

**MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR MELOMPAT
BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR
SDN MATOA KELAS BAWAH DI KABUPATEN KAIMANA**



DINDA SUMARTI INDAH SARI SURBAY

6135165528

Skripsi Ini Di Susun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI

FAKULTAS ILMU OLAHRAGA


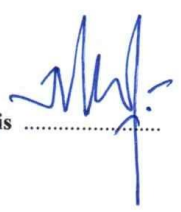



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

JANUARI 2021

**LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		
<u>Dr. Iwan Setiawan, M.Pd</u> NIP. 19730305200912001	
Pembimbing II		
<u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 198210282015041002		17/2/2021

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Wahyuni Arif, M.Pd</u> NIDN. 0023028304	Ketua	
<u>Dr. Mustara Musa, M.Pd</u> NIP. 196607072001121001	Sekretaris	
<u>Dr. Iwan Setiawan, M.Pd</u> NIP. 19730305200912001	Anggota	
<u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 198210282015041002	Anggota		17/2/2021
<u>Rizky Nurufa, M.Pd</u> NIP. 198808312019032010	Anggota	

Tanggal Lulus: 3 Februari 2021

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, yaitu skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis 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 ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Februari 2021

Yang Membuat Pernyataan



Dinda Sumarti / Indah Sari Surbay

LEMBAR PERSEMBAHANKU

Puji Syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah meridhoi sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya di Universitas Negeri Jakarta. Skripsi saya persembahkan kepada kedua orang tua saya (Alm) Bapak BALTASAR SURBAY dan Ibu TABITA MARPU'AH yang terus mendoakan saya dan memberikan dukungannya kepada saya, serta kaka dan adek-adek saya yang memberikan semangat.

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada segenap dosen Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, terutama Dr. Johansyah Lubis, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga. Dr. Iwan Setiawan, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani dan pembimbing I. Dr. Iwan Setiawan, M.Pd selaku pembimbing akademik. Slamet Sukriadi, S.Pd, M.Pd sebagai dosen pembimbing II. Dr. Sujarwo, M.Pd sebagai Telaah Pakar I. Ibu Rizky Nurulfa, S.Pd, M.Pd sebagai Telaah Pakar II dan juga Bapak Muhammad Arif, S.Pd, M.Pd sebagai Telaah Pakar III. Untuk semua orang yang saya kenal dilingkungan Universitas Negeri Jakarta terutama teman Penjas 2016 yang selalu mendukung. Terimakasih juga kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Kaimana yang telah memberikan Beasiswa kepada saya untuk menempuh pendidikan S1 di Universitas Negeri Jakarta.

**MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR MELOMPAT BERBASIS
PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR SDN MATOA KELAS
BAWAH DI KABUPATEN KAIMANA**

Dinda Sumarti Indah Sari Surbay

Abstrak

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menghasilkan produk model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan yang dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar kelas bawah sehingga dapat membantu guru pada saat proses pembelajaran, khususnya pada materi gerak dasar melompat, sesuai dengan tujuan yang digunakan oleh peneliti yaitu sampai lima langkah penelitian atau sampai tahap revisi desain, yang dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development (R&D)* dari Sugiyono.

Setelah peneliti membuat beberapa produk model pembelajaran, tahap selanjutnya adalah melalui tahap proses validasi yang dilakukan oleh tiga orang para ahli atau telaah pakar (*Expert Judgment*), kemudian setelah divalidasi maka akan direvisi model yang sudah divalidasi untuk diterapkan di sekolah dasar kelas bawah. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi desain saja dikarenakan keadaan sekarang ini yang masih dalam masa pandemi COVID-19 yang belum tahu kapan akan berakhir. Kesimpulan pada model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan ini, dapat digunakan untuk guru di sekolah dasar dalam memberikan pembelajaran gerak dasar melompat yang dapat diterapkan untuk siswa sekolah dasar kelas bawah.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Gerak Dasar Melompat, Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*

THE LEARNING MODEL OF BASIC MOTION JUMP THROUGH GAMES IN ELEMENTARY SCHOOL SDN MATOA LOWER CLASS STUDENTS IN KAIMANA DISTRICT

Dinda Sumarti Indah Sari Surbay

Abstract

Abstract. This study aims to create and produce a game-based jumping basic motion learning model product that can be applied to lower grade elementary school students so that it can help teachers during the learning process, especially in basic jumping motion material, in accordance with the objectives used by researchers, namely up to five the research step or until the design revision stage, where this study uses the Research & Development (R & D) research method from Sugiyono.

After the researcher makes several learning model products, the next step is to go through the validation process stage carried out by three experts or expert judgment (Expert Judgment), then after being validated, the validated model will be revised to be applied in lower grade elementary schools. In this study, it only reached the design revision stage because the current situation, which was still in the COVID-19 pandemic, did not know when it would end. The conclusion on this game-based jumping basic motion learning model, can be used for teachers in elementary schools in providing learning basic motion jumps that can be applied to lower grade elementary school students.

Keywords: Learning Model, Basic Motion, Elementary School Students Lower Class

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd). Skripsi ini berjudul “Model pembelajaran Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah Di Kabupaten Kaimana” dapat peneliti selesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih serta penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Dr. Johansyah Lubis, M. Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Iwan Setiawan, M. Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Pembimbing I
3. Drs. Mustara Musa, M.Pd sebagai Pembimbing Akademik.
4. Slamet Sukriadi, S. Pd, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II.
5. Bapak Sujarwo, M.Pd sebagai Telaah Pakar I
6. Rizky Nurulfa, S. Pd, M. Pd sebagai Telaah Pakar II
7. Muhammad Arif, S. Pd, M. Pd sebagai Telaah Pakar III
8. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
9. Staf dan Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

10. Julius Nanay, S. Pd, M.Pd selaku Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kaimana.
11. Segenap Staf dan Karyawan Dinas Pendidikan Kabupaten Kaimana.

Seluruh Bapak dan Ibu yang peneliti sebutkan, merupakan orang-orang sebagai motivator buat peneliti, yang tidak mengenal lelah memberi motivasi dan membimbing kepada peneliti. Secara pribadi penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga kritik serta saran yang dapat membangun skripsi ini, berguna untuk melengkapi kekurangan dari penulisan skripsi ini sangat penulis harapkan dari rekan-rekan dan pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberi manfaat bagi kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi. AMIN.

Jakarta, Januari 2021

Penulis

DS

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	i
LEMBARAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBARAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Kegunaan Hasil Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORITIK	6
A. Konsep Pengembangan Model	6
1. Model Pengembang ADDIE	9
2. Model Pengembangan Sugiyono	11
3. Model Pengembangan Borg & Gall	17
B. Konsep Model Yang Dikembangkan	22
1. Model Pembelajaran	22
2. Permainan	25
C. Kerangka Teoritik	26

1. Model	26
2. Gerak Dasar	27
3. Lompat	31
4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	35
D. Rancangan Model	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Tujuan Penelitian	41
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	41
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan	41
D. Pendekatan Dan Metode Penelitian	42
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	46
1. Penelitian Pendahuluan.....	46
2. Perencanaan Pengembangan Model	47
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	49
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Model Pembelajaran	52
1. Hasil Analisis Kebutuhan	53
2. Model Draft Awal	53
3. Model Final	62
B. Kelayakan Model	66
C. Revisi Produk	69
D. Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76
RIWAYAT HIDUP	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Nama Para Ahli Uji Validasi	50
4.2. Saran dan Masukan dari Ahli Pembelajaran	54
4.3. Saran dan Masukan dari Ahli Permainan	58
4.4. Saran dan Masukan dari Ahli Gerak Dasar	60
4.5. Hasil Model Final	64
4.6. Telaah Pakar	66
4.7. Kelayakan Model	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Model ADDIE	10
2.2. <i>Instructional Design R and D</i>	13
2.3. Langkah-langkah Penggunaan Metode	
2.4. <i>Research and Development</i> (R&D)	13
2.5. Model Borg & Gall	17
2.6. Rancangan Sugiyono	38
3.5. Langkah-langkah Pendekatan Sugiyono	42
3.6. Rancangan Model Permainan	48