

**MODEL PEMBELAJARAN GERAK MANIPULATIF LEMPAR
TANGKAP BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
BOI-BOIAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
TINGKAT BAWAH**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

**MUHAMMAD BADR
1601617048**

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Dr. Kurnia Tahki, M. Pd</u> NIP. 195901121989031001		13/02/23
Pembimbing II <u>Mastri Juniarto, M.Pd</u> NIDN 0020069009		13/02/23

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Oman US, M.Pd</u> NIP. 196311061989031001	Ketua		20/02/23
<u>Drs. Mustafa Masyhur, M.Pd</u> NIP. 196201051988031001	Sekretaris		17/02/23
<u>Dr. Kurnia Tahki, M. Pd</u> NIP. 196610111992031004	Anggota		13/02/23
<u>Mastri Juniarto, M.Pd</u> NIDN 0020069009	Anggota		13/02/23
<u>Slamet Sukardi, M.Pd</u> NIP. 198210282015041002	Anggota		15/02/23

Tanggal Lulus: 1 Februari 2023

PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat atau susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Universitas Negeri Jakarta merupakan murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri. Adapun bagian-bagian dalam penulisan yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan dengan jelas sumbernya sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 17 Januari 2023
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Badr
No. Reg. 1601617048



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 : Muhammad Badr
NIM : 1601617048
Fakultas/Prodi : Ilmu Keolahragaan / Pendidikan Jasmani
Alamat email : mbadr2202@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 Gerak Manipulatif Lempar Tangkap
Berbasis Permainan Tradisional Bol-Bolan Untuk Anak Sekolah
Dasar Tingkat Bawah.

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, 26 Februari 2023

Penulis

(Muhammad Badr)
nama dan tanda tangan

MODEL PEMBELAJARAN GERAK MANIPULATIF LEMPAR TANGKAP BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BOI-BOIAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR TINGKAT BAWAH

Muhammad Badr¹, Kurnia Tahki², Mastri Juniarto³

Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran gerak lempar tangkap berbasis permainan tradisional boi-boian agar anak paham dan termotivasi untuk memainkan permainan tradisional boi-boian yang nantinya juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran gerak dasar manipulatif lempar tangkap anak sekolah dasar tingkat bawah. Pendekatan penelitian menggunakan model penelitian dan pengembangan *Research & Development* (R&D). Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan tiga ahli dalam bidang permainan tradisional, gerak dasar manipulatif, dan pembelajaran sebagai *Expert Judgment*. Uji justifikasi ahli, dimana model pembelajaran yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan dan setelah itu dinilai oleh para ahli dalam bidang permainan tradisional, gerak dasar manipulatif, dan pembelajaran. Pembuatan draft awal produk dengan menggunakan 13 variasi model setelah itu divalidasi oleh *expert judgment* menghasilkan model final menjadi 11 model yang layak dipakai sebagai model pembelajaran gerak manipulatif lempar tangkap. Model pembelajaran gerak manipulatif lempar tangkap berbasis permainan tradisional boi-boian untuk anak sekolah dasar tingkat bawah dapat dijadikan referensi bagi para guru dalam pembelajaran materi gerak dasar manipulatif lempar tangkap. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran gerak manipulatif lempar tangkap dapat membuat anak paham dan lebih termotivasi dalam memainkan permainan tradisional boi-boian yang bisa juga sebagai pembelajaran gerak dasar manipulatif lempar tangkap berdasarkan hasil penelitian dapat dikembangkan dan dapat diterapkan terhadap anak sekolah dasar tingkat bawah

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Gerak Manipulatif, Lempar Tangkap, Tradisional Boi-Boian

MANIPULATIVE LEARNING MODEL OF THROWING AND CATCHING BASED ON TRADITIONAL BOI-BOIAN GAMES FOR CHILDREN OF ELEMENTARY SCHOOL

Muhammad Badr¹, Kurnia Tahki², Mastri Juniarto³

Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

This study aims to create a learning model for throwing and catching motion based on the traditional boi-boian game so that children understand and are motivated to play the traditional boi-boian game which later can also be used as a learning manipulative basic movement of throwing and catching for elementary school children. The research approach uses the Research & Development (R&D) research and development model. In this study, researchers collaborated with three experts in the fields of traditional games, basic manipulative movements, and learning as Expert Judgment. Expert justification test, where the learning model that has been made is then consulted and afterwards assessed by experts in the field of traditional games, basic manipulative movements, and learning. Making an initial draft of the product using 13 variations of the model after which it was validated by expert judgment resulted in the final model being 11 models that were suitable for use as a learning model for manipulative throwing and catching motion. The throwing and catching manipulative movement learning model based on the traditional boi-boian game for elementary school children at the lower level can be used as a reference for teachers in learning the material for the basic movement of the throwing and catching manipulative. The results of this study concluded that the manipulative movement learning model of throwing and catching can make children understand and be more motivated in playing traditional boi-boian games which can also be used as learning the basic manipulative movements of throwing and catching based on research results that can be developed and can be applied to elementary school children at lower levels

Keywords : Manipulative Learning Model, Throwing Catch, Tradisional Boi-Boian Games

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. karena atas karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Model Pembelajaran Gerak Manipulatif Lempar Tangkap Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Sekolah Dasar Tingkat Bawah”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan serta dukungan sehingga segala kendala dapat diatasi dengan baik. Dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada **Ayah** dan **Ibu** saya tercinta yang telah memberikan segala dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga,
2. Bapak **Dr. Johansyah Lubis, M. Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak **Prof Dr. Ramdan Pelana, M. Or** selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak **Dr. Iwan Setiawan, M. Pd** selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
5. Bapak **Drs. Mustafa Masyhur, M. Pd** selaku Pembimbing Akademik di Universitas Negeri Jakarta.

6. Bapak **Dr. Kurnia Tahki, M. Pd** selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak **Mastri Juniarto, M. Pd** selaku Dosen Pembimbing II.
8. Seluruh **Dosen** Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada saya.
9. Seluruh **Staff Administrasi** Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu saya dalam penulisan ini sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
10. Terimakasih juga kepada para **Sahabat** terdekat yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, dukungan dan doa yang diberikan senantiasa mendapatkan Ridho Allah SWT. sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan olahraga bagi berbagai pihak.

Jakarta, Januari 2023

Muhammad Badr
NIM 1601617048

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Kegunaan Praktis	6
BAB II KAJIAN TEORITIK	
A. Konsep Pengembangan Model	7
1. Model ADDIE	8
2. Model ASSURE	12
3. Model Sukmadinata	13
B. Konsep Model Yang Dikembangkan	15
C. Kerangka Teoritik	22
1. Model Pembelajaran	22
2. Gerak Manipulatif	23
3. Lempar Tangkap	25
4. Permainan dan Bermain	29
5. Definisi Permainan Tradisional	32
6. Permainan Tradisional Boi-Boian	35
7. Karakteristik Anak	38

D. Rancangan Model	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	44
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	45
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model	46
1. Penelitian Pendahuluan	46
2. Perencanaan Pengembangan Model	47
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Mandiri	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Model	53
1. Hasil Analisis Kebutuhan	53
2. Model Draf Awal	55
3. Model Final	58
B. Kelayakan Model	59
C. Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE	9
Gambar 2.2 Model Pengembangan ASSURE.....	13
Gambar 2.3 Model Pengembangan Sukmadinata.....	13
Gambar 2.4 Cover Buku FUN Start MOVE Smart	16
Gambar 2.5 Tehnik Lempar Bawah	16
Gambar 2.6 Permainan Lempar Bawah.....	17
Gambar 2.7 Permainan Lempar Bawah	18
Gambar 2.8 Tehnik Lempar Atas	18
Gambar 2.9 Permainan Lempar Atas.....	19
Gambar 2.10 Tehnik Lempar Dua Tangan	19
Gambar 2.11 Permainan Lempar Dengan Dua Tangan	20
Gambar 2.12 Tehnik Menangkap	20
Gambar 2.13 Permainan Menangkap	21
Gambar 2.14 Gerak Manipulatif Lempar Menyusuri Tanah/Rendah	26
Gambar 2.15 Gerak Manipulatif Lempar Datar.....	26
Gambar 2.16 Gerak Manipulatif Lempar Atas/Melambung	27
Gambar 2.17 Gerak Manipulatif Tangkap Rendah	28
Gambar 2.18 Gerak Manipulatif Tangkap Datar	28
Gambar 2.19 Gerak Manipulatif Tangkap Atas	29
Gambar 2.20 Replika Permainan Tradisional Boi-Boian	35
Gambar 3.1 Model Pengembangan Pembelajaran ADDIE.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama Para Telaah Pakar	50
Tabel 4. 1 Sumber Analisis Kebutuhan	54
Tabel 4. 2 Masukan dan Saran Ahli Pembelajaran	55
Table 4. 3 Masukan dan Saran Ahli Gerak Dasar	56
Table 4. 4 Masukan dan Saran Ahli Permainan	57
Table 4. 5 Hasil Model Final.....	58
Table 4. 6 Nama Dosen Ahli	59
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Kelayakan Model Oleh Para Ahli	60
Tabel 4. 8 Hasil Angket Kemenarikan Anak Terhadap Model Gerak	61
Table 4. 9 Hasil Angkeet Kemudahan Anak Terhadap Model Gerak	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Hasil Wawancara 67

Lampiran 2

Model Final 68

Lampiran 3

Validasi 89

Lampiran 4

Hasil Penilaian Kemenarikan dan Kemudahan Model Gerak..... 95

Lampiran 5

Dokumentasi 97

