

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL TABAK GALANG  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL GOMBANG PADA SISWA KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

**Skripsi**

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



OLEH :

**DWI SELA**

NPM : 17.1.01.10.0010

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**  
**2022**

DWI SELA  
NPM: 17.1.01.10.0010

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL TABAK GALANG  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL GOMBANG PADA SISWA KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

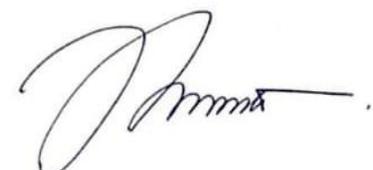
Tanggal: 4 Januari 2022

Pembimbing I



Erwir Putera Purmana, M.Pd  
NIDN.0706128701

Pembimbing II



Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd  
NIDN.0701058701

Skripsi oleh:

DWI SELA

NPM: 17.1.01.10.0010

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL TABAK GALANG  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL GOMBANG PADA SISWA KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 12 Januari 2022

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Purmana, M.Pd

2. Penguji 1 : Wahyudi, M.Sn

3. Penguji 2 : Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd



Mengetahui  
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya

Nama : Dwi Sela  
Jenis kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.Lahir : Gombang/21 Februari 2000  
NPM : 17.1.01.10.0010  
Fak/jur/prodi : FKIP/S1 PGSD

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, 12 Januari 2022  
Yang Menyatakan



Dwi Sela  
NPM: 17.1.01.10.0010

## MOTTO

“Hanya karena prosesmu  
**lebih lama** dari pada yang lain,  
bukan berarti **kamu gagal**”

(Harland David)

Kupersembahkan karya ini kepada orang-orang yang kusayangi

Kepada diriku sendiri yang berhasil menyelesaikan tulisan ini dan tentunya dengan keadaan yang sehat.

Kedua orang tuaku tercinta yang selalu mendukungku, terimakasih tidak banyak bertanya tentang kenapa tidak lulus tepat waktu, terimakasih ketulusan kalian saat berdo'a, cinta, kasih sayang , kerja keras kalian dalam membesarkan ku, dan segala nasehat kalian untuk ku serta terimakasih telah membuat ku dapat menikmati dan menuntut ilmu setinggi ini.

Kepada saudaraku satu-satunya, abang ku Agus Subali terimakasih dukungan mu dan terimakasih karena sudah mau menyampaikan keadaan ku terutama di akhir bulan.

Pattern special ku Ade Nur Ashari yang sudah ku repotkan selama penyusunan skripsi ini.

Dan kepada Mak`e/mbak zakyah , April, Rika, Kriska, Sukma, Santy dan teman sekelas ku terima kasih dukungan kalian.

## ABSTRAK

**DWI SELA** : Pengembangan Permainan Tradisional Tabak Galang Berbasis Kearifan Lokal Gombang Pada Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: permainan, permainan tradisional, Tabak Galang kearifan lokal gombang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 Februari 2020 di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri siswa merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan proses pembelajaran. Di mana siswa sering berbicara dengan teman sebaya. Serta pada saat proses pembelajaran berlangsung kegiatan lebih berfokus pada guru. Hal tersebut disebabkan karena penyampaian materi yang lebih berfokus pada guru siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi, siswa akan diberi tugas yang ada pada buku LKS. Metode dan model belajar yang diterapkan kurang menyenangkan bagi siswa yaitu metode ceramah tidak ada model pembelajaran, media ataupun permainan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kevalidan pengembangan permainan Tabak Galang berbasis kearifan lokal gombang pada siswa kelas V sekolah dasar, (2) untuk mengetahui kepraktisan pengembangan permainan Tabak Galang berbasis kearifan lokal gombang pada siswa kelas V sekolah dasar. (3) untuk mengetahui keefektifan pengembangan permainan Tabak Galang berbasis kearifan lokal gombang pada siswa kelas V sekolah dasar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* untuk menghasilkan produk permainan Tabak Galang. Prosedur pengembangan yang digunakan ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahapan. Desain dan pengembangan termasuk uji coba terbatas dan uji coba luas. instrument pengumpulan data menggunakan angket dan tes, sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis data dekuantitatif kualitatif dan deskriptif kuantitatif

Hasil dari penelitian ini dinyatakan valid oleh validator dengan nilai 91,6%, dan materi mendapatkan nilai 85,6%. Hasil uji coba terbatas dinyatakan praktis setelah memperoleh rata-rata hasil keseluruhan melalui angket respon siswa dengan nilai 100% yang menunjukkan lebih dari 61% siswa memberi respon positif. Dan dinyatakan efektif apabila  $\geq 85\%$  siswa mendapatkan nilai KKM 75 yang dimana delapan siswa kelas V memperoleh nilai 100% telah mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai rata-rata 90. Sedangkan uji coba luas dinyatakan praktis setelah memperoleh rata-rata hasil keseluruhan melalui angket respon guru yang memperoleh hasil 96% dan angket respon siswa dengan nilai 95,5% yang menunjukkan lebih dari 61% siswa memberi respon positif. Dan akan dinyatakan efektif apabila  $\geq 85\%$  siswa mendapatkan nilai KKM 75 yang dimana 20 siswa kelas V Mojoroto 4 Kediri yaitu 95 % telah mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai rata-rata 88.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Tabak Galang Berbasis Kearifan Lokal Gombang Pada Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Affandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Erwin Putera Purmana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II.
6. Kepada kepala sekolah dan wali kelas V SDN Mojoroto 4 Kediri yang telah memberikan ijin melakukan penelitian sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana SI.
7. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya dalam penyusunan skripsi.

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

Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua pembaca dan penulis khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 12 Januari 2022



Dwi Sela  
NPM:17.1.01.10.0010

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Sistematika Penulisan .....	9

### **BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS**

A. Pengertian Permainan Tradisional .....	11
1. Pengertian Permainan .....	11

2. Pengertian Permainan Tradisional .....	13
3. Pengertian kearifan lokal .....	15
B. Permainan Tradisional Tabak Galang .....	15
1. Pengertian permainan tradisional Tabak Galang .....	15
2. Langkah-langkah permainan tradisional Tabak Galang .....	18
3. Kelebihan permainan tradisional Tabak Galang .....	20
4. Kekurangan permainan tradisional Tabak Galang.....	20
C. Kajian Pembelajaran IPA .....	21
D. Materi Organ Pernapasan Manusia .....	22
1. Struktur organ pernapasan manusia .....	22
2. Fungsi pernafasan .....	26
3. Proses pernapasan manusia.....	28
4. Volume dan kapasitas paru-paru.....	29
5. Gangguan alat pernapasan manusia .....	30
6. Menjaga kesehatan organ pernapasan manusia .....	36
E. Penelitian Terdahulu.....	32
F. Kerangka Berpikir .....	33

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Pengembangan .....	35
B. Prosedur Pengembangan .....	37
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	42
D. Validasi Model/Produk.....	43
E. Uji Coba Model/Produk .....	43
F. Instrument Pengumpulan Data .....	45
1. Pengembangan instrumen data .....	45
2. Validasi instrumen.....	53
G. Teknik Analisis Data .....	53
1. Tahap-tahap analisis data .....	53
2. Norma pengujian .....	60

## **BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Studi Pendahuluan.....	62
1. Deskripsi hasil studi lapangan .....	62
2. Interpretasi hasil studi pendahuluan .....	63
3. Desain awal (daft) permainan tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	63
B. Pengujian Pengembangan Permainan Tradisioal <i>Tabak Galang</i> ....	65
1. Uji validitas permainan <i>Tabak Galang</i> .....	65
2. Validasi materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan permainan <i>Tabak Galang</i> .....	67
C. Uji Coba Terbatas.....	70
1. Deskripsi uji coba terbatas.....	70
2. Deskripsi hasil kepraktisan permainan <i>Tabak Galang</i> .....	71
3. Deskripsi hasil keefektifan permainan <i>Tabak Galang</i> .....	73
4. Deskripsi hasil uji terbatas .....	74
D. Uji Coba Luas.....	75
1. Deskripsi uji coba luas.....	75
2. Deskripsi hasil kepraktisan permainan <i>Tabak Galang</i> .....	76
3. Deskripsi hasil keefektifan permainan <i>Tabak Galang</i> .....	80
4. Deskripsi hasil uji luas.....	82
5. Refleksi hasil uji coba luas .....	82
E. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	83
1. Desain akhir permainan tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	83
2. Spesifik permainan tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	84
3. Kevalidan, kepraktisan, keefektifan permainan tradisional <i>Tabak         Galang</i> .....	64
4. Prinsip-prinsip penggunaan, keunggulan dan kelemahan permainan tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	86
5. Faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	87

**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

A. Simpulan ..... 88  
B. Implikasi..... 89  
C. Saran..... 90

**DAFTAR PUSTAKA ..... 91**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 : KD dan Indikator IPA Kelas V Semester 1 .....	40
3.2 : Lembar Angket Validasi Media Permainan <i>Tabak Galang</i> .....	47
3.3 : Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi Media <i>Tabak Galang</i> .....	48
3.4 : Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	48
3.5 : Pilihan Jawaban Lembar Validasi Materi dalam Penelitian Pengembangan Permainan <i>Tabak Galang</i> .....	49
3.6 : Lembar Angket Kepraktisan Guru.....	49
3.7 : Pilihan Jawaban Untuk Lembar Kepraktisan.....	51
3.8 : Lembar Angket Respon Siswa.....	52
3.9 : Kriteria Validasi Interpretasi Skor .....	55
3.10 : Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan Respon Guru <i>Tabak</i> <i>Galang</i> .....	57
3.11 : Kriteria Interpretasi Skor Angket Respon Siswa.....	58
4.1 : Rekapitulasi Validasi Permainan Tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	66
4.2 : Rekapitulasi Validasi Ahli Materi Yang Digunakan Dalam Penelitian Pengembangan Permainan Tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	68

4.3	: Rekapitulasi Persentase Kevalidan .....	69
4.4	: Hasil Respon Siswa.....	71
4.5	: Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Terbatas .....	73
4.6	: Lembar Angket Kepraktisan Guru .....	76
4.7	: Hasil Respon Siswa.....	78
4.8	: Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Luas.....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Bagan Kerangka Berpikir.....	34
3.1 : Model ADDIE.....	36
3.2 : Skema Model Pengembangan Yang Dimodifikasi .....	39
4.1 : Draft 1 Desain Awal Media Permainan Tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	64
4.2 : Draft 2 Desain Awal Media Permainan Tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	65
4.3 : Draft Tampilan Media Permainan Tradisional <i>Tabak Galang</i> .....	83
4.4 : Buku Panduann permainan <i>Tabak Galang</i> .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Validasi media permainan
- Lampiran 2. Validasi materi
- Lampiran 3. Perangkat pembelajaran
- Lampiran 4. Hasil pretest dan posttest uji coba terbatas
- Lampiran 5. Hasil respon siswa uji coba terbatas
- Lampiran 6. Hasil pretest dan posttest uji coba luas
- Lampiran 7. Hasil respon siswa uji coba luas
- Lampiran 8. Hasil respon guru
- Lampiran 9. Lembar pengajuan judul skripsi
- Lampiran 10. Surat ijin penelitian dan surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 11. Kartu bukti bimbingan Skripsi
- Lampiran 12. Dokumentasi penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling mendasar dalam kehidupan kita, karena pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia di Indonesia sepenuhnya agar dapat menjadi manusia yang berilmu, kreatif, cakap, mandiri, serta dapat bertanggung jawab. Untuk itu pemerintah banyak berupaya dalam memperbaiki mutu pendidikan salah satunya dengan melahirkan calon guru yang profesional.

Berdasarkan hal tersebut, guru merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peran dan tanggung jawab yang sangat besar dalam mewujudkan pendidikan nasional seperti yang telah tercantum dalam undang-undang. No 20 tahun 2003 pasal 3 tentang pendidikan nasional berikut dibawah:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan observasi melalui wawancara pada guru dengan memberikan beberap prtanyaan terkait proses pemebelajaran yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 Februari 2020 di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dimana

proses pembelajaran berfokus pada guru, siswa sering berbicara dengan teman sebaya dan ada beberapa siswa membawa ponsel genggam untuk dimainkan saat guru menjelaskan materi.

Hal tersebut disebabkan karena penyampaian materi yang lebih berfokus pada guru. Di mana siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi setelah itu siswa akan diberi tugas yang ada pada buku LKS siswa. Dan metode dan model belajar yang diterapkan kurang menyenangkan bagi siswa yaitu metode ceramah tidak ada model pembelajaran, media ataupun permainan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa tidak memenuhi KKM.

Oleh sebab itu diharapkan guru sebagai pendidik harus dapat menciptakan kegiatan belajar siswa menjadi menyenangkan seperti menggunakan kegiatan bermain sambil belajar melalui sebuah permainan. Permainan merupakan salah satu sarana hiburan yang sangat diminati oleh anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Santrock (1995) dalam Kurniati (2016:4) menyatakan bahwa “permainan mampu meningkatkan kerjasama dengan teman sebayanya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya”.

Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. memberikan kesempatan pada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar

dengan cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain berarti telah berusaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya (solehuddin 2000). Salah satu jenis permainan yang dapat guru gunakan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional dapat menjadi solusi guru untuk dapat menciptakan suatu kegiatan belajar yang menarik bagi siswa yaitu dengan cara memodifikasi dan menyajikan permainan semenarik mungkin.

*Cooney dalam Kurniati (2016), menjelaskan bahwa “traditional forms are those activities handed down from one generation to the next and continuously followed by most people. Traditional plays are developmentally appropriate and they would be very advantageous when teaching academic subjects”.* Definisi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk dan berkembang di Indonesia. Dahulu anak-anak bermain dengan menggunakan alat seadanya atau memanfaatkan kearifan lokal yang ada di lingkungan masyarakat. Namun kini, anak-anak sudah mulai bermain dengan permainan-permainan berbasis teknolog baik yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Dengan seiringnya perubahan dan perkembangan zaman, di mana permainan tradisional perlahan-lahan mulai

terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari anak-anak Indonesia tidak mengenal permainan tradisional.

Permainan tradisional sangatlah banyak mengingat negara Indonesia adalah negara kepulauan yang masing-masing memiliki permainan tradisional berdasarkan tempat daerah masing-masing. Di salah satu daerah di pulau Kalimantan Barat, lebih tepatnya di desa Gombang anak-anak pada zaman dulu setelah pulang sekolah mereka akan bermain mainan tradisional seperti bermain *setop* (menggunakan bambu kecil sebagai media bermainnya), bermain *cogen* (yang menggunakan kayu kecil sebagai media bermainnya), bermain lompat tali (menggunakan akar tanaman untuk media bermainnya), permainan *Tabak Galang* (menggunakan gelang karet sebagai media bermain) dan masih banyak lagi permainan lainnya. Sebelum mulai berkembangnya permainan berbasis teknologi anak-anak akan bermain dengan peralatan seadanya. Menurut Atmadibrata (1981) dalam Kurniati (2016:2) Secara fungsional “permainan permainan tradisional bersifat edukatif, mengandung pendidikan jasmani, kecerdasan, kelincahan, daya pikir, apresiasi artistik (unsur seni), kesegaran psikologis”

Dengan seringnya perubahan dan perkembangan teknologi memang mempengaruhi luntarnya permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak, ditambah sekarang anak-anak sudah mengenal ponsel dimana anak-anak akan bermain game online tanpa mengenal batasan waktu serta anak-anak akan kurang bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. sehingga kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar.

Sedangkan permainan tradisional memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar bersosialisasi dengan teman sebaya. Dengan permainan tradisional bermain dapat memberikan pengalaman yang baik untuk anak-anak karena tidak hanya mengembangkan kemampuan aktivitas fisik saja namun melatih komunikasi anak, belajar berkonsentrasi, dan belajar menemukan sebuah ide kreatif dalam permainan. (Nur:2013)

Permainan tradisional juga dapat menjadi solusi bagi guru untuk menciptakan kegiatan belajar dan suasana di dalam kelas menjadi menyenangkan untuk siswa. Permainan tradisional dapat dijadikan kegiatan bermain sambil belajar agar siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa, dengan penyajian permainan tradisional yang mudah dimainkan oleh siswa. Direktorat Nilai Budaya (2000) “menyatakan bahwa permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak”.

Salah satu permainan tradisional yang dapat guru kembangkan adalah permainan tradisional *Tabak Galang*. *Tabak Galang* atau yang disebut dengan lempar karet adalah salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan gelang sebagai media utama permainan tersebut, Hartatik dan Rahayu (2018). Permainan *Tabak Galang* adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di desa Gombang.

Permainan *Tabak Galang* sangat mudah dimainkan, serta media dalam permainan ini ada di sekitar anak-anak. Di desa Gombang Permainan *Tabak*

*Galang* bisa dimainkan dengan menggunakan gelang karet dan ubin sebagai area untuk melempar karet yang sudah digarisi menjadi kotak-kotak serta diberi nomor dari angka satu sampai dengan enam lalu pemain akan melempar gelang karet ke kotak bernomor tersebut, jika pemain melempar dua gelang karet ke area pelemparan dan masuk ke kotak area pelemparan bernomor empat maka pelempar akan mendapatkan delapan gelang karet.

Permainan *Tabak Galanga* memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah permainan mudah dimainkan, permainan *Tabak Galang* dapat dimainkan di ruang kelas maupun di luar kelas, dapat melatih kesabaran siswa saat melempar gelang, melatih konsentrasi siswa pada saat melempar gelang pada garis kotak yang menjadi sasaran siswa, peralatan dalam permainan mudah ditemui karena menggunakan gelang karet akan tetapi pada penelitian ini peneliti akan menggunakan gelang dari tanaman *Taboyo*.

Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan permainan *Tabak Galang* yang semula menggunakan gelang karet akan diganti dengan gelang yang terbuat dari tumbuhan *Taboyo* dan tempat area pelemparan akan dibuat dengan menggunakan bahan papan kayu. Diharapkan dengan adanya pengembangan permainan *Tabak Galang* memaksimalkan kegiatan dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan suasana kelas yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar bagi siswa. dan dapat memperkenalkan serta melestarikan salah satu permainan yang ada di Indonesia dan untuk menunjukkan bahwa Indonesia memiliki banyak permainan tradisional yang dapat dikembangkan menjadi sebuah kegiatan

pembelajaran yang menarik. pada permainan Tabak Galang ini juga dapat melatih konsentrasi, keterampilan dalam melempar gelang dan menumbuhkan sikap sportivitas siswa. Berdasarkan permasalahan diatas maka disusunlah penelitian ini dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional Tabak Galang Berbasis Kearifan Lokal Gombang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat masalah pokok yaitu “bagaimana permainan *Tabak Galang* berbasis kearifan lokal bisa guru gunakan dalam proses pembelajaran?”.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan peneliti di salah satu SDN Mojoroto 4 Kota Kediri ada beberapa masalah yaitu penyampaian materi yang lebih berfokus pada guru. Di mana siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi setelah itu siswa akan diberi tugas yang ada pada buku LKS siswa. “Bagaimana dampak permainan *Tabak Galang* berbasis kearifan lokal terhadap proses pembelajaran ?”.

Serta berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti juga menunjukan pada saat pelaksanaan magang 1 yang dilaksanakan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dalam kegiatan proses pembelajaran siswa sering berbicara dengan teman sebaya dan ada beberapa siswa membawa ponsel genggam untuk dimainkan saat guru menjelaskan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti

proses pembelajaran. “Bagaimana dampak permainan *Tabak Galang* berbasis kearifan lokal terhadap minat belajar siswa?”.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan deskripsi pada latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan permainan *Tabak Galang* berbasis kearifan lokal gombang pada siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan permainan *Tabak Galang* berbasis kearifan lokal gombang pada siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimakah keefektifan pengembangan permainan *Tabak Galang* berbasis kearifan lokal gombang pada siswa kelas V sekolah dasar ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan permainan *Tabak Galang* berbasis kearifan lokal gombang pada siswa kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan permainan *Tabak Galang* berbasis kearifan lokal gombang pada siswa kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan permainan *Tabak Galang* berbasis kearifan lokal gombang pada siswa kelas V sekolah dasar.

## **E. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan penelitian ini, maka penulis melanjutkan penulisan sistematika agar mempermudah dan memperjelas tujuan dari bab yang akan dibahas adalah sebagai berikut.

### **1. Bagian awal skripsi**

Bagian awal dari skripsi terdiri atas halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran

### **2. Bagian isi skripsi**

Penulisan pada BAB I tersusun atas latar belakang, yang membahas produk pengembangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan karya ilmiah yang dimulai dari BAB I sampai dengan BAB terakhir.

Untuk BAB II berisi tentang kajian teori, konsep, dan prinsip yang digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan produk yang diharapkan.

BAB III berisi tentang model pengembangan, prosedur, pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengembangan dan teknik analisis data.

BAB IV berisi tentang deskripsi, interpretasi, dan pembahasan yang berisi hasil studi pendahuluan dari deskripsi studi lapangan,

interpretasi hasil studi pendahuluan dan desain awal, pengujian desain permainan kepada dosen ahli, uji coba lapangan (uji coba terbatas), hasil dan deskripsi uji coba terbatas. Uji coba luas terdiri dari deskripsi dan refleksi uji coba luas. Pembahasan dan hasil terdiri dari desain akhir, spesifik permainan tradisional Tabak Galang, kevalidan, praktis, keefektifan, prinsip, keunggulan, kelemahan, faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan.

BAB V berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dan implikasi terdiri dari implikasi teoritis dan praktis. Serta saran sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak yang terkait secara langsung.

### 3. Bagian akhir skripsi

Bagian akhir dari skripsi terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Di Dalam lampiran terdiri atas: (1) angket validasi materi dan media. (2) hasil angket praktis guru (3) angket respon siswa dan hasil *pre-test* dan *post-test* uji coba terbatas. (4) angket respon siswa dan hasil *pre-test* dan *post-test* uji coba luas. (5) surat ijin penelitian (surat keterangan dari tempat penelitian. (6) berita acara kemajuan bimbingan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Buku Pedoman Guru Tema 2 : Ekosistem Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Siswa Tema 2: Ekosistem Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Daniah. 2019. *Nilai Kearifan Lokal Didong Dalam Upaya Pembinaan Karakter Peserta Didik*. Diakses. 24/3/2021 <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/4585/3011>
- Direktorat Nilai Budaya. 2000. Keterampilan, strategi, dan persaingan. Download/20 intrnet/lomba-permainan.htm (12/9/2020)
- Dhoki dkk. 2016. *Katalog Dalam Terbit: Analisis Kearifan Lokal Ditinjau Dari Keragaman Budaya*. Jakarta: Pusat Data dan Statistika Pendidikan dan Kebudayaan, Kemendikbud, 2016.
- Hamzah. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Uji Coba Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kuantitatif dan Kualitatif*. Malang. Literasi Nusantara.
- Hartatik dan Rahayu. 2018. *Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional "Lempar Karet" Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Diakses 23/3/2021. <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/55/38>
- Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta. PT. Prenada Media Group.
- Mutaakhirin. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD*. Diakses 24/03.2021. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Shufa Faela K.N. 2018. *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual*. Diakses 24/3/2021 <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316/1345>

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sholehuddin. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: FIP UPI
- Wahyuningsih. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak 4-5 Tahun*. Bandung. PT.Sandiarta Sukses.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta. PT. Grasindo Anggota Ikapi.
- Tim sarasa Aksara. 2020. *Rangkuman + Rumus Lengkap Matematika dan IPA SD / MI Kelas 456*. Bandung: Tim sarasa Aksar
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat