

**MODEL BELAJAR *CHEST PASS* BOLA BASKET BERBASIS  
PERMAINAN PADA SISWA SD KELAS ATAS DI KABUPATEN  
KAIMANA**





FAJARIA FURU

6135165522






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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
04 FEBRUARI 2021**

**LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI  
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<b>Pembimbing I</b>		
<u>Muhamad Arif, M.Pd</u> NIDN.0023028304		17/2 02
<b>Pembimbing II</b>		
<u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP.19821028215041002		17/2 02

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Iwan Setiawan, M.Pd</u> NIP. 19730305200912100	Ketua		11/2 02
<u>Mastri Juniarto, M.Pd</u> NIDK.8856090018	Sekertaris		9/2 02
<u>Muhamad Arif, M.Pd</u> NIDN.0023028304	Anggota		17/2 02
<u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 198210282015041002	Anggota		17/2 02
<u>Bazuri Fadillah Amin, M.Pd</u> NIDN. 0330088703	Anggota		17/2 02

**Tanggal Lulus: 04 Februari 2021**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asali dan belum pernah diajukan untuk mendapat 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 penyertaan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 27 januari 2021

Yang  
  
an  
(Fajaria Furu)

No. Reg 6135165522

## LEMBAR PERSEMBAHAN

### ALHAMDULILLAHIROBBIL'ALAMIN

Saya ucapkan syukur yang sangat besar kepada ALLAH SWT yang telah meridhoi sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya di Universitas Negeri Jakarta. Skripsi saya mempersembahkan kepada kedua orang tua saya ( Bapak JUBAIR dan IBU SAMINA REASA) yang terus mendoakan saya dan memberikan dukungannya kepada saya, serta kaka dan adek-adek saya yang memberikan semangat.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak 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. Hermanto, M.Pd selaku bimbingan akademik. Muhamad Arif, S.Pd, M.Pd sebagai dosen bimbingan I. Slamet Sukriadi, S.Pd, M.Pd sebagai dosen pembimbingan II. Rizky Nurulfa, S.Pd M.Pd sebagai Telaah Pakar I. Iwan Setiawan, M.Pd sebagai Telaah Pakar II. Agung Rubianto, S.Pd. M.Or sebagai Telaah Pakar III. Untuk semua orang yang saya kenal dilingkungan Universitas Negeri Jakarta terutama teman-teman penjas angkatan 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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karnunia-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd). Tak lupa berdoa serta salam tercurah limpah kepada Tuhan Yang Maha Kuasa beserta keluarga, sahabat, serta para umatnya semua. Skripsi ini berjudul “ Model Belajar Chest Pass bola basket berbasis permainan pada siswa SD kelas atas 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 selaku Pembimbing Akademik
3. Slamet Sukriadi, M. Pd sebagai Dosen Pembimbing I.
4. Rizky Nurulfa, S. Pd, M. Pd sebagai Dosen Pembimbing II.
5. Drs. Mustara Musa, M.Pd Sebagai Dosen Pembimbing UNJ Kaimana
6. Dr. Iwan Setiawan, M. Pd sebagai Telaah Pakar I.
7. Dr. Sujarwo, M. Pd sebagai Telaah Pakar II.
8. Muhamad Arif, S. Pd. M. Pd sebagai Telaah Pakar III.
9. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
10. Staf dan Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
11. Julius Nanay, S. Pd, M. Pd selaku Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kaimana.
12. 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, 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, 13 Januari 2021

Penulis

FF

## **MODEL BELAJAR *CHEST PASS* BOLA BASKET BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA SD KELAS ATAS DI KABUPATEN KAIMANA**

### **Abstrak**

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk membuat model belajar chest pasket bola basket berbasis permainan yang dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar kelas atas dikabupaten kaimana.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian SUGIYONO, dimana penelitian menggunakan 5 tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan model, pelaksanaan, evaluasi. Hasil penelitian ini menghasilkan produk yang berupa model belajar chest pass bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar kelas atas dikabupaten kaimana .Yang telah direvisi oleh Ahli permainan dan pembelajaran sebanyak 20 model yang dapat diterapkan pada anak kesolah dasar kelas atas sehingga dapat membuat guru pada saat proses pembelajaran, khussunya pada materi ches pass bola basket

Setelah peneliti membuat beberapa model pembelajaran, tahap selanjutnya setelah validasi maka akan direvisi model permainan yang sudah divalidasi untuk diterapkan pada anak-anak sekolah dasar. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap development dikarenakan keadaan sekaran ini yang masih dalam masa pandemi COVID-19 yang belum tahu kapan akan berakhir. Kesimpulan pada model belajaran bola basket melalui permainan ini, dapat digunakan untuk guru di sekolah dasar dalam memberikan pembelajaran chest pass yang dapat diterapkan untuk siswa sekolah dasar kelas atas dikabupaten kaimana.

**Kata Kunci:** *Model belajar, chest pass bola basket , siswa sekolah dasar kelas atas dikabupten kaimana.*

# **BASKETBALL BASKETBALL CHEST PASS LEARNING MODEL FOR HIGH-CLASS SD STUDENTS IN KAIMANA DISTRICT**

**Fajaria Furu**

## **Abstract**

**Abstract.** This study aims to create a game-based basketball chest passport learning model that can be applied to upper-class elementary school students in the Kaimana district. His research uses the SUGIYONO research method, where the research uses 5 stages, namely analysis, design, model development, implementation, evaluation. The results of this study resulted in a product in the form of a game-based basketball chest pass learning model for upper-class elementary school students in the Kaimana district, which has been revised by game and learning experts as many as 20 models that can be applied to upper-class elementary school children so that they can make teachers at the learning process, especially in basketball chest pass material.

After the researcher makes several learning models, the next stage after validation will revise the validated game models to be applied to elementary school children. In this study, it only reached the development stage because the current situation, which was still in the COVID-19 pandemic, did not know when it would end. The conclusion on the basketball learning model through this game can be used for teachers in elementary schools in providing chest pass learning that can be applied to upper-class elementary school students in the Kaimana district

**Keywords:** Learning model, basketball chest pass, upper class elementary school students in Kaimana district.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBARAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN ORISINNALITAS</b> .....	iii
<b>LEMBARAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Perumusan Masalah .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b> .....	7
<b>A. Konsep Pengembangan Model</b> .....	7
1. Model Pengembangan Addie.....	9
2. Model Pengembangan Sugiyono .....	11
3. Model Pengembangan Borg & Gall .....	17
<b>B.Konsep Model Yang Dikembangkan</b> .....	22
1. Modifikasi Permainan .....	22
<b>C. Kerangka Teoritik</b> .....	23
1. Belajar .....	23

2. Permainan Bola basket.....	25
3. Karakteristik Anak SD Kelas Atas.....	36
<b>D. Rancangan Pengembangan Model .....</b>	<b>37</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Tujuan Penelitian .....	40
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	40
C. Karakteristik Yang Dikembangkan .....	41
D. Pendekatan dan Model Penelitian .....	41
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model .....	46
1. Penelitian Pendahuluan .....	46
2. Perencanaan pengembangan Model .....	47
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
A. Hasil Model Belajar.....	51
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	52
2. Model Draft Awal .....	52
3. Model Final .....	58
B. Kelayakan Model.....	60
C. Revisi Model.....	62
D. Pembahasan .....	62
<b>BAB V KESIMPULAN, DAN SARAN .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>
<b>RIWARAT HIDUP .....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL</b>	<b>HALAMAN</b>
3.1 Nama para ahli uji validasi.....	50
4.2 Saran dan Masukan dari Dosen Permainan.....	53
4.3 Saran dan Masukan dari Ahli Pembelajaran.....	55
4.4 Saran dan Masukan dari Ahli Bola Basket.....	56
4.5 Hasil Model Final.....	58
4.6 Kelayakan Validasi.....	60

## DAFTAR GAMBAR

<b>GAMBAR</b>	<b>HALAMAN</b>
2.1. Model ADDIE.....	9
2.2. <i>Intrutional Design R and D</i> .....	12
2.3. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Developmpen R&D.....	17
2.4. Rancangan Sugiono.....	38
3.5 Langkah-langkah Pendekatan Sugiono.....	42
3.6. Rancangan Model Permainan.....	48

