

**MODEL LATIHAN SELAM (*ENTRY BACKROLL*) BERBASIS
PERMAINAN**



**Adi Surya Sasmita
6815144937**

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sarjana Olahraga**

**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Februari, 2021**

ABSTRAK

MODEL LATIHAN SELAM (ENTRY BACKROLL) BERBASIS PERMAINAN

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model latihan Selam untuk mahasiswa dan penyelam pemula,. Waktu penelitian selama september 2020 – Desember 2021. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE, dimana penelitian menggunakan 5 tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan model, pelaksanaan, evaluasi. Hasil penelitian menghasilkan produk yang berupa Model Latihan Selam (Entry Backroll) Berbasis Permainan yang telah di revisi oleh ahli permainan dan ahli Selam sebanyak 10 model yang di implementasikan sebanyak 10 orang Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model Latihan Selam (Entry Backroll) untuk mahasiswa dan penyelam pemula berbasis permainan ini dapat menjadi media untuk digunakan dalam proses latihan entry backroll, sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap pelatih dan penyelam pemula, berdasarkan hasil penelitian Model Latihan Selam (Entry Backroll) Berbasis Permainan dapat dikembangkan dan dapat diterapkan kepada klub mahasiswa dan penyelam pemula.

Kata Kunci : *model addie, selam,entry backroll. permainan*

ABSTRACT

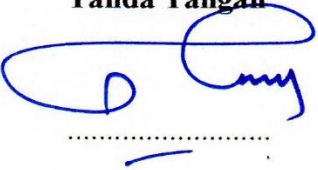
A GAME BASED DIVING TRAINING MODEL (ENTRY BACKROLL)

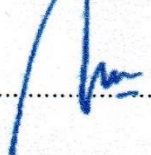
This study aims to create a diving training model for students and novice divers, in college students and novice divers. Research time is during November 2020 - December 2021. The research method uses the ADDIE research method, where research uses 5 stages, namely analysis, design, model development, implementation, evaluation. diver game-based can be a medium for use in the training process. The results of the study resulted in a product in the form of a game-based entry backroll model that has been revised by game experts and dive experts as many as 10 models implemented by 10 people. Based on the research results show that the entry backroll model for students and beginner divers game-based can be a medium for use in the training process, backroll entry, so that it can make a good contribution to novice trainers and divers, based on the results of research, the Game-Based Entry Backroll Model can be developed and can be applied to student clubs and novice divers.

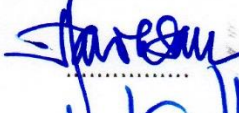
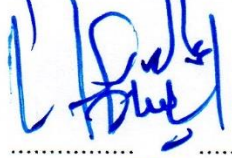
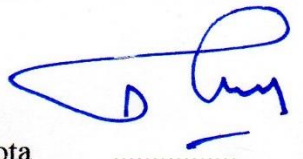
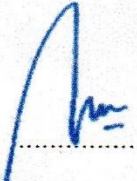

Keywords: *addie model, dive, entry backroll, game*



LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		04/2021 /02
<u>Abdul kholik M.Pd</u> NIP. 19751228 200501 1 001	

Pembimbing II		03/2021 /02
<u>Dr. Sri Nuraini M.Pd</u> NIP. 19670730 199303 2 001	

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dr. Aan Wasan, S.Sos, M.Si, D.Ed</u> NIP. 19711219 200501 1 001	Ketua		03/2021 /02
2. <u>Dr. Abdul Sukur, S.Pd M.Si</u> NIP. 19691130 200003 1 001	Sekretaris		03/2021 /02
3. <u>Abdul kholik, S.Pd M.Pd</u> NIP. 19751228 200501 1 001	Anggota		04/2021 /02
4. <u>Dr. Sri Nuraini, M.Pd</u> NIP. 19670730 199303 2 001	Anggota		03/2021 /02
5. <u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.pd</u> NIP. 19770128 200501 2 002	Anggota		11/2021 /02

Tanggal Lulus : 29 Januari 2021

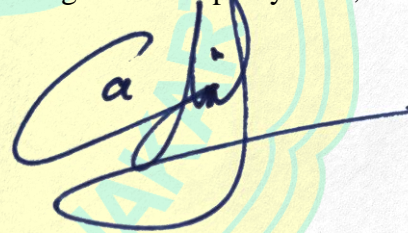
PERNYATAAN ORISINALITAS

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 ketidak benaran 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, Februari 2021

Yang membuat pernyataan,



Adi Surya Sasmita
6815144937



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 : Adi Surya Sasmita
NIM : 6815144937
Fakultas/Prodi : Ilmu Olahraga / Ilmu Keolahragaan
Alamat email : adysuryasasmita@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 Latihan Selam (Entry Backroll) Berbasis Permainan

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, 15 Februari 2021

Penulis

(Adi Surya Sasmita)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat kekuatan, kesehaan, dan sukacita serta nikmat lainnya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul “MODEL LATIHAN SELAM (*ENTRY BACKROLL*) BERBASIS PERMAINAN” yang disusun sebagai sebagian persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Olahraga dari Program Studi Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta pak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd, Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta pak Hartman Nugraha, M.Pd, Pak Abdul Kholik M.Pd selaku dosen pembimbing I, Dr. Ibu Sri Nuraini selaku Pembimbing II serta kepada, Dr. Ibu Nofi Marlina Siregar M.Pd selaku Pembimbing Akademik, serta terimakasih kepada Allah SWT, karyawan Fakultas Ilmu Olahraga dan kawan-kawan yang telah menjadi teman diskusi dan berbagi referensi. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kedua Orangtua serta seluruh pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini. Semoga penulisan ini menjadi pengetahuan dan pengalaman bagi pembacanya.

Jakarta, Februari 2021



A.S.S

DAFTAR ISI

halaman	
ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Perumusan Masalah.....	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	9
A. Konsep Pengembangan Model	9
1. Model ADDIE.....	13
2. Model Borg and Gall	15
3. Model Dick & Carey.....	19
4. Model ASSURE.....	20
5. Model Jerold E. Kemp	21
B. Konsep Model yang Dikembangkan	22
C. Kerangka Teoretik	23
1. Model.....	23
2. Permainan	24
3. Selam (Scuba Diving).....	26
4. Karakteristik Mahasiswa.....	36

D.	Rancangan Model.....	41
BAB III	METODELOGI PENELITIAN.....	45
A.	Tujuan Penelitian.....	45
B.	Tempat dan Waktu	45
1.	Tempat penelitian	45
2.	Waktu Penelitian.....	45
C.	Karakteristik Model Yang Dikembangkan.....	46
D.	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	46
E.	Langkah-langkah Pengembangan Model	48
1.	Penelitian Pendahuluan.....	49
2.	Perencanaan Pengembangan Model	50
3.	Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.....	54
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A.	Hasil Pengembangan Model.....	56
1.	Hasil Analisis Kebutuhan (Analisa)	56
2.	Tahap Design	58
3.	Tahap Development.....	59
4.	Tahap Implementation	63
5.	Tahap Evaluasi.....	64
B.	Pembahasan.....	64
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	66
A.	Kesimpulan.....	66
B.	Implikasi.....	66
C.	Saran.....	66
	DAFTAR PUSTAKA	68
	LAMPIRAN.....	72
	RIWAYAT HIDUP	108

DAFTAR GAMBAR

	halaman
2. 1 Bagan Model Addie	14
2. 2 Perencanaan Pengembangan Model Brog and Gall	16
2. 3 Model Dick & Carey	20
2. 4 Desain model ASSURE	21
2. 5 Desain model Jerold E. Kamp	22
2. 6 Teknik Wading Entry	31
2. 7 Teknik Seated Entry	32
2. 8 Teknik Giant Stride	34
2. 9 Teknik Backroll Entry	36
2. 10 Rancangan Model Permainan	42
2. 11 Latihan Selam (entry Backroll)	44
3. 1 Rancangan Model Permainan	50



DAFTAR TABEL

	halaman
3. 1 Nama para ahli uji validasi.....	54
3. 2 Hasil wawan cara	57
4. 1 Masukan ahli Permainan.....	59
4. 2 Masukan dari ahli selam.....	60
4. 3 Kelayakan Model Latihan	62
4. 4 Pelaksanaan Model Latihan	63



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
1. Hasil Wawancara.....	72
2. Dokumentasi	74
3. Lampiran Surat Validasi	84
4. Lampiran Surat Penelitian.....	106
5. Lampiran Surat Balasan.....	107

