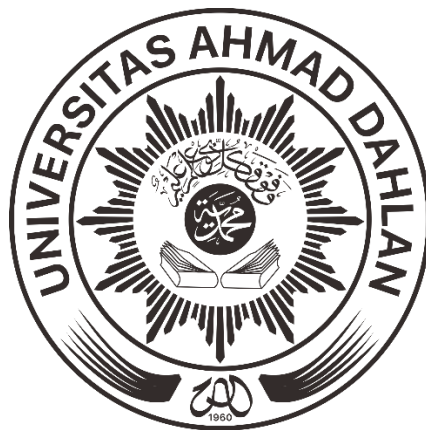


**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF *SMART BALL*
UNTUK MELATIH MOTORIK SISWA KELAS I
SD NEGERI BALIREJO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Ahmad Dahlan untuk memenuhi Persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan**



**Oleh :
Faras Indriani
2000005187**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRISPI**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRISPI**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF *SMART BALL*
UNTUK MELATIH MOTORIK SISWA KELAS I
SD NEGERI BALIREJO YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Faras Indriani
2000005187**

telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Dosen Pembimbing



**Aprida Agung Priambadha, S.Pd.Jas., M.Or
NIPM. 19860815 201508 111 1212147**

HALAMAN PENGSAHAN SKRIPSI

HALAMAN PENGSAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF SMART BALL UNTUK MELATIH MOTORIK SISWA KELAS I SD NEGERI BALIREJO YOGYAKARTA

yang disiapkan dan disusun oleh

Faras Indriani
2000005187

Telah dipertahankan di depan
Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada tanggal 14 Juni 2024 dan
dinyatakan telah memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua : Aprida Agung Priambadha, S.Pd.Jas., M.Or.
Penguji 1 : Laila Fatmawati, M.Pd.
Penguji 2 : Patria Handung Jaya, S.Pd., M.A.

Yogyakarta, 21 Juni 2024
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.
NIPM. 19710317 200803 111 0763796

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faras Indriani
NIM : 2000005187
Email : faras2000005187@webmail.uad.ac.id
Fakultas : FKIP Program Studi : PGSD
Judul tugas akhir : Model Permainan Edukatif Smart Ball Untuk Melatih Motorik Siswa Kelas I SD Negeri Balirejo Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dan tidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Faras Indriani

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faras Indriani
NIM : 2000005187
Email : faras2000005187@webmail.uad.ac.id
Fakultas : FKIP
Program Studi : PGSD
Judul tugas akhir : Model Permainan Edukatif Smart Ball Untuk
Melatih Motorik Siswa Kelas I SD Negeri Balirejo
Yogyakarta

Dengan ini saya menyerahkan sepenuhnya kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak)


Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya :

Yogyakarta, 10 Juni 2024
Yang menyatakan

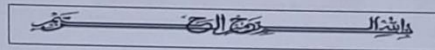
Faras Indriani

Mengetahui,
Pembimbing


Aprida Agung Triambadha, S.Pd.Jas., M.Or
NIPM. 19850815 201508 111 1212147

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ALAT PERMAINAN *SMART BALL*

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ALAT PERMAINAN *SMART BALL*



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faras Indriani
NIM : 2000005187
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
Universitas : Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa skripsi : Model Permainan Edukatif Smart Ball Untuk Melatih Motorik Siswa Kelas I SD Negeri Balirejo Yogyakarta ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 10 Juni 2024

Penulis



Faras Indriani

MOTTO



“Pendidikan Merupakan Senjata Paling Ampuh yang Bisa Kamu Gunakan Untuk Merubah Dunia.”

- *Nelson Mandela* -

“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, dan sesungguhnya yang demikian itu sangat berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyuk.”

- *QS. Al-Baqarah: 45* -

"Hidup yang tidak teruji adalah hidup yang tidak layak untuk dihidupi, Tanda manusia masih hidup adalaah Ketika ia mengalami ujian, kegagalan dan penderitaan.”

- *Socrates* -

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan), kerjakanlah sungguh-sungguh (urusan yang lain).”

- *QS. Al-Inssyirah: 6-7* -

“Jangan kalah pada rasa takutmu hanya ada satu hal yang membuat mimpi tak mungkin diraih Perasaan takut gagal.”

- *Pribahasa Cina* -

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan Kesehatan, Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana strata S1. Meskipun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga bisa menyelesaikan skripsi ini di waktu yang tepat. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses skripsi ini, terutama pada teman-teman penulis, dan penulis mencapai rasa Syukur Alhamdulillah karya ini penulis persembahkan kepada :

1. Cinta pertama, Ayahanda Alm Hamdani. Beliau meninggalkan penulis sejak dalam kandungan ibu, Penulis sangat bersyukur menjadi anak beliau semoga beliau bangga di alam surga terhadap penulis hingga penulis berada dititik ini.
2. Pintu Surga, Ibunda Muryani. Beliau ibu sekaligus bapak bagi penulis, beliaulah yang mampu mendidik penulis sampai sekarang ini, memberikan motivasi dan dukungan yang penuh kepada penulis sampai penulis bisa pada tahap ini.

Karya ini merupakan sebuah rangkaian kalimat yang sederhana dan dipersembahkan dengan banyak rasa terimakasih dan penuh setulus hati.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Karena atas limpahan dan Rahmat dan karunianya penulis skripsi yang berjudul “MODEL PERMAINAN EDUKATIF SMART BALL UNTUK MELATIH MOTORIK SISWA KELAS I SD NEGERI BALIREJO Yogyakarta” dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sholawat serta salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. yang selalu kita tunggu syafaatnya hingga akhir nanti.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dorongan selama penulis menyelesaikan skripsi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Muchlas, M.T. Rektor Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Muhammad Sayuti, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan tugas skripsi.

3. Muhammad Ragil Kurniawan S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan arahan dan dorongan kepada penulis untuk penyusunan skripsi ini.
4. Laila Fatmawati S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan selama perkuliahan.
5. Aprida Agung Priambadha S.Pd., M.Or., selaku Pembimbing skripsi yang telah memberi pengarahan, bimbingan, dan juga motivasi kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
6. Probosiwi, M.Sn., selaku dosen penguji satu seminar proposal yang sudah memberikan arahan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Raden Wisnu Wijaya Dewojati S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji validasi media atau alat permainan edukatif (APE) telah memberikan pengarahan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Dr. Feri Budi Setyawan., S.Pd., M.Pd., AIFO-FIT., selaku dosen penguji materi telah memberikan pengarahan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan menuangkan ilmunya kepada penulis dan penuh kesabaran dan tanggung jawab.

10. Seluruh staf dan karyawan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah membantu kelancaran skripsi ini.
11. Bapak dan ibu guru beserta seluruh karyawan dan peserta didik SD Negeri Balirejo Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dorongan semangat serta motivasi dalam penulisan skripsi.
13. Kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Angkatan 2020 prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan pengalaman baru, motivasi dan semangat.
14. Diri saya sendiri, terimakasih karena sudah mampu berusaha berjuang sampai sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari seluruh tekanan dan keadaan yang tidak memutuskan untuk menyerah dan tetap mau melanjutkan penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini adalah pencapaian yang patut untuk dibanggakan.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung membantu kelancaran skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan besar hati penulis sangat berterima kasih atas saran dan kritik yang akan dijadikan masukan guna perbaikan. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 27 Mei 2024

Penulis

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'F' followed by several loops and a final flourish.

Faras Indriani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGSAHAN	iii
SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
ALAT PERMAINAN <i>SMART BALL</i>	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Hakikat Motorik.....	14
2. Hakikat Permainan Edukatif.....	28
3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	35
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	47
C. Kerangka Berpikir.....	55
D. Pertanyaan Penelitian.....	57

BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Model Pengembangan	58
B. Prosedur Pengembangan	59
C. Uji Coba Produk.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Data Uji Coba.....	75
B. Analisis Data	81
1. Analisis Data Kualitatif	81
2. Analisis Data Kuantitatif	82
C. Revisi Produk	85
D. Kajian Produk Akhir	94
E. Pembahasan Produk	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Keterbatasan Penelitian	100
C. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Model 4D.....	58
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Produk Permainan	69
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	70
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Lembar Tanggapan untuk Praktisi.....	71
Tabel 5. Skala Penilaian	73
Tabel 6. Skor Penilaian.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Media Smart Ball.....	9
Gambar 2. Kerangka Pikir.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	108
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	109
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta.....	110
Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media/alat permainan.....	111
Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	112
Lampiran 6. Kisi-kisi Lembar Tanggapan Praktisi.....	113
Lampiran 7. Surat Permohonan Uji Ahli.....	114
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media/alat Permainan Edukatif.....	115
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi.....	118
Lampiran 10. Lembar Tanggapan Praktisi.....	123
Lampiran 11. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media/Alat Permainan Edukatif.....	127
Lampiran 12. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	129
Lampiran 13. Hasil Penilaian Tanggapan Praktisi.....	131
Lampiran 14. Buku Petunjuk Alat Permainan Edukatif Smart Ball.....	133
Lampiran 15. Media/Alat Permainan Edukatif Smart Ball.....	137

Indriani, Faras 2024. “Model Permainan Edukatif *Smart Ball* Untuk Melatih Motorik Siswa Kelas I SD Negeri Balirejo Yogyakarta” Skripsi. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya minat belajar siswa dalam pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri Balirejo Yogyakarta, oleh karena itu pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menciptakan pengembangan alat permainan edukatif pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student centered*). Tujuan penelitian ini yaitu 1) menjelaskan langkah – langkah pengembangan alat permainan edukatif *smart ball* sebagai sarana pembelajaran untuk melatih motorik siswa di kelas I SD Negeri Balirejo, 2) Menguji hasil uji kualitas alat permainan edukatif *smart ball* menurut para ahli, dan 3) Menguji hasil uji kelayakan alat permainan edukatif *Smart Ball* menurut praktisi.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model 4D (*define, design, development, and dissemination*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket berstruktur yang diuji cobakan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Teknik analisis data untuk pengolahan data dalam pengembangan alat permainan edukatif *smart ball* penelitian ini adalah analisis deskriptif yang berupa data kualitatif dan kuantitatif dan kemudian dituangkan ke dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada tahap *development* saja dan menghasilkan sebuah model permainan edukatif *smart ball* untuk melatih motorik siswa kelas I SD Negeri Balirejo Yogyakarta, 2) pengembangan alat permainan edukatif *smart ball* dapat mempermudah melatih siswa dalam hal motorik sehingga didapat hasil uji validasi media memperoleh hasil sebesar 97,5 dengan kategori sangat baik dan hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh hasil sebesar 89,5 dengan kategori sangat baik, 3) hasil uji validasi oleh praktisi memperoleh hasil sebesar 94 dengan kategori sangat baik.

Kata kunci : Motor, Permainan Edukatif (*Smart Ball*), Siswa

Indriani, Faras 2024. "Smart Ball Educational Game Model to Train Motorcycle Class I Students at Balirejo State Elementary School, Yogyakarta" Thesis. Yogyakarta: Ahmad Dahlan University.

ABSTRACT

The problem in this research is the low interest in learning of students in PJOK subjects at SD Negeri Balirejo Yogyakarta, therefore learning can run optimally. One of the efforts that can be made by teachers is by creating the development of educational learning game tools that focus on students. centered). The aims of this research are 1) to explain the steps for developing the smart ball educational game tool as a learning tool to train students' motor skills in class I at SD Negeri Balirejo, 2) Test the results of the quality test of the smart ball educational game tool according to experts, and 3) Test the results feasibility test of the Smart Ball educational game tool according to practitioners.

This research is a type of research and development with a 4D model (define, design, development, and dissemination). The data collection technique used in this research uses a structured questionnaire which was tested by media experts, material experts and practitioners. The data analysis technique for data processing in developing the smart ball educational game tool for this research is descriptive analysis in the form of qualitative and quantitative data and then expressed in percentage form.

The results of this research show that: 1) this research and development only reached the development stage and produced a smart ball educational game model to train the motor skills of class I students at SD Negeri Balirejo Yogyakarta, 2) the development of smart ball educational game tools can make it easier to train students in motor skills so that the media validation test results obtained a result of 97.5 in the very good category and the results of the validation test by material experts obtained a result of 89.5 in the very good category, 3) the validation test results by practitioners obtained a result of 94 in the very good category. Good.

Keywords: Motor, Educational Games (Smart Ball), Students