

**PEMBELAJARAN KOORDINASI BERBASIS PERMAINAN
PADA SISWA KELAS VII SMP KOSGORO BOGOR**



**OLIFIAH ZULENZKY
6135150273**

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN
DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU OLAAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FEBRUARI, 2020**

RINGKASAN

Olifiah Zulenzky. Pembelajaran Koordinasi Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas VII SMP Kosgoro Bogor . Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta, Januari 2020.

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk pembelajaran koordinasi berbasis permainan pada siswa kelas VII SMP Kosgoro. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini yaitu kelas VII SMP Kosgoro Bogor yang terdiri dari 90 orang dari 3 kelas. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *research and development*, yaitu dengan memberikan tindakan khusus kepada subjek untuk pembelajaran koordinasi berbasis permainan, adapun beberapa pembelajaran yang dihasilkan. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan yaitu: melalui metode penelitian *research and development* dengan membuat pembelajaran dalam bentuk permainan untuk meningkatkan minat anak dalam mempelajari koordinasi yang menyenangkan pada siswa kelas VII SMP Kosgoro Bogor. Hasil dari penelitian tindakan ini akan menghasilkan produk desain latihan yang lengkap dan lebih spesifikasi ke cabang olahraga atletik. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa pembelajaran koordinasi berbasis permainan. Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di lapangan ditemukan bahwa 80% siswa belum mengenal kata koordinasi. Dari hasil validasi oleh ahli materi dengan rata-rata sebesar 88,89%, Hasil uji coba skala kecil kemudahan siswa dengan rata – rata sebesar 86,4%. Hasil uji coba skala kecil kemenarikan siswa dengan rata – rata sebesar 88,8%. Hasil uji coba skala besar kemudahan siswa dengan rata – rata sebesar 86,4%. Hasil uji coba skala besar kemenarikan siswa dengan rata – rata sebesar 90,53%. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dibuat dinilai “sangat baik dan layak digunakan sebagai bahan pembelajaran koordinasi. Hasil ini

dirancang sebagai bahan ajar penunjang untuk pembelajaran berbasis
Permainan.

: Koordinasi, Pembelajaran, Permainan Kata Kunci



RINGKASAN



Olifiah Zulenzky. Game Based Coordination Learning in Class VII Students of Kosgoro Junior High School Bogor, Physical Education Study Program, Faculty of Sport Sciences, Jakarta State University, January 2020.

RINGKASAN






This study aims to learn game-based coordination in class VII students of Kosgoro Junior High School. As for the subjects of this study, they are class VII Bogor Kosgoro Junior High School consisting of 90 people from 3 classes. The method used in this study is the method of research and development, namely by providing specific actions to the subject for game-based coordination learning, while some learning is produced. Based on the results of the study, it can be concluded that: through research and development research methods by making learning in the form of games to increase children's interest in learning fun coordination in class VII students of Kosgoro Junior High School Bogor. The results of this action research will produce a complete exercise design product and more specifications to the athletics. This research was conducted 2 times. This research was conducted to produce a product in the form of game-based coordination learning. The results of preliminary observations made by researchers in the field found that 80% of students were not familiar with the word coordination. From the results of validation by material experts with an average of 88.89%, the results of small-scale trials of student convenience with an average of 86.4%. The results of small-scale trials attract students with an average of 88.8%. The results of large-scale trials of student convenience with an average of 86.4%. The results of large-scale trials attract students with an average of 90.53%. Based on the research results, it can be concluded that the learning made is considered "very good and worthy of being used as learning coordination material. These results are designed as supporting teaching materials for Game-based learning.

: Coordination, Learning, Game Kata Kunci

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
PEMBIMBING I Dr. MUSTARA , M.Pd NIP: 19660707 200112 1 001		13/02/2020
PEMBIMBING II Dr. WAHYUNINGTYAS PUSPITORINI, S.Pd.,M.Kes,AIFO NIP : 19720522 200604 2 001		10/02/2020

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

KETUA Dr. IWAN SETIAWAN.M.Pd NIP: 19730305 200912 1 001		10/02/2020
SEKERTARIS Dr. SUKIRI.M.Pd NIP: 19590816 198703 1 002		25/02/2020
ANGGOTA Dr. MUSTARA , M.Pd NIP: 19660707 200112 1 001		13/02/2020
Dr. WAHYUNINGTYAS PUSPITORINI, S.Pd.,M.Kes,AIFO NIP: 19720522 200604 2 001		10/02/2020
SUJARWO,M.Pd NIP : 19760425 200312 1 001		11/02/2020

Tanggal Lulus : 5 Februari 2020

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di UNJ maupun perguruan tinggi lain
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing
3. Dalam karya tulis 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 pernyataan ini terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik ataupun sanksi yang terdapat di UNJ

Jakarta, 20 Januari 2020
Yang membuat pernyataan



Olifiah Zulenzky
6135150273



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 : Olifiah Zulenzky
NIM : 6135150273
Fakultas/Prodi : FIO/Pendidikan Jasmani
Alamat email : Olifiahzulenzky16@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 : **PEMBELAJARAN KOORDINASI BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA KELAS VII SMP KOSGORO BOGOR**

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 ,28 Februari 2020

Penulis

(Olifiah Zulenzky)

nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan limpahan rahmatnyalah saya dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu. Berikut ini saya mempersembahkan sebuah skripsi dengan judul "Pembelajaran Koordinasi Berbasis Permainan Pada Kelas VII SMP Kosgoro Bogor ", yang menurut saya dapat memberikan manfaat yang besar bagi kita untuk mempelajari apa saja yang terdapat dalam Pembelajaran Koordinasi tersebut. Dengan ini kami mempersembahkan skripsi ini dengan penuh rasa terima kasih dan semoga Allah SWT memberkahi Skripsi ini sehingga dapat memberikan manfaat.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Dr. Johansyah Lubis, M.Pd selaku Dekan FIK UNJ
2. Dr. Iwan Setiawan.M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FIK UNJ
3. Dr. Mustara , M.Pd selaku dosen pembimbing 1
4. Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd.,M.Kes,AIFO selaku dosen pembimbing 2
5. Dr. Sukiri.M.Pd selaku Pembimbing Akademik
6. Slamet Sukriadi S.Pd., M.Pd selaku dosen validasi permainan

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak , khususnya ilmu pengetahuan. Semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT

Jakarta, 20 Januari 2020

Penulis

OZ

DAFTAR ISI

RINGKASAN	i
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Kegunaan Hasil Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Hakekat Belajar	5
B. Hakekat Pembelajaran	11
C. Hakekat Belajar dan Pembelajaran	16
D. Pembelajaran Koordinasi di SMP	18
E. Pembelajaran Berbasis Permainan	21
F. Rancangan Pembelajaran	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Karakteristik yang Dikembangkan	38
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	38
E. Instrument Penelitian	40
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Langkah-langkah Penelitian	43
H. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Pembelajaran	45
1. Hasil Analisis Kebutuhan	45

2. Model Final	46
B. Kelayakan Pembelajaran	56
C. Pembahasan	62
1. Faktor Pendukung	62
2. Faktor Penghambat	62
3. Keuntungan	63
4. Kekurangan	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	66
B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran 1. Instrumen

Lampiran 2. Surat-surat keterangan

Lampiran 3. Model Final

