

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *EGPORT (EGRANG PORTABLE)***

**SEBAGAI TUJUAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd. )

Pada Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri



**OLEH :**

**MILA FARIKHA**

**NPM: 2015030208**

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS  
UNIVERSITAS NUSANTARA UN PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi oleh:

**MILA FARIKHA**

**NPM: 2015030208**

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *EGPORT (EGRANG PORTABLE)*  
SEBAGAI TUJUAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR**

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

Tanggal 05 Januari 2024

Pembimbing I



Irwan Setiawan, M.Pd.  
NIDN. 0716028902

Pembimbing II



Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd.  
NIDN. 0709099001

Skripsi oleh:

**MILA FARIKHA**  
**NPM: 2015030208**

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *EGPORT* SEBAGAI TUJUAN PENJAS  
DI SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi  
PENJASKESREK FIKS UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal: 11 Januari 2024

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Irwan Setiawan, M.Pd.

2. Penguji I : Dr. Puspodari, M.Pd.

3. Penguji II : Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FIKS



Nur Ahmad Muharram, M.Or  
NPM: 0703098802

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Mila Farikha  
Jenis kelamin : Perempuan  
Tempat/ tgl. Lahir : Kediri / 18 Juni 2001  
NPM : 2015030208  
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, 11 Januari 2024  
Yang menyatakan



**MILA FARIKHA**  
**NPM: 2015030208**

**MOTTO**

***La yukallifullahu nafsan illa wus'aha***

**Allah tidak membebani hambanya kecuali menurut  
kesanggupannya**

**(QS. Al Baqarah: 286)**

**Jangan Mengatakan tidak mampu, sebelum berusaha  
menjadi diri kita mampu**

## **PERSEMBAHAN**

1. Skripsi ini saya persembahkan untuk seluruh anggota keluarga khususnya untuk Bapak dan Ibu 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 Irwan Setiawan M.Pd. dan Bapak Wing Prsetya Kurniawan, M.Pd. karena telah membimbing dengan sabar.

## ABSTRAK

**Mila Farikha** Pengembangan Permainan *egport* Sebagai Tujuan Penjas Di Sekolah Dasar, Skripsi penjas FIKS UN PGRI 2023.

Kata Kunci: Pengembangan Permainan *egport*

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi dari beberapa Sekolah Dasar dimana Siswa- siswi sudah merasa bosan saat mata pelajaran penjas serta menjadikan minat anak ketika jam pembelajaran penjas juga berkurang. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan permainan *egport* bagi siswa SD dan siswa MI?

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* prosedur penelitian ini mengacu pada sugiyono yang melewati 9 tahap yaitu mencari potensi dan masalah , pengumpulan data, desain produl, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba materi. Subjek uji coba kepada 96 siswa dari 5 sekolah dasar SDN WONOSARI, SDN BESUK 2, SDN BULUPASAR, SDN SIDOMULYO, MI SUBULUL MUTADIN. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan kuesioner (angket)

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) terciptanya produk permainan *egport* bagi siswa sekolah dasar di kabupaten kediri, (2) permainan *egport* sudah teruji kevalidannya dengan validasi ahli materi 100%, validasi ahli media 100% dikategorikan “layak”. Pada uji coba skala kecil di SDN WONOSARI 1 91, 3 % dikategorikan “layak”, di SDN BESUK 2 89,1% dikategorikan “layak” selanjutnya uji coba skala besar SDN SIDOMULYO 2 88,0% dikategorikan “layak” SDN BULUPASAR 87,5% dikategorikan “layak” MI SUBULUL MUTADIN 91,2% dikategorikan “layak”. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa permainan *egport* yang dikembangkan layak digunakan.

## KATA PENGANTAR

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 *EGPORT (EGRANG PORTABLE)* SEBAGAI TUJUAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR” 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. Dr Zainal Afandi, M.Pd. Selaku rektor UN PGRI Kediri yang memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or Selaku Dekan FIKS UN PGRI Kediri yang telah memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Weda, M. Pd. Selaku Kepala Progam Studi PENJAS UN PGRI Kediri.
4. Irwan Setiawan, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan wawasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Wing Prasetya Kurniawan, M, Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan wawasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah SDN WONOSARI 1, SDN BESUK 2 SDN SIDOMULYO, SDN BULUPASAR MI SUBULUL MUTADIN yang telah memberikan izin dan menerima untuk melakukan penelitian disana.
7. Semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Rumusan Masalah.....	13
D. Tujuan Masalah.....	13
E. Manfaat Pengembangan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI .....	14
A. Model.....	14
B. Capaian Pembelajaran.....	15
C. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	16
1. Masa .....	17
2. Masa Kelas-Kelas Rendah Sekolah Dasar .....	18
D. Motorik .....	19
1. Pengertian Motorik.....	19
2. Motorik Kasar .....	22
3. Unsur-Unsur Motorik Kasar .....	24
4. Faktor-faktor Perkembangan Motorik.....	25
5. Manfaat Gerak Motorik.....	28
6. Fungsi Gerak Motorik .....	29
7. Peran Gerak Motorik.....	30
8. Gerak Lokomotor .....	32

9. Gerak Non Lokomotor .....	33
10. Gerak Manipulatif .....	33
E. Egrang Bambu dan Egrang Portabel.....	34
1. Egrang Bambu.....	34
2. Pengertian Egrang Portabel.....	35
3. Manfaat Bermain Egrang .....	36
4. Sejarah Permainan Egrang Bambu.....	36
5. Lapangan dan Peralatan .....	37
6. Cara Bermain .....	37
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>39</b>
A. Model Pengembangan.....	39
B. Prosedur Pengembangan.....	40
1. Potensi dan Masalah.....	40
2. Mengumpulkan Informasi.....	41
3. Desain Produk .....	42
4. Validasi Desain.....	48
5. Revisi Produk.....	52
C. Lokasi, Subyek Penelitian dan Jadwal Penelitian.....	52
1. Lokasi Penelitian.....	52
2. Subyek Penelitian.....	53
3. Jadwal Penelitian.....	53
D. Uji Coba Produk .....	54
1. Petunjuk Penilaian.....	54
2. Desain Uji Coba .....	55
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	56
1. Kuesioner .....	56
2. Validasi Instrumen.....	56
F. Teknik Analisis Data .....	57
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	59
B. Pengujian Model Terbatas.....	59
1. Validasi Ahli Media.....	59

2.	Data Validasi Ahli Materi .....	60
3.	Desain Model Hasil Uji Terbatas .....	60
C.	Pengujian Model Perluasan .....	61
D.	Validasi Model .....	61
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	61
2.	Kevalidan , Kepraktisan, dan Keefektifan Model .....	63
E.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	64
1.	Spesifikasi Model.....	64
2.	Uji Coba Kelompok Kecil.....	65
3.	Uji Coba Skala Besar .....	65
4.	Keunggulan dan Kelemahan Model.....	67
5.	Faktor Pendukung dan Penghambat.....	68
	BAB V SIMPILAN, IMPLIKASI, SARAN-SARAN .....	70
A.	Simpulan .....	70
B.	Implikasi .....	70
C.	Saran-Saran.....	70
	DAFTAR PUSTAKA .....	72

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Instrumen Pernyataan .....	50
Tabel 3. 2 Instrumen Pernyataan .....	51
Tabel 3. 3 Petunjuk Penilaian .....	55
Tabel 3. 4 Skor .....	57
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	60
Tabel 4. 3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	65
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan .....	40
Gambar 3. 2 Pipa Alumunium.....	43
Gambar 3. 3 Bahan Pembuatan Egrang yang Terbuat dari Pipa Alumunium .....	43
Gambar 3. 4 Besi Alumunium.....	44
Gambar 3. 5 Egrang yang masih belum sempurna .....	44
Gambar 3. 6 Pijakan Egrang .....	45
Gambar 3. 7 Tahap Pemotongan Egrang.....	45
Gambar 3. 8 Pemotongan Egrang .....	46
Gambar 3. 9 Proses Penyambungan Egrang .....	46
Gambar 3. 10 Sambungan Pipa.....	47
Gambar 3. 11 Mur .....	47
Gambar 3. 12 Hasil Akhir .....	48
Gambar 4. 1 Egrang dari Bambu.....	60
Gambar 4. 2 Egrang Konvensional .....	61

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Data Mentahan Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	75
Lampiran 2 Data Mentahan Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	77
Lampiran 3 Data Mentahan Hasil Uji Coba Skala Besar.....	78
Lampiran 4 Surat Izin Melakukan penelitian di SDN WONOSARI 1 .....	81
Lampiran 5 Surat Izin Melakukan Penelitian di SDN BESUK 2 .....	82
Lampiran 6 Surat Izin Melakukan Penelitian di SDN SIDOMULYO 2.....	83
Lampiran 7 Surat Izin Melakukan Penelitian di SDN BULUPASAR.....	84
Lampiran 8 Surat Izin melakukan Penelitian di Mi SEMEN.....	85
Lampiran 9 Surat Balasan Melakukan Penelitian di SDN WONOSARI 1 .....	86
Lampiran 10 Surat Balasan Melakukan Penelitian di SDN BESUK 2.....	87
Lampiran 11 Surat Balasan Melakukan Penelitian di SDN SIDOMULYA 2 .....	88
Lampiran 12 Surat Balasan Melakukan Penelitian di SDN BULUPASAR.....	89
Lampiran 13 Surat Balasan Melakukan Penelitian di MI SUBULUL MUTADI.	90
Lampiran 14 Bukti Plagiasi.....	91
Lampiran 15 Validasi Ahli Materi.....	95
Lampiran 16 Validasi Ahli Media .....	97
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	99

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan di Indonesia merupakan sesuatu yang sangat penting untuk dikembangkan. Pendidikan identik dengan adanya interaksi antara siswa dengan guru. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Dalam lingkungan keluarga, interaksi pendidikan terjadi antara orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik. Pendidikan dalam lingkungan sekolah guru sebagai pendidik telah dipersiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan. Dalam lingkungan masyarakat juga bisa terjadi berbagai bentuk interaksi pendidikan dari yang sangat formal sampai dengan yang kurang formal”. Dengan demikian interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa tidak hanya ada pada lembaga pendidikan, namun dalam lingkungan keluarga dan masyarakat pun juga terjadi interaksi antara guru dengan siswa, seperti yang sudah diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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 uraian tersebut tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta menjadikan siswa menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan penjasorkes bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani gerak, ketrampilan gerak, berfikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani juga dapat mendorong kebiasaan 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 dan sehat tetapi kenyataannya kesehatan jasmani seseorang berberda-beda. Seperti siswa jika kondisi kesehatan baik maka siswa akan mudah memahami atau mudah mengerti dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan akan mempermudah selama proses pembelajaran. Dengan adanya pendidikan jasmani siswa dapat berinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam suatu kelompok. Tetapi Sering kali siswa saat melakukan aktivitas olahraga merasa bosan dan menganggap pembelajaran pendidikan jasmani itu membosankan dengan adanya hal ini guru harus mengetahui bagaimana mengatasi siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran pendidikan

jasmani. Guru harus kreatif dan berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan.

Capaian Pembelajaran (CP) adalah kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan. Capaian Pembelajaran memuat sekumpulan kompetensi dan lingkup materi, yang disusun secara komprehensif dalam bentuk narasi. Capaian belajar pendidikan jasmani dilaksanakan dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik sesuai dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah (psikomotor, kognitif, dan afektif) setiap peserta didik dengan menekankan pada kualitas kebugaran jasmani dan perbendaharaan gerak. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dilaksanakan di sekolah secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan agar dapat mengembangkan sikap positif peserta didik yang dapat menghargai manfaat aktivitas jasmani untuk meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh. Oleh karena itu permainan tradisional menjadi suatu hal yang relevan dijadikan sebagai mata pelajaran di sekolah.

Permainan rakyat atau olahraga tradisional mencerminkan sebuah warisan budaya yang kaya dalam kearifan lokal masyarakat Indonesia. Sebagaimana halnya dengan beragam nilai budaya lain yang terdapat dalam kehidupan masyarakat, permainan rakyat, khususnya permainan tradisional, mengalami transformasi nilai yang beragam sepanjang sejarah kehidupan masyarakat yang mempraktikkannya. Menurut Laksono (2006:1), olahraga tradisional didefinisikan

sebagai kegiatan yang harus memenuhi dua kriteria, yaitu sebagai bentuk olahraga dan sekaligus mempertahankan unsur tradisional. Unsur tradisional ini mencakup keberadaan tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, serta keterkaitannya dengan aspek-aspek budaya yang bersifat tradisional dalam skala yang lebih luas pada suatu bangsa.

Di Kabupaten Kediri, terdapat sejumlah sekolah dasar. Namun, peneliti hanya melakukan observasi terhadap lima tingkatan sekolah dasar, yaitu SDN Wonosari 1, MI Semen Kecamatan pagu. SDN Besuk 2 Kecamatan Gurah, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2. Alasan peneliti memilih keempat sekolah dasar ini adalah karena mereka memiliki satu guru penjas yang setara, jumlah siswa berkisar antara 15-20 siswa, dan guru penjas memiliki posisi jabatan yang serupa. Dari observasi yang dilakukan peneliti mempunyai butir butir pertanyaan tentang materi penjas dan materi olahraga tradisional yang nantinya akan dijawab oleh guru PJOK..

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2023 di SDN Wonosari I, MI Semen Kecamatan Ngasem, SDN Besuk 2 Kecamatan Gurah, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2, untuk proses pembelajaran menurut guru penjas di SDN Wonosari 1 yaitu dengan memberikan materi terlebih dahulu kepada siswa setelah itu melaksanakan praktik di luar dan melakukan pemanasan sebelum olahraga. Sama halnya dengan MI Semen Kecamatan Ngasem untuk proses pembelajarannya sangat menyenangkan. Sedangkan di SDN Besuk 2, menurut guru penjas proses pembelajaran di SDN Besuk 2 berjalan sebagaimana mestinya. Tetapi, banyak kendala karena kurang

nya sarana dan prasarana yang tidak lengkap. Tetapi, proses pembelajaran di SDN Bulupasar dan SDN Sidomulya 2 proses pembelajaran di sekolah tersebut berdasarkan sesuai RPP, pembelajaran dilaksanakan di dalam dan diluar kelas.

Minat belajar siswa di SDN Wonosari 1, MI Semen, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulya 2 menurut guru penjas mereka masing-masing yaitu siswa memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran penjas, bahkan siswa sangat antusias terhadap mata pelajaran tersebut.

Materi yang di berikan oleh guru penjas di SDN Wonosari 1, MI Semen, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulya 2 semuanya sama, yaitu guru penjas memberikan materi tentang gerak lokomotor, non lokomotor, manipulatif, bola besar, bola kecil, dan cabang olahraga lainnya.

Sedangkan untuk memberikan penilaian dari guru penjas kepada siswa di SDN Wonosari 1 sebagaimana yang dikatakan oleh guru penjas yaitu dengan menilai pengetahuan melalui buku modul yang sudah disiapkan sekolah dan nilai praktik yang dilakukan langsung oleh siswa saat diluar kelas. Di MI Semen dan SDN Besuk 2, penilaian melibatkan penilaian sikap siswa selama pembelajaran, dengan memperhatikan beberapa aspek, seperti kognitif, psikomotor, afektif, dan jasmani. Namun di SDN Bulupasar dan SDN Sidomulya 2, untuk penilaian pengetahuan dan keterampilan termasuk keseriusan, ketepatan gerakan, dan hasil gerakan dari materi penjas.

Tujuan dari pembelajaran penjas di SDN Wonosari 1 yaitu untuk menambah kemampuan anak tentang ilmu agar badan tetap sehat dan bugar serta bisa melatih

anak untuk dapat mengasah kemampuannya. Lalu menurut guru penjas di MI Semen, tujuan pembelajaran penjas di sekolah yaitu untuk memberikan mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Kemudian menurut guru penjas di SDN Besuk 2 tujuan pembelajaran penjas di sekolah adalah untuk mengembangkan anak secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani, bukan hanya mengembangkan fisik saja. Melainkan juga mengembangkan mental, sosial, emosional dan intelektual. Beda halnya menurut guru penjas di SDN Bulupasar. Tujuan pembelajaran penjas di sekolah yaitu yang utama siswa bisa sehat jasmani dan mengerti tentang olahraga. Dan menurut guru penjas dari SDN Sidomulya 2, tujuan pendidikan penjas di sekolah yaitu untuk meningkatkan kesehatan tubuh.

Berdasarkan hasil observasi, kendala yang dialami oleh guru penjas dalam proses pembelajaran di SDN Wonosari 1 yaitu terkadang siswa malas dan beralasan tidak bisa melakukan olahraga yang sudah di ajarkan. Di SDN Besuk 2 kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran yaitu kurangnya sarana dan prasarana alat alat olahraga. Sedangkan di SDN Bulupasar, kendala yang dihadapi guru penjas saat proses pembelajaran yaitu keseriusan siswa dalam menerima materi dikelas terkadang siswa lebih senang pembelajaran pjok dilapangan daripada di kelas. Berbeda dengan MI Semen dan SDN Sidomulyo 2, kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran memang ada, tapi lebih ke arah menyenangkan.

Selanjutnya, metode pembelajaran yang relevan menurut guru penjas di SDN Wonosari 1 yaitu menggunakan metode ceramah disertai praktik. Dalam hal ini guru akan menjelaskan dahulu dan setelah itu siswa mempraktikkannya. Lalu di MI Semen metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pengenalan lingkup luar meliputi pendekatan dengan lingkungan luar sekitar sekolah. Kemudian di SDN Besuk 2, metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan Metode pendekatan permainan taktik tujuannya agar siswa memahami manfaat Teknik permainan tertentu dengan cara mengenalkan situasi permainan tertentu terlebih dahulu kepada siswa. SDN Bulupasar, metode yang digunakan saat pembelajaran yaitu dengan memperbanyak variasi dalam penyampaian materi agar siswa tidak bosan dan seimbang antara materi dengan praktik. Sementara itu, di SDN Sidomulyo 2 metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menerapkan metode praktik di lapangan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Wonosari 1, MI Semen, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulya 2 apakah masih menjalankan materi olahraga tradisional dan semua sekolah masih menjalankan pembelajaran materi olahraga tradisional. Kemudian bagaimana kondisi SD tersebut diadakan sebuah pengembangan pembelajaran olahraga tradisional, di SDN Wonosari 1 Kondisi sangat mendukung jika diadakan pengembangan pembelajaran olahraga tradisional, karena tempat SDN Wonosari 1 juga masih termasuk di dalam lingkungan pedesaan. Lalu di MI Semen dan SDN Sidomulya 2 sarana dan prasarana mumpuni untuk memfasilitasi hal tersebut. Sementara itu di Miftahul

Mubtadiin Islamiyah dan SDN Besuk 2 masih menjalankan permainan tradisional yaitu permainan kasti.

di SDN Wonosari 1, minat siswa terhadap permainan tradisional egrang cukup baik, namun juga ada beberapa yang harus di latih dahulu. Dengan kata lain tidak semua siswa bisa memainkan permainan egrang. Sedangkan di MI Semen dan SDN Besuk 2, minat siswa terhadap permainan tradisional juga sangat baik. Sama hal di SDN bulupasar dan SDN Sidomulyo 2 juga mempunyai minat yang sama baiknya.

Permainan tradisional yang cocok diterapkan di SDN Wonosari 1 yaitu bisa seperti egrang, gobak sodor, kasti. Di MI Semen dan SDN Besuk 2 permainan tradisional yang diterapkan yaitu egrang, balap bakiak, balap batok, balap karung, Kasti dan gobak sodor. Sedangkan di SDN Bulupasar dan SDN Sidomulyo 2 permainan tradisional yang diterapkan yaitu boi-boi an (melempar tumpukan kreweng atau pecahan genteng dengan bola), Gobaksodor, dan betengan.

Sistem penilaian yang cocok diterapkan pada pembelajaran permainan tradisional di SDN Wonosari 1 yaitu yaitu dengan di adakan tes memainkan egrang satu persatu. Di MI Semen dan SDN Besuk 2 sistem penilaian yang diterapkannya yaitu dari segi teknik start, lari, dan finish. Dan di SDN Bulupasar dan SDN Sidomulyo 2 sistem penilaian yang dipakai yaitu ketangkasan dalam melewati rintangan/ dengan waktu lama siswa bisa berdiri menggunakan egrang.

Hasil observasi yang dilakukan, di SDN Wonosari 1, SDN Bulupasar, SDN Sidomulyo 2 dan SDN Besuk 2 tidak menggunakan egrang sebagai media

pembelajaran olahraga tradisional. Sedangkan di MI Semen sudah menggunakan egrang sebagai media pembelajaran olahraga tradisional.

Terkait kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran olahraga tradisional di SDN Wonosari 1 yaitu alat yang akan di gunakan untuk pembelajaran. Sedangkan di MI Semen dan SDN Besuk 2 yaitu siswa sangat membutuhkan variasi teknik dan motivasi. SDN Bulupasar dan SDN Sidomulya 2 yaitu semangat dan pengetahuan tentang cara permainan.

Sarana dan prasarana yang ada di SDN Wonosari 1, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar dan SDN Sidomulyo 2 itu belum mencukupi, tidak semua media ada di sekolah. Sedangkan MI Semen untuk sarana dan prasarana sudah mencukupi.

Peran guru penjas dalam mengatasi keterbatasan alat dalam pembelajaran di SDN Wonosari 1 yaitu bisa mengajak anak untuk membuat bersama alat yang akan di gunakan atau bisa meminta ke pihak sekolah untuk membelikan peralatan yang di butuhkan dalam pembelajaran materi permainan tradisional. Di MI Semen dengan cara melakukan modifikasi alat agar pembelajaran tetap bisa berjalan dan mampu dipahami oleh peserta didik/murid. Sedangkan peran guru di SDN Besuk 2 yaitu dengan memodifikasi alat yang ada dan mengenalkan kepada anak gimana permainan egrang tersebut. Lalu peran guru SDN Bulupasar yaitu dengan membantu memodifikasi alat untuk pembelajaran. Peran guru di SDN Sidomulya 2 yaitu dengan Mengusahakan dengan alat seadanya atau meminjam.

Menghadapi tantangan-tantangan ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi solusi yang efektif. Inovasi media pembelajaran yang

memadukan unsur edukasi dengan teknologi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap olahraga tradisional. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah Egport (Egrang Portabel), sebuah alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran olahraga tradisional.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Egrang" diartikan sebagai perangkat yang digunakan dalam bermain jagkungan. Permainan tradisional ini memiliki tujuan mengisi waktu luang dengan manfaat yang meliputi menciptakan kegembiraan, peningkatan kualitas kebugaran, peningkatan kemampuan motorik, dan kesempatan untuk bersosialisasi. Pernyataan tersebut juga menguatkan fakta bahwa bermain egrang bermanfaat dalam meningkatkan ketangkasan, keseimbangan, dan ketekunan. Panjang egrang adalah 1,5 cm untuk anak usia 6-12 tahun, dan 2,5 cm untuk mereka yang berusia 13 tahun ke atas. Dalam permainan egrang, peserta melakukan langkah-langkahnya dengan menaiki papan pijakan yang diletakkan di bagian bawah bambu. Untuk anak usia 6-12 tahun, papan pijakan memiliki tinggi 50 cm, lebar sekitar 15-20 cm, dan panjang pijakan sekitar 7,5 cm. Sementara itu, untuk peserta usia 13 tahun ke atas, papan pijakan memiliki lebar sekitar 20 cm dan panjang sekitar 10 cm. Setelahnya, permainan egrang melibatkan aktivitas berjalan dan berlari. Biasanya, permainan egrang dilakukan untuk mengisi waktu luang, kadang-kadang dilombakan, atau sekadar sebagai bentuk bermain bersama yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman-teman.

Permainan *egport* (egrang portabel) merupakan permainan egrang yang menggunakan 2 pasang besi sebagai alat untuk berjalan. Besi tersebut dibentuk

seperti tongkat dengan tumpuan kaki. "Portabel" mengacu pada barang yang mudah dibawa, sehingga egrang portabel dapat dengan mudah dibawa ke mana-mana. Secara bentuk, egrang portabel mirip dengan egrang yang terbuat dari kayu atau bambu, namun egrang portabel dapat dipatahkan menjadi tiga atau empat bagian yang bisa disambung kembali seperti semula. Dari penjelasan tersebut, dapat dibedakan antara egrang kayu dan egrang portabel. Egrang kayu masih terbuat dari bahan alami dan keamanannya belum terjamin. Egrang kayu hanya dapat digunakan di luar ruangan karena bagian bawahnya belum dilengkapi dengan karet, sehingga mudah terpeleset jika dimainkan di dalam ruangan. Sementara itu, egrang portabel memiliki tingkat keamanan yang lebih baik. Egrang portabel dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan karena bagian bawahnya dilengkapi dengan karet yang mencegah licin dan terjatuh saat digunakan di lantai. Pegangan tangan egrang portabel juga dilengkapi dengan grip yang berguna agar tidak sulit dipegang ketika tangan pemain basah atau berkeringat.

Pengembangan model permainan ini merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran materi permainan tradisional. Modifikasi permainan adalah cara untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Pengembangan modifikasi permainan bertujuan menciptakan produk baru dengan sarana dan prasarana yang dimodifikasi, serta aturan yang disederhanakan, yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Dengan melalui pengembangan modifikasi permainan ini, diharapkan proses pembelajaran Materi permainan tradisional.

Menjadi lebih menarik, untuk siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penerapan model ini akan memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran materi permainan tradisional dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, guru dan siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran materi permainan tradisional

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, perlu adanya pengembangan modifikasi permainan untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Upaya pengembangan ini terwujud dalam pengembangan permainan *egport* (*egrang portable*) sebagai tujuan penjas di sekolah dasar

Model permainan *EGPORT* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memperbaiki pembelajaran materi permainan tradisional di sekolah dasar. Dengan pendekatan yang menarik dan inovatif, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan yang lebih bersemangat, dan membantu siswa mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Model ini merupakan langkah positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di sekolah dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah diatas, maka dapat ditemukan identifikasi masalah yaitu: kurangnya kreatifitas dan inovatif media pembelajaran yang digunakan guru.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam peneliti ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan eport bagi siswa SD dan siswa MI?

## **D. Tujuan Masalah**

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

## **E. Manfaat Pengembangan**

Dari masalah yang ditemukan dalam penelitian diharap dapat memberi manfaat yaitu menghilangkan rasa kejenuhan anak ketika pembelajaran penjas, serta meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisonal

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf
- Bakti, S. L. B., & Ngawis, P. (n.d.). *TINGKAT KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA DI SLB BAKTI PUTRA NGAWIS KABUPATEN GUNUNGKIDUL THE LEVELS OF GROSS MOTOR ABILITY OF MENTALLY RETARDED* Keywords : *gross motor , quantitative descriptive , mentally retarded children , SLB Bakti Putra Ngawis*. 1–13.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Islam, P., Usia, A., & Pd, M. (2023). *DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD*.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Malik, K. (2019). Perbedaan Nilai (Value) Dan Makna (Meaning) Budaya Permainan Egrang Di Empat Negara. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 197. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13166>

Mamungkas, M. I., Saifullah, A., Hendaryati, H., & Suprianto, H. (2020). *Analisis Kekuatan Landasan Pada Alat*. 101–108.

Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 19–33. <https://doi.org/10.33373/j-his.v4i1.1720>

Wibisona, G., Puspita, D., & Rayanti, R. E. (2019). Analisis Gerak Permainan Tradisional Egrang Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, November*, 36–41. [https://www.researchgate.net/profile/Dhanang-Puspita/publication/342801997\\_Analisis\\_Gerak\\_Permainan\\_Tradisional\\_Egrang\\_Pada\\_Anak\\_Usia\\_10-\\_12\\_Tahun/links/5f069096299bf188160e5a74/Analisis-Gerak-Permainan-Tradisional-Egrang-Pada-Anak-Usia-10-12-Tahun.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Dhanang-Puspita/publication/342801997_Analisis_Gerak_Permainan_Tradisional_Egrang_Pada_Anak_Usia_10-_12_Tahun/links/5f069096299bf188160e5a74/Analisis-Gerak-Permainan-Tradisional-Egrang-Pada-Anak-Usia-10-12-Tahun.pdf)