

**PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN GERAK DASAR NON-  
LOKOMOTOR BERBASIS PERMAINAN UNTUK PESERTA DIDIK  
KELAS TINGGI DI SEKOLAH DASAR NEGERI 5 BANYUNING  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**Oleh**

**Komang Wahyu Arika Putera, NIM 1916011031**

**Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan model latihan gerak dasar non-lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar yang produknya dikemas dalam bentuk buku. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini instrumen bentuk angket atau kuesioner dalam skala skor. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari uji ahli isi pembelajaran memperoleh 95,2% (sangat baik), uji ahli media pembelajaran memperoleh 94,6% (sangat baik), uji ahli bahasa memperoleh 92% (sangat baik). Selanjutnya, produk pengembangan melalui uji coba perorangan memperoleh 92,6% (sangat baik), uji coba kelompok kecil memperoleh 93,6% (sangat baik), uji coba kelompok besar memperoleh 94,6% (sangat baik), dan uji kepraktisan memperoleh 98% (sangat baik). Diperoleh simpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini dinyatakan layak dan dapat digunakan. Saran kepada pengajar untuk mengimplementasikan buku model latihan gerak dasar non-lokomotor berbasis permainan pada mata Pelajaran PJOK yang relevan.

**Kata kunci:** Non-lokomotor, Kelas Tinggi, Model ADDIE

**DEVELOPMENT OF A GAME BASED NON-LOCOMOTOR BASIC  
MOTION TRAINING MODEL FOR HIGH GRADE LEARNERS IN PUBLIC  
ELEMENTARY SCHOOL 5 BANYUNING FOR THE  
2022/2023 ACADEMIC YEAR**

**By**

**Komang Wahyu Arika Putera, NIM 1916011031**

***Department of Physical Education, Health and Recreation***

**ABSTRACT**

*This research and development aims to develop a game based non-locomotor basic motion training model for elementary school high-grade learners whose products are packaged in book form. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection used in this study was an instrument in the form of questionnaires or questionnaires on a score scale. Data analysis uses qualitative and quantitative descriptive analysis. Based on the results of the study showed that from the learning content expert test obtained 95.2% (very good), the learning media expert test obtained 94.6% (very good), the linguist test obtained 92% (very good). Furthermore, product development through individual trials obtained 92.6% (very good), small group trials obtained 93.6% (very good), large group trials obtained 94.6% (very good), and practicality tests obtained 98% (very good). It was concluded that this research and development was declared feasible and usable. Advice to teachers to implement game-based non-locomotor basic motion training model books on relevant PJOK subjects.*

**Keywords:** *Non-locomotor, High Grade, ADDIE Model*