

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENG-BENTENGAN  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKTIVITAS KEBUGARAN  
JASMANI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2  
SATAP BILUHU**

Oleh:

**IQBAL EKA YULIANTO  
NIM : 831 416 113**

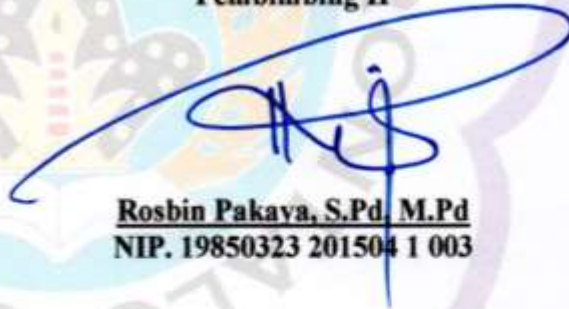
Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

**Pembimbing I**



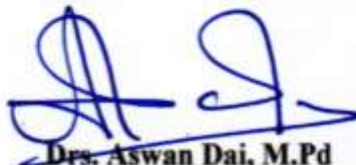
**Zulkifli A. Lamusu, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19830725 200812 1 002**

**Pembimbing II**



**Rosbin Pakaya, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19850323 201504 1 003**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan  
Fakultas Olahraga dan Kesehatan  
Universitas Negeri Gorontalo**



**Drs. Aswan Dai, M.Pd  
NIP. 19610221 198603 1 002**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENG-BENTENGAN  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKTIVITAS KEBUGARAN  
JASMANI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2  
SATAP BILUHU**

Oleh:

**IQBAL EKA YULIANTO  
NIM : 831 416 113**

Telah dipertahankan didepan dewan penguji pada :

Hari/tanggal : Jumat, 21 Agustus 2020

Pukul : 08.00 Wita s/d selesai

**Dosen Penguji :**

<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. <u>Prof. Dr. H. Hariadi Said, M.S</u> NIP. 19610316 198702 1 001	
2. <u>Ruslan, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19780817 200501 1 003	
3. <u>Zulkifli A. Lamusu, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19830725 200812 1 002	
4. <u>Rosbin Pakaya, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19850323 201504 1 003	

Gorontalo, Agustus 2020

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan  
Universitas Negeri Gorontalo**



  
**Dr. Herlina Jusuf, Dra., M.Kes**  
NIP. 19631001 198803 2 002

## **ABSTRAK**

**Yulianto, Iqbal Eka. 831 416 113. 2020. Pengembangan Permainan Tradisional Benteng-Bentengan sebagai Media Pembelajaran Aktivitas Kebugaran Jasmani pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Satap Biluhu. Skripsi Jurusan Pendidikan Keolahragaan Fakultas Olahraga Dan Kesehatan Universitas Negeri Gorontalo, di bawah bimbingan Bapak Zulkifli A. Lamusu, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Rosbin Pakaya, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing II.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah kelayakan dari pengembangan permainan tradisional benteng-bentengan sebagai media pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Satap Biluhu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research & development*). Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner untuk ahli dan kuesioner tanggapan siswa.

Hasil temuan penelitian ini menemukan bahwa uji coba kelompok besar telah memperoleh hasil yang baik dengan melakukan revisi produk. Rata-rata tingkat capaian responden pada kuesioner uji coba skala besar yaitu sebesar 90.60%. Hal tersebut berdasarkan tabel skala kelayakan media pembelajaran menunjukkan bahwa produk pengembangan permainan tradisional benteng-bentengan berada pada kriteria “Sangat Layak” sehingga produk media pembelajaran hasil penelitian ini dapat dijadikan media pembelajaran khususnya pada materi aktivitas kebugaran jasmani pada Siswa SMP Negeri 2 Satap Biluhu.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional, Animasi**

## ABSTRACT

**Yulianto, Iqbal Eka. 831 416 113. 2020. Development of *Benteng-Bentengan* Traditional Games as a Learning Medium for Physical Fitness Activities with the Seventh-Grade students of SMP 2 One-Roof of State Junior High School in Biluhu. Undergraduate Thesis. Department of Sport Education, Faculty of Sports and Health, Universitas Negeri Gorontalo. Principal Supervisor: Zulkifli A. Lamusu, S.Pd, M.Pd. Co-supervisor: Rosbin Pakaya, S.Pd, M.Pd.**

This research and development study aimed to determine the feasibility of developing the traditional game of Benteng-bentengan as a learning medium for physical fitness activities with the seventh-grade students of SMP 2 One-Roof State Junior High School in Biluhu. The research instrument used a sheet of questionnaires for experts and student responses.

The results showed that the large group trials obtained good results by revising the product. The average level of respondents achievement on large-scale trial questionnaire attained 90.60%. This was based on the feasibility scale table of learning media which showed that the game development product (the traditional game of benteng-bentengan) was in the criteria of "very suitable" which means the learning media products from this study can be used particularly in the material of physical fitness activities for students in the site area.

**Keywords: Development, Learning Media, Traditional Games, Animation**

