan tradisional adalah bagian dari kekayaan budaya lokal Nusantara yang perlu dilestarikan dan dikembangkan. Mereka menekankan bahwa bangsa dengan kekayaan budaya lokal yang melimpah seharusnya tidak mengabaikan upaya pelestarian, karena warisan ini memiliki peran penting dalam membangun karakter dan menjaga identitas bangsa.

Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis dan terorganisir untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melestarikan budaya lokal. Permainan tradisional harus dikembalikan ke fungsinya sebagai sarana untuk membentuk karakter dan identitas bangsa yang kuat, responsif terhadap perubahan zaman, tetapi tetap berakar pada nilai-nilai budaya.

Dalam konteks ini, revitalisasi permainan tradisional sangat diperlukan, terutama bagi generasi muda. Sebagai bangsa yang kaya akan warisan budaya, Indonesia memiliki potensi besar dalam melestarikan permainan tradisional. Hal ini menjadi dasar motivasi untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Permainan Tradisional Gedang untuk meningkatkan minat Siswa SD Laboratorium UNP Kediri.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di tarik Kesimpulan mengenai indentifikasi masalah yang terkait yaitu:

1. Belum di ketahui minat siswa SB Laboratorium UNP Kediri terhadap permainan tradisional.
2. Kurangnya pengenalan permainan tradisional terhadap siswa SD Laboratorium UNP Kediri
3. Perlunya siswa SB Laboratorium UNP Kediri dalam meningkatkan minat olahraga tradisional melalui permainan gedang.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari agar tidak terjadi penafsiran yang salah maka Perlu adanya pembatasan masalah sebagai ruang lingkup penelitian menjadi Jelas, berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah yang akan di teliti. Maka penelitian hanya membahas bagaimana pengembangan permainan tradisional gedang menggunakan metode demonstrasi pada siswa SD Laboratorium UNP Kediri.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah di atas, maka di rumuskan masalah sebagai berikut, pengembangan permainan tradisional gedang menggunakan metode demonstrasi pada siswa SD Laboratorium UNP Kediri. Karena siswa kesulitan bermain egrang bambu dan hadirnya pemelitan ini yang memodifikasi egrang bambu menjadi egrang batok kelapa serta di padukan dengang permainan gedrik supaya menarik minat siswa Dalam permainan tradisional khususnya gedang (Gedrik Egrang).

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa SD Laboratorium UNP Kediri terhadap olahraga tradisional melalui permainan gedang.

F. Kegunaan Penelitian.

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan pengayaan terhadap pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada permainan tradisional terhadap siswa SD
- b. Sebagai referensi dan pengembangan ilmu bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan topic yang sama dimasa yang akan datang
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembelajaran olahraga tradisional yang diterapkan pada siswa SD.

NO	ALAT DAN BAHAN	GAMBAR
1	BATOK KELPA	
2	TALI	
3	KEREWENG	
4	EGRANG BATOK KELAPA	

5	GEDRIK	
6	GEDANG	

- **Peraturan dan cara bermain Gedang (Gedrik Egrang)**

Permainan Gedang (Gedrik Egrang) dimainkan dengan cara melangkah menggunakan satu kaki pada kotak-kotak yang telah digambar. Pada kotak yang saling bersebelahan, pemain diperbolehkan menapak dengan kedua kaki sekaligus. Setiap pemain menggunakan *gaco* berupa batu kecil atau pecahan genting sebagai alat lempar. Berikut adalah aturan dan langkah-langkah bermain Gedang secara rinci:

1. Semua pemain memulai dengan melakukan hompimpa untuk menentukan giliran bermain. Pemain yang menang mendapatkan giliran pertama dan melemparkan *gaco* ke dalam kotak yang telah ditentukan. Jika lemparan melebihi kotak yang disediakan, pemain dinyatakan gugur.
2. Pemain pertama melompat dengan satu kaki melewati kotak-kotak, lalu kembali untuk mengambil *gaco* yang berada di kotak 1 tanpa menurunkan kaki lainnya.
3. Setelah itu, pemain melemparkan *gaco* ke kotak 2. Jika *gaco* keluar dari kotak, giliran pemain berakhir dan dilanjutkan oleh pemain berikutnya. Jika berhasil, pemain dapat melanjutkan permainan ke kotak berikutnya.
4. Proses ini berlanjut hingga semua kotak telah dilewati oleh *gaco*. Giliran pemain berganti jika *gaco* meleset dari sasaran atau pemain menapak dengan kedua kaki pada satu kotak.

5. Setelah berhasil melewati seluruh kotak, pemain harus melemparkan *gaco* ke belakang tanpa melihat. Jika *gaco* jatuh pada kotak tertentu, kotak tersebut menjadi milik pemain sebagai "rumahnya."
6. Pemain yang memiliki "rumah" boleh berhenti di kotak tersebut dengan kedua kaki. Permainan berlanjut hingga semua kotak dimiliki oleh para pemain.
7. Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin yang diperoleh dari kotak yang berhasil dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Bete, D. E. M. T., & Saidjuna, M. K. (2022). *Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar*. 5(2), 70–79.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar*. 2(3), 183–194.
- Darmawan, D., Sudrajat, I., Kahfi, M., Maulana, Z., Febriyanto, B., Pendidikan, J., Sekolah, L., Pendidikan, K., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5(1), 71–88. <https://doi.org/10.15294/pls.v5i1.30883>
- Dian Fitri Nur Aini. (2018). SELF ESTEEM PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR UNTUK PENCEGAHAN KASUS BULLYING. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 6.
- Fairus. F. (2020). Bab iii metoda penelitian 3.1. *Bab III Metoda Penelitian, Bab iii me*, 1–9.
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25623>
- Hermiyanty, Wandira Ayu Bertin, D. S. (2017). BAB III metode penelitan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58.
- Irdamurni. dkk. (2021). PERKEMBANGAN EMOSI ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.
- Irfan Lutfianto. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN RENANG UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI DI TULUNGAGUNG*. Universitas Nusantara Pgri Kediri.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023). *Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia*. 06(01), 222–229.
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (n.d.). *STUDI LITERATUR : EFEKTIVITAS MODIFIKASI DALAM*

PERMAINAN TRADISIONAL PADA EKSISTENSI PERMAINAN ANAK ERA GENERASI Z Muhammad Naafi ' Roy Januardi Irawan. 1, 129–136.

- Nofrans Eka Saputra & Yun Nina Ekawati. (2017). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR ANAK. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2.
- Presdenta, K. A. G. & W. E. S. (2022). Pengaruh Cedera Ankle Pada Saat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Psikologi Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 2, 595–602. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i3.136>
- Relita, H., Sekarningrum, V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). *PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KARAKTER KONTROL DIRI ANAK USIA 6-8 TAHUN*. 8, 207–218.
- Reno, T., Hadi, P., Nugrahanta, G. A., Dharma, U. S., & Education, J. (2021). *Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat anak*. 9(4), 226–234.
- Rusli, M., Jud, Suhartiwi, & Marsuna. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar Utilization of Traditional Games as Educative Learning Media for Elementary School Students. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589. <https://journal-center.litpam.com/index.php/linov>
- Sari, Y. Y., Dhithia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. Alfabet.
- Sugiyono. (2020). *Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-Dan-Rampampd-Sugiyono-2020_Compress.Pdf*.
- Sundari, A., & Siregar, N. (2023). *Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II SD*. 07(April), 1787–1799.
- Ulfa, R. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Vania Aurellia Azzahra, Dinda Ayu Lestari, Syahwa Ananda Aulia, Maulida Aldora Fahira, & Burhan Hambali. (2024). Jenis Jenis Aktivitas Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 56–65. <https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3581>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Yustiyati, S., Hurulaynizarqa, Dhafiana, N., Sabila, S. A., Indriani, T., & Mulyana, A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Keolahragaan Juara*, 4, 25–33. <https://e->

journal.upr.ac.id/index.php/juara/