

**MODEL PERMAINAN UNTUK USIA 6-7 TAHUN BERBASIS
MANIPULATIF MELEMPAR**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**LINTIKA NING AYU LESTARI
1601619027**

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

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

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		
(Dr. Sujarwo, M.Pd.)		15/8
NIP. 197604252003121001

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing II		
(Slamet Sukriadi, M.Pd)		14/8
NIP. 198210282015041002

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. (Dr. Eva Julianti P,SE.,M,Sc) NIP. 1972071920050122001	Ketua		10/8
2. (Dr.Kurnia Tahki. M.Pd) NIP. 195901121989031001	Sekretaris		14/8
3. (Dr. Sujarwo. M.Pd) NIP. 197604252003121001	Anggota		15/8
4. (Slamet Sukriadi. M.Pd) NIP. 198210282015041002	Anggota		14/8
5. (Dr. Eka Fitri Novitasari. M.Pd) NIP. 197908252005012002	Anggota		15/8

Tanggal Lulus :



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 : LINKA NING AHU LESTARI
NIM : 1601613029
Fakultas/Prodi : FAKULTAS ILMU KEHAKIMAN / PENJAS
Alamat email : Linka.ning20@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 PERMAINAN UNTUK USIA 6-7 TAHUN
BERBASIS MANIPULATIF MELEMPAR

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 22 Agustus 2023

Penulis

(LINKA.NING.AHU.L)

PERNYATAAN ORSINALITAS

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 diperguruan 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 di tulis 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, 25 Juli 2023

Lintika Ning Ayu Lestari
1601619027

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 Olahraga 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. Sujarwo, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing I, Bapak Slamet Sukriadi, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing II, yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk saya dalam penyusunan skripsi ini. Dr. Kurnia Tahki, M.Pd selaku Pembimbing Akademik, serta teman-teman Penggerak Olahraga yang telah berbagi referensi dan banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan. Terimakasih kepada keluarga saya yang telah memberikan dukungan material maupun moral. Akhir kata, semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan keolahragaan.

Jakarta, 25 juli 2023

L N A L.

Model Permainan Untuk Usia 6-7 Tahun Berbasis Manipulatif Melempar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model permainan untuk usia 6-7 tahun berbasis manipulatif melempar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE, dimana penelitian ini menggunakan 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembang model, pelaksanaan, evaluasi. Hasil penelitian menghasilkan produk yang berupa model permainan untuk usia 6-7 tahun berbasis manipulaif melempar, yang telah di revisi oleh ahli gerak dasar, ahli permainan dan guru PJOK sebanyak 20 model yang telah diujicobakan bertempat di RPTRA Kebon pala berseri dengan 20 model yang telah di validasi oleh dosen ahli dan guru PJOK. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan untuk usia 6-7 tahun berbasis manipulatif melempar dapat menjadi metode variasi permainan untuk pemberlajaran tentang bagaimana sebuah permainan dapat meningkatkan kemampuan gerak manipulatif melempar anak sebagai pembelajaran fisik yang menarik untuk mengasah dan mengembangkan gerak manipulatif melempar anak usia 6-7 tahun melalui permainan yang mendorong untuk melakukan aktifitas olahraga. Berdasarkan hasil penelitian Model Permainan Untuk Usia 6-7 Tahun Berbasis Manipulatif Melempar dapat dikembangkan dan dapat diterapkan terhadap anak-anak.

Kata Kunci : Gerak Manipulatif Melempar, Permainan, Usia 6-7 Tahun

Game Model For Ages 6-7 Years Based on Throwing Manipulatives

ABSTRACT

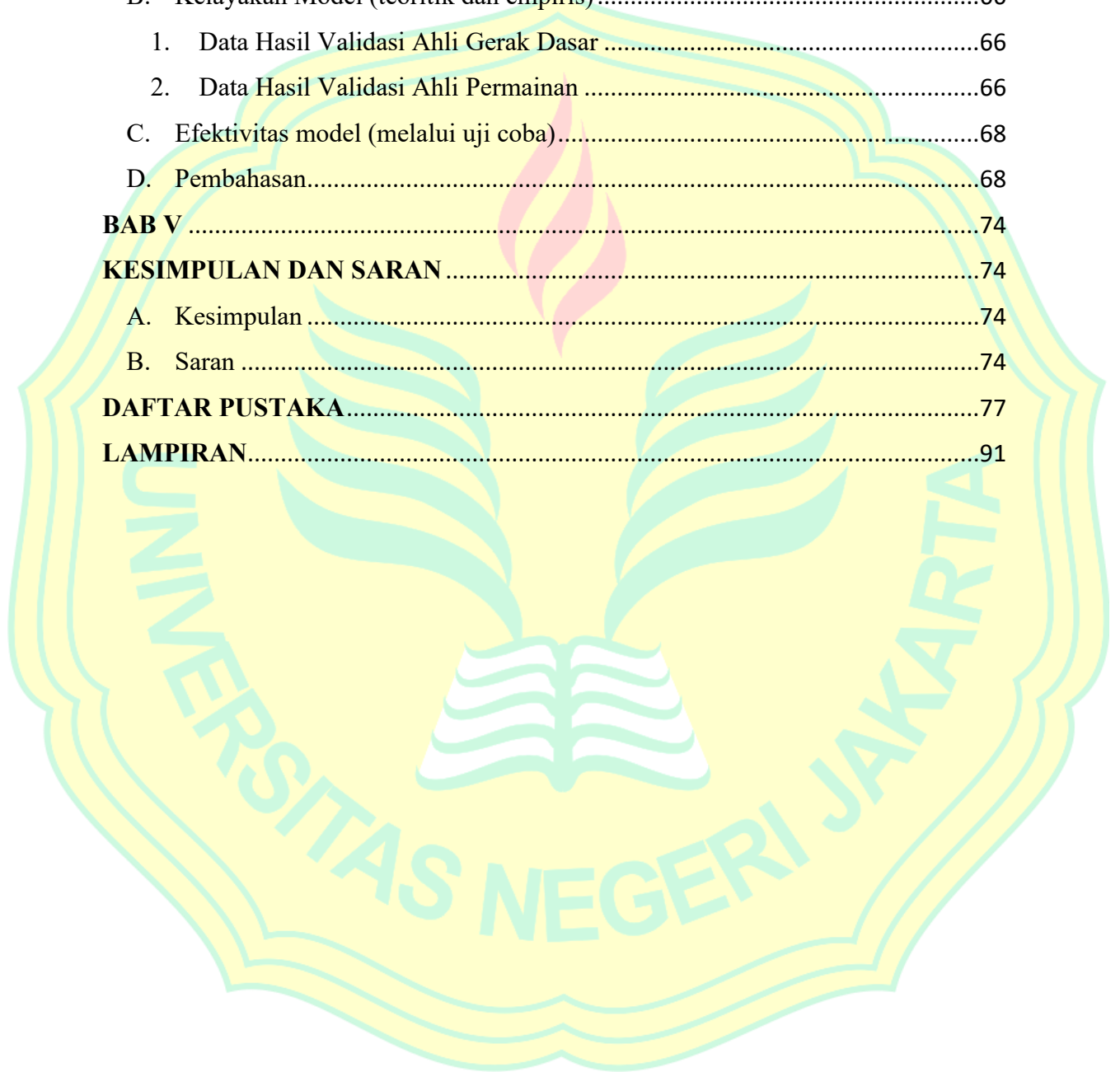
This study aims to create a game model for 6-7 year olds based on throwing manipulatives. This research uses the ADDIE research method, where this research uses 5 stages, namely analysis, design, model development, implementation, evaluation. The results of the research produced a product in the form of a game model for ages 6-7 years based on throwing manipulatives, which had been revised by basic motion experts, game experts and PJOK teachers as many as 20 models which had been tested at RPTRA Kebon nutmeg seria with 20 models that had been tested. validation by expert lecturers and PJOK teachers. Based on the results of the study, it was shown that the game model for ages 6-7 years based on the throwing manipulative can be a game variation method for learning how a game can improve children's throwing manipulative movement abilities as an interesting physical learning to hone and develop manipulative throwing movements for children aged 6- 7 years through games that encourage sports activities. Based on the results of the research, a Game Model for Ages 6-7 Years Based on Throwing Manipulatives can be developed and can be applied to children..

Keywords: *Throwing Manipulative Movement, Game, Age 6-7 Years*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	xi
BAB I.....	xiv
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Perumusan Masalah	9
D. Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II.....	11
KAJIAN TEORITIK.....	11
A. Konsep Pengembangan Model	11
B. Konsep Model yang dikembangkan.....	15
C. Kerangka Teoritik	24
1. Pengertian Model Pembelajaran	24
2. Tahapan belajar gerak	29
3. Gerak Manipulatif.....	31
4. Permainan	36
5. Rancangan Model	38
BAB III	42
METODE PENELITIAN.....	42
A. Tujuan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Karakteristik model yang dikembangkan	42
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	44
E. Langkah-langkah pengembangan model	47
1. Penelitian Pendahuluan	47
2. Perencanaan Pengembangan Model.....	49
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model	51
BAB IV	54

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Pengembangan Model	54
1. Hasil analisis kebutuhan.....	69
B. Kelayakan Model (teoritik dan empiris).....	66
1. Data Hasil Validasi Ahli Gerak Dasar	66
2. Data Hasil Validasi Ahli Permainan	66
C. Efektivitas model (melalui uji coba).....	68
D. Pembahasan.....	68
BAB V	74
KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama para ahli uji validasi	52
Tabel 4. 1 Saran Dan Masukan Dari Ahli Gerak Dasar	56
Tabel 4. 2 saran dan masukan dari ahli permainan.....	58
Tabel 4. 3 Saran Dan Masukan Dari Guru PJOK Sekolah Dasar (SD)	60
Tabel 4. 4 hasil model final.....	63
Tabel 4. 5 kelayakan model permainan.....	67
Tabel 4. 6 kondisi lapangan dan saran peneliti.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-langkah penelitian R&D Menurut ADDIE	14
Gambar 2. 2 Cover buku FUN start MOVE smart!Parents'Guidefor Growing Active Leaners FUNDamental MOVEment skill	18
Gambar 2. 3 fase awal underarm rolling.....	19
Gambar 2. 4 fase awal underarm throwing.....	20
Gambar 2. 5 fase dewasa overarm melempar	21
Gambar 2. 6 fase dewasa two-handed melempar.....	23
Gambar 2. 7 Langkah-langkah Penelitian R&D menurut ADDIE	39
Gambar 2. 8 Model permainan gerak manipulative melempar (melempar).....	41
Gambar 3. 1 Model ADDIE.....	45
Gambar 3. 2 Langkah-langkah Penelitian R&D menurut ADDIE	50
Gambar 4.1 Model permainan gerak manipulatif melempar.....	55

