

**MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* DENGAN
VARIASI BERMAIN UNTUK PEMBELAJARAN GERAK
DASAR *SLIDING* PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
NEGERI KOTA DEPOK**



RANGGA PRADIPTA

6135142622

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

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI

FAKULTAS ILMU OLAHRAGA

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

**MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* DENGAN VARIASI
BERBASIS PERMAINAN UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR
SLIDING PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA**

DEPOK

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan produk model pembelajaran *problem solving* dengan variasi berbasis permainan untuk pembelajaran gerak dasar *sliding* agar meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran *problem solving* dengan variasi dalam bentuk permainan yang baru sesuai dengan karakteristik sasaran pada penelitian siswa SD kelas II. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan. Peneliti membuat 15 model variasi permainan yang layak yang kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli. Kemudian model pembelajaran *problem solving* dengan variasi berbasis permainan diujicobakan pada siswa SD kelas II dan teknik analisa data menggunakan validitas ahli. Hasil akhir adalah bahwa model pembelajaran *problem solving* dengan variasi berbasis permainan untuk pembelajaran gerak dasar *sliding* layak dan efektif untuk digunakan pada siswa SD Kota Depok.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Gerak Dasar, *sliding*, permainan, Siswa SD


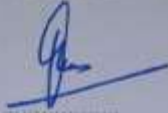
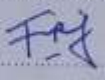
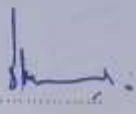


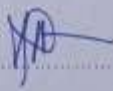
***PROBLEM SOLVING LEARNING MODEL WITH GAME BASED
VARIATION FOR BASIC SLIDING MOVEMENT LEARNING IN GRADE II
STUDENT OF ELEMENTARY SCHOOL DEPOK CITY***

ABSTRAK

This study resulted in a problem solving learning model product with game-based variations for learning basic sliding motion in order to increase interest in learning physical education for elementary school students. This study aims to create a problem solving learning model with variations in the form of new games according to the target characteristics of the second grade elementary school students' research. This research was conducted using research and development methods to obtain results that are in line with the objectives. The researcher created 15 viable game variation models which were then validated by three experts. Then the problem solving learning model with game-based variations was tried out on grade II elementary school students and the data analysis technique used expert validity. The final result is that the problem solving learning model with game-based variations for learning basic sliding motion is feasible and effective for use in Elementary School students in Depok City.

Keywords: Learning Model, Basic Motion, sliding, game, Elementary School Students

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I, <u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 19821028 201504 1 002			15/2 2021
Pembimbing II, <u>Dr. Oman Unju Subandi, M.Pd</u> NIP. 19631106 198903 1 001			18/2 2021
<u>Eka Fitri Novitasari, M.Pd</u> NIP. 19790825 200501 2	Ketua		15/2 2021
<u>Dr. Yusmawati, M.Pd</u> NIP. 19600320 198203 2 002	Sekretaris		15/2 2021
<u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 19680628 200112 1002	Anggota I		15/2 2021
<u>Dr. Oman Unju Subandi, M.Pd</u> NIP. 19631106 198903 1 001	Anggota II		18/2 2021
<u>Dr. Sujarwo, M.Pd</u> NIP. 19760425 200312 1 001	Anggota III		12/2 2021

Tanggal Lulus : 27 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, 27 Januari 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Rangga Pradpta

No. Reg. 6135142622



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 : Rangga Pradipta
NIM : 6135142622
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Olahraga/Pendidikan Jasmani
Alamat email : ranggapradipta11@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 *Problem Solving* Dengan Variasi Bermain Untuk Pembelajaran Gerak Dasar *Sliding* Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Kota Depok

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, 16 Maret 2021

Penulis

(Rangga Pradipta)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmat- Nya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Model Pembelajaran *Problem Solving* Dengan Variasi Berbasis Permainan Untuk Pembelajaran Gerak Dasar *Sliding* Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Kota Depok”. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan/Sarjana Olahraga Program Studi S1 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, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Bapak Slamet Sukriadi, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Dr. Oman Unju Subandi, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk peneliti dalam penyusunan skripsi ini, kepada Kedua Orang Tua serta abang dan istri yang telah mendidik, mendukung dan memberikan dukungan material maupun moral untuk peneliti. Dan kepada pihak-pihak sekolah terkait yang sudah mengizinkan untuk saya melakukan penelitian. Serta teman-teman yang telah banyak membantu, mendukung dalam penulisan skripsi ini. Dan tidak lupa saya ucapkan terima kasih untuk teman spesial saya Syifa Fauziah Qur'anie, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang telah meluangkan waktu. Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan keolahragaan.

Jakarta, 27 Januari 2021

RP

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	5
C. Perumusan Masalah	5
D. Kegunaan Hasil Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Konsep Pengembangan Model	7
1. Model Pengembangan Borg & Gall.....	9
B. Konsep Model Yang Dikembangkan	12
C. Kerangka Teoritik	12
1. Hakikat Model.....	12
2. Hakikat <i>Problem Solving</i>	13
3. Hakikat Gerak Dasar	14
4. Hakikat Bermain	18
5. Fungsi Bermain Dalam Pendidikan.....	19
6. Hakikat <i>Sliding</i>	21

D. Rancangan Model	
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Tujuan Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Karakteristik Model Yang dikembangkan	24
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	25
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Hasil Pengembangan Model.....	31
B. Kelayakan Model	59
C. Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi	65
C. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	71