

## RINGKASAN

**Eko Maulana, Pengembangan Model Pembelajaran Lempar Tangkap Melalui Metode Permainan Dengan Menggunakan Bola Kain Pada Siswa Sekolah Dasar. Skripsi, Jakarta : Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta, Juli 2017.**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap melalui bentuk-bentuk permainan baru yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik sasaran penelitian yaitu siswa atas sekolah dasar.

Penelitian ini dimulai tanggal 4 Mei 2017 di Sekolah Dasar Sumur Batu 08 Pagi Jakarta Pusat. Sampel penelitian ini sebanyak 40 siswa dari jumlah 56 siswa populasi yang terdaftar sebagai murid di SDN 08 Pagi Jakarta Pusat dengan metode *Research and Development* teknik pengambilan sampel menggunakan *pretest test* (tesawal) dan *Post test* (tesakhir).

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh hasil sebagai berikut :

(1) disimpulkan bahwa frekuensi terbesar pada interval 58-63 dengan prosentase 32,5% dan prosentase terkecil terdapat pada interval 40-45 dan 46-51 dengan prosentase 2,5%. Adapun hasil test awal sebagai berikut : Nilai tertinggi 71,88, nilai terendah 44,79, nilai rata-rata 59,77 dan simpangan baku 6,67.(2) Setelah mengikuti proses pembelajaran lempar

tangkap dengan model pengembangan pembelajaran melalui permainan, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: dapat disimpulkan bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 82-84 dengan prosentase 30% dan prosentase terkecil terdapat pada interval 73-75 dengan prosentase 2,5%. Adapun hasil test akhir sebagai berikut : nilai tertinggi 88,54, nilai terendah 73,96, nilai rata-rata 81,77 dan simpangan baku 3,77 (lampiran ), peningkatan yang sudah memenuhi standar kelulusan dengan 39 orang siswa yang lulus dari 40 siswa (3) Nilai rata-rata tes awal lempar tangkap (*pretest*) sebesar 60,63 sedangkan rata-rata tes akhir lempar tangkap (*posttest*) meningkat menjadi 75,28. Terjadi perubahan nilai rata-rata siswa yang mampu meningkatkan kemampuan lempar tangkap. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari *pretest*.

Kesimpulan bahwa Pengembangan model pembelajaran lempar tangkap melalui pengembangan metode permainan sangat bagus dan baik diterapkan pada siswa SDN Sumur Batu 08 Pagi Jakarta Pusat. Ditinjau berdasarkan analisis proses dan hasil.

## **ABSTRACT**

**Eko Maulana, Development of Learning Model Throwing Capture Through Game Method By Using Cloth Balls In Primary School Students. Thesis, Jakarta: Study Program of Physical Education, Health and Recreation, Faculty of Sport Science, Jakarta State University, July 2017.**

*The objective of this research is the development of game model to improve capture capability through new game forms developed in accordance with the characteristics of the research objectives of the students of the elementary school.*

*This research was started on May 4, 2017 at Elementary School Sumur Batu 08 Pagi Jakarta Pusat. Sampel this research as many as 40 students from the number of 56 students population registered as students at SDN 08 Pagi Central Jakarta with Research and Development method of sampling technique using pretest test (tesawal) And Post test (final test).*

*Based on the analysis of research data obtained the following results: (1) concluded that the largest frequency at intervals of 58-63 with a percentage of 32.5% and the smallest percentage is found at intervals 40-45 and 46-51 with 2.5% percentage. The preliminary test results are as follows: The highest score is 71.88, the lowest value is 44.79, the average score is 59.77 and the standard deviation 6.67. (2) After following the*

*learning process of throwing catch with the learning development model through game, Obtained the results of the study as follows: it can be concluded that the largest frequency is at the interval 82-84 with the percentage of 30% and the smallest percentage is at intervals 73-75 with percentage 2.5%. The final test result is as follows: highest score 88,54, lowest score 73,96, average value 81,77 and standard deviation 3,77 (appendix), improvement which have fulfilled passing standard with 39 students graduated from 40 Students (3) The average score of pretest test is 60.63 while the mean of posttest test is increased to 75.28. There is a change in the average score of students who are able to improve the capture ability. This is evidenced by the average posttest value higher than pretest.*

*The conclusion that the development of learning model throwing through the development of the game method is very good and well applied to students SDN Sumur Batu 08 Pagi Central Jakarta. Reviewed based on process and results analysis.*