

**MODEL PEMBELAJARAN MELEMPAR BERBASIS  
PERMAINAN PADA SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR**



MUHAMMAD IRFAN  
6135161955

Skripsi Ini disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan

**PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2021**

### LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama

Pembimbing I

Slamet Sukriadi, M.Pd

NIP. 19821028 201504 1 002

Tanda Tangan

Tanggal

27/21  
01

Pembimbing II

Dr. Sujarwo, M.Pd

NIP. 19760425 200312 1 001

20/2021  
01

### PERSETUJUAN PANITIA SKRIPSI

Nama

Dr. Taufik Rihatno

NIP. 19641004 199203 1 001

Jabatan

Ketua

Tanda Tangan

Tanggal

08/01/21

Drs. Sudarso, M.Pd

NIP. 19560121 198703 1 001

Sekretaris

3/02/2021

Slamet Sukriadi, M.Pd

NIP. 19821028 201504 1 002

Anggota

27/21  
01

Dr. Sujarwo, M.Pd

NIP. 19760425 200312 1 001

Anggota

28/2021  
01

Dr. Sukiri, M.Pd

NIP. 19590816 198703 1 002

Anggota

5/02/2021

Tanggal Lulus: 20 Januari 2021

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 20 Januari 2021

Yang Menyatakan,





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN  
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Irfan  
NIM : G135161955  
Fakultas/Prodi : Pendidikan Jasmani  
Alamat email : Fanmuh77@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Model Pembelajaran Melempar Berbasis Permainan

Pada Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 10 Maret 2021

Penulis

( Muhammad Irfan )

# **MODEL PEMBELAJARAN MELEMPAR BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR**

## **ABSTRAK**

Pembelajaran melempar bukan merupakan hal baru dalam proses pembelajaran. Tetapi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani model pembelajaran melempar belum banyak yang memvariasinya, bahkan masih banyak yang menggunakan sarana dan prasana yang kurang cocok untuk siswa sekolah dasar. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah membuat model pembelajaran melempar berbasis Permainan pada siswa sekolah dasar yang menggunakan model dan sarana yang cocok untuk siswa Sekolah Dasar, tidak lupa juga memperhatikan keselamatan siswa dengan cara menggunakan permainan dan alat yang aman bagi siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE. Dimana terdapat 3 tahapan dalam model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan. Hasil penelitian menghasilkan produk yang berupa model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini berjumlah 20 model yang layak. Produk Model Pembelajaran Melempar Berbasis Permainan pada siswa Sekolah Dasar yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk digunakan oleh pendidik sebagai pedoman bagi para pendidik dalam memberikan materi permainan melempar.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran, Melempar, Permainan, Sekolah Dasar

## **MODEL LEARNING THROW BASED GAMES TO STUDENTS ELEMENTARY SCHOOL**

### **ABSTRACT**

*Learning to throw is not a new thing in the learning process. But in the physical education learning process, the learning model of throwing has not varied it much, in fact there are still many who use facilities and infrastructure that are not suitable for elementary school students. Therefore the purpose of this study is to create a game-based learning model for elementary school students using models and facilities suitable for elementary school students, not forgetting to also pay attention to student safety by using games and safe tools for elementary school students. The research method used in this research is research and development with the ADDIE model. Where there are 3 stages in the ADDIE model, namely analysis, design, development. The results of the study resulted in a product in the form of a game-based learning model for elementary school students. The models developed in this study may be 20 feasible models. The product of the game-based throwing learning model for elementary school students developed in this study aims to be used by educators as new to educators in providing throwing game material.*

**Keywords:** learning model, throwing, games, elementary school



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Skripsi ini.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak **Dr. Johansyah Lubis, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta; Bapak **Dr. Iwan Setiawan, M.Pd** selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani, Bapak Drs. Sudarso, M.Pd Selaku pembimbing akademik, Bapak **Slamet Sukriadi, M.Pd** dan Bapak **Dr. Sujarwo, M.Pd**, Selaku Dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk saya dalam penyusunan skripsi ini, **Ayah Rustam Harahap, Ibu Siti Yunani, dan keluarga saya**, yang telah memberikan dukungan material maupun moral.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalaik segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan keolahragaan.

Jakarta, 12 Januari 2021

Muhammad Irfan

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	i
<b>DAFTAR ISI.....</b>	ii
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	iv
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	v
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORETIK.....</b>	7
A. Konsep Pengembangan Model.....	7
1). Model Sugiyono.....	9
2). Model Borg & Gall.....	11
3). Model Four-D.....	14
4). Model ADDIE.....	16
B. Konsep Model Yang Dikembangkan.....	18
C. Kerangka Teoretik.....	22
1). Pengertian Model.....	22
2). Model Pembelajaran.....	23
3). Gerak Dasar.....	26
4). Melempar.....	28
5). Permainan.....	30
6). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	32
D. Rancangan Model.....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	37
A. Tujuan Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37

C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan.....	37
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	38
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	40
1). Penelitian Pendahuluan.....	40
2). Perencanaan Pengembangan Model.....	40
3). Validasi, Evaluasi dan Revisi Model.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Pengembangan Model.....	43
1). Hasil Analisis Kebutuhan.....	43
2). Model Draf Awal.....	43
3). Model Draf Final.....	46
B. Kelayakan Model.....	48
C. Revisi Produk.....	50
D. Pembahasan.....	50
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>52</b>
A. Kesimpulan.....	52
B. Implikasi.....	52
C. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	57

## **DAFTAR TABEL**

3.1 Telaah para uji validasi.....	41
4.1 Saran dan Masukan Ahli bidang pembelajaran.....	44
4.2 Saran dan Masukan Ahli bidang permainan.....	45
4.3 Hasil Model Final.....	46
4.4 Kelayakan model.....	49



## DAFTAR GAMBAR

2.1 Model Sugiyono.....	10
2.2 Model R&D Borg & Gall.....	12
2.3 Model ADDIE.....	16
2.4 Gerak Manipulatif <i>Underarm Rolling</i> .....	19
2.5 Gerak Manipulatif <i>Underarm Throwing</i> .....	20
2.6 Gerak Manipulatif <i>Overarm Throwing</i> .....	20
2.7 Gerak Manipulatif <i>Two Handed Throwing</i> .....	21
3.1 Model ADDIE.....	39



## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Model Pembelajaran Melempar Berbasis permainan.....	57
2. Dokumentasi.....	97
3. Keterangan Validasi Instrumen.....	107

