

**PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN GERAK DASAR MANIPULATIF
BERBASIS PERMAINAN UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS RENDAH DI SD NEGERI 3 PANJI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

**Oleh :
Ananda Martendra Putra
NIM. 1916011026**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAMRAGA
FAKULTAS OLAMRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2023**

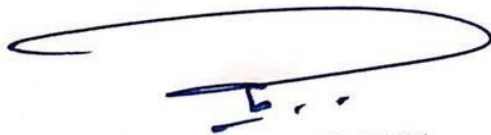
SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

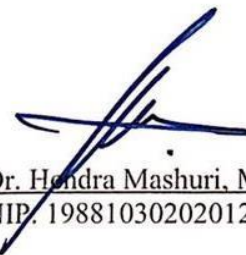
Menyetujui

Pembimbing I,



I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198501172008121001

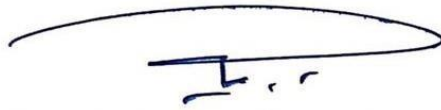
Pembimbing II,



Dr. Hendra Mashuri, M.Pd.
NIP. 198810302020121009

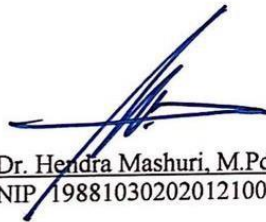
Skripsi oleh Ananda Martendra Putra ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 11 Oktober 2023

Dewan Penguji



I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198501172008121001

(Ketua)



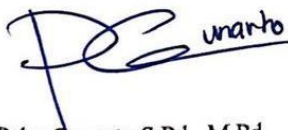
Dr. Herindra Mashuri, M.Pd.
NIP. 198810302020121009

(Wakil Ketua)



I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or.
NIP. 196804081997031002

(Anggota)



Peby Gunarto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199202022019031025

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 11 Oktober 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,



I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198501172008121001

Sekretaris Ujian,



I Komang Sukarata Adnyana, S.Pd., M.Or.
NIP. 198501172008121001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan



Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or.
NIP. 196805172001121001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pembangunan Model Latihan Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Permainan Untuk Peserta Didik Kelas Rendah di SD Negeri 3 Panji Tahun Pelajaran 2022/2023” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 18 September 2023
Yang membuat pernyataan,



Ananda Martendra Putra
NIM. 1916011026

KATA PERSEMBAHAN

Puji Tuhan Yang Maha Esa Ida Sang Hyang Widhi Wasa, akhirnya skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa sukacita dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

BAPAK & IBU TERCINTA
Gede Adiyasa M & Ni Luh Kerisnawati, S.P.

“Terimakasih atas kasih sayang yang diberikan melalui doa dan dukungan yang ikhlas demi indahny masa depan peneliti dikemudian hari”

SAUDARA TERCINTA
Anggi Priliyanti, S.Pd.

“Terimakasih atas doa, dukungan dan motivasi yang diberikan kepada peneliti”

KELUARGA BESAR

“Terimakasih atas doa, dukungan dan motivasi yang tanpa henti diberikan kepada peneliti”

BAPAK dan IBU DOSEN

Pembimbing, Penguji dan Pengajar

“Terima kasih telah membimbing, mengajar dan memotivasi peneliti selama peneliti sebagai mahasiswa.”

SAHABAT dan TEMAN-TEMAN

“Terima kasih atas doa, dukungan, kebaikn hati dan selalu menghibur peneliti disaat senang maupun susah dan terima kasih juga telah menjadi keluarga sekaligus rumah dalam memotivasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.”

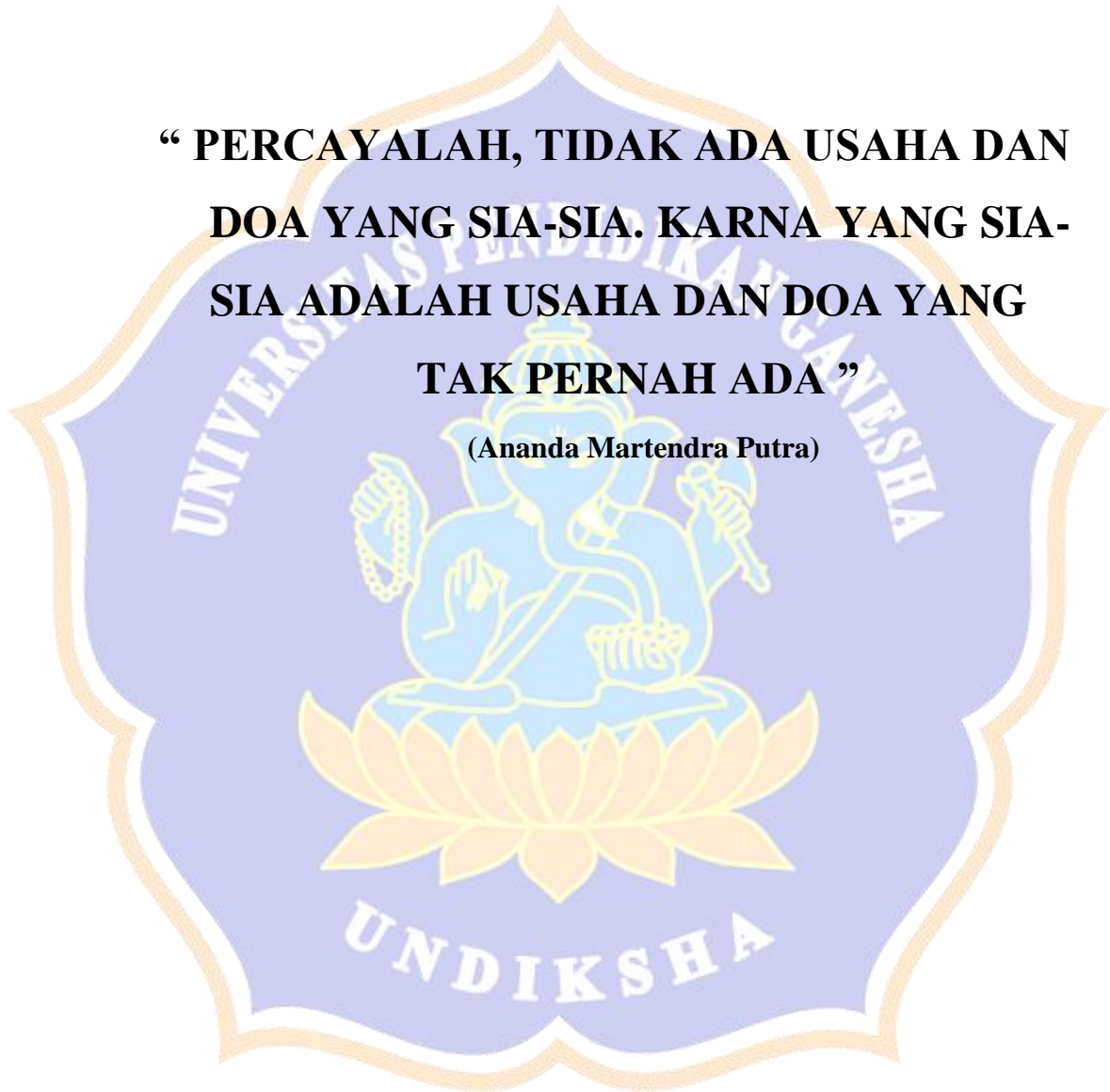
ALMAMATER

Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Ganesha

MOTTO

**“ PERCAYALAH, TIDAK ADA USAHA DAN
DOA YANG SIA-SIA. KARNA YANG SIA-
SIA ADALAH USAHA DAN DOA YANG
TAK PERNAH ADA ”**

(Ananda Martendra Putra)



**Pengembangan Model Latihan Gerak Dasar Manipulatif Berbasis
Permainan Untuk Peserta Didik Kelas Rendah Di SD Negeri 3 Panji
Tahun Pelajaran 2022/2023**

Oleh

Ananda Martendra Putra

Prodi

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Abstract

This development research aims to develop a game-based basic manipulative movement training model for lower class students at SD Negeri 3 Panji whose products are packaged in book form. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The ADDIE model consists of 5 stages, namely, (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The test subjects in this research involved content experts, learning media experts, language experts. Furthermore, product development goes through individual trials, small group trials, large group trials and practicality tests. Data collection in this research used a questionnaire. Data analysis uses qualitative and quantitative descriptive analysis. Based on the research results, it shows that the content/learning material expert test obtained a score percentage of 96.3% with very good qualifications, the learning media expert test obtained a score percentage of 94.6% with very good qualifications, the language expert test obtained a score percentage of 90% with qualifications. very good, individual trials got a score of 94% with very good qualifications, small group trials got a percentage of 94.8% with very good qualifications, large group trials got a percentage of 96% with very good qualifications and practicality trials got a percentage of 96, 9% with very practical qualifications. It was concluded that the development of a game-based basic manipulative movement training model for lower class students at SD Negeri 3 Panji which was packaged in book form was declared very feasible in terms of the results of expert trials and field trials, so that the game-based basic manipulative movement training model for Low class students at SD Negeri 3 Panji can be used as a supporting medium for learning PJOK basic manipulative movement material at school.

Keyword: *games, basic manipulative movements, ADDIE*

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah di SD Negeri 3 Panji yang produknya dikemas dalam bentuk buku. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini terdiri atas 5 tahapan yaitu, (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli bahasa. Selanjutnya, produk pengembangan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji kepraktisan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan atau kuesioner. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari uji ahli isi/materi pembelajaran memperoleh persentase skor 96,3% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 94,6% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli bahasa memperoleh persentase skor 90% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh skor 94% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 94,8% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok besar memperoleh persentase 96% dengan kualifikasi sangat baik dan uji kepraktisan mendapatkan persentase sebesar 96,9% dengan kualifikasi sangat praktis. Diperoleh simpulan bahwa pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah di SD Negeri 3 Panji yang dikemas dalam bentuk buku ini dinyatakan sangat layak ditinjau dari hasil uji coba ahli dan uji coba lapangan, sehingga model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah di SD Negeri 3 Panji dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran PJOK materi gerak dasar manipulatif di sekolah.

Kata Kunci: Permainan, gerak dasar manipulatif, ADDIE

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Latihan Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Permainan Untuk Peserta Didik Kelas Rendah Di SD Negeri 3 Panji Tahun Pelajaran 2022/2023”. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang telah membantu, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan.
2. Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or. Selaku Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengikuti Pendidikan di Fakultas Olahraga dan Kesehatan.
3. I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd. Selaku Wakil Dekan I Fakultas Olahraga dan Kesehatan sekaligus sebagai Pembimbing Utama yang telah banyak membantu penyelesaian Pendidikan di Jurusan Pendidikan Olahraga.
4. Dr. Gede Doddy Tisna, M.S., S.Or., M.Pd. Selaku Wakil Dekan II Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak membantu di Fakultas Olahraga dan Kesehatan.
5. I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd. Selaku Wakil Dekan III Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak membantu di Fakultas Olahraga dan Kesehatan.
6. Dr. Made Agus Wijaya, M.Pd. Ketua jurusan Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang telah banyak membantu di Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan.

7. Ni Luh Putu Sphyanawati, S.Pd., M.Pd. Sekertaris Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah banyak membantu dalam penyelesaian administrasi di Jurusan Pendidikan Olahraga.
8. I Komang Sukarata Adnyana, S.Pd., M.Or. Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi,yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran dan masukan penyempurnaan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Dr. Hendra Mashuri, M.Pd. Selaku Pembimbing Wakil yang telah banyak memberikan bimbingan, saran dan masukan penyempurnaan skripsi ini sehingga proposal ini dapat diselesaikan.
10. I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or. Selaku dewan Penguji III yang telah memberikan bimbingan, arahan, pertanyaan, saran, masukan, dan motivasi selama sidang skripsi berlangsung.
11. Peby Gunarto, S.Pd., M.Pd. Selaku Dewan Penguji IV yang telah memberikan bimbingan, arahan, pertanyaan, saran, masukan , dan motivasi selama siding skripsi berlangsung.
12. Drs. I Putu Panca Adi, M.Pd. Selaku Pembimbing Akademik yang telah memeberikan saran dan masukan untuk penyelesaian dan penyempurnaan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan,
13. Seluruh Staff Dosen dan Pegawai Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang telah banyak memberikan pengetahuan dan bantuan kelancaran penelitian ini.
14. Ni Made Aryani,S.Pd.SD. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Panji yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 3 Panji.
15. I Putu Agus Rismawan,S.Pd. Selaku Guru PJOK SD Negeri 3 Panji yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 3 Panji.
16. Pihak keluarga yang sudah mensupport dan memberikan dorongan secara moril dan materi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
17. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan yang di miliki peneliti. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 11 Oktober 2023

Peneliti



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Pengembangan	7
1.6 Spesifikasi Produk yang diharapkan	8
1.7 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.9 Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Pengembangan.....	12
2.2 Model Latihan	13
2.3 Gerak Dasar	15
2.4 Gerak Dasar Manipulatif	17
2.5 Permainan	18
2.5.1 Pengertian Permainan	18
2.5.2 Manfaat Permainan	20
2.6 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	22
2.7 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Metode Penelitian.....	25
3.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	26
3.1.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	27
3.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	28

3.1.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	28
3.1.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	29
3.2. Prosedur Penelitian.....	29
3.2.1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	29
3.2.2. Perencanaan	30
3.2.3. Pengembangan.....	35
3.2.4. Implementasi.....	36
3.2.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	36
3.3. Uji Coba Produk.....	36
3.3.1. Desain Uji Coba.....	36
3.3.2. Subjek Uji Coba.....	37
3.3.3. Jenis Data.....	38
3.3.4. Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.3.5. Metode Dan Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1. Hasil Penelitian.....	47
4.1.1. Penyajian Data Uji Coba	48
4.1.1.1. Tahap 1: Analisis (<i>Analyze</i>).....	48
4.1.1.2. Tahap 2: Perencanaan (<i>Design</i>)	53
4.1.1.3. Tahap 3: Pengembangan (<i>Development</i>)	56
4.1.1.4. Tahap 4: Implementasi (<i>Implementation</i>).....	71
4.1.1.5. Tahap 5: Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	82
4.1.2. Hasil Analisis Data	83
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84
4.3. Implikasi Penelitian.....	89
BAB V PENUTUP.....	85
5.1. Rangkuman.....	85
5.2. Kesimpulan.....	88
5.3. Saran.....	90
DAFTAR RUJUKAN.....	90
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi.....	38
Tabel 1.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	39
Tabel 1.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	40
Tabel 1.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil, dan Uji Kelompok Besar	41
Tabel 1.5 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan	42
Tabel 1.6 Mekanisme Perhitungan Validitas Instrumen	44
Tabel 1.7 Kategori Validitas Instrumen	45
Tabel 1.8 Konvensi Tingkat Pencapaian Skala 5	49
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pembelajaran.....	57
Tabel 4. 2 Komentar Dan Saran Ahli Isi/Materi Pembelajaran	62
Tabel 4. 3 Revisi Produk Pengembangan Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran.....	62
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	65
Tabel 4. 5 Komentar Dan Saran Uji Ahli Media Pembelajaran.....	66
Tabel 4.6 Revisi Produk Pengembangan Uji Ahli Media Pembelajaran	67
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	68
Tabel 4. 8 Komentar Dan Saran Uji Ahli Bahasa	70
Tabel 4. 9 Revisi Produk Pengembangan Uji Ahli Bahasa.....	70
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	73
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Kepraktisan.....	71
Tabel 4.12 Komentar dan Saran Uji Ahli Kepraktisan	72
Tabel 4.13 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Fishbone Alur Pengembangan Model Latihan	27
Gambar 3.1 Metode Tahap ADDIE	26
Gambar 4. 1 Penetapan Desain Tampilan Produk Melalui Aplikasi Canva	54
Gambar 4. 2 Penetapan Desain Tampilan Produk.....	56
Gambar 4. 3 Menyiapkan Ilustrasi Gambar Dan Foto	56
Gambar 4. 4 Penyusunan Materi Produk Pada Aplikasi Microsoft Word	57
Gambar 4. 5 Penyesuaian Teks, Gambar, Dan Background Halaman Produk Pada Aplikasi Microsoft Word	57
Gambar 4. 6 Penggabungan Gambar/Foto Yang Relevan Dengan Halaman Produk Pada Aplikasi Microsoft Word.....	58
Gambar 4. 7 Mencetak Produk.....	58
Gambar 4. 8 Review Ahli Isi/Materi Pembelajaran	59
Gambar 4. 9 Review Ahli Media Pembelajaran.....	64
Gambar 4. 10 Review Ahli Bahasa	68
Gambar 4. 11 Uji Coba Perorangan	72
Gambar 4. 12 Gambar Peserta Didik	75
Gambar 4. 13 Gambar Peserta Didik	77
Gambar 4. 14 Review Uji Kepraktisan	80

