

**MODEL PEMBELAJARAN GERAK MANIPULATIF BERBASIS  
PERMAINAN PADA SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR**



**RISKA JULIANTI**

**6135165092**

**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 GERAK MANIPULATIF BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR**

### **ABSTRAK**

Pendidikan jasmani merupakan proses penting dari proses pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang dijalankan dengan baik, siswa akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi hidupnya, terlibat dalam setiap aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan pola hidup sehat danbugar. Dalam proses pendidikan jasmani gerak manipulatif merupakan rangkaian gerak yang penting. Gerak manipulatif yaitu kemampuan mengontrol sebuah objek dalam melakukan berbagai macam gerakan. Contoh dari gerak Manipulatif yaitu, memukul bola, menendang bola, melakukan dribbling dengan tangan dan kaki, melempar dan masih banyak lagi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE. Dimana terdapat 3 tahapan dalam model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini berjumlah 15 model yang layak. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang ada disekolah dasar guru cenderung memberikan materi pembelajaran gerak manipulatif menggunakan metode komando serta kurangnya pembaharuan dan variasi dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang efektif maka peneliti membuat model pembelajaran gerak manipulatif berbasis permainan pada siswa kelas atas sekolah dasar.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran, Manipulatif, Menendang bola, Permainan, Sekolah Dasar

**GAME – BASED MANIPULATIVE MOVEMENT LEARNING MODEL  
ELEMENTARY SCHOOL HIGHER CLASS STUDENTS**

**ABSTRACT**

*Physical education is an important process of the educational process. Through well-executed physical education, students will develop skills that are useful for their lives, engaging in every activity that is conducive to developing a healthy and fit lifestyle. In the process of physical education, manipulative motion is an important series of movements. Manipulative motion is the ability to control an object in various kinds of movements. Examples of manipulative movements are hitting the ball, kicking the ball, dribbling with hands and feet, throwing and many more. The research method used in this research is research and development with the ADDIE model. Where there are 3 stages in the ADDIE model, namely analysis, design, development. The models developed in this study amounted to 15 feasible models. In the learning process of physical education in elementary schools, teachers tend to provide manipulative motion learning materials using the command method and the lack of renewal and variation in learning. To get effective results, the researchers created a game-based manipulative motion learning model for upper grade elementary school students.*

**Keywords:** Learning Model, Manipulative, Kicking the ball, Game, Elementary School

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Pembimbing I,

Dr Sujarwo, M.Pd

NIP. 197604252003121001

23/08/2021

Pembimbing II,

Muchtar Hendra Hasibuan , M.Pd

NIP. 197510092005011002

21/08/2021

## PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua

Eka Fitri Novita Sari, M.Pd

NIP. 197908252005012002

25/08/2021

Sekretaris

Rizky Nurulfa, M.Pd

NIP. 198808312019032010

20/08/2021

Anggota I

Dr. Yusmawati, M.Pd

NIP. 196003201982032002

23/08/2021

Anggota II

Dr. Sujarwo. M.Pd

NIP. 197604252003121001

23/08/2021

Anggota III

Muchtar Hendra Hasibuan , M.Pd

NIP. 197510092005011002

21/08/2021

Tanggal Lulus Ujian : 16 Agustus 2021



Scanned with CamScanner

## **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, 08 Juli 2021

Yang Menyatakan,



(Riska Julianti)  
No. reg 6135165092



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://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 : Riska Juliani  
NIM : 6135165092  
Fakultas/Prodi : Ilmu Keolahragaan  
Alamat email : RISJUL07@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Model Pembelajaran gerak manipulatif berbasis Permainan Pada Siswa  
Kebutuhan sekolah dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif 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 , 27 agustus 2021

Penulis

( Riska Juliani )  
nama dan tanda tangan



## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur Saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan 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, saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta; Bapak Dr. Iwan Setiawan, M.Pd, Selaku ketua program studi pendidikan jasmani, Ibu Dr.Yusmawati, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Dr. Sujarwo, M.Pd Selaku Dosen pembimbing I dan Bapak Muchtar Hendra Hasibuan, M.Pd Selaku Dosen pembimbing II, Bapak Slamet Sukriadi M.Pd selaku dosen ahli permainan yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk saya dalam penyusunan skripsi ini, memberikan dukungan semangat serta motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalaq segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan keolahragaan.

Jakarta, 07 Juli 2021

Riska Julianti

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	i
<b>DAFTAR ISI.....</b>	ii
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	iii
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	iv
<b>BAB I.....</b>	1
<b>PENDAHULUAN.....</b>	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	4
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
<b>BAB II .....</b>	7
<b>KAJIAN TEORETIK.....</b>	7
A. Konsep Pengembangan Model.....	7
B. Konsep Model Yang Dikembangkan .....	15
C. Kerangka Teoretik .....	20
1. Model Pembelajaran.....	20
2. Gerak Dasar (Fundamental Skill).....	22
3. Pembelajaran Gerak .....	26
4. Menendang (kicking) .....	27
5. Permainan.....	30
6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	31
<b>BAB III.....</b>	41
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	41
A. Tujuan Penelitian.....	41
B. Tempat dan waktu penelitian.....	41
C. Karakteristik Model yang dikembangkan .....	41
E. Langkah-langkah Pengembangan Model .....	43
1. Penelitian Pendahuluan .....	43
2. Perencanaan pengembangan model .....	44

3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model .....	46
4. Revisi Produk.....	46
<b>BAB IV.....</b>	<b>48</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Pengembangan Model.....	48
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	48
2. Model Draf Awal .....	48
3. Model Draf Final.....	51
B. Kelayakan Model.....	52
1. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Pembelajaran .....	53
2. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Permainan.....	53
C. Revisi Produk .....	54
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan.....	56
B. Implikasi.....	56
C. Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>109</b>