

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BAGO BAGI SISWA MADRASAH
IBTIDAIYAH DI KECAMATAN GROGOL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi Pendidikan Jasmani UN PGRI Kediri



OLEH :

MADINATUL ILMA

NPM. 17.1.01.09.0031

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi oleh:

MADINATUL ILMA

NMP: 17.1.01.09.0031

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BAGO BAGI SISWA
MADRASAH IBTIDAIYAH DI KECAMATAN GROGOL**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Penjas
FIKS UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 20 Juli 2022

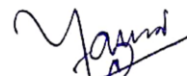
Pebimbing I



Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd.

NIDN. 0709099001

Pebimbing II



Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd

NIDN. 0718019003

Skripsi oleh:

MADINATUL ILMA

NPM: 17.1.01.09.0031

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BAGO BAGI SISWA MADRASAH
IBTIDAIYAH DI KECAMATAN GROGOL**

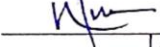
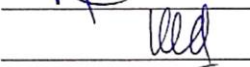
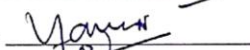
Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Penjas FIKS UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 22 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|----------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd. |  |
| 2. Penguji I | : Weda, M.Pd. |  |
| 3. Penguji II | : Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd. |  |

Mengetahui,

Dekan FIKS



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Madinatu Ilma
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Kediri/ 25 September 1999
NPM : 17.1.01.09.0031
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 disebut dalam daftar pustaka.

Kediri, _____

Yang Menyatakan

MADINATUL ILMA

NPM: 17.1.01.09.0031

MOTTO

Fa innama 'al- 'usri yusra

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan“

Hal jazaaa 'ul ihsaani illal ihsaan

“Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula)“

Jangan mengatakan tidak mampu, sebelum berusaha menjadikan diri kita mampu.

PERSEMBAHAN

1. Skripsi ini saya persembahkan untuk seluruh anggota keluarga terkhusus Bapak dan Ibuk karena tanpa doa dan dukungan dari beliau saya tidak mungkin sampai pada titik ini, titik menuntaskan tugas akhir.
2. Skripsi ini saya persembahkan untuk dosen pembimbing Bapak Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd dan Bapak Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd karena telah membimbing dengan sabar untuk kelancaran pembuatan Karya Ilmiah ini.

ABSTRAK

Madinatul Ilma: Pengembangan Permainan Bago Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyaha Kecamatan Grogol, Skripsi, Penjas, FIKS UN PGRI, 2022.

Kata kunci : Pengembangan Permainan Bago

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dari beberapa Madrasah Ibtidaiyah dimana siswa siswi merasa bosan ketika jam pembelajaran olahraga serta menjadikan minat anak ketika jam pembelajaran olahraga juga berkurang.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : bagaimana pengembangan permainan bago bagi siswa MI?

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu dari Sugiyono yang melewati 9 tahapan yaitu mencari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk. Validasi dilakukan oleh pakar ahli media dan ahli materi. Subjek uji coba kepada 105 siswa dari 6 sekolah Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Grogol, MI Bani Ridwan, MI As Shoibiyah, MI Al Ismail, MI Hidayatul Mustafidin, MI PSM Gambyok, MI PSM Darussalam. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan kuesioner (angket).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah : (1) Terciptanya Produk Permainan Bago Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Grogol, (2) Permainan Bago sudah teruji kevalidannya dengan validasi ahli materi 96% dikategorikan “layak” dan validasi ahli media 98% dikategorikan “layak”. Pada uji coba skala kecil di MI Bani Ridwan 90% dikategorikan “layak”, MI As Shoibiyah 88% dikategorikan “layak”. Selanjutnya uji coba skala besar MI Al Ismail 74% dikategorikan “cukup”, MI Hidayatul Mustafidin 81% dikategorikan “layak”, MI PSM Gambyok 90% dikategorikan “ layak “, MI PSM Darussalam 87% dikategorikan “layak”, MI Bani Ridwan 87% dikategorikan “layak”, MI As Shoibiyah 88% dikategorikan “layak”. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa Permainan Bago yang dikembangkan layak digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, karena atas berkah, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini berjudul "Pengembangan Permainan Bago Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Grogol" ini ditulis guna untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PENJAS FIKS UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. Selaku Dekan FIKS UN PGRI Kediri yang telah memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Drs. Slamet Junaidi, M.Pd. Selaku Kepala Program Studi PENJAS UN PGRI Kediri.
4. Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan wawasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan wawasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah MI Bani Ridwan, MI As Shoibiyah, MI Al Ismail, MI Hidayatul Mustafidin, MI PSM Gambyok, MI PSM Darussalam Grogol yang telah memberikan izin dan menerima untuk melakukan penelitian disana.
7. Semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
8. Teman-teman dan pihak-pihak lain yang membantu, baik dalam pemberian saran maupun kritik untuk penyelesaian skripsi ini.

9. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

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

Kediri, 24 Juni 2022

MADINATUL ILMA

NPM : 17.1.01.09.0031

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Masalah.....	5
F. Manfaat Pengembangan	5
G. Definisi Pengembangan.....	6
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
A. Pengembangan	6
B. Bermain dan Permainan	7
1. Pengertian bermain dan permainan.....	7
2. Tahapan perkembangan bermain.....	8
3. Jenis-jenis kegiatan bermain	9
4. Manfaat Bermain Bagi Anak.....	10

C. Permainan Tradisional.....	11
1. Pengertian permainan tradisional	11
2. Klasifikasi permainan tradisional	13
3. Permainan balogo	15
4. Permainan gobak sodor (hadangan).....	16
5. Permainan bago	18
D. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	22
BAB III.....	23
METODE PENGEMBANGAN	23
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	24
1. Potensi dan Masalah	24
2. Mengumpulkan Informasi.....	25
3. Desain Produk	25
4. Validasi Desain.....	27
5. Revisi Produk	31
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	31
1. Lokasi Penelitian	31
2. Subyek penelitian	32
D. Uji Coba Produk.....	32
1. Petunjuk Penilaian	32
2. Desain uji coba	33
E. Intrumen Pengumpulan Data	34
1. Kuesioner (angket).....	34
2. Validasi instrument	35
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV	37
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	37

A. Hasil Study Pendahuluan.....	37
B. Pengujian Model Terbatas	37
1. Validasi Ahli Media.....	37
2. Data validasi ahli materi	38
3. Desain Model Hasil Uji Terbatas	39
C. Pengujian Model Perluasan	40
D. Validasi Model.....	41
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	41
2. Kevalidan, kepraktisan dan keefektifan model	43
3. Desain Akhir Model.....	44
E. Pembahasan Hasil Penelitian	45
1. Spesifikasi Model	45
2. Prinsip prinsip keunggulan dan kelemahan model	47
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	48
BAB V.....	50
SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN-SARAN	50
A. Simpulan.....	50
B. Implikasi	50
C. Saran-saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Validasi Ahli Materi	28
Tabel 3. 2 Validasi Ahli Media	30
Tabel 3. 3 Lembar Penilaian Siswa	33
Tabel 3. 4 Kategori Kelayakan.....	36
Tabel 4. 1 Data Hasil Pengembangan Alat Permainan Bago	38
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 4. 3 Hasil Uji Coba Skala Kecil	46
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Skala Besar	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Balogo.....	15
Gambar 2. 2 Permainan Gobak Sodor	16
Gambar 2. 3 Lapangan Permainan Bago.....	19
Gambar 2. 4 Alat Pemuukul.....	19
Gambar 2. 5 Balok Gaco.....	20
Gambar 2. 6 Balok Sasaran	20
Gambar 3. 1 Balok Kayu Sebagai Sasaran Permainan	26
Gambar 3. 2 Balok Kayu Sebagai Gaco	26
Gambar 3. 3 Stik sebagai Pemuukul.....	26
Gambar 4. 1 Produk Awal Permainan Bago	40
Gambar 4. 2 Produk Akhir Permainan Bago.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi	54
Lampiran 2 Data Mentah Hasil Uji Coba Skala Kecil	56
Lampiran 3 Data Mentah Hasil Uji Coba Skala Besar	58
Lampiran 4 Surat Izin Melakukan Penelitian di MI Bani Ridwan.....	63
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian di MI As Shoibiyah	64
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian di MI AL Ismail	65
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian di MI PSM Gambyok	66
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian di MI PSM Darussalam	67
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian di MI Hidayatul Mustafidin	68
Lampiran 10 Surat Balasan Melakukan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah.....	69
Lampiran 11 Surat Balasan Melakukan Penelitian di MI Ash-Shohibiyah.....	70
Lampiran 12 Surat Balasan Melakukan Penelitian di MI Al Ismail	71
Lampiran 13 Surat Balasan Melakukan Penelitian di MI PSM Gambyok	72
Lampiran 14 Surat Balasan Melakukan Penelitian di MI PSM Darussalam.....	73
Lampiran 15 Surat Balasan Melakukan Penelitian di MI Hidayatul Mustafidin	74
Lampiran 16 Validasi Ahli Media	75
Lampiran 17 Validasi Ahli Materi	77
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan (penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Penjasorkes juga bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilisasi emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Penjasorkes juga merupakan pendorong pembiasaan hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik serta psikis yang seimbang.

Untuk dapat melakukan aktivitas sehari-hari dengan baik seseorang membutuhkan kondisi jasmani yang baik pula tetapi kenyataannya kesehatan jasmani seseorang berbeda-beda. Begitu juga siswa jika kondisi kesehatannya baik maka siswa akan mudah memahami atau mudah mengerti dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan akan mempermudah proses pembelajaran. tidak hanya itu, dengan adanya penjasorkes siswa juga mendapatkan keterampilan sosial dimana siswa juga dapat berinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam suatu kelompok tersebut. Tetapi, ada juga siswa yang menganggap pembelajaran pendidikan jasmani itu membosankan, dengan adanya hal itu guru juga

harus tau bagaimana mengatasi siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru harus kreatif dan berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang disampaikan. Kejenuhan atau rasa bosan yang dialami oleh siswa memang suatu hal yang wajar dan seringkali terjadi.

Permainan Bago merupakan penggabungan dari dua permainan yang dijadikan satu yaitu Balogo dan Gobak Sodor sebagai bentuk awal konsep bermain. Balogo suatu jenis permainan tradisional suku banjar dari Kalimantan selatan. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak sampai remaja dan umumnya dilakukan oleh kaum laki-laki. Sering berkembangnya zaman permainan balogo juga dapat dimainkan oleh kaum perempuan, bahkan di daerah Kalimantan selatan ada khusus mempertandingkan permainan balogo. Permainan ini dapat dilakukan dengan satu lawan satu atau secara beregu, jika dimainkan secara beregu maka pemain yang naik (yang melakukan permainan) harus sama dengan jumlah yang pasang (yang logonya dipasang untuk dirobohkan). Jumlah beregu minimal 2 orang dan maksimal 5 orang. Dengan demikian jumlah logo yang dimainkan sebanyak jumlah pemain yang disepakati. Nilai yang terkandung dalam permainan balogo yaitu keterampilan, kerjasama, sportifitas, dan kerja keras.

Gobak sodor merupakan permainan yang dimainkan oleh dua kelompok yang masing-masing berisikan 3 sampai dengan 5 orang. Peraturan gobak sodor adalah mempertahankan garis pertahanan terakhir dengan cara menghadang lawan yang berusaha berlari meloloskan diri menembus garis pertahanan terakhir. Tim yang meloloskan semua anggotanya akan menjadi pemenang. Sedangkan jika salah satu anggota tim tertangkap atau tersentuh lawan, secara langsung akan membuat timnya gugur dan bergantian menjaga benteng. Bentuk benteng berupa lahan atau tempat yang dibagi 6 bagian, dengan 3 garis horizontal dan 1 garis vertical. nilai yang terkandung dalam permainan ini yaitu kejujuran, kepedulian, kecerdasan, kesadaran hak dan kewajiban serta tanggung jawab.

Permainan Bago dibagi menjadi 3 kategori, yang pertama regu putra, yang kedua regu putri, yang ketiga regu campuran. Untuk permainan beregu ini setiap regu berisi 5 pemain. Lapangan permainan bago berbentuk persegi panjang. lapangan dalam panjangnya 2 meter dengan lebar 60 cm, lapangan luar panjangnya 4 meter dengan lebar 3 meter. Jalannya permainan bago, pemain memulai permainan dengan suit antar kapten tim, untuk tim yang menang akan bermain terlebih dahulu, sedangkan tim yang kalah menjadi penjaga. Untuk tim yang bermain satu orang bertugas untuk mendorong gaco dengan stik kayu ke arah balok kayu yang sudah disusun. Pemain yang mendorong gaco kesasaran boleh dilakukan dengan bergantian, dengan kesempatan setiap pemain

diperbolehkan mendorong gaco sebanyak 3 kali. Lama tiap permainan selama 3 menit, setelah waktu habis maka bergantian tim penjaga menjadi tim bermain begitupun sebaliknya dari tim yang awal bermain maka setelah waktu habis akan berganti menjadi tim menjaga. Permainan ini dilakukan sebanyak 4 babak selesai. Terus pemenang di ambil dari tim yang dapat menyusun kembali secara utuh balok yang sudah terjatuh.

Permainan bago dibuat bertujuan untuk menambah minat anak dan menghilangkan rasa bosan ketika pembelajaran penjas berlangsung. Tidak hanya itu, didalam permainan bago terdapat nilai aspek yang terkandung yaitu, mengambil keputusan, kejujuran, sportifitas, serta berinteraksi dan berkomunikasi. Dengan adanya ini saya berharap siswa tambah bersemangat dan tidak mudah merasa bosan ketika belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kejenuhan yang terjadi pada siswa ketika pembelajaran.
2. Kurangnya kreatifitas media pembelajaran yang digunakan guru.
3. Banyaknya anak yang memilih bermain gadget dibandingkan dengan teman sebayanya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, serta untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, maka dari itu permasalahan dibatasi pada Pengembangan Permainan Bago ini peneliti hanya pada siswa Madrasah Ibtidaiyah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalahm maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana pengembangan permainan bago bagi siswa MI?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu untuk menemukan permainan yang dapat mendukung proses pembelajaran, menghilangkan rasa kejenuhan pada anak dan meningkatkan minat anak Madrasah Ibtidaiyah.

F. Manfaat Pengembangan

Dari masalah yang ditemukan dalam penelitian diharapkan dapat memeberikan manfaat yaitu menghilangkan rasa kejenuhan anak ketika pembelajaran penjas dan meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional.

G. Definisi Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menuju keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini mengembangkan permainan bago yaitu permainan modifikasi dari permainan tradisional gobak sodor atau hadang dan balogo. Pengembangan dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, revisi desain, uji produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk masal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian Fitri Nur Aini. (2018). Self Esteem Pada Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Pencegahan Kasus Bulliyng. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 6.
- 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.
- Nofrans Eka Saputra & Yun Nina Ekawati. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2.
- Sabitul Kirom. (2017). Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra Dengan Model Permainan Gobak Sodor. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. Alfabet.
- Yusup. (2021). *Pengembangan Permainan BO-CAH (Bola Pecah) Berbasis Taktikal Game Pda Siswa Sekolah Dasar SDN/SDI Se Kecamatan Ringinrejo*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.