

**PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN
FIELDING GAMES DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF
(Studi Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas V SDN 025 CIKUTRA
BANDUNG)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan
Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani



oleh:

**AGUS DARMAWAN
1506049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN JASMANI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAH RAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019**

**PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN
FIELDING GAME DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF
(Studi Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas V SDN 025 CIKUTRA
BANDUNG)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan**

© Agus Darmawan 2019

Universitas pendidikan Indonesia

Desember 2019

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto copy atau lainnya tanpa ijin dari penulis**

LEMBAR PENGESAHAN

AGUS DARMAWAN

1506049

**PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN *FIELDING*
GAME DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF**

(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada siswa kelas V SDN 025 Cikutra)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Agus Mahendra, M.A
NIP. 196308241989031002

Pembimbing II



Lukmannul Haqim Lubay, M.Pd
NIP. 197508122009121004

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas
Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia**

Dr. Agus Mahendra, M.A
NIP. 196308241989031002

PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN
FIELDING GAME DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF

(Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas v di SDN 025 Cikutra)

Agus Darmawan

Program Studi PGSD Penjas. Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan ini di latar belakang oleh rendahnya keterampilan manipulatif dalam permainan fielding game pada siswa kelas V di SDN 025 Cikutra. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Objek dalam penelitian ini yaitu Sekolah Dasar 025 Cikutra. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 25 siswa. Hasil observasi menunjukkan tingkat keterampilan manipulatif sangat rendah yaitu (32.00%), adapun hasil penelitian pada siklus I tindakan 1 menunjukkan bahwa (42.00%), siklus I tindakan 2 menunjukkan bahwa (61.00%), Pada siklus I tindakan 1 menunjukkan bahwa (69.00%), siklus II tindakan 2 menunjukkan bahwa (79.00%). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penerapan model pendidikan gerak dapat meningkatkan keterampilan manipulatif dalam permainan *fielding game*.

Kata kunci : Model pendidikan gerak, permainan *fielding game*, keterampilan manipulatif

THE APPLICATION OF MOTION EDUCATION MODELS BASED ON FIELDING GAMES IN MANIPULATIVE SKILLS

(Classroom action research in class students V SDN 025 Cikutra)

Agus Darmawan

Faculty Of Sport and Health Education

ABSTRACT

This research was conducted in the background by the low manipulative skills in the game fielding games in grade V syudents at SDN 025 Cikutra.. The research method used is the research Action Class (PTK). The object in the study was the elementary school 025 cikutra. The subject in the study was 25 students. The observation showed a very low level of manipulative skill (32.00%), the results of the research on the I action 1 cycle showed that (42.00%), the resulth I action 2 showed that (61.00), in the cycle II action 1 showed that (69.00%), cycle II action 2 show that (79.00%). Therefore it can be concluded that the implementation of the educational model of motion increase the manipulative skills in the game fielding games.

Keywords : *Motion education model, fielding games, manipulative skills*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Model Pendidikan Gerak.....	8
2.1.1.1 Pengertian Model Pendidikan Gerak.....	8
2.1.1.2 Gerak Dasar Fundamental.....	8
2.1.1.3 Konsep Gerak.....	10
2.1.2 Permainan.....	13
2.1.3 <i>Fielding Games</i>	14
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	15
2.3 Hipotesis.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Design Penelitian.....	17
3.2 Partisipan.....	19

3.3 Instrumen Penelitian.....	19
3.3.1 GPAl.....	20
3.3.2 Lembar Observasi.....	24
3.3.3 Catatan Lapangan.....	25
3.4 Prosedur Penelitian.....	25
3.5 Pengolah dan Analisis Data.....	27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Temuan Penelitian.....	29
4.1.1 Tahap Pre-test.....	29
4.1.2 Tahap Siklus I Tindakan 1.....	30
4.1.3 Tahap Siklus I Tindakan 2.....	32
4.1.4 Tahap Siklus II Tindakan 1.....	33
4.1.5 Tahap Siklus II Tindakan 2.....	35
4.1.6 Tahap Akhir Setiap Siklus.....	36
4.2 Pembahasan Penelitian.....	37
4.2.1 Pembahasan Hasil Refleksi I Tindakan I.....	38
4.2.2 Pembahasan Hasil Refleksi I Tindakan II.....	38
4.2.3 Pembahasan Hasil Refleksi II Tindakan I.....	39
4.2.4 Pembahasan Hasil Refleksi II Tindakan II.....	39
4.2.5 Pembahasan Peningkatan Model Pendidikan Gerak Berbasis <i>Fielding Games</i>	40
BAB V SIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN REKOMENDASI.....	43
5.1 Simpulan.....	43
5.2 Implikasi.....	43
5.3 Rekomendasi.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN.....	48
Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian.....	49
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	50
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian.....	51
Lampiran 4 Surat SK	52
Lampiran 5 Catatan Lapangan.....	55

Lampiran RPP.....	60
RIWAYAT HIDUP.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Komponen GPAI Penyerang.....	20
Tabel 3.2 Indikator Komponen GPAI Bertahan.....	21
Tabel 3.3 Fomat Penilaian GPAI.....	23
Tabel 4.1 Pre-test Keterampilan Bermain Fielding Games.....	29
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Siklus I Tindakan 1 Keteampilan Bermain.....	31
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Siklus I Tindakan II Keterampilan Bermain.....	32
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Siklus II Tindakan I Keterampilan Bermain.....	34
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Siklus II Tindakan II Keterampilan Bermain.....	35
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Presentase PreTest dan Setiap Siklus.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penilaian Tindakan.....	18
Gambar 3.2 Format Catatan Lapangan.....	25

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil PreTest Keterampilan Bermain.....	30
Grafik 4.2 Hasil Siklus I Tindakan I Keterampilan Bermain.....	31
Grafik 4.3 Hasil Siklus I Tindakan II Keterampilan Bermain.....	33
Grafik 4.4 Hasil Siklus II Tindakan I Keterampilan Bermain.....	34
Grafik 4.5 Hasil Siklus II Tindakan II Keterampilan Bermain.....	36
Grafik 4.6 Hasil Akhir Presentase Pretest dan Siklus.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Dokumentasi.....	49
Lampiran Surat Izin Penelitian.....	50
Lampiran Surat Balasan Penelitian.....	51
Lampiran Surat Keputusan Pengesahan Skripsi.....	52
Lampiran Catatan Lapangan Observasi Awal.....	55
Lampiran Catatan Lapangan Siklus I Tindakan I.....	56
Lampiran Catatan Lapangan Siklus I Tindakan II.....	57
Lampiran Catatan Lapangan Siklus II Tindakan I.....	58
Lampiran Catatan Lapangan Siklus II Tindakan II.....	59

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Artikel Jurnal

- Ardiyansyah, W. (2017). MODIFIKASI PERMAINAN LARI ESTAFET UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MANIPULATIF ANAK TUNAGRAHITA RINGAN (Studi pada SDLB Merdeka Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 4(1).
- Arikunto, S. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta
- Burstiando, R., & Nurkholis, M. (2017). Permainan Invasi dan Permainan Netting untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Fundamental Siswa SD Negeri Se Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(2), 167-177
- Chan, F., & Indrayeni, Y. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PASSING BAWAH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TGFU PADA SISWI KELAS VIII SMP NEGERI 11 MUARO JAMBI. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2), 186-197.
- Dewi, A. R. (2015). Hubungan Berat Badan Dan Tinggi Badan Dengan Kelincahan Pemain Futsal Putri Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dlis, F. (2017). MODEL GERAK DASAR MANIPULATIF BERBASIS PLAY GAMES PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR RAWAMANGUN. In *Prosiding Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta* (Vol. 2, No. 01, pp. 91-100).
- Fadhilaturrahmi, F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Jaring-Jaring Balok dan Kubus dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Siswa Kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1-9.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200.
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 21-29.
- Juliantine, T. (2010). Strategi Mengajar Melalui Model Bermain Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. *Motion: Journal Research Of Physical Education*, 1(1), 1-9.
- Juliantine, T. (2016) *Belajar & Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. FPOK UPI.

- Mahendra, A (2017). Model pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani Disekolah Dasar. Bandung.
- Mahendra, A. (2015). Filsafat Pendidikan Jasmani. Bandung: Cv. Bintang WarliArtika.
- Marhaendro, A. S. D. (2008). ACUAN PEMBELAJARAN PERMAINAN SOFTBALL MODEL TGfU. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2).
- Memmert, D., & Harvey, S. (2008). The game performance assessment instrument (GPAI): Some concerns and solutions for further development. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27(2), 220-240.
- Mirawati, M., & Rahmawati, E. (2017). PERMAINAN MODIFIKASI UNTUK STIMULASI KETERAMPILAN GERAK DASAR MANIPULATIF ANAK USIA 2-4 TAHUN. *EARLY CHILDHOOD: JURNAL PENDIDIKAN*, 1(2), 38-50.
- Mulyanto, R. (2011). Managemen pembelajaran metode block practice dan prinsip dap terhadap keterampilan renang gaya dada siswa kelas iii sekolah dasar negeri neglasari kecamatan situraja kabupaten sumedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(2).
- Nugraha, B. (2016). Manajemen pembelajaran gerak untuk anak. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 12(1).
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGFU). *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 86-92.
- Ramadi, N. H., Nurdin, F., & Marani, I. N. (2018, November). PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN FIELDING CABANG OLAHRAGA SOFTBALL USIA SMA. In *Prosiding Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Jakarta* (Vol. 3, No. 01, pp. 141-150).
- Ramdani, Y. (2012). Pengembangan instrumen dan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, penalaran, dan koneksi matematis dalam konsep integral. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 44-52.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Rukmana, A. (2008). Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar*, 9.

- Safitri, D. S., Mahendra, A., Budiman, D., Supriatna, A., & Amelia, H. (2018). Peningkatan Keterampilan Gerak Lokomotor Melalui Penerapan Model Pendidikan Gerak Format Halang Rintang. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 33-40.
- Samodra, Y. T. J. (2015). Pengaruh model pembelajaran terhadap pemahaman konsep bermain field game siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(2).
- Saryono, S. (2009). Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfU). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1).
- Setiadi, A. F., & Widyasari, H. (2013). Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Dalam Penjasorkes Melalui Permainan Lompat Bergandeng Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(3).
- Setiaji, J. (2016). Perbedaan Pengaruh Pendekatan Direct Instruction (Di) dan Teaching Game for Understanding (Tgfu) terhadap Hasil Bermain Bola Basket Ditinjau dari Minat Siswa. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 6(1), 21-27.
- Setyawan, A. B. (2017, November). DASAR PROFESIONALITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN. In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga* (Vol. 1, No. 1, pp. 157-166).
- Sugiyono, (2017) *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta City.
- Suherman, A. (2016). Kecenderungan Nilai Rujukan Guru Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1).. Kecenderungan Nilai Rujukan Guru Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1).
- Suntoda, A. (2016) *Tes pengukuran Penjas & Olahraga*. FPOK-UPI
- Supriadi, D. Implementasi Model Teaching Game for Understanding terhadap Keterampilan Bermain dalam Strike and Fielding Games. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 270-275.
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep Gerak Dasar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(1), 72-79.
- Wulansari, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 5(1).

Sumber Internet dan Benduk Lain:

- Suntoda, A. (2016). *Tes Pengukuran Penjas dan Olahraga*. Bandung: PPT.

