

**MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOKOMOTOR  
BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**MUHAMMAD THORIQURAHMAN RAMADHAN**

**1601617146**

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

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

# **A GAME-BASED LOCOMOTOR LEARNING MODEL FOR STUDENTS IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL**

**Muhammad Thoriqurahman Ramadhan**  
*Faculty of Sports Science, State University of Jakarta*

## **ABSTRACT**

*Physical education is a learning process through physical activity designed to improve physical fitness, develop motor skills, knowledge and behavior of healthy and active living, sportsmanship, and emotional intelligence. The purpose of physical education held in schools is to help students improve and develop movement skills (psychomotor), cognitive, spiritual, emotional, affective and knowledge of healthy living. The ADDIE model is suitable as a learning model for children and the steps in the research process are easier to understand and simpler. The development design model used is the ADDIE model, a description of the procedures and steps of development research that has been widely developed. By applying basic motions in games, children don't get bored quickly and feel motivated when learning. In response to this, a game-based basic locomotor learning model is needed for fourth grade elementary school students that is fun and can improve movement skills in everyday life. Based on all the data obtained from the results of expert validation and through several stages of validation, the researcher can draw conclusions that the game-based locomotor basic movement learning model for fourth grade elementary school students can be developed through games. Development of the model obtained as a whole and learning experts, basic motion experts, and game experts stated that the models made were suitable and feasible to use.*

**Keywords: Learning model, Locomotor, Games, Elementary School**

# **MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOKOMOTOR BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Muhammad Thoriqurahman Ramadhan**

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta



## **ABSTRAK**






Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Tujuan pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah adalah untuk membantu peserta didik agar dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan gerak (psikomotor), kognitif, spiritual, emosional, afektif dan pengetahuan hidup sehat. Model ADDIE cocok sebagai model pembelajaran untuk anak dan langkah-langkah dalam proses penelitian lebih mudah dimengerti serta lebih simple. Model desain pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE deskripsi tentang prosedur dan langkah – langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Dengan menerapkan gerak dasar dalam permainan anak tidak cepat merasa bosan dan merasa termotivasi saat melakukan pembelajaran. Menyikapi hal tersebut maka diperlukan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada siswa kelas IV sekolah dasar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan gerak dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi ahli serta melalui beberapa tahap validasi, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada siswa kelas IV sekolah dasar ini dapat dikembangkan melalui permainan. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dan ahli pembelajaran, ahli gerak dasar, dan ahli permainan menyatakan bahwa model yang dibuat termasuk sesuai dan layak digunakan.

**Kata Kunci : Model pembelajaran, Locomotor, Permainan, Sekolah Dasar**

## LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

### LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<b>Pembimbing I</b> <u>Dr. Sujarwo, M.Pd</u> NIP. 197604252003121001		20-02-2023
<b>Pembimbing II</b> <u>Mastri Juniarto, M.Pd</u> NIDN 0020069009		20-02-2023

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Andi Hasriadi Hasyim, M.Pd</u> NIP. 198601252020121003	Ketua		20-02-2023
<u>Dr. Iwan Setiawan, M.Pd</u> NIP. 197303052009121002	Sekretaris		8-02-2023
<u>Dr. Sujarwo, M.Pd</u> NIP. 197604252003121001	Anggota		20-02-2023
<u>Mastri Juniarto, M.Pd</u> NIDN 0020069009	Anggota		20-02-2023
<u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 198210282015041002	Anggota		17/23 /02

Tanggal Lulus:

## PERNYATAAN ORISINALITAS

### 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 dari 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 ketidakbernanan 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 Februari 2023

Yang membuat



( Muhammad Thoriqurahman Ramadhan )

NIM 1601617146

# LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Muhammad Thoriqurahman Ramadhan  
NIM : 1601617146  
Fakultas/Prodi : Pendidikan Jasmani  
Alamat email : thoriqurahman@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 Dasar Lokomotif Berbasis  
Permainan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

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

Penulis

( M. Thoriqurahman R )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas berkat rahmat dan karunia-nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada siswa kelas IV sekolah dasar, penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan studi pendidikan jasmani fakultas ilmu keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dengan rasa hormat peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. **Bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd** selaku **Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan.**
2. **Bapak Dr. Iwan Setiawan, M.Pd** selaku **Kaprodi Pendidikan Jasmani.**
3. **Bapak Dr. Iwan Setiawan, M.Pd** selaku **Pembimbing Akademik** yang telah membimbing saya selama perkuliahan.
4. **Bapak Dr. Sujarwo, M.Pd.,** selaku **Dosen Pembimbing I;** yang telah memberikan bimbingan arahan, dorongan kepada saya sehingga penyusunan ini berjalan dengan baik.
5. **Bapak Mastri Juniarto, M.Pd.,** selaku **Dosen Pembimbing II;** yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk saya dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti studi.
7. Terimakasih kepada Orang Tua, Saudara tercinta yang memberikan dukungan, semangat, serta doa sehingga saya mampu berjuang menyelesaikan skripsi ini dengan baik
8. Sahabat Serta teman-teman kampus yang menemani saya dari awal masa studi hingga di penghujung kuliah ini yang tidak bisa saya sebut satu persatu

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, 28 Januari 2023

Peneliti

MTR



# DAFTAR ISI

<b>ABSTRACT</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Perumusan Masalah .....	7
D. Hasil Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b> .....	<b>9</b>
A. Konsep Pengembangan Model .....	9
1. Model Pengembangan Borg & Gall .....	11
2. Model Pengembangan Sugiyono.....	14
3. Model Pengembangan ADDIE .....	17
B. Konsep Model Yang Dikembangkan .....	20
1. Kombinasi Gerak Berjalan dan Berlari .....	23
2. Kombinasi Berjalan dan Berlari Berkelok-kelok.....	23
3. Kombinasi Berlari dan Melompat .....	24
C. Kerangka Teoritik .....	24
1. Hakikat Model.....	24
2. Hakikat Pembelajaran.....	25
3. Hakikat Pendidikan Jasmani .....	26
4. Hakikat Gerak Dasar .....	28
5. Hakikat Permainan .....	34
6. Hakikat Anak Sekolah Dasar .....	36
7. Penggolongan karakteristik anak SD .....	37

8. Perkembangan Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	39
D. Rancangan Model .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Tujuan Penelitian .....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
C. Karakteristik Model yang Dibuat .....	41
D. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	41
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Hasil Pengembangan Model .....	50
1. Hasil Analisis Kebutuhan .....	50
2. Model Draf Awal .....	51
3. Model <i>Draf</i> Final .....	53
B. Kelayakan Model .....	54
1. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Pembelajaran .....	54
2. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Gerak Dasar .....	54
3. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Permainan .....	55
C. Revisi Produk .....	56
D. Pembahasan .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Implikasi .....	59
C. Saran .....	60
1. Saran Pemanfaatan .....	61
2. Saran Deseminasi .....	61
3. Saran Pengembangan Lanjutan .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>65</b>
<b>RIWAYAT PENULIS .....</b>	<b>93</b>

