

**MODEL PEMBELAJARAN MELEMPAR MENGGUNAKAN
MEDIA BOLA KASTI BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BOGOR**



AYI BUDI MULYANA

6135142619

**Skripsi ini Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FEBRUARI, 2021

RINGKASAN

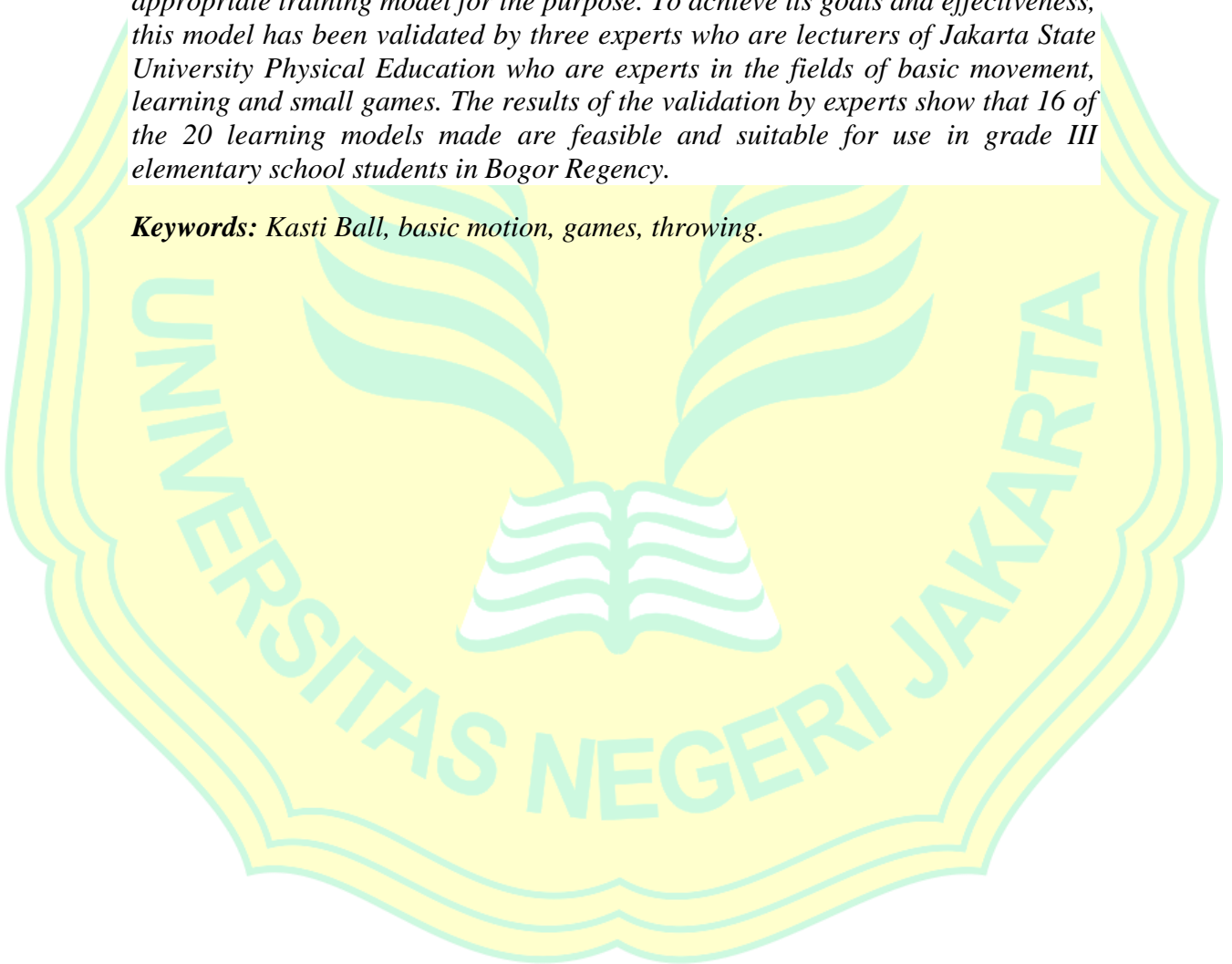
AYI BUDI MULYANA. Model Pembelajaran Melempar Menggunakan Media Bola Kasti Berbasis permainan Pada Siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Bogor. : Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, Januari 2021. Penelitian ini menghasilkan produk model pembelajaran gerak dasar melempar menggunakan media bola kasti berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran melempar bola kasti berbasis permainan melalui bentuk-bentuk permainan yang baru dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik sasaran penelitian pada siswa SD kelas III. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian pengembangan (*research and development*) untuk mendapatkan model latihan yang sesuai dengan tujuannya. Untuk mencapai tujuan dan keefektifannya, model ini sudah di validasi oleh tiga pakar yang merupakan dosen Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Jakarta yang ahli di bidang gerak dasar, pembelajaran dan permainan kecil. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa 16 dari 20 model pembelajaran yang dibuat layak dan sesuai untuk digunakan pada siswa kelas III sekolah dasar di Kabupaten Bogor.

Kata kunci : bola kasti, gerak dasar, melempar, permainan.

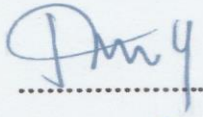

ABSTRACT

AYI BUDI MULYANA. *ABSTRACT Throwing Learning Model Using a Game-Based Kasti Ball Media for Class III Elementary School Students in Bogor Regency.*
: Physical Education Study Program, Faculty of Sports Science, Jakarta State University, January 2021. This research produces a product of a basic motion learning model of throwing using game-based kasti ball to increase interest in learning physical education for elementary school students. The purpose of this study was to develop a game-based learning model of throwing a baseball through new forms of play which were developed in accordance with the characteristics of the research objectives of third grade elementary school students. This research was conducted by using research and development methods to obtain an appropriate training model for the purpose. To achieve its goals and effectiveness, this model has been validated by three experts who are lecturers of Jakarta State University Physical Education who are experts in the fields of basic movement, learning and small games. The results of the validation by experts show that 16 of the 20 learning models made are feasible and suitable for use in grade III elementary school students in Bogor Regency.

Keywords: Kasti Ball, basic motion, games, throwing.



LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		10/21
<u>Dr. Kurnia Tahki, M.Pd</u> NIP. 19590112 198903 1 001
Pembimbing II		21/21
<u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 19821028 201504 1 002

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dr. Oman Unju Subandi, M.Pd</u> NIP. 19631106 198903 1 001	Ketua		11/21
2. <u>Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd</u> NIP. 19621210 199003 1 007	Sekretaris		15/21
3. <u>Dr. Kurnia Tahki, M.Pd</u> NIP. 19590112 198903 1 001	Anggota		16/21
4. <u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 19821028 201504 1 002	Anggota		14/21
5. <u>Mastri Juniarto, M.Pd</u> NIDK. 8856090018	Anggota		15/21

Tanggal Lulus : 1 Februari 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, 17 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,



Ayi Budi Mulyana
No. Reg. 6135142619



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 : Ayi Budi Mulyana
NIM : 6135142619
Fakultas/Prodi : Ilmu Olahraga / Pendidikan Jasmani
Alamat email : ayibeem@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Model Pembelajaran Melempar Menggunakan Media Bola Kasti Berbasis Permainan

Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Di Kabupaten Bogor

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 11 Maret 2021

Penulis

(Ayi Budi Mulyana)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahuwata'ala. Rabb semesta alam. Karena dengan ni'mat dan anugrah Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam mudah-mudahan senantiasa Allah ta'alla karuniakan atas nabi paling mulia, Muhammad SAW, juga atas segenap keluarga, para tabi'in dan tabi'ut-tabi'in serta para pengikut setiap beliau sampai akhir zaman.

Tujuan penyusunan skripsi ini salah satunya sebagai persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Pemberian rasa hormat kepada pihak-pihak terkait dalam penulisan skripsi ini dengan ucapan terimakasih kepada bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta; bapak Dr. Iwan Setiawan, M.Pd, selaku ketua Pogram Studi Pendidikan Jasmani; bapak Dr. Kurnia Tahki, M.Pd. selaku pembimbing; bapak Slamet Sukriadi, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing; dan juga bapak Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd. selaku pembimbing akademik, serta tak lupa kepada ke dua oang tua saya yang saya sayangi dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Untuk itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang membaca skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca pada umumnya, dan bagi peneliti pada khususnya.

Jakarta, 17 Januari 2021

A B M

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
RINGKASAN	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Perumusan Masalah	5
D. Kegunaan Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN PERUMUSAN MASALAH ..	7
A. Hakikat Model Pembelajaran	7
1. Model ADDIE	12
B. Konsep Model Belajar	14
C. Kerangka Teoritik	14
1. Model Pembelajaran	14
2. Definisi Permainan dan Bermain	16
3. Fungsi Bermain Dalam Pendidikan	18
4. Makna Bermain Dalam Pendidikan	20
5. Gerak Dasar	21
6. Melempar	23
7. Media Bola Kasti	28
8. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar	30
9. Kemampuan Motorik	33
D. Rancangan Model	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	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	39
1. Penelitian Pendahuluan	39
2. Perencanaan Pengembangan Model	39
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model Validasi	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Model Pembelajaran	47
1. Hasil Analisis Kebutuhan	48
2. Model Final	48
B. Kelayakan Model	70
C. Revisi Produk	72
D. Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	75
A. Kesimpulan	75
B. Implikasi	75
C. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1. *Expert Judgement*41
2. Tabel 4.1 Kelayakan Model Melempar70



DAFTAR GAMBAR

3. Gambar 2.1 Model ADDIE	12
4. Gambar 2.2 <i>Underarm Rolling</i>	25
5. Gambar 2.3 <i>Underarm Throwing</i>	26
6. Gambar 2.4 <i>Overarm Throwing</i>	27
7. Gambar 2.5 Bola Kasti	29
8. Gambar 3.1 Model ADDIE	38
9. Gambar 4.1 Permainan Bola Single	49
10. Gambar 4.2 Permainan Point Target	50
11. Gambar 4.3 Permainan Bola Tangkap	51
12. Gambar 4.4 Permainan Bola In	52
13. Gambar 4.5 Permainan Ring Underpass	53
14. Gambar 4.6 Permainan Bola Mantul	55
15. Gambar 4.7 Permainan Ring Hurahura	56
16. Gambar 4.8 Permainan Move Target	57
17. Gambar 4.9 Permainan Biru Hijau	59
18. Gambar 4.10 Permainan Tepuk Lempar Warna	60
19. Gambar 4.11 Permainan Lempar Target	62
20. Gambar 4.12 Permainan Menara Pizza	63
21. Gambar 4.13 Permainan Goaleale	64
22. Gambar 4.14 Permainan Underpass	66
23. Gambar 4.15 Permainan Bowling Ball	67
24. Gambar 4.16 Permainan Goal Keranjang	68

DAFTAR LAMPIRAN

1. LAMPIRAN 1	
Surat Keterangan Validasi Ahli 1	79
2. LAMPIRAN 2	
Surat Keterangan Validasi Ahli 2	80
3. LAMPIRAN 3	
Surat Keterangan Validasi Ahli 2	81
4. LAMPIRAN 4	
Lembar Angket Validasi Ahli	82
5. LAMPIRAN DAFTAR ISI	
Model Permainan Final	88
6. LAMPIRAN 6	
RIWAYAT HIDUP	92

