

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

JUDUL SKRIPSI

**"PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BADPONK PADA SISWA
DI SMK GOTONG ROYONG"**

OLEH

**LISA SAKURA
NIM: 831414032**

Telah Disetujui Oleh Pembimbing Dan Siap Untuk Diajukan Dalam Sidang

Pembimbing I


Drs. Sarian Mij, M.S
NIP. 19610805 198703 1 003

Pembimbing II


Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd
NIP. 19840503 200812 2 004

**Menyetujui,
Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan
Universitas Negeri Gorontalo**


Drs. Sarian Mij, M.S
NIP. 19610805 198703 1 003

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BADPONK PADA SISWA
DI SEKOLAH SMK GOTONG ROYONG

OLEH:

Lisa sakura
NIM: 831414032

NO. Nama Penguji:

1. Dr. Mevke Parengkuan, M.Pd
NIP. 19670511 200501 2001 1.....
2. Risna Podungge, S.Pd, M.Pd
NIP. 197107212002122001 2.....
3. Drs. Sarjan Mile, M.s
NIP. 19610508 198703 1 003 3.....
4. Mirdavani Pauweni, S.Pd, M.Pd
NIP. 19840503 200812 2 004 4.....

Gorontalo, Juli 2018
Mengetahui,
Dekan




Dr. Lintie Boekoesoe, M.Kes
NIP. 195901101986032003

ABSTRAK

Lisa Sakura. 2018. Pengembangan Model Permainan Badponk Pada Siswa di SMK Gotong Royong. Universitas Negeri Gorontalo. 2018. Pembimbing I: Drs. Sarjan Mile, M.S, pembimbing II: Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci : Badponk, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, media pembelajaran, siswa sekolah SMK gotong royong.

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk pengembangan model permainan badponk sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan siswa sekolah menengah kejuruan kelas X. Secara khusus penelitian diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, serta mengidentifikasi karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan model permainan yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, pengembangan produk, dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu mendesain draf produk awal, validasi ahli, uji coba skala kecil, revisi tahap 1, revisi tahap II, uji skala besar, revisi terakhir. Subjek penelitian ini adalah siswa SMK gotong royong kelas X. Jumlah subjek penelitian adalah 83 siswa. Validasi ahli dilakukan oleh 4 orang ahli dan satu orang guru penjas. Uji coba skala kecil berjumlah 15 siswa dan uji coba skala besar 83 siswa.

Hasil penelitian ini adalah suatu produk model permainan badponk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan. Berdasarkan uji coba skala luas terhadap produk, diketahui respon siswa dalam bentuk skor total dengan kategori sangat baik. Skor total tersebut menggambarkan pencapaian kompetensi dasar dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan permainan badponk.

Kesimpulan penelitian ini adalah suatu model produk model permainan badponk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar, dan menanamkan nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran pada siswa sekolah menengah kejuruan kelas X. Berdasarkan hasil penelitian diatas diharapkan bagi guru penjas di SMK gotong royong dapat menggunakan produk-produk model permainan badponk sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bagi siswa kelas X.

ABSTRACT

Lisa Sakura. 2018. The Development of *Badponk* Game Model on Students of SMK Gotong Royong. State University of Gorontalo. 2018. The principal supervisor is Drs. Sarjan Mile, M.S, and the co-supervisor is Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd.

Keywords: *Badponk*, physical education, sports, and health, instructional media, students of SMK Gotong Royong.

The study development is aimed to produce the development product of *badponk* learning model as instructional media of physical education, sport, and health of vocational high school students of class X. Particularly, the study is expected to improve the learning process of Physical Education, sport and health, also to identify the characteristic, supremacy, and the boundaries of the learning model which expanded.

The study is development research, development product, carried out through several stages which are designing the draft of the initial product, expert validation, small-scale trials, revision phase 1, revision phase 2, large-scale trials, and final revision. The research subject is the students of SMK Gotong Royong class X. The number of research subject is 83 students. Expert Validation is performed by 4 professional people and one physical education teacher. The small-scale trials are 15 students, and the large-scale trials are 83 students.

The research finding is one product of *badponk* learning model that can be used as instructional media of Physical Education, sport and health. Based on the product of large-scale trials, it is discovered that the students' response in the form of total score with a good category. The total score describes the achievement of basic competencies in the learning process, by using *badponk* game.

The conclusion of the research is a model of *badponk* game that can be used as instructional media of Physical Education, sport, and health, to improve basic motion skill, and to grow the teamwork value, sportsmanship, and student's integrity of vocational high school class X. Based on the study above, it is expected that physical education teacher at SMK Gotong Royong can apply the products of *badponk* learning model as an instructional media of Physical Education, sport, and health for class X students.



