

**MODEL BELAJAR GERAK MELEMPAR BERBASIS
PERMAINAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR**

**Skripsi ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**



RHEZA NUGROHO WIDIYANTO

1601618062

**PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2023

ABSTARK
RHEZANUGROHOW, “MODEL BELAJAR GERAK MELEMPAR
BERBASIS PERMAINAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk model pembelajaran gerak melempar pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini dibuat dalam bentuk video dan buku untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran untuk tercapainya sebuah tujuan yang telah diharapkan. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode ADDIE. Dalam penelitian ini ada lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Hasil penelitian ini menghasilkan produk yang berupa model pembelajaran gerak melempar berbasis permainan kelompok yang telah di validasi dan di revisi oleh dosen ahli gerak dasar, permainan dan pembelajaran, maka dihasilkan sebanyak 18 model pembelajaran gerak melempar berbasis permainan kelompok, 6 model gerak melempar lurus, 6 model gerak melempar lambung, 6 gerak model melempar mendarat. Data dikumpulkan melalui kegiatan dokumentasi, dan observasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif, Hasil penelitian ini berupa buku model pembelajaran gerak melempar pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran gerak melempar berbasis permainan kelompok pada siswa kelas III sekolah dasar dinyatakan valid dan dapat diterapkan untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci : model pembelajaran, gerak melempar, permainan kelompok



ABSTRACT

RHEZA NUGROHO W, “GROUP GAME-BASED THING MOVEMENT LEARNING MODEL FOR CLASS III ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS”

The purpose of this study was to produce a throwing motion learning model product for third-grade elementary school students. This research was made in the form of videos and books to produce products in the form of learning models to achieve the expected goals. This research was conducted using the ADDIE method. In this study, there are five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study produced a product in the form of a learning model of throwing motion based on group games which had been validated and revised by expert lecturers on basic motion, games, and learning, resulting in a total of 18 models of throwing motion learning based on group games, 6 models of straight throwing motion, 6 models of shooting motion, 6 models of horizontal throwing motion. Data is collected through recycling activities and observation. Data analysis was carried out descriptively. The results of this study were in the form of a throwing motion learning model book for third-grade elementary school students. Based on the results of the study proved that the game group-based throwing movement learning model in class III elementary school students was stated to be valid and could be applied to class III elementary school students.

Keywords: learning model, throwing motion, group game

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Dr. Eka Fitri Novitasari, M.Pd</u> NIP. 197908252005012002		16/08/23
Pembimbing II <u>Dr. Rizky Nurulfa, M.Pd</u> NIP. 19889831201903210		16/08/23

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dr. Setyo Purwano, M.Pd</u> NIP. 197202192003121001	Ketua		24/08/23
2. <u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 198210282015041002	Sekretaris		16/08/23
3. <u>Dr. Iwan Setiawan, M.Pd</u> NIP. 197303052009121001	Anggota		18/08/23
4. <u>Dr. Eka Fitri Novitasari, M.Pd</u> NIP. 197908252005012002	Anggota		16/08/23
5. <u>Dr. Rizky Nurulfa, M.Pd</u> NIP. 19889831201903210	Anggota		16/08/23

Tanggal Lulus : 03 Agustus 2023

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 banyak karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran 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, Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Rheza Nugroho Widiyanto

NIM. 1601618062



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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 : Rheza Nurycho Widyanto
NIM : 1601618062
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Keolahragaan / Pendidikan Jasmani
Alamat email : rheza.nurycho.w99@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 Belajar Gerak Melempar Berbasis Permainan Keempat siswa kelas III 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 izin 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


(Rheza Nurycho W)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “**Model Belajar Gerak Melempar Berbasis Permainan Kelompok Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar**”, yang diajukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Dengan rasa hormat peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada dosen yang membimbing selama perkuliahan bapak **Dr. Johansyah Lubis, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga, Bapak **Dr. Iwan Setiawan, M.Pd** selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini telah melibatkan banyak pihak. Maka pada kesempatan yang baik ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada khususnya ibu **Dr. Eka Fitri Novita Sari M.Pd** sebagai Dosen Pembimbing I, **Dr. Ibu Rizky Nurulfa M.Pd** sebagai Dosen Pembimbing II dan Bapak **Slamet Sukriadi M.Pd** sebagai dosen pembimbing akademik dan kepada para dosen yang telah memberikan ilmu selama peneliti menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari didalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak – banyaknya kepada pihak – pihak yang membantu didalam penyempurnaan Skripsi ini

Jakarta, Juli 2023

Rheza Nugroho Widiyanto

DAFTAR ISI

ABSTARK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Perumusan Masalah	6
D. Kegunaan Hasil Penelitian	6
BAB II	7
KAJIAN TEORITIK	7
A. Konsep Pengembangan Model	7
1) Model Pengembangan Borg & Gall.....	9
2) Model Pengembangan ADDIE.....	11
3) Model Pengembangan Sugiyono.....	13
B. Konsep Model Yang Dikembangkan	16
C. Kerangka Teoritik	18
1. Hakikat Pendidikan Jasmani.....	18
2. Hakikat Model Pembelajaran.....	19
3. Hakikat Permainan Kelompok.....	20
4. Hakikat gerak dasar melempar.....	22
5. Langkah-langkah Produksi Permainan Pembelajaran.....	26
6. Karakteristik Siswa Kelas 1-3 SD.....	27
D. Rancangan Model	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Tujuan Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan	31
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	32

E. Langkah-Langkah Pengembangan Model	34
1. Penelitian Pendahuluan	34
2. Perencanaan Pengembangan Model	35
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	35
BAB IV	72
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Hasil Pembuatan Model Variasi Latihan	72
1. Hasil Analisis kebutuhan.....	73
2. Model Draft Awal	74
3. Model Draft Final.....	75
B. Kelayakan Model (Teoritik dan Empiris)	76
C. Revisi Produk	80
BAB V	81
KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Rancangan Model Gerak Melempar.....	30
Table 3. 1 Nama Para Telaah Pakar (Expert Judgment) Atau Para Dosen... ..	35
Table 4. 1 Tabel Kelayakan Model Pembelajaran Gerak Melempar Ahli Pembelajaran.	77
Table 4. 2 Tabel Kelayakan Model Pembelajaran Gerak Melempar Ahli Gerak Dasar...	78
Table 4. 3 Tabel Kelayakan Model Pembelajaran Gerak Melempar Ahli Permainan.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Instructional Design R&D	9
Gambar 2. 2 Model ADDIE	12
Gambar 2. 3 Langkah-langkah penggunaan metode R&D	14
Gambar 2. 4 Model Permainan Untuk Anak Usia 11 Tahun	17
Gambar 2. 5 Gerak Lempar Lambung	24
Gambar 2. 6 Gerak Lempar Menggelinding	24
Gambar 2. 7 Gerak Lempar Lurus	25
Gambar 3. 1 Model ADDIE	33

