**Abstrak**

Pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan telah dilaksanakan dan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan fisik, emosional, dan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dievaluasi oleh para ahli, yaitu guru pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran, serta kuesioner dari siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas produk yang dinilai oleh guru pendidikan jasmani memperoleh rata-rata skor 3,7, sementara penilaian oleh ahli pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3,8, yang berarti produk ini memiliki validitas yang baik atau Valid. Efektivitas produk diukur melalui uji coba kelompok besar, dengan hasil peningkatan aspek psikomotor siswa yang ditunjukkan oleh nilai t-test sebesar 15,22 pada taraf signifikan 0,5%. Selain itu, terdapat peningkatan aspek afektif siswa dengan nilai t-test sebesar 17,04 pada taraf signifikan 0,05%. Untuk mengukur kepraktisan, uji coba kelompok kecil menghasilkan nilai rata-rata distribusi frekuensi sebesar 79%, sedangkan uji coba kelompok besar menghasilkan 82,5%, yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang baik. Efektivitas produk juga diukur dari aspek motivasi, di mana hasil uji coba kelompok besar menunjukkan nilai t-test sebesar 16,387 dengan t-tabel = 1,693, sehingga t-hitung = 16,387 > t-tabel 1,693. Ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada komponen motivasi siswa dalam pembelajaran lempar berbasis permainan dengan taraf signifikan 0,05, yang berarti hipotesis (Ho) ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran lempar berbasis permainan ini dapat diterapkan di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci** : *Pengembangan, Pembelajaran Lempar, Berbasis Permainan*