

**MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR MELOMPAT
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DHINGKLIK
OGLAK AGLIK PADA SISWA KELAS BAWAH SEKOLAH
DASAR**



GALUH PUSPITANINGRUM

6135150517

**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Dalam mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Olahraga**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI

FAKULTAS ILMU OLAAHRAGA




UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

JANUARI, 2021


LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI


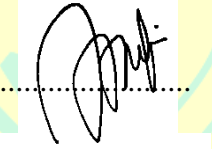

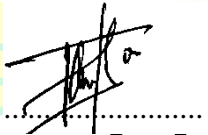

Nama : Galuh Puspitaningrum
No. Reg. : 6135150517
Prodi : Pendidikan Jasmani
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul : "Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Dthingklik Oglak Aglik Pada Siswa Kelas Bawah Sekolah Dasar"

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Slamet Sukriadi, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19821028 201504 1002		<u>19-01-2021</u>
Pembimbing II <u>Dr. Taufik Rihatno</u> NIP. 19641004199203 1001		<u>20-01-2021</u>
Mengetahui Koordinator Prodi Pendidikan Jasmani		<u>28/01-2021</u>
<u>Dr. Iwan Setiawan, M.Pd</u> NIP. 19730305 200912 1 001		

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		
<u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 19821028 201504 1002		12- 02- 2021

Pembimbing II		
<u>Dr. Taufik Rihatno</u> NIP. 19641004199203 1001		14-02-2021

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>1. Dr. Sujarwo, M.Pd</u> NIP. 19760425 200312 1 001	Ketua		13-02-2021
<u>2. Andri Irawan, M.Pd</u> NIP. 19800909 200604 1 001	Sekertaris		14-02-2021
<u>3. Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 19821028 201504 1002	Anggota		12-02-2021
<u>4. Dr. Taufik Rihatno, M.Pd</u> NIP. 19641004199203 1001	Anggota		14-02-2021
<u>5. Rizky Nurulfa, M.Pd</u> NIP. 198808312019032000	Anggota		

Lembar Persembahan

Bismillahirrohmanirrohim...

Pertama tama, saya ingin mengucapkan puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT. Atas rahmat dan hidayahnya sehingga saya bisa berkuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan , Universitas Negeri Jakarta dan berhasil menyelesaikan skripsi saya pada semester ini. Saya berkuliah di FIK UNJ sejak tahun 2015 sampai sekarang saya telah menyelesaikan masa perkuliahan saya pada february tahun 2021. Terimakasih banyak yaAllah saya masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan apa yang sudah berani saya awali.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk Alm. Bapak Suyoto, Ibu Risnawati, dan Kakak Rita Hayuningtyas. Terimakasih untuk Alm.Bapak yang sudah mengantarkan dede, dari awal dede mendaftar walaupun bapak tidak bisa lihat dede menjadi sarjana tapi dede yakin pasti bapak juga bangga disana, aamiin. Terimakasih mamah yang selalu mensupport dede, perhatiin dede dari awal dede kuliah, dari cedera nya dede selama kuliah, mendukung kegiatan dede diluar kuliah, bahkan mama ga kecewa sama dede walaupun dede lulus tidak tepat waktu, I love you so maxx, Terimakasih buat mba yang selalu perhatian, selalu berusaha ngertiin mood adenyang yang suka tiba tiba berubah gak jelas, yang selalu dengan senang hati bersedia mendengarkan keluh kesah adenyang ini selama drama penyelesaian tugas akhir ini.



Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak/Ibu, Bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, Bapak Dr. Iwan Setiawan, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani, Bapak Slamet Sukriadi, M.Pd selaku dosen pembimbing I saya, Bapak Dr. Taufik Rihatno selaku dosen pembimbing II saya, Bapak Andri Irawan, M.Pd

selaku dosen pembimbing akademik saya. Terima kasih banyak saya ucapkan atas arahan dan bimbingannya selama saya berkuliah dan selama saya melakukan penelitian skripsi ini. Saya juga mengucapkan terima kasih untuk Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Olahraga yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih untuk ilmu dan pengalaman belajar yang Bapak/Ibu berikan selama perkuliahan ini.

Terimakasih saya ucapkan kepada teman teman saya , Sahabatku Annesya terimakasih sudah bersedia menemani berjuang kesana kemari untuk menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah selalu ada sebagai tempat berkeluh kesah pokoknya LOVE YOU FULL dah. Sahabatku Nurul dan Alfiani terimakasih banyak selalu ada setiap butuh kaliannn dari awal perkuliahan sampai sekarang kita berhasil lulus bareng bertiga senangnyaaa nanti kita foto ya wajib!



Terimakasih banyak untuk senior dan teman teman keluarga besar KSBF, Atas ilmu dan pengalaman terbaiknya yang sangat berarti serta kehangatan kekeluargaan didalamnya terkhusus teman teman angkatan 2015, berada ditengah tengah kalian semua adalah suatu anugerah yang tidak akan terlupakan.



Terimakasih juga untuk Female FC, dan teman teman PORDA XIII tersayang, yang sudah menjadi keluarga selama beberapa tahun ini semoga kita tetap menjadi keluarga yang saling mendukung dan melindungi. Terutama untuk Mba Icha dan Ka Odoy yang selalu percaya sama Galuh walaupun galuh belum bisa balas kebaikan dan jasa mbay dan kaoy semoga nanti kedepannya galuh bisa balas kebaikan dan jasa kalian sayangbanget pokonyaaa!



Terimakasih juga untuk teman teman 2015 yang sudah sama sama berjuang sampai endingnya masing masing dengan temponya masing masing pula, yang sudah sama sama menguatkan hingga akhirnya melewati masa masa yang berat tapi sangat indah, luar biasa banget pokoknya.

ABSTRAK

Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Dhingklik Oglak Aglik pada Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran gerak dasar melompat melalui permainan tradisional dingklik oglak aglik pada siswa tingkat sekolah dasar khususnya kelas kecil/ kelas bawah. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas bawah Sekolah Dasar. Adapun kelas bawah yang dimaksud adalah siswa kelas 1, 2, dan 3 tingkat Sekolah Dasar .

Penelitian ini dilakukan dengan metode *research and development*, yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran guna siswa dapat lebih tertarik dan mudah, serta memberikan lebih banyak model dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil dari proses belajar mengajar.

Penelitian ini pada awalnya membuat desain produk sebanyak 15 model pembelajaran kemudian hasil akhir dengan uji justifikasi ahli menjadi 14 model latihan. Berdasarkan uji validasi yang digunakan adalah uji justifikasi para ahli dengan dua ahli dibidang pembelajaran dan dibidang permainan. Model latihan ini juga bertujuan untuk menjadi referensi kepada para pengajar khususnya para pengajar tingkat sekolah dasar dalam menerapkan pembelajaran gerak dasar melompat. Hasil penelitian ini untuk kedepannya diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk para pengajar dan mahasiswa yang akan mengembangkan model ini dan bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar melompat.

Kata Kunci : Gerak Dasar, Melompat, Permainan Tradisional, Model Pembelajaran.

ABSTRACT

Development of Basic Motion Learning Model Jumping Through Traditional Dhingklik Oglak Aglik Games in Lower Class Students at The Primary School Level.

Abstract. This study aims to create a model of basic motion learning jumping through traditional dingklik oglak aglik games in elementary school students, especially the small class / lower class. The population in this study was lower grade elementary school students. The lower grades in question are students in grades 1, 2, and 3 of elementary school level.

This research was conducted by research and development method, namely by developing a learning model so that students can be more interested and easy, as well as providing more models in learning to improve the results of the teaching and learning process.

This research initially made product design as many as 15 learning models then the final results with expert justification test into 14 exercise models. Based on the validation test used is the justification test of experts with two experts in the field of learning and the field of games. This training model also aims to be a reference to teachers, especially elementary school teachers in implementing basic motion jumping learning. The results of this research for the future are expected to be a reference material for teachers and students who will develop this model and for students in improving basic jumping skills.

Keywords: Basic Motion, Jumping, Traditional Games, Learning Models.

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 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, Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Galuh Puspitaningrum

No. Reg. 613515150517

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke Hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan rahmat serta karunia-nya sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Dhingklik Oglak Aglik Pada Siswa Kelas Bawah Sekolah Dasar”

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Keluarga Tercinta Bapak Alm. Suyoto, S.Pd, Ibu Risnawati, S.Pd, dan kakak Rita Hayuningtyas, S.Pd yang selalu sabar dan memberikan dukungan serta doa dan memotivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Johansyah Lubis M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta
3. Bapak Dr. Iwan Setiawan, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta dan selaku Dosen Ahli Pembelajaran
4. Bapak Andri Irawan, M.Pd, selaku Penasehat Akademik yang telah membimbing peneliti dari awal perkuliahan sampai penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Slamet Sukriadi, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam mengarahkan dan memotivasi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Taufik Rihatno selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan membimbing peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Hartman Nugraha, S.Pd, M.Pd Selaku Dosen Ahli Permainan
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Olahraga Univeritas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis.
9. Sahabatku Annesya Miranda, A.Md , Nurul Hidayati, Alfiani Khairunnisa, Ayu, dan Selviani yang selalu memberi motivasi, masukan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Teman teman mahasiswa angkatan 2015, keluarga besar KSBF, Female FC dan teman teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sama-sama berjuang dan memberikan dukungan semangat serta motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tidak ada yang dapat penulis berikan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini selain balasan dari ALLAH SWT.

Jakarta Januari 2021

Galuh Puspitaningrum

DAFTAR ISI

Cover	
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	viii
PERNYATAAN ORISINALITAS	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Fokus penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Perumusan masalah.....	Error! Bookmark not defined.
D. Kegunaan hasil penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN TEORITIK.....	Error! Bookmark not defined.
A. Konsep Penelitian Model	Error! Bookmark not defined.
B. Konsep Model yang dikembangkan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Teoritik	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Pengertian Gerak Dasar	Error! Bookmark not defined.
3. Pengertian Melompat	Error! Bookmark not defined.
4. Pengertian Permainan Tradisional.....	Error! Bookmark not defined.
5. Pengertian Dingklik Oglak Aglik.....	Error! Bookmark not defined.
6. Pengertian Pendidikan Jasmani	Error! Bookmark not defined.
D. Rancangan Model.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Karakteristik Model	Error! Bookmark not defined.

D. Pendekatan dan Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Langkah-langkah Penelitian Model	Error! Bookmark not defined.
1. Penelitian Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
2. Perencanaan Penelitian Model	Error! Bookmark not defined.
3. Validasi, Evaluasi, Revisi Model	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil pengembangan model	Error! Bookmark not defined.
1. Hasil Analisis kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
2. Model Draf	Error! Bookmark not defined.
B. Kelayakan Model	Error! Bookmark not defined.
C. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN – LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1. Indikator Penilaian Kelayakan	40
2. Tabel 4.1 Peta konsep produk model pembelajaran.....	44
3. Tabel 4.2. Nama Ahli Dalam Uji Validasi.....	69
4. Tabel 4. 3. Kesimpulan Model Final	71



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Langkah langkah penggunaan Metode Reseach and Development (R&D) Sugiyono	10
2. Gambar 2.2 permainan dhingklik oglak aglik	14
3. Gambar 2.3 the phases and stages of motor development	20
4. Gambar 2.4 Tahapan gerakan melompat	24
5. Gambar 2.5 permainan dhingklik oglak aglik.....	28
6. Gambar 3.1 Gambar 1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> Sugiyono	36
7. Gambar 4.1 Model permainan dhingklik oglak aglik estafet.....	46
8. Gambar 4.2 Model permianan lompat bendera.....	48
9. Gambar 4.3. Model permainan lompat angka.....	49
10. Gambar 4.4 Model permainan ganjil genap.....	51
11. Gambar 4.5 Model permainan adu suit.....	52
12. Gambar 4.6 Model permainan tongkat cepat	54
13. Gambar 4.7 Model permainan warga dan buaya	56
14. Gambar 5.8 Model permainan bola tercepat	58
15. Gambar 4.9. Model permainan kotak musik.....	59
16. Gambar 4.10 Model permainan benar atau salah.....	61
17. Gambar 4.11 Model permianan lampu lalu lintas.....	63
18. Gambar 4.12. Model permainan acak lagu	65
19. Gambar 4.13. Model permainan bola beracun	66
20. Gambar 4.14 Model permainan perintah babeh.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I Surat Keterangan Validasi
2. Lampiran II Instrument Validasi
3. Lampiran III Model Final
4. Lampiran IV Hasil Validasi
5. Lampiran V Surat Permohonan Dosen Pembimbing
6. Lampiran VI Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran



