



**MODEL PEMBELAJARAN KELINCAHAN GERAK
LOMPAT MELALUI AREA LAHAN KOSONG
SISWA KELAS V SD NEGERI
TAHUN 2011**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata 1
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

RINI MAS' AMAH

6102909184

**PERPUSTAKAAN
UNNES**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

SARI

Rini Mas' amah. 2011. Model Pembelajaran Kelincahan Gerak Lompat Melalui Area Lahan Kosong Siswa Kelas V SD N Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Tahun 2011. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : (1) Drs. Prpto Nugroho, M.Kes Pembimbing : (2) Drs. H. Harry Pramono, M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran kelincahan gerak lompat melalui permainan lompat kijang bagi siswa V Sekolah Dasar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan lompat kijang), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil (10 siswa). Revisi digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan (24 Siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7), hasil akhir model pembelajaran kelincahan gerak lompat melalui permainan lompat kijang bagi siswa kelas V SD N Sugihan 04 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran), uji coba kelompok kecil (10 siswa SD N Sugihan 04), dan uji lapangan (24 siswa SD N Sugihan 04). Data hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 82.67 % (baik), ahli pembelajaran I 85.27 % (baik), ahli pembelajaran II 86.67 % (baik), uji coba kelompok kecil 86.33 % (baik), dan uji coba lapangan 93.60 % (sangat baik). dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kelincahan gerak lompat melalui permainan lompat kijang ini dapat digunakan bagi siswa SD N Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diharapkan bagi guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar untuk menggunakan produk model pembelajaran kelincahan gerak lompat melalui permainan lompat kijang ini pada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang, Juni 2011

Peneliti

Rini Mas' amah
NIM. 6102909184

PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan panitia penguji skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang (UNNES).

Pada hari : Jumat
Tanggal : 12 Agustus 2011
Pukul : 14.30 – 16.00

Panitia Ujian,

Ketua

Sekretaris

Drs. Said Junaidi, M.Kes
NIP. 19641023 199002 1 001

Dra. Heny Setyawati, M.Si
NIP. 19670610 199203 2 001

Dewan Penguji :

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002

(Ketua)

Drs. Prpto Nugroho, M.Kes
NIP. 19451230 198503 1 004

(Anggota)

Drs. Harry Pramono, M.Si
NIP. 19591019 198503 1 001

(Anggota)

LEMBAR PENGESAHAN

Rancangan Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 2011

Mahasiswa

RINI MAS' AMAH
6102909184

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Drs. Prapto Nugroho, M.Kes
NIP. 19541230 198503 1 004

Drs. H. Harry Pramono, M.Si
NIP. 19591019 198503 1 001

PERPUSTAKAAN
UNNES

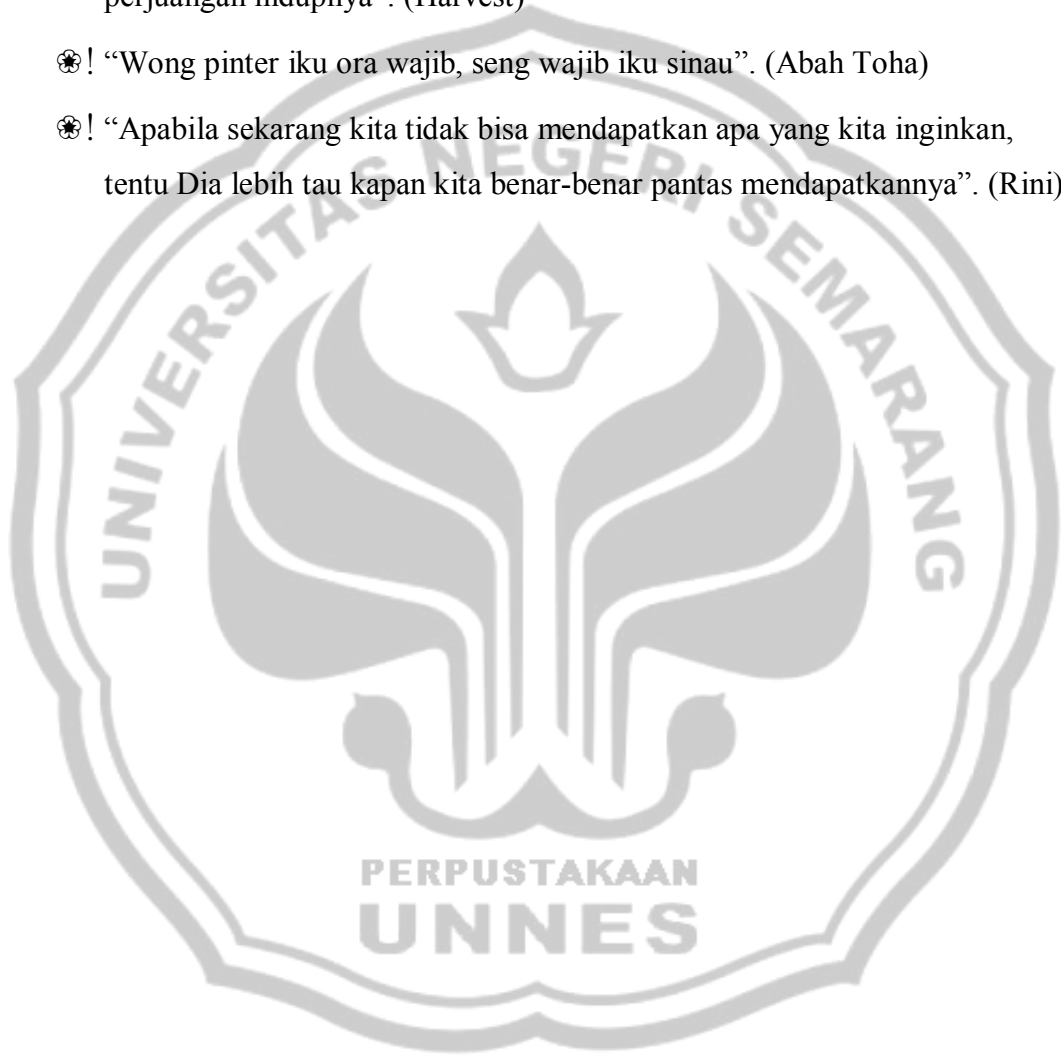
Mengetahui
Ketua Jurusan PJKR

Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd.
NIP. 19651020 199103 1 002

MOTTO

MOTTO

- ✿! “Sesungguhnya manusia itu adalah sama, sama-sama berangkat dari kelahiran dan berakhir dengan kematian, tetapi yang membedakan adalah perjuangan hidupnya”. (Harvest)
- ✿! “Wong pinter iku ora wajib, seng wajib iku sinau”. (Abah Toha)
- ✿! “Apabila sekarang kita tidak bisa mendapatkan apa yang kita inginkan, tentu Dia lebih tau kapan kita benar-benar pantas mendapatkannya”. (Rini)



PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur atas karunia-Nya,
Ku persembahkan karya sederhana ini
Kepada :

1. Kedua orang tua saya : Bapak Slamet dan Ibu Sujinah yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh cinta kasih serta segala do'a.
2. Kedua kakak saya : Masy Kur dan Mas' Udi yang telah memberikan semangat dan nasehat.
3. Doa serta semangat yang selalu kujalani dengan penuh kesabaran.
4. Bapak / ibu guru SD Sugihan 04 yang telah memberikan saya motifasi serta doa.
5. Teman-teman UNNES, yang menjadikan hidup ini lebih indah dan penuh dengan makna.
6. Almameterku tercinta

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Model Pembelajaran Kelincahan Gerak Lompat Melalui Area Lahan Kosong Siswa Kelas V SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan tengaran Kabupaten Semarang Tahun 2011. Dengan demikian penulis juga dapat menyelesaikan studi program sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga, diantaranya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Drs. H. Harry Pramono, M.Si Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. Prpto Nugroho, M.Kes Pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. H. Harry Pramono, M.Si Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Drs. Prpto Nugroho, M.Kes Ahli Penjas yang dengan sabar dan teliti memberikan petunjuk, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Sumargiyono, S.Pd Kepala Sekolah SD N Sugihan 04 yang telah memberikan ijin penelitian.

8. Siswa Kelas V SD N Sugihan 04 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ayah, Ibu, kakak serta keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Juni 2011

Peneliti



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SARI	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumus Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Pemecahan Masalah.....	5
BAB II : LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian pengembangan	6
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	6
2.1.2 Pengertian Kelincahan.....	7
2.1.3 Pengertian Gerak	8
2.1.4 Belajar Gerak	8
2.1.5 Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani	10
2.1.6 Pengertian Gerak Lompat	10

2.1.7P
 engertian Pendidikan Jasmani 11

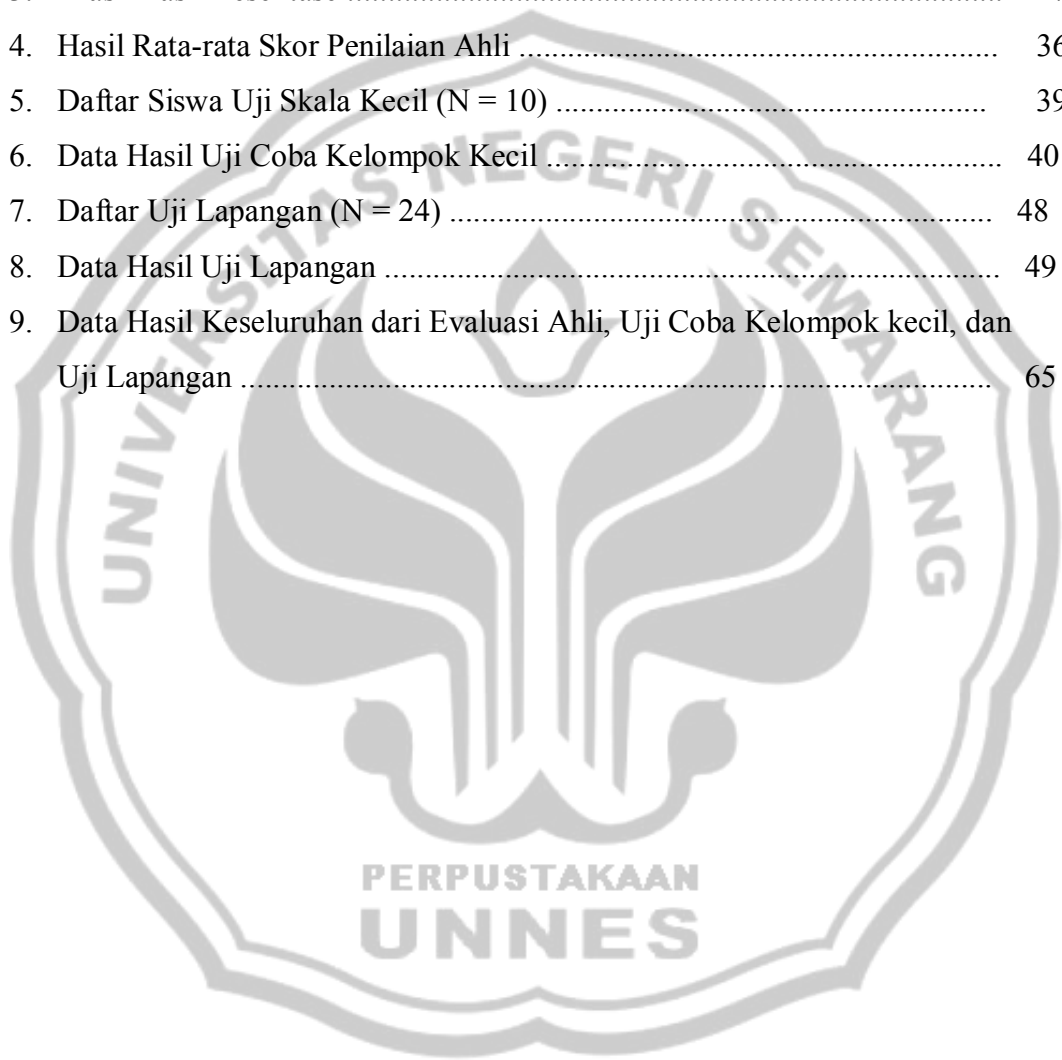


2.1.8 Teori Bermain	12
2.1.9 Model Bermain Lompat Kijang	13
2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Penjasorkes SD..	15
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	19
3.1 Model Pengembangan.....	19
3.2 Prosedur Pengembangan.....	20
3.3 Uji Coba Produk	22
BABIV : HASIL PENGEMBANGAN	28
4.1 Hasil Data Uji Coba.....	28
4.2 Pembahasan.....	63
BAB V : KAJIAN DAN SARAN	68
5.1 Kajian.....	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	73



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli	25
2. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa	25
3. Klasifikasi Presentase	27
4. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli	36
5. Daftar Siswa Uji Skala Kecil (N = 10)	39
6. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	40
7. Daftar Uji Lapangan (N = 24)	48
8. Data Hasil Uji Lapangan	49
9. Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok kecil, dan Uji Lapangan	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.	Prose
dur Pengembangan	20
2.	Lapa
ngan Lompat Kijang (Hasil Pengembangan)	32
3.	Lapa
ngan Lompat Kijang (Draf Setelah Uji Coba Skala Kecil)	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.	Usul
Penetapan Pembimbing	73
2.	SK
Dosen Pembimbing	74
3.	Kuesi
oner Evaluasi Ahli dan Guru Penjas	76
4.	Kuesi
oner Evaluasi Siswa	80
5.	Hasil
pengisian Kuesioner Evaluasi Ahli dan Guru Penjas	84
6.	Saran
dan Komentar Umum Perbaikan Model Permainan	85
7.	Surat
Ijin Penelitian	86
8.	Biod
ata siswa (Subjek Uji Coba Skala Kecil)	87
9.	Jawa
ban Kuesioner Siswa (Subjek Uji Coba Skala Kecil	88
10.	Data
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	90
11.	Anali
sis Data Hasil uji Coba Kelompok Kecil	90
12.	Biod
ata Siswa (Subjek Uji Coba Lapangan)	91
13.	Jawa
ban Kuesioner Siswa (Subjek Uji Coba Lapangan)	92

14.	Data	
Hasil Uji Coba Lapangan		95
15.	Anali	
sis Data Hasil Uji Coba Lapangan		95
16.	Surat	
Keterangan Penelitian (Uji Coba Skala Kecil)		96
17.	Surat	
Keterangan Penelitian (Uji Coba Lapangan).....		97
18.	Dok	
umentasi		98



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang harus dipahami benar-benar oleh para pendidik. Namun sayangnya mengenai tujuan pendidikan itu sendiri bukan merupakan masalah yang sederhana apabila telah dikaitkan dengan hal-hal tentang proses untuk mencapainya. Belum lagi kalau dikaitkan dengan cara apa yang harus digunakan, sarana apa yang harus disediakan, dan sebagainya.

Didalam setiap sistem, termasuk dalam sistem pendidikan, tujuan merupakan sesuatu yang menjadi pedoman dari segala yang terlibat di dalam sistem itu. Oleh karena itu tujuan yang ingin dicapai perlu dirumuskan dengan jelas dan terperinci agar segala sesuatu yang terlibat dalam proses pencapaian tujuan bisa dipersiapkan secara baik. (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 211).

Pendidikan jasmani merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak, agar mereka dapat belajar bergerak dan belajar melalui gerak, serta berkepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani. Dalam proses pembelajaran penjasorkes di sekolah, siswa merupakan subjek dan sekaligus merupakan titik sentral yang harus mendapatkan perhatian sungguh-sungguh, (Ibrahim, 2001:1).

Pendidikan jasmani adalah bentuk pendidikan gerak untuk kualitas kehidupan manusia. Oleh karena itu, pendidikan gerak perlu menjadi referensi dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani di sekolah bukanlah hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jasmani, akan tetapi proses pembelajaran pendidikan jasmani juga dijadikan sebagai salah satu media untuk memecahkan masalah gerak.

Pendidikan jasmani mempunyai hubungan yang sangat erat dengan belajar gerak dimana belajar gerak merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai tujuan dalam peningkatan kualitas gerak tubuh. Di dalam pendidikan jasmani, belajar gerak berperan dalam pengembangan keterampilan gerak tubuh dan penguasaan pola-pola gerak keterampilan olahraga, (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 234).

Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes disekolah adalah terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia disekolah, baik terbatas secara kuantitas maupun kualitasnya. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreatifitas dan inovasi para guru penjasorkes selaku pelaksana khususnya dalam proses belajar mengajar.

Hal ini guru penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran penjasorkes. Dampak tersebut tidak didasari akan mempengaruhi tingkat

kesegaran jasmani dan penguasaan ketrampilan gerak peserta didik yang dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak seusianya. Dengan demikian potensi peserta didik akan tidak berkembang secara optimal dan memberikan kontribusi bibit-bibit atlet potensi yang dapat dikembangkan pada pembinaan prestasi olahraga.

Proses pembelajaran mengajar penjasorkes merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana penjasorkes di sekolah. Dari hasil pengamatan selama ini, proses pembelajaran penjasorkes dilakukan oleh guru penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang untuk mengeksplotasi gerak secara luas dan bebas sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Lingkup luar sekolah yang merupakan salah satu sumber belajar yang efektif dan efisien selama ini belum dapat di optimalkan oleh guru penjasorkes dalam pembelajarannya. Guru penjasorkes masih monoton dalam proses mengajar di sekolah, biarpun dengan berbagai persoalan dan keterbatasannya, para guru lupa bahwa lingkungan luar sekolah ada situasi dan kondisi yang menarik di alam bebas berupa lahan kosong, perkebunan, persawahan, dan lain-lain, yang jika di manfaatkan secara optimal melalui pengembangan proses mengajar akan dapat membantu para guru dalam meningkatkan pembelajaran penjasorkes yang inovatif.

Dari permasalahan diatas, dalam proses pembelajaran penjasorkes yang perlu dilakukan di SD Negeri Sugihan 04 bahwasannya lingkungan luar sekolah

yaitu melalui area lahan kosong. Kaitannya dengan area lahan kosong penulis akan mengembangkan proses mengajar dalam permainan lompat kijang, yang semua aktivitas gerakanya sangat erat kaitannya dengan semua komponen-komponen ranah yang terkandung dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu fisik, kognitif, psikomotorik dan afektif. (Ranah fisik) dimana dalam keseimbangan gerak siswa mampu melakukan aktifitas fisik yang mendukung kegiatan secara keseluruhan. (*Kognitif*) dimana siswa mampu berfikir untuk mengatur strategi selama kegiatan pembelajaran berlangsung yakni dengan melakukan kelincahan gerak berlangsung. (*Psikomotor*) seorang guru harus memahami kemampuan fisik dan motorik pada siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. (*Afektif*) selama pembelajaran berlangsung seorang siswa mempunyai emosional yang berbeda-beda yang harus di fahami oleh guru, apakah dalam kegiatan fisik siswa merasa nyaman dengan diri sendiri atau tidak.

Dengan demikian penulis selaku guru penjasorkes secara langsung mengangkat judul model pembelajaran kelincahan gerak lompat melalui area lahan kosong sebagai wahana penciptaan pembelajaran penjasorkes yang inovatif untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Alasan dalam pemilihan judul tersebut adalah: (1) untuk mengetahui siswa kelas V SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang tahun 2011 dalam mengikuti model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan “Lompat Kijang” di area lahan kosong; (2) untuk mengetahui pembelajaran kelincahan gerak melalui permainan lompat kijang di area lahan kosong pada siswa

kelas V SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang tahun 2011 dalam meningkatkan minat siswa pada pelajaran penjasorkes.

1.2. Permasalahan

Permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana minat siswa dalam pembelajaran melalui permainan lompat kijang di area lahan kosong pada siswa kelas V SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Tahun 2011.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran kelincuhan gerak melalui permainan lompat kijang di area lahan kosong pada siswa kelas V SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Tahun 2011.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Untuk mengetahui pembelajaran kelincuhan gerak melalui permainan lompat kijang di area lahan kosong pada siswa kelas V SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Tahun 2011.

1.4.2 Dapat digunakan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya materi bermain untuk murid di sekolah dasar.

1.5. Pemecahan Masalah

Dengan pembelajaran kelincahan gerak melalui permainan di area lahan kosong dapat meningkatkan siswa dalam melakukan pembelajaran permainan lompat kijang pada siswa kelas V SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Tahun 2011.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pengembangan

Penelitian pengembangan biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk pemecahan masalah praktis. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna.

Penelitian pengembangan adalah salah satu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu; (1) mengembangkan produk dan, (2) menguji produk untuk mencapai tujuan . Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan ke dua disebut sebagai fungsi validasi, (Borg & Gall, 1983).

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran yang diintrodusir oleh Joyce dan Weil (1986) adalah istilah lain yang memiliki kaitan makna/pengertian dengan strategi pembelajaran.

Secara umum, istilah model diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya. Secara umum istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan dalam melakukan sesuatu kegiatan. Dengan mengacu kepada pengertian khusus tersebut, model pembelajaran, menurut Joyce dan Weil (1986) adalah "kerangka konseptual yang dilukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran hakekatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. (Trianto, 2009:17).

2.1.2 Pengertian Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh atau bagian-bagiannya tepat dan cepat (Kirkendall, Gruber, dan Jahnsen, 1987: 122). Selain dikerjakan dengan cepat dan tepat, perubahan-perubahan tadi harus dikerjakan dengan tanpa kehilangan keseimbangan (Sharkey, 1984: 45). Dari batasan ini, terhadap tiga hal yang menjadi karakteristik kelincahan, yaitu: perubahan arah lari, perubahan posisi tubuh, dan perubahan arah bagian-bagian tubuh.

Kelincahan memainkan peranan yang khusus terhadap mobilitas fisik yang tersusun dari komponen koordinasi, kekuatan, kelentukan dan power (Jensen dan Fisher, 1979:195-1960). Sementara itu, koordinasi merupakan kemampuan untuk berinteraksi antara kekuatan, daya tahan, kecepatan, dan kelentukan. Dengan demikian, factor-faktor yang mempengaruhi koordinasi juga berpengaruh pada kualitas kelincahan seseorang.

Kelincahan adalah kemampuan untuk bergerak cepat ke segala arah. Unsur-unsur dari kelincahan adalah kemampuan memulai dan berhenti bergerak dengan cepat, bergerak dengan berubah-ubah arah dengan cepat, waktu reaksi dan waktu gerak yang cepat, serta kecekatan.

2.1.3 Pengertian Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak (*motor*) ruang lingkungannya lebih luas dari pada psikomotor (Ma'mun, 2000:20).

2.1.4 Belajar Gerak

Belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skill*). Keterampilan gerak sangat terikat dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman atau situasi belajar pada gerak manusia (Ma'mun, 2000:3).

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu :

2.1.4.1 Tahapan verbal kognitif

Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan, dan dimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2.1.4.2 Tahapan gerak motorik

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

2.1.4.3 Tahapan otomatisasi

Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambarkan dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amung Ma;mun, 2000 : 57).

2.1.5 Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektifitas pengajaran akibat di adakannya perencanaan akan nampak lebih jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan

pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat perencanaan bagi calon guru pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam keterampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000 : 1).

2.1.6 Pengertian Gerak Lompat

Lompat merupakan salah satu aktivitas pengembangan akan kemampuan daya gerak yang dilakukan dari salah satu tempat ke tempat lainnya. Gerakan melompat salah satu bentuk gerakan lokomotor. Untuk membina dan meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan daya gerak, maka perlu di upayakan oleh guru pendidikan jasmani merancang bentuk-bentuk gerakan yang memberikan daya tarik pada siswa. Pendekatan bermain dan kompetisi menjadi kuncinya. Secara umum gerakan melompat dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu : (1) Lompat jauh dan (2) lompat tinggi. Kedua jenis lompatan ini dilakukan dengan menggunakan satu kaki tolakan. Jadi dalam melangsungkan kegiatan proses belajar mengajar dengan pendekatan bermain dan kompetisi guru harus lebih memfokuskan pada pematangan keseimbangan dan kekuatan otot tungkai.

Melompat berarti menolak dengan dengan satu kaki. Aktivitas melompat adalah membawa badan ke atas. Program pengembangan gerakan-gerakan dasar melompat di sekolah dasar, selain untuk memberikan pengalaman bagaimana cara jatuh atau mendarat yang benar, juga untuk menanamkan keberanian pada anak-anak. Latihan melompat pada anak-anak merupakan latihan otot tungkai, juga membentuk daya lenting (*power*). Hal ini tersebut akan lebih sempurna apabila

ditunjang dengan pembentukan keadaan fisik, baik kekuatan otot, daya tahan otot, kelentukan sendi, gaya dan teknik yang baik.

2.1.7 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. (Depdikbud, 2003:2).

Harsuki (2003: 26), yang dikutip dari naskah (1948:52) pendidikan jasmani adalah satu fase dari pendidikan keseluruhan dan memberikan sumbangan kepada semua tujuan dari pendidikan. Pendidikan jasmani adalah satu fase dari pendidikan yang mempunyai kepedulian terhadap penyesuaian dan perkembangan dari individu dan kelompok melalui aktivitas jasmani, terutama tipe aktivitas berunsurkan permainan Bookwalte (1951: 12).

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani melakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk totoal, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah ssuatu kajian luas , Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokus pada pengaruh perkembangan tubuh fissik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang

menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

2.1.8 Teori Bermain

Soemitro (1992:4-9) mengemukakan beberapa teori tentang bermain:

2.1.8.1 Teori Kelebihan Tenaga yaitu bermain merupakan media yang ampuh untuk melepaskan kelebihan tenaga ini.

2.1.8.2 Teori Rekreasi yaitu bermain merupakan salah satu kegiatan yang memberikan selingan terhadap kegiatan yang rutin atau sebagai rekreasi.

2.1.8.3 Teori Rekapitulasi artinya bermain merupakan kegiatan ulangan dari kehidupan nenek moyang kita yang diwariskan turun temurun sejak adanya manusia.

2.1.8.4 Teori Relaksasi artinya bermain merupakan usaha merelaksasi otot-otot kecil setelah melakukan pekerjaan.

2.1.8.5 Teori Instink merupakan alat yang berguna membantu tercapainya tujuan pendidikan berdasarkan atas perkembangan anak di dalam kehidupan.

2.1.8.6 Teori Kontak Sosial yaitu dengan bermain akan terjadi kontak sosial dengan masyarakat sekelilingnya.

Fungsi bermain dalam pendidikan yaitu: (1) Nilai-nilai mental seperti kebutuhan anak akan pengalaman baru, kebutuhan anak untuk berpartisipasi, kebutuhan anak akan rasa aman, kebutuhan anak akan rasa senang, kebutuhan anak untuk pengakuan, (2) Nilai-nilai fisik yaitu gerakan-gerakan anak sangat berguna bagi perkembangan dan pertumbuhannya, (3) Nilai-nilai sosial yaitu dengan bermain akan mendorong timbulnya rasa kebersamaan, rasa tanggung

jawab kepada kelompok atau dirinya sendiri, kerjasama untuk tujuan bersama dan lain sebagainya.

Sukintaka (1992: 7) makna bermain meliputi: (1) Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang, (2) Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan, (3) Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

2.1.9 Model Bermain Lompat Kijang

Permainan lompat kijang termasuk permainan yang dimainkan oleh regu saat olahraga ataupun waktu senggang. Melalui bermain lompat kijang ini dapat dimainkan anak laki-laki dan perempuan secara bersama-sama. Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah bola kecil atau bola plastik. Dalam bermain lompat kijang terdapat unsure-unsur olahraga diantaranya: kelincahan, daya tahan, kerjasama, koordinasi, disiplin.

Jalannya aktivitas bermain lompat kijang adalah : (1) Sebelum dimulai bermain diadakan undian sesuai jumlah siswa untuk menentukan regu yang kalah dan yang menang untuk memulai jalannya bermain, (2) Setelah diundi siswa yang kalah dan yang menang untuk menempatkan posisi di dalam lapangan yang telah disediakan, (3) Diantara dua regu yang kalah dan yang menang tersebut menyediakan dua siswa untuk berdiri di belakang lapangan dengan cara tukar posisi, yang menang berdiri di belakang lapangan yang kalah, begitu juga regu

yang kalah berdiri di belakang lapangan regu yang menang sebagai penembak siswa yang berdiri di dalam lapangan, (4) Setelah aba-aba bermain dimulai dua siswa yang masing-masing dibelakang lapangan siap menembakkan bola kepada siswa yang berada di dalam lapangan dengan di mulai dari regu pemenang, (5) Apabila bola tertangkap siswa yang berada didalam lapangan, siswa tersebut berhak memberikan bola kepada temannya yang berdiri dibelakang lapangan lawan, (6) Apabila siswa didalam lapangan terkena bola maka dia berhak keluar dari lapangan dengan posisi berdiri dibelakang lapangan lawan membantu temannya untuk menembakkan bola terhadap lawan, (7) Bermain lompat kijang dilakukan hingga semua siswa didalam lapangan terkena bola dan keluar lapangan, (8) Apabila salah satu regu bisa mematikan lawan dengan menembakkan bola ke dalam lapangan hingga siswa habis, maka regu tersebut adalah pemenangnya.

2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Penjasorkes SD

Cakupan kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan pada SD / MI / SDLB dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta menanamkan sportivitas dan kesadaran hidup sehat (BSNP, 2006).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan

terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberi kesatuan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai saran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan ini telah membawa akibat terabaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor serta life skill.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, ketrampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara

untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, (3) Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar, (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai- nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, (6) Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri orang lain dan lingkungan, (7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak ketrampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti,rounders, kippers,sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya, (2) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika ikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas

lainnya, (3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat dan senam lantai, serta aktivitas lainnya, (4) Aktivitas ritmik meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic serta aktivitas lainnya, (5) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, ketrampilan bergerak di air dan renang serta aktivitas lainnya, (6) Pendidikan luar kelas meliputi: piknik/ karya wisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung, (7) Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk kedalam semua aspek.

Standar Kompetensi yang dipergunakan pada penelitian ini adalah Standar Kompetensi nomor 1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah 1 : 2 Mempraktikkan variasi gerak dasar kedalam modifikasi permainan betengan serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan peneliti pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa pembelajaran kelincahan gerak lompat melalui area lahan kosong siswa Sekolah Dasar (SD). *Borg dan Goll* dalam Sugiyono (2003:9)

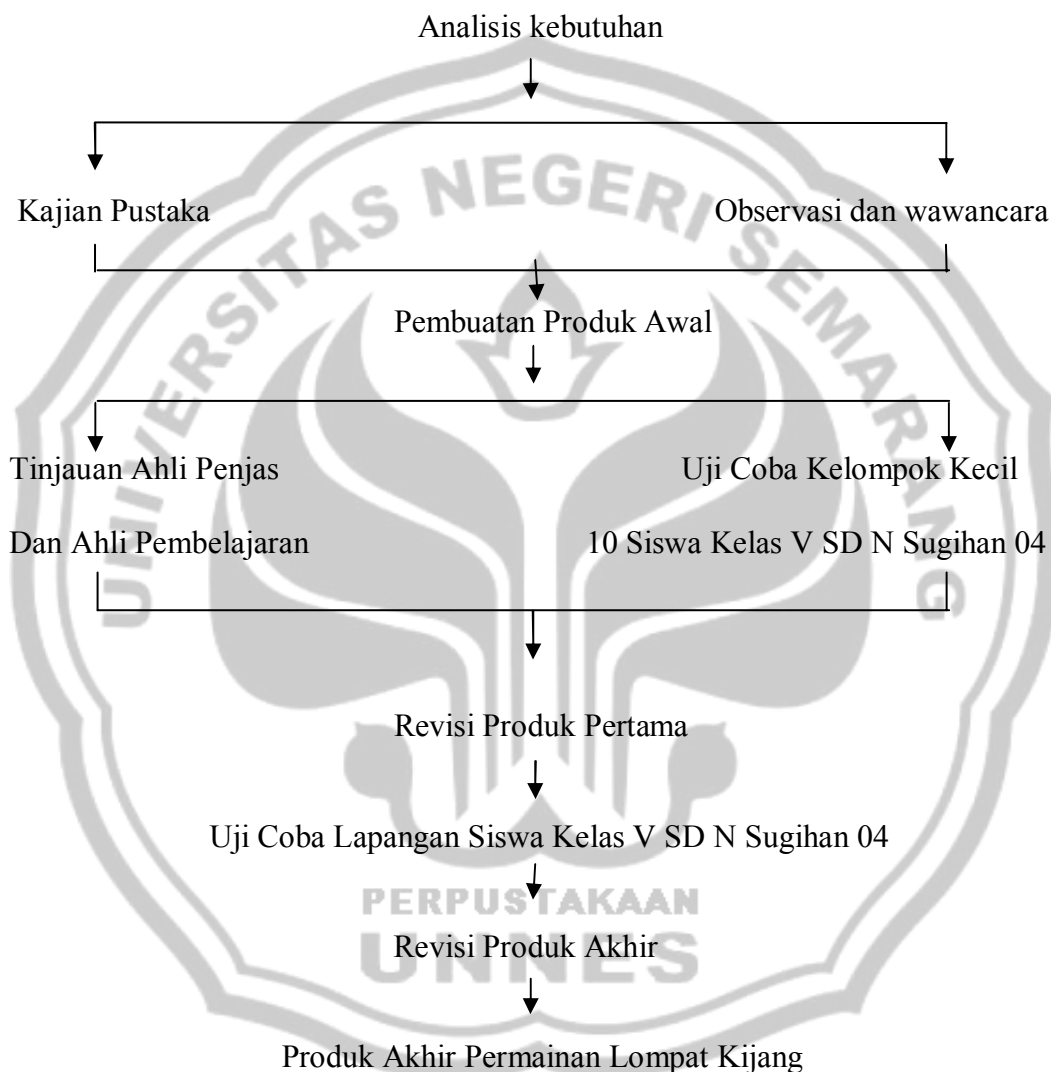
Peneliti dan pengembangan merupakan metode yang digunakan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuan langkah yang utama, yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) Mengembangkan bentuk produk awal berupa peraturan permainan ketrampilan melompat, (3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) Revive produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil, revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat untuk peneliti, (5) Uji coba lapangan, (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) Hasil akhir pembelajaran kelincahan gerak lompat melalui area lahan kosong bagi siswa kelas V sekolah dasar (SD) yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran kelincahan gerak lompat melalui permainan lompat kijang ini, dilakukan melalui beberapa tahap.

Tahap-tahap tersebut antara lain:



Gambar 2. Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Kelincahan Gerak Lompat Melalui Permainan Lompat Kijang

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pembelajaran kelincahan gerak lompat ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD N Sugihan 04 Kecamatan Tenganan Kabupaten Semarang tentang pelaksanaan olahraga dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang proses pembelajaran dan aktivitas fisik siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk pembelajaran kelincahan gerak lompat. Pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran. Subjek peneliti ini adalah siswa kelas V SD N Sugihan 04 Kecamatan Tenganan Kabupaten Semarang.

3.2.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) Menetapkan desain uji coba, (2) Menentukan subjek uji coba, (3) Menyusun instrument pengumpulan data, dan (4) Menetapkan teknik analisis data.

3.2.4 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah di uji cobakan.

3.2.5 Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SD N Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah di uji cobakan siswa kelas V SD N Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba lapangan yang berupa pembelajaran kelincahan gerak lompat.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisiensi dan bermanfaatnya produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan di uji cobakan kepada subjek, produk yang dibuat di evaluasi (validasi) terlebih dahulu oleh salah satu ahli penjas (Drs. Prpto Nugroho, M.Kes).

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian di uji cobakan kepada siswa kelas V SD N Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa putra sebagai subjeknya. Pengambilan siswa putra sebagai subjek dilakukan dengan menggunakan sampel secara total (total sampling).

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan bermain modifikasi keincahan gerak lompat yang kemudian melakukan uji coba aktivitas bermain kelincahan gerak lompat. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tahapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Hasil data dari evaluasi satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V SD N Sugihan 04 Kecamatan Tengaran kabupaten Semarang sebanyak 24 siswa.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan bermain kelincahan gerak lompat yang kemudian melakukan uji coba permainan kelincahan gerak

lompat. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang bermain yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.2.1 Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.

3.3.2.2 Uji coba kelompok kecil yang terdiri 10 siswa putra kelas V SD N Sugihan 04 Kecamatan Tengaran kabupaten Semarang dipilih menggunakan sampel secara total (Total Sampling).

3.3.2.3 Uji coba lapangan yang terdiri dari 24 siswa kelas V SD N Sugihan 04, sampel dipilih secara random (simple random sampling).

3.3.3 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang berupa alasan dalam memilih jawaban dan saran-saran.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari pada penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan produk.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa jumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas pembelajaran kelincahan gerak lompat. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Berikut ini adalah faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada kuesioner ahli:

Tabel 1
Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD	15

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa:

Tabel 2
Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekkan variasi gerak dalam bermain kelincahan gerak lompat	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang bermain kelincahan	10

		gerak lompat	
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain keincahan gerak lompat, serta nilai kerjasama, sportifitas, kejujuran.	10

3.3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dilakukan untuk mengetahui minat siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti yang dihasilkan melalui kuesioner.

Untuk menganalisis data diperlukan suatu teknik analisis yang sesuai dengan data yang terkumpul. Dalam data ini karena data yang terkumpul berupa kuesioner maka penulis menggunakan analisis data kualitatif.

Dalam pengelolaan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003 : 879), yaitu:

$$f \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

f : frekuensi relatif / angka persentase

f : frekuensi yang sedang dicari persentase

N : jumlah seluruh data

100 % : konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel dibawah ini akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 3
Klasifikasi Presentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0-20%	Tidak baik	Dibuang
20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup baik	Digunakan(bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan
90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

Sumber Guilford(dalam fakih,1996:57)



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Data Uji Coba

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya di lapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka / kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi bermain lompat kijang khususnya bagi kelas V, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan lompat kijang dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerjasama dan toleransi. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran bermain lompat kijang di SD sugihan 04 masih jauh yang diharapkan.

Pada proses pembelajaran kelincihan gerak lompat pada aktivitas bermain lompat kijang ditemui beberapa hal, antara lain alat dan fasilitas yang digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa, peraturan permainan lompat kijang yang di gunakan sesuai dengan peraturan yang sebenarnya atau aturan baku dalam permainan lompat kijang diketahui seluruh siswa putra maupun putri, di ketahui ada beberapa siswa ketika mengikuti

pembelajaran hanya duduk saja dan tidak aktif mengikuti pembelajaran lompat kijang, pembelajaran permainan lompat kijang yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktivitas bermain lompat kijang yang diberikan oleh guru masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar aktif bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan model pembelajaran kelincahan gerak pada permainan lompat kijang siswa kelas V. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kelincahan gerak pada aktivitas bermain lompat kijang yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjasorkes dalam memberikan pembelajaran kelincahan gerak pada aktivitas bermain lompat kijang lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model pembelajaran kelincahan gerak lompat pada aktivitas bermain lompat kijang siswa kelas V. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan lompat kijang SD.
2. Analisis karakteristik siswa SD.

3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan permainan lompat kijang.
4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model modifikasi permainan lompat kijang.
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
7. Menyusun produk awal model permainan lompat kijang.

Setelah melalui proses desain dan produk maka dihasilkan produk awal model pembelajaran kelincahan gerak lompat pada aktivitas bermain lompat kijang siswa kelas V. Berikut ini adalah draf produk awal permainan lompat kijang siswa kelas V sebelum divalidasi oleh ahli dan guru penjasorkes SD.

DRAF PRODUK AWAL MODEL PERMAINAN LOMPAT KIJANG BAGI SISWA KELAS V

I. Pengertian Permainan Lompat Kijang

Permainan lompat kijang termasuk permainan yang dimainkan oleh regu saat olahraga ataupun waktu senggang. Melalui bermain lompat kijang ini dapat dimainkan anak laki-laki dan perempuan secara bersama-sama. Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah bola kecil atau bola plastik. Dalam bermain lompat kijang terdapat unsur-unsur olahraga diantaranya: kelincahan, daya tahan, kerjasama, koordinasi, disiplin.

Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktifitas pembelajaran yang diberikan guru dari mulai awal hingga akhir pembelajaran. Beberapa aspek analisa modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang :

1. Tujuan
2. Karakteristik materi
3. Kondisi lingkungan
4. Evaluasinya

Tujuan dari modifikasi yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan wujud keterampilan yang dipelajarinya tanpa memperhatikan aspek efisien dan efektifitas.

Tujuan permainan lompat kijang adalah pemain yang berada dibelakang lapangan membawa bola sesuai dengan tugasnya mengenakan bola ke lawan.

Adapun tujuan dari pembelajaran pengembangan permainan lompat kijang adalah :

1. Siswa dapat melakukan gerak di dalam lapangna dan mencoba menghindari tembakan atai serangan dari lawan.
2. Siswa dapat melakukan konsep gerak dasar yang efisien dalam berlari.
3. Siswa dapat mengenal berbagai macam rintangan yait. Mencoba menghindari serangan dari lawan.

Dalam modifikasi permainan lompat kijang, pembelajaran ini akan saya buat menjadi permainan yang dapat dibagi menjadi 6 kelompok dengan 1 area.

Dalam permainan lompat kijang tersebut dari kelompok 1 sampai kelompok 6 mencoba mengalahkan lawan dengan posisi mematikan atau menyerang lawan dengan menggunakan bola.

Alasan permainan lompat kijang tersebut dibuat menjadi 6 kelompok agar siswa dapat merasakan tingkat kesulitan dalam berlari menghindari serangan dari lawan.

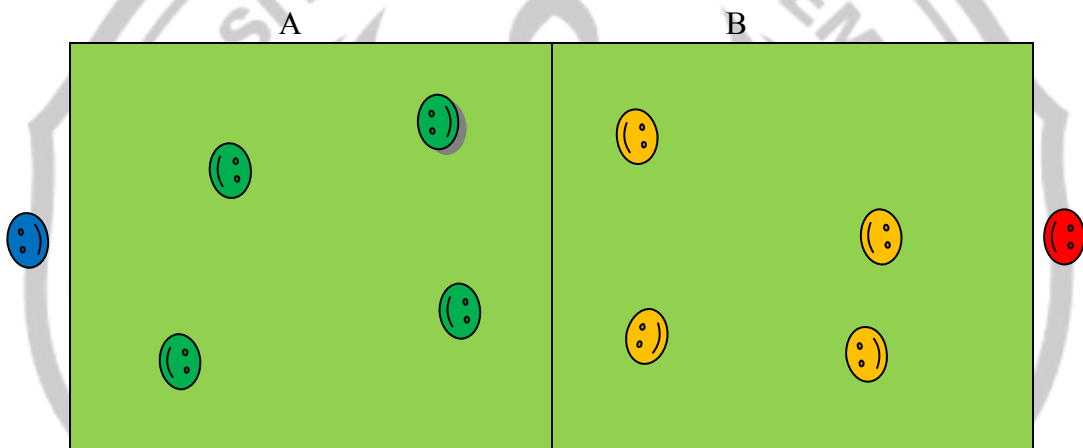
II. Peraturan Permainan Lompat Kijang

Berikut ini adalah peraturan dalam permainan lompat kijang. Peraturan dalam lompat kijang terdiri dari beberapa hal antara lain:






1. Fasilitas dan peralatan

a) Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan lompat kijang ini berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan menyesuaikan jumlah siswa dalam permainan ini.



Gambar 3. Lapangan Lompat Kijang

- Keterangan:
-  : Tim A
 -  : Tim B
 -  : Tim B yang berperan sebagai penembak A
 -  : Tim A yang berperan sebagai penembak B
 - : Batas antara tim A dan tim B
 -  : Bola yang digunakan adalah bola plastik / kecil.

2. Jumlah pemain

- a) Pemainan lompat kijang dimainkan 2 tim.
- b) Setiap tim terdiri dari 5 pemain.
- c) 5 orang pemain dari masing-masing tim untuk ukuran lapangan panjang 5 meter dan lebar 3 meter.
- d) 4 orang berperan sebagai pemain didalam lapangan.
- e) 1 orang berperan sebagai penembak bola.

3. Perlengkapan pemain

- a) Memakai pakaian atau seragam olahraga.
- b) Memakai kaos kaki.
- c) Memakai sepatu.

4. Pendahuluan (15 menit)

- a) Siswa dibariskan
- b) Mengecek kehadiran siswa
- c) Melakukan gerak pemanasan yang berorientasi pada kegiatan
- d) Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan
- e) Berdoa

5. Peraturan dalam aktivitas bermain lompat kijang adalah :

- (1) Sebelum dimulai bermain diadakan undian sesuai jumlah siswa untuk menentukan regu yang kalah dan yang menang untuk memulai jalannya bermain, (2) Setelah diundi siswa yang kalah dan yang menang untuk menempatkan posisi di dalam lapangan yang telah disediakan, (3) Diantara dua regu yang kalah dan yang menang tersebut menyediakan

dua siswa untuk berdiri di belakang lapangan dengan cara tukar posisi, yang menang berdiri di belakang lapangan yang kalah, begitu juga regu yang kalah berdiri di belakang lapangan regu yang menang sebagai penembak siswa yang berdiri di dalam lapangan, (4) Setelah aba-aba bermain dimulai dua siswa yang masing-masing dibelakang lapangan siap menembakkan bola kepada siswa yang berada di dalam lapangan dengan di mulai dari regu pemenang, (5) Apabila bola tertangkap siswa yang berada didalam lapangan, siswa tersebut berhak memberikan bola kepada temannya yang berdiri dibelakang lapangan lawan, (6) Apabila siswa didalam lapangan terkena bola maka dia berhak keluar dari lapangan dengan posisi berdiri dibelakang lapangan lawan membantu temannya untuk menembakkan bola terhadap lawan, (7) Bermain lompat kijang dilakukan hingga semua siswa didalam lapangan terkena bola dan keluar lapangan, (8) Apabila salah satu regu bisa mematikan lawan dengan menembakkan bola ke dalam lapangan hingga siswa habis, maka regu tersebut adalah pemenangnya.

6. Pendinginan

Setelah kegiatan selesai kegiatan selanjutnya yaitu pendinginan dilakukan dengan gerakan ringan dan sederhana.

4.1.3 Validasi Ahli

4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran kelincihan gerak lompat melalui aktivitas bermain lompat kijang bagi siswa kelas V sebelum diujicobakan

dalam uji coba kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan satu (1) orang ahli yang berasal dari dosen, yaitu Drs. Prpto Nugroho, M.Kes dan dua (2) orang guru Penjas Sekolah Dasar (SD), yaitu Suprpto, S.Pd dan Nur Hayati, S.Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan lompat kijang, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli guru Penjas Sekolah Dasar (SD). Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli penjas dan guru penjas Sekolah Dasar (SD) terhadap model permainan lompat kijang. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Cara dengan menyontrenng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diambil dari pengisian kuesioner dari para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan lompat kijang dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan guru penjasorkes Sekolah Dasar (SD).

Tabel 8
Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli

No.	Ahli	Hasil rata-rata skor penilaian
1.	Ahli Penjas	4.13
2.	Ahli Pembelajaran I	4.26
3.	Ahli Pembelajaran II	4.33

Berdasar hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh para ahli penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar (SD) didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “**baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan lompat kijang siswa kelas V dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Masukkan berupa saran dan komentar pada produk model permainan lompat kijang, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Saran perbaikan model dan komentar umum untuk kualitas model permainan lompat kijang dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 70.

4.1.3.3 Revisi Draf Produk Awal sebelum Uji Coba Skala kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar sebagai berikut: (1) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat alternatif ukuran lapangan permainan yang berbeda-beda di sesuaikan dengan jumlah siswa yang terlibat di dalam proses pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan karena tidak semua sekolah mempunyai jumlah siswa yang sama dari masing-masing kelas. Oleh karena itu dalam revisi produk atau model, peneliti membuat 5 alternatif bentuk ukuran lapangan yang berbeda-beda sehingga permainan lompat kijang tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan jumlah siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. (2) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun alternatif lama permainan berdasarkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah karena masing-masing sekolah

mempunyai luas lapangan atau tempat pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu dalam revisi produk atau model, peneliti membuat 2 alternatif lama permainan berdasarkan luas lapangan yang ada dimana alternatif lama permainan tersebut tetap disesuaikan dengan waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran. (3) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat aturan mengenai permainan lompat kijang. Dimana dalam permainan ini dilakukan dua tim untuk merebutkan kemenangan dengan cara menembakkan bola ke sasaran pada setiap tim.

4.1.3.4 Revisi draf produk awal sebelum uji coba skala kecil pengembangan model pembelajaran kelincahan gerak lompat melalui permainan lompat kijang

Alternatif permainan lompat kijang yang dimainkan dengan jumlah siswa 10 orang sebagai berikut: (1) Setiap tim terdiri dari 5 orang pemain. (2) Dari 5 siswa tersebut 4 orang berperan sebagai pemain didalam lapangan. (3) Dengan salah 1 orang berperan sebagai penembak lawan.

Alternatif permainan lompat kijang yang dimainkan dengan jumlah siswa 24 orang di bagi menjadi 6 kelompok sebagai berikut: (1) Setiap tim terdiri dari 5 orang pemain. (2) Dari 4 orang berperan sebagai pemain didalam lapangan. (3) Dengan 1 orang berperan sebagai penembak lawan.

4.1.3.5 Alternatif lama permainan berdasarkan sarana dan prasarana pada prasarana permainan lompat kijang

Sekolah Dengan Sarana melalui area lahan kosong sebagai berikut: (1) Alokasi waktu dalam pembelajaran Penjas Orkes di SD berlangsung selama 2 x 35 menit setiap kali pertemuan atau tatap muka. (2) Sebelum pembelajaran di

mulai, guru menyiapkan 2 lapangan permainan lompat kijang. (3) Pembelajaran dimulai dengan siswa melakukan pemanasan selama 15 menit. (4) Pada materi inti, siswa mempraktekkan model pembelajaran kelincihan gerak lompat melalui permainan lompat kijang dengan lama permainan selama 20 menit. (5) Setelah permainan selesai, dilanjutkan dengan evaluasi secara klasikal yang dilakukan oleh guru Penjas Orkes. (5) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pendinginan kemudian siswa kembali ke kelas masing-masing.

4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model permainan lompat kijang, validasi oleh ahli dan para guru Penjas Sekolah Dasar (SD) serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 31 Mei 2011 produk diujicobakan kepada siswa SD N Sugihan 04. Uji coba ini dilakukan terhadap siswa kelas V SD N Sugihan 04 yang berjumlah 10 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara total (total Sampling).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data pada lampiran II didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 86.33 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka,

permainan lompat kijang ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Sugihan 04.

Keseluruhan data yang didapat dari evaluasi ahli Penjas dan ahli pembelajaran dan uji coba kelompok kecil digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kualitas produk sebelum memasuki tahap uji lapangan.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji skala kecil. Siswa cenderung aktif dalam bergerak dalam melakukan permainan lompat kijang, berikut hasil uji produk skala kecil.

Tabel 9
Daftar Siswa Uji Skala Kecil Kelas V SD N Sugihan 04 (N = 10)

No	Nis	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1	751	Adi Utomo	L	10 tahun
2	753	Arif Syafudin	L	11 tahun
3	772	Bagas Kristiyanto	L	10 tahun
4	774	Diyah Retno Widiharti	P	10 tahun
5	778	Hasbi Dwi Utomo	L	10 tahun
6	786	Resi Bagus Satrio Wicaksono	L	10 tahun
7	840	Dwi Asriani	P	10 tahun
8	841	Endah Dwi Lestari	P	10 tahun
9	845	Hafizh Maulana Zayyan	L	10 tahun
10	846	Hannia Sekartanti	P	10 tahun

Tabel 10
Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (N = 10)

Aspek	Jawaban	Presentase
1. Apakah menurut kamu, bermain lompat kijang merupakan aktivitas bermain yang sulit ?	Tidak	90 %
2. Apakah kamu bisa bermain lompat kijang?		100 %
3. Apakah kamu merasa kesulitan melakukan aktivitas bermain lompat kijang?	Ya	100 %
4. Apakah dalam metode latihan ini kamu merasa	Tidak	

mudah dalam melakukan bermain lompat kijang?		80 %
5. Apakah kamu selama bermain lompat kijang kamu mudah melakukan serangan ke lawan ?	Ya	70 %
6. Apakah kamu selama bermain lompat kijang kamu merasa mudah mematikan lawan?	Tidak	70 %
7. Apakah kamu merasa sulit untuk melakukan aktivitas bermain lompat kijang?	Tidak	90 %
8. Apakah kamu mudah dalam menghindari serangan lawan ?	Tidak	60 %
9. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mengalahkan lawan ?	Ya	60 %
10. Apakah cara bermain lompat kijang ini lebih mudah dari aktivitas bermain yang lain yang kamu kenal ?	Ya	70 %
11. Apakah kamu tahu cara bermain lompat kijang ini ?	Tidak	100 %
12. Apakah kamu tahu perbedaan bermain lompat kijang dengan aktivitas bermain yang kamu ketahui ?	Ya	70 %
13. Apakah kamu tahu peraturan yang ada dalam bermain lompat kijang?	Ya	90 %
14. Apakah dalam bermain lompat kijang kamu bisa mematuhi peraturan ?	Ya	90 %
15. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain lompat kijang ?	Ya	100 %
16. Menurut kamu, apakah dalam bermain lompat kijang perlu kerjasama dengan satu tim ?	Ya	100 %
17. Apakah dalam bermain lompat kijang setiap tim harus selalu kompak ?	Ya	100 %
18. Apakah kamu tahu tugas guru dalam model		70 %

bermain lompat kijang ?	Ya	
19. Apakah seorang guru akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	90 %
20. Apakah bermain lompat kijang dapat dilakukan oleh semua orang ?	Ya	70 %
21. Apakah selama ini kamu sering bermain lompat kijang ?	Ya	60 %
22. Apakah kamu merasa gembira setelah bermain lompat kijang ?	Ya	100 %
23. Apakah kamu senang bermain lompat kijang ?	Ya	100 %
24. Apakah kamu semangat dalam bermain lompat kijang ?	Ya	100 %
25. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding ?	Ya	90 %
26. Apakah kamu menghormati lawan bertanding dalam bermain lompat kijang ?	Ya	90 %
27. Apabila dalam bermain kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?	Ya	100 %
8. Apakah kamu bisa menerima hukuman, apabila melakukan pelanggaran dalam bermain?	Ya	100 %
9. Apakah kamu ingin bermain lompat kijang lagi ?	Ya	80 %
10. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk bermain lompat kjang lagi ?	Ya	100 %
Rata-rata		86.33 %

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan lompat kijang diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD N Sugihan 04, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal ini sangat perlu dilakukan

sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil:

4.1.4.1 Sarana dan Prasarana Penelitian

Permainan lompat kijang perlu dipersiapkan sarana dan prasarana sebagai berikut: (1) Di area lahan kosong ini tidak ada lapangan lompat kijang sehingga siswa tidak tahu mana tempat yang dibuat bermain lompat kijang. Oleh karena itu dibutuhkan lapangan dan di tentukan dimana letak tempat untuk bermain lompat kijang. (2) Bola yang digunakan dalam bermain lompat kijang ini adalah bola kecil atau bola plastik sehingga siswa tidak merasakan sakit ketika dikenakan bola oleh lawan. (3) Didalam permainan dibutuhkan pakaian olahraga (kostum) pelaksanaan uji coba skala kecil, siswa mempunyai kostum yang sama yaitu menggunakan pakaian olahraga yang mempunyai warna yang sama sehingga mempermudah dalam pembelajaran.

4.1.4.2 Objek Penelitian

Dalam melaksanakan permainan lompat kijang perlu diperhatikan sebagai berikut: Permainan lompat kijang ini terkesan terburu-buru dalam bermain sehingga dalam mengenakan bola ke lawan tidak sesuai bahkan terlalu keras dan terkesan melelahkan. Oleh karena itu peneliti melakukan evaluasi kepada para siswa agar bermain santai tidak tergesa-gesa. (2) Melakukan permainan lompat kijang siswa yang berperan sebagai penembak bola ke lawan harus aktif bergerak ke arah kanan dan kiri di daerah lawan sehingga siswa yang bermain di dalam lapangan lengah dan mempermudah penembak untuk mengenakan bola ke lawan. (3) Pelaksanaan uji coba skala kecil, peneliti perlu menekankan kepada para siswa

maupun putri untuk bersungguh-sungguh dalam melaksanakan bermain lompat kijang ini.

4.1.5 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru penjas Sekolah Dasar (SD) pada produk atau model yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru penjas SD terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba skala kecil. Proses revisi adalah sebagai berikut :

4.1.5.1 Sarana dan prasarana penelitian

Permainan lompat kijang perlu dipersiapkan sarana dan prasarana sebagai berikut: (1) Permainan lompat kijang tidak ada peraturan atau ketentuan dimana letak pemain melakukan tembakan bola kelawan, sehingga ketika bola mengenai kepala sangat beresiko. Oleh karena itu dalam permainan lompat kijang ditentukan bagian tubuh mana yang harus dikenakan bola. (2) Dalam permainan lompat kijang adalah bola kecil atau bola plastik sehingga disaat melakukan permainan lompat kijang siswa yang mengenakan bola ke lawan tidak terlalu sakit. (3) Pelaksanaan uji coba skala kecil, siswa mempunyai pakaian olahraga (kostum) yang sama yaitu menggunakan pakaian olahraga yang mempunyai warna yang sama sehingga mempermudah dalam pembelajaran.

4.1.5.2 Objek Penelitian :

Dalam obyek penelitian perlu dilakukan sebagai berikut: (1) Melaksanakan permainan lompat kijang ini terkesan terburu-buru dalam bermain sehingga dalam mengenakan bola ke lawan tidak sesuai bahkan terlalu keras dan terkesan

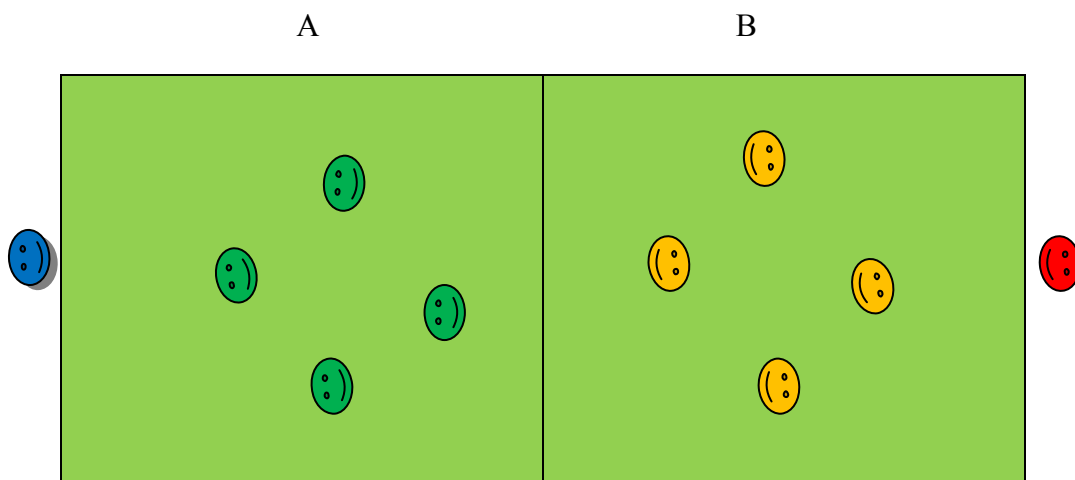
melelahkan. Oleh karena itu peneliti melakukan evaluasi kepada para siswa agar bermain santai tidak tergesa-gesa. (2) Melakukan permainan lompat kijang siswa yang berperan sebagai penembak bola ke lawan harus aktif bergerak ke arah kanan dan kiri di daerah lawan sehingga siswa yang bermain di dalam lapangan lengah dan mempermudah penembak untuk mengenakan bola ke lawan. (3) Pelaksanaan uji coba skala kecil, peneliti perlu menekankan kepada para siswa maupun putri untuk bersungguh-sungguh dalam melaksanakan bermain lompat kijang ini.

Berikut ini adalah hasil produk model permainan lompat kijang bagi siswa kelas V Sekolah Dasar (SD), yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli dan guru penjas.

DRAF SETELAH UJI COBA SKALA KECIL MODEL PEMBELAJARAN
KELINCAHAN GERAK LOMPA MELALUI
PERMAINAN LOMPAT KIJANG

I. Pengertian Modifikasi Lompat Kijang

Permainan modifikasi lompat kijang adalah jenis permainan menghindari tembakan atau lemparan bola dari lawan. Permainan lompat kijang termasuk permainan yang dimainkan oleh regu saat olahraga ataupun waktu senggang. Melalui bermain lompat kijang ini dapat dimainkan anak laki-laki dan perempuan secara bersama-sama. Alat yang di butuhkan dalam permainan ini adalah bola kecil atau bola plastik. Dalam bermain lompat kijang terdapat unsur-unsur olahraga diantaranya: kelincahan, daya tahan, kerjasama, koordinasi, disiplin.



Gambar 4. Lapangan Lompat Kijang

Keterangan:



: Tim A



: Tim B



: Tim B yang berperan sebagai penembak A



: Tim A yang berperan sebagai penembak B



: Batas antara tim A dan tim B



: Bola yang digunakan adalah bola plastik / kecil.

Berikut ini adalah aktivitas bermain lompat kijang adalah : (1) Sebelum dimulai bermain diadakan undian sesuai jumlah siswa untuk menentukan regu yang kalah dan yang menang untuk memulai jalannya bermain, (2) Setelah diundi siswa yang kalah dan yang menang untuk menempatkan posisi di dalam lapangan yang telah disediakan, (3) Diantara dua regu yang kalah dan yang menang tersebut menyediakan dua siswa untuk berdiri di belakang lapangan dengan cara tukar posisi, yang menang berdiri di belakang lapangan yang kalah, begitu juga regu yang kalah berdiri di belakang lapangan regu yang menang sebagai penembak siswa yang berdiri di dalam lapangan, (4) Setelah aba-aba bermain dimulai dua

siswa yang masing-masing dibelakang lapangan siap menembakkan bola kepada siswa yang berada di dalam lapangan dengan di mulai dari regu pemenang, (5) Apabila bola tertangkap siswa yang berada didalam lapangan, siswa tersebut berhak memberikan bola kepada temannya yang berdiri dibelakang lapangan lawan, (6) Apabila siswa didalam lapangan terkena bola maka dia berhak keluar dari lapangan dengan posisi berdiri dibelakang lapangan lawan membantu temannya untuk menembakkan bola terhadap lawan, (7) Bermain lompat kijang dilakukan hingga semua siswa didalam lapangan terkena bola dan keluar lapangan, (8) Apabila salah satu regu bisa mematikan lawan dengan menembakkan bola ke dalam lapangan hingga siswa habis, maka regu tersebut adalah pemenangnya.

II. Peraturan Permainan Lompat Kijang / Cara bermainnya (setelah direvisi):

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan lompat kijang. Peraturan dalam permainan lompat kijang.

1. Fasilitas dan peralatan

a. Lapangan Permainan

Lapangan yang digunakan dalam permainan lompat kijang berbentuk persegi. Ukuran lapangan yaitu dengan panjang lapangan 5meter dan lebar lapangan 3meter.

Posisi pemain berada di dalam lapangan.

b. Perlengkapan Pemain (kostum)

Dalam pelaksanaan kegiatan setiap tim wajib menggunakan pakaian olahraga yang sama sesuai pakaian yang telah ditentukan.

2. Jumlah pemain

- a. Permainan lompat kijang dimainkan oleh 6 kelompok,
- b. Setiap kelompok terdiri dari 5 pemain.

3. Juri/petugas

- a. Permainan lompat kijang dipimpin oleh beberapa orang juri atau petugas.
- b. Juri/petugas mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya permainan lompat kijang.

1. Hukuman

Bagi siswa atau peserta yang tidak mengikuti aturan tersebut maka regu tersebut dinyatakan gugur dalam permainannya.

4.1.6 Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD N Sugihan 04 yang berjumlah 24 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Data uji lapangan permainan lompat kijang

Tabel 11
Daftar Siswa Uji Lapangan Kelas V SD N Sugihan 04 (N = 24)

No	Nis	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1	751	Adi Utomo	L	10 tahun
2	753	Arif Syafudin	L	11 tahun
3	757	Fajar Utomo	L	10 tahun
4	772	Bagas Kristiyanto	L	10 tahun
5	774	Diyah Retno Widiharti	P	10 tahun
6	776	Setyo Prayitno	L	11 tahun

7	778	Hasbi Dwi Utomo	L	10 tahun
8	779	Indra Handika Pratama	L	10 tahun
9	784	Nurul Inayah	P	10 tahun
10	786	Resi Bagus Satrio Wicaksono	L	10 tahun
11	840	Dwi Asriani	P	10 tahun
12	841	Endah Dwi Lestari	P	10 tahun
13	842	Esti Rahayu	P	10 tahun
14	843	Fadila	P	10 tahun
15	845	Hafizh Maulana Zayyan	L	10 tahun
16	846	Hannia Sekartanti	P	10 tahun
17	849	Lutfi lu'lu' Khasna	P	10 tahun
18	851	Prihatin	P	10 tahun
19	852	Sri Ambarwati	P	10 tahun
20	853	Sueh Uswan Lubis	L	10 tahun
21	854	Tri Agustina	P	10 tahun
22	900	Deni Bagus Saputro	L	10 tahun
23	926	Oby Ihksan Maulana	L	10 tahun
24	927	Eko Fitra Utomo	L	10 tahun

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar **94.06%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan lari gawang ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan kelas V SD Negeri 1 Sidomulyo. Berikut tabel prosentase kuesioner siswa :

Tabel 12

Data Hasil Uji Lapangan (N = 24)

Aspek	Jawaban	Presentase
1. Apakah menurut kamu, bermain lompat kijang merupakan aktivitas bermain yang sulit ?	Tidak	100 %
2. Apakah kamu bisa bermain lompat kijang?	Ya	91.66 %
3. Apakah kamu merasa kesulitan melakukan aktivitas bermain lompat kijang?	Tidak	91.66%
4. Apakah dalam metode latihan ini kamu merasa mudah dalam melakukan bermain lompat kijang?	Ya	83.33 %
5. Apakah kamu selama bermain lompat kijang kamu mudah melakukan serangan ke lawan ?	Ya	100 %
6. Apakah kamu selama bermain lompat kijang kamu merasa mudah mematikan lawan?	Tidak	91.66 %
7. Apakah kamu merasa sulit untuk melakukan aktivitas bermain lompat kijang?	Tidak	100 %

8. Apakah kamu mudah dalam menghindari serangan lawan ?	Tidak	83.33 %
9. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mengalahkan lawan ?	Tidak	83.33 %
10. Apakah cara bermain lompat kijang ini lebih mudah dari aktivitas bermain yang lain yang kamu kenal ?	Ya	100 %
11. Apakah kamu tahu cara bermain lompat kijang ini ?	Ya	91.66 %
12. Apakah kamu tahu perbedaan bermain lompat kijang dengan aktivitas bermain yang kamu ketahui ?	Ya	83.33 %
13. Apakah kamu tahu peraturan yang ada dalam bermain lompat kijang?	Ya	91.66 %
14. Apakah dalam bermain lompat kijang kamu bisa mematuhi peraturan ?	Ya	83.33 %
15. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain lompat kijang ?	Ya	100 %
16. Menurut kamu, apakah dalam bermain lompat kijang perlu kerjasama dengan satu tim ?	Ya	91.66 %
17. Apakah dalam bermain lompat kijang setiap tim harus selalu kompak ?	Ya	100 %
18. Apakah kamu tahu tugas guru dalam model bermain lompat kijang ?	Ya	100 %
19. Apakah seorang guru akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	83.33 %
20. Apakah bermain lompat kijang dapat dilakukan oleh semua orang ?	Tidak	100 %
21. Apakah selama ini kamu sering bermain lompat kijang ?	Ya	91.66 %
22. Apakah kamu merasa gembira setelah bermain lompat kijang ?	Ya	100 %
23. Apakah kamu senang bermain lompat kijang ?	Ya	100 %
24. Apakah kamu semangat dalam bermain lompat kijang ?	Ya	91.66 %
25. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding ?	Ya	100 %
26. Apakah kamu menghormati lawan bertanding dalam bermain lompat kijang ?	Ya	100 %
27. Apabila dalam bermain kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?	Ya	100 %
8. Apakah kamu bisa menerima hukuman, apabila melakukan pelanggaran dalam bermain?	Ya	91.66 %
9. Apakah kamu ingin bermain lompat kijang lagi ?	Ya	100 %
10. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain		

untuk bermain lompat kjang lagi ?		
Rata-rata		93.60 %

4.1.7 Analisis Data

4.1.7.1 Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Pada analisis data hasil uji coba kelompok kecil. Analisis data uji coba Berdasarkan tabel analisis data uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kualitas model permainan lompat kjang didapat persentase 90%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model permainan lompat kjang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model permainan lompat kjang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model permainan lompat kjang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek bisa atau tidak kesulitan memainkan model permainan lompat kjang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek bisa memainkan model permainan lompat kjang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek merasa mudah memainkan model permainan lompat kjang didapat persentase 80%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek merasa mudah memainkan model permainan lompat kjang telah memenuhi criteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

5. Aspek melakukan gerakan lari, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek mendapat saingan dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek mendapat saingan dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek melakukan gerakan dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan gerakan model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek berlari dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 60%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek berlari dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek melakukan gerakan dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 60%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan gerakan dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek lebih mudah dalam model permainan lompat kijang dari pada lompat kijang sebenarnya didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek lebih mudah dalam model permainan lompat kijang dari pada lompat kijang sebenarnya model permainan

lompat kijang telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).

11. Aspek tahu cara bermain model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tahu cara bermain model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek tahu perbedaan model permainan lompat kijang dengan lompat kijang sebenarnya didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tahu perbedaan model permainan lompat kijang dengan lompat kijang sebenarnya telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
13. Aspek tahu peraturan model permainan lompat kijang didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tahu peraturan model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek mematuhi peraturan model permainan lompat kijang didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek mematuhi peraturan model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek wajib mematuhi peraturan model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek

wajib mematuhi peraturan model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

16. Aspek kerjasama dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek kerjasama dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek selalu kompak dengan satu tim dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek selalu kompak dengan satu tim dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek tahu tugas juri dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 70%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek tahu tugas juri dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan(bersyarat).
19. Aspek juri akan memberikan teguran kepada pemain yang melanggar dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 90%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek juri akan memberika teguran kepada pemain yang melanggar dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek dapat dimainkan oleh semua orang dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 70%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan

maka aspek dapat dimainkan oleh semua orang dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

21. Aspek sering bermain model permainan lompat kijang didapat persentase 60%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek sering bermain model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan(bersyarat).
22. Aspek merasa gembira setelah mengenakan bola pada lawan dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek merasa gembira setelah mengenakan bola ke lawan dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek memainkan model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek senang memainkan model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek senang memainkan model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek dapat menerima kekalahan dalam bertanding dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 90%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek dapat menerima kekalahan dalam

bertanding dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

26. Aspek menghormati lawan bertanding dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 90%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek menghormati lawan bertanding dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek melakukan pelanggaran segera minta maaf dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan pelanggaran segera minta maaf dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek dapat menerima keputusan dari juri apabila melakukan pelanggaran dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek dapat menerima keputusan dari juri apabila melakukan pelanggaran dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek bermain lompat kijang lagi didapat persentase 80%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek bermain lompat kijang lagi telah memenuhi criteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek mengajak teman memainkan model permainan lompat kijang lagi didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka

aspek mengajak teman memainkan model permainan lompat kijang lagi telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.1.7.2 Analisis Hasil Uji Lapangan

Pada lampiran 12 akan disajikan analisis data hasil uji coba lapangan. Analisis data uji coba lapangan lompat kijang dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 85.

Berdasarkan data pada lampiran 15 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 91,60 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan lompat kijang ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Sugihan 04.

Berdasarkan table analisis data pada lampiran hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aspek kualitas model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model permainan lompat kijang didapat persentase 91,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek bisa atau tidak kesulitan memainkan model permainan lompat kijang didapat persentase 91,66%. Berdasarkan kriteria yang telah

ditetapkan maka aspek bisa memainkan model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4. Aspek merasa mudah memainkan model permainan lompat kijang didapat persentase 83.33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek merasa mudah memainkan model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek melakukan gerakan lari, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek mendapat saingan dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 91,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek mendapat saingan dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek melakukan gerakan dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan gerakan model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek berlari dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek berlari dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek melakukan gerakan dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek

melakukan gerakan dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

10. Aspek lebih mudah dalam model permainan lompat dari pada lompat kijang sebenarnya didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek lebih mudah dalam model permainan lompat kijang dari pada lompat kijang sebenarnya model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek tahu cara bermain model permainan lompat kijang didapat persentase 91,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tahu cara bermain model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek tahu perbedaan model permainan lompat kijang dengan lompat kijang sebenarnya didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tahu perbedaan model permainan lompat kijang dengan lompat kijang sebenarnya telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek tahu peraturan model permainan lompat kijang didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tahu peraturan model permainan lompat kijang telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek mematuhi peraturan model permainan lompat kijang didapat persentase 91,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek

mematuhi peraturan model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

15. Aspek wajib mematuhi peraturan model permainan lompat kijang didapat persentase 83,33%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek wajib mematuhi peraturan model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek kerjasama dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek kerjasama dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek selalu kompak dengan satu tim dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 91,660%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek selalu kompak dengan satu tim dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek tahu tugas juri dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek tahu tugas juri dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek juri akan memberikan teguran kepada pemain yang melanggar dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek juri akan memberika teguran kepada pemain yang melanggar dalam model

permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

20. Aspek dapat dimainkan oleh semua orang dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 83,33%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek dapat dimainkan oleh semua orang dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek sering bermain model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek sering bermain model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan(bersyarat).
22. Aspek merasa gembira setelah menebakkan bola ke lawan dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 91,66%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek merasa gembira setelah menebakkan bola ke lawan dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek memainkan model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek senang memainkan model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek

senang memainkan model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

25. Aspek dapat menerima kekalahan dalam bertanding dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 91,66%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek dapat menerima kekalahan dalam bertanding dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

26. Aspek menghormati lawan bertanding dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek menghormati lawan bertanding dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

27. Aspek melakukan pelanggaran segera minta maaf dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan pelanggaran segera minta maaf dalam model permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

28. Aspek dapat menerima keputusan dari juri apabila melakukan pelanggaran dalam model permainan lompat kijang didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek dapat menerima keputusan dari juri apabila melakukan pelanggaran dalam model

permainan lompat kijang telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

29. Aspek bermain lompat kijang lagi didapat persentase 91,66%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek bermain lompat kijang lagi telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

30. Aspek mengajak teman memainkan model permainan lompat kijang lagi didapat persentase 100%. Berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek mengajak teman memainkan model permainan lompat kijang lagi telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa kualitas model pembelajaran kelincihan gerak lompat sangat baik. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhinya adalah: 1) Faktor minat, peserta didik menyukai dengan model permainan ini dan dalam melakukan permainan ini dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan penuh semangat karena merupakan permainan baru; 2) Faktor tingkat kesulitan model permainan, jenis-jenis gerakan dalam permainan lompat kijang ini mudah dilakukan dan peraturannya mudah dipahami serta gerakannya sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta karakteristik siswa yang dapat dilakukan oleh siswa baik laki-laki maupun perempuan; 3) Faktor lingkungan penelitian, peserta didik sebagai subjek penelitian sudah mempunyai adaptasi dengan lingkungan tempat penelitian dengan baik karena sebagian besar dekat dengan tempat tinggal mereka bahkan sering bermain di lingkungan ini

sehingga karakteristik tempat ini sudah dipahami siswa dan hal ini membantu siswa dalam kelancaran melaksanakan gerakan-gerakan model pembelajaran ini,

- 4) Faktor kondisi fisik dan kesehatan peserta didik, ketika dalam pelaksanaan penelitian ini rata-rata kondisi fisik dan kesehatan peserta didik dalam keadaan baik;
- 5) Faktor waktu penelitian, pelaksanaan dilakukan pada pagi hari dalam suasana yang teduh serta saat jam pertama pembelajaran sehingga siswa masih keadaan segar bugar;
- 6) Model pembelajaran ini sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Selain diuraikan tentang faktor-faktor penunjang suatu penelitian di atas, di dalam pelaksanaan penelitian juga terdapat kendala-kendala yang ditemui antara lain keterbatasan sarana, kurang tepatnya waktu penelitian dari perencanaan karena harus menunggu siswa yang dijadikan subjek penelitian masuk sekolah semua.

Walaupun hasil dari produk model pembelajaran kualitasnya sangat baik namun juga masih terdapat kelemahan-kelemahan. Adapun kelemahan-kelemahan dari produk ini adalah siswa kurang semangat karena dalam satu kelompok terlalu banyak sehingga siswa tidak leluasa lari / bergerak. sehingga dalam pembentukan kelincahan gerak kurang, hal ini dikarenakan oleh faktor kondisi lingkungan yang ada yaitu kurang luas sehingga perlu disesuaikan dengan jumlah kelompok.

Secara keseluruhan model permainan lompat kijang dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang.

Berikut ini akan disajikan data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Tabel 9
Data Hasil keseluruhan dari Evaluasi Ahli
Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan

No	KOMPONEN	HASIL
1.	Evaluasi ahli Hasil Evaluasi Ahli lompat kijang Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran I Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran II	Didapat persentase skala penilaian 82,67 %, sehingga produk permainan lompat kijang dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar. Didapat persentase skala penilaian 85.27 %, sehingga produk permainan lompat kijang dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar. Didapat persentase skala penilaian 86.67 %, sehingga produk permainan lompat kijang dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.
2.	Uji Coba kelompok Kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 86.33 %, sehingga produk permainan lompat kijang dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.
3.	Uji Coba Lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 93.60 %, sehingga produk permainan lompat kijang dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.

Kelemahan Produk

1. Waktu

Permainan lompat kijang ini memerlukan waktu yang relatif singkat sehingga alokasi waktu yang tersedia pada jam pelajaran penjasorkes kurang sesuai dengan jenis permainan ini, guru harus selalu memperhatikan dan mencari jalan keluar atau solusinya.

2. Pemahaman peraturan

Modifikasi permainan lompat kijang ini merupakan pengembangan dari permainan lompat kijang yang sesungguhnya. Sehingga dalam memainkan permainan modifikasi ini terdapat pemain yang kurang paham dalam memainkan permainan lompat kijang tersebut.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan lompat kijang yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=24).

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi:

1. Ukuran lapangan adalah 10 m x 20 m disesuaikan dengan jumlah siswa yang terlibat di dalam permainan.
2. Bola yang digunakan adalah bola kecil atau bola plastik.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk model permainan lompat kijang sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata persentase 82,67 %, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata 85.27 %, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 86.67 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan lompat kijang ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa SD N Sugihan 04.

2. Produk model permainan lompta kijang sudah dapat digunakan bagi siswa SD N Sugihan 04. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 86.33 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 93.60 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan lompat kijang dapat digunakan untuk siswa SD N Sugihan 04.
3. Faktor yang menjadikan model permainan lompat kijang dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempratikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan lompat kijang dapat diterima siswa dengan baik. sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa SD N Sugihan 04.

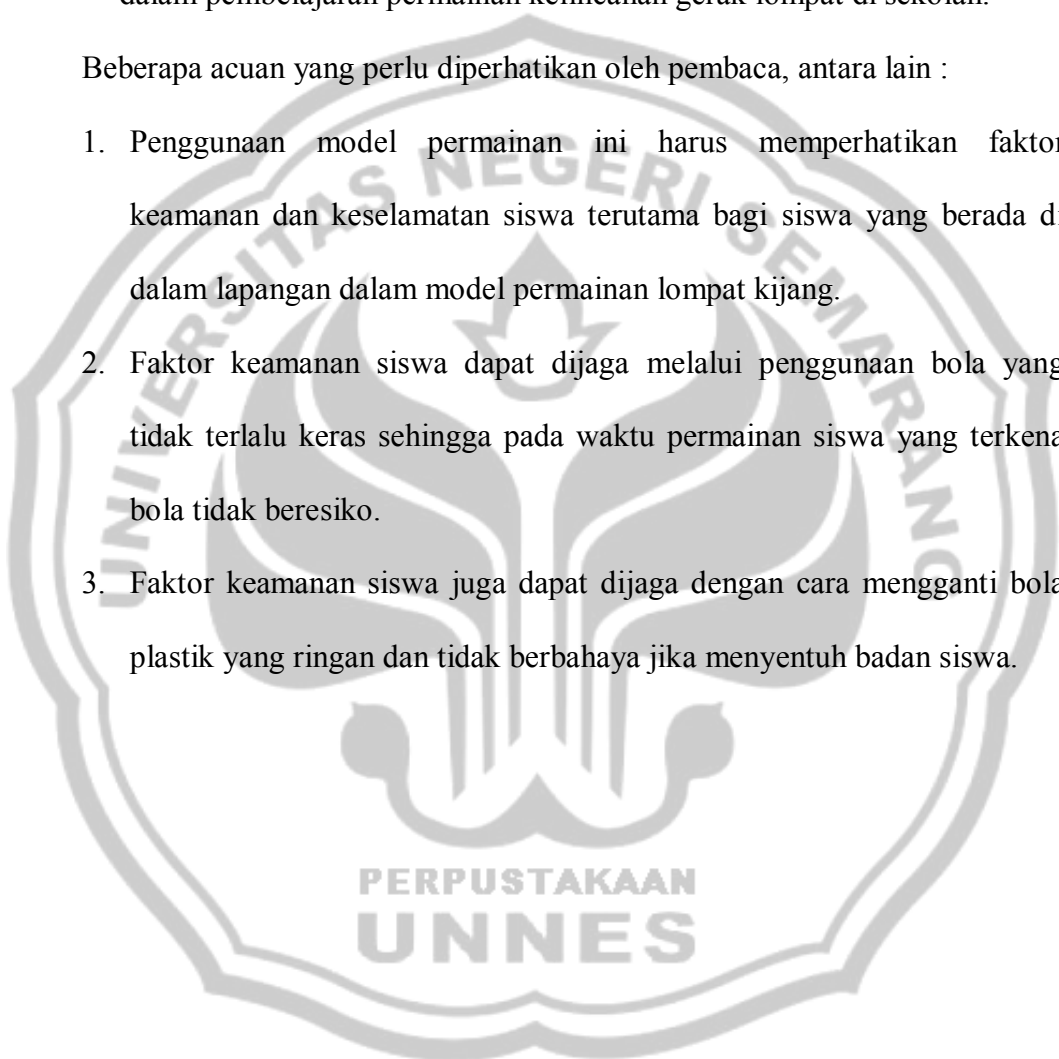
5.2 Saran

1. Model permainan lompat kijang sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran kelincahan gerak lompat untuk siswa SD.
2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

3. Model permainan lompat kijang ini dapat memudahkan siswa bermain lompat kijang karena sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Bagi guru Penjas di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan kelincahan gerak yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan kelincahan gerak lompat di sekolah.

Beberapa acuan yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain :

1. Penggunaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa terutama bagi siswa yang berada di dalam lapangan dalam model permainan lompat kijang.
2. Faktor keamanan siswa dapat dijaga melalui penggunaan bola yang tidak terlalu keras sehingga pada waktu permainan siswa yang terkena bola tidak beresiko.
3. Faktor keamanan siswa juga dapat dijaga dengan cara mengganti bola plastik yang ringan dan tidak berbahaya jika menyentuh badan siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifudin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud
- BSNP, 2006. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Penjas SD. Jakarta: Depdiknas.
- Faqih, M. 1996. *Persepsi Siswa Terhadap Tugas-tugas Konselor*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Hadi Sutrisno. 2004. *Statistik 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hanung Enggar Wijaya, 2010. Hubungan antara Kecepatan lari 40 M dan Daya Ledak otot Tungkai dengan Kemampuan Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas IV SD Negeri Mertoyudan I Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun 2009/2010. Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Ida Fitriana, 2010. Survei Tingkat Kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan kelentukan anak laki-laki dan Perempuan Usia 7 Sampai 8 Tahun pada Siswa Sekolah Negeri Manyaran 05 Semarang Barat Tahun Pelajaran 2009/2010. Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Ma'mun dan Yudha M. Saputra, M.Ed 2000, *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Martin Sudarmono, 2010. Pengembangan Mode Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Sepak Bola Gawang Ganda Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/2010. Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB*. Jakarta. Hal.703
- Rusli Ibrahim. 2001. Landasan Psikologis Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud
- Sutrisno Hadi, 2004. *Statistik 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.

Suharsini Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.



Lampiran 3

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN KELINCAHAN GERAK LOMPAT
MELALUI AREA LAHAN KOSONG SISWA KELAS V SD NEGERI

SUGIHAN 04 KECAMATAN TENGARAN

KABUPATEN SEMARANG

TAHUN 2011

Mata Pelajaran : Pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Lompat Kijang
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Aluator :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan Lompat Kijang yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SD yang kami modifikasi. Hubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :
Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.

Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1: tidak baik
- 2: kurang baik
- 3: cukup baik
- 4: baik
- 5: sangat baik

Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar						
2.	Kejelasan petunjuk permainan						
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa						
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa						
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa						
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa						
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa						
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil						
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
13.	Mendorong siswa aktif bergerak						
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran kelincahan gerak lompat						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan kelincahan gerak lompat						

Saran Untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

Komentar dan Saran Umum



Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai asaran.
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

PERPUSTAKAAN
UNNES

Semarang,
Evaluators

(_____)

Lampiran 4

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN KELINCAHAN GERAK LOMPAT

MELALUI AREA LAHAN KOSONG SISWA KELAS V

SD NEGERI SUGIHAN 04 KECAMATAN TENGARAN

KABUPATEN SEMARANG

TAHUN 2011

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar – benarnya dan sejujur – jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat Mengisi dan terima kasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah Dasar :
.....

Nama Siswa :
.....

Umur :
.....

Kelas :
.....

Jenis Kelamin :
.....

Nama Orang tua
a. Ayah :
.....

b. Ibu :
.....

Alamat (RT / RW) :
.....

II. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTORIK

1. Apakah menurut kamu, bermain lompat kijang merupakan aktivitas bermain yang sulit ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
2. Apakah kamu bisa bermain lompat kijang?
 - A. Tidak
 - B. Ya
3. Apakah kamu merasa kesulitan melakukan aktivitas bermain lompat kijang?
 - A. Tidak
 - B. Ya
4. Apakah dalam metode latihan ini kamu merasa mudah dalam melakukan bermain lompat kijang?
 - A. Tidak
 - B. Ya
5. Apakah kamu selama bermain lompat kijang kamu mudah melakukan serangan ke lawan ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
6. Apakah kamu selama bermain lompat kijang kamu merasa mudah mematikan lawan?
 - A. Tidak
 - B. Ya
7. Apakah kamu merasa sulit untuk melakukan aktivitas bermain lompat kijang?
 - A. Tidak
 - B. Ya
8. Apakah kamu mudah dalam menghindari serangan lawan ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
9. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mengalahkan lawan ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
10. Apakah cara bermain lompat kijang ini lebih mudah dari aktivitas bermain yang lain yang kamu kenal ?
 - A. Tidak
 - B. Ya

B. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain lompat kijang ini ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
2. Apakah kamu tahu perbedaan bermain lompat kijang dengan aktivitas bermain yang kamu ketahui ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
3. Apakah kamu tahu peraturan yang ada dalam bermain lompat kijang?
 - A. Tidak
 - B. Ya
4. Apakah dalam bermain lompat kijang kamu bisa mematuhi peraturan ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
5. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain lompat kijang ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
6. Menurut kamu, apakah dalam bermain lompat kijang perlu kerjasama dengan satu tim ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
7. Apakah dalam bermain lompat kijang setiap tim harus selalu kompak ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
8. Apakah kamu tahu tugas guru dalam model bermain lompat kijang ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
9. Apakah seorang guru akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
10. Apakah bermain lompat kijang dapat dilakukan oleh semua orang ?
 - A. Tidak
 - B. Ya

C. AFEKTIF

1. Apakah selama ini kamu sering bermain lompat kijang ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
2. Apakah kamu merasa gembira setelah bermain lompat kijang ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
3. Apakah kamu senang bermain lompat kijang ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
4. Apakah kamu semangat dalam bermain lompat kijang
 - A. Tidak
 - B. Ya
5. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
6. Apakah kamu menghormati lawan bertanding dalam bermain lompat kijang ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
7. Apabila dalam bermain kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
8. Apakah kamu bisa menerima hukuman, apabila melakukan pelanggaran dalam bermain?
 - A. Tidak
 - B. Ya
9. Apakah kamu ingin bermain lompat kijang lagi ?
 - A. Tidak
 - B. Ya
10. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk bermain lompat kijang lagi ?
 - A. Tidak
 - B. Ya

Lampiran 5

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas

No	Aspek	Skor Penilaian Ahli dan Guru		
		A	G1	G2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	5	4	5
2	Kejelasan petunjuk permainan	5	5	5
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa	4	4	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4	4
5	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa	4	4	4
6	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa	4	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	4	4	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	4	4
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	4	4	4
10	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa	4	4	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	4	5	5
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	4	5	4
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran lompat kijang	4	5	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan lompat kijang	4	5	5
Jumlah Skor		62	64	65
Rata-rata		4.13	4.26	4.33

Keterangan :

A : Ahli Penjas

G1 : Guru Penjas / Ahli Pembelajaran I

G2 : Guru Penjas / Ahli Pembelajaran II

Lampiran 6

Saran Perbaikan Model Permainan

No	Responden Ahli	Saran
1	Ahli Penjas	Buatlah alternatif-alternatif baik ukuran lapangan maupun lamanya waktu permainan disesuaikan dengan jumlah siswa dan sarana prasarana yang ada di sekolah
2	Ahli Pembelajaran I	Ukuran bola sebaiknya lebih ringan dan pantulan bola tidak terlalu keras
3	Ahli Pembelajaran II	Ukuran lapangan sebaiknya lebih luas agar siswa lebih leluasa untuk bergerak

Komentar dan Saran Umum

No	Responden Ahli	Komentar atau Saran Umum
1	Ahli Penjas	Gunakan sara-saran saya ketika konsultasi dengan pembimbing.
2	Ahli Pembelajaran I	Diharapkan permainan lompat kijang dapat dikenalkan ke seluruh lapisan masyarakat dan dapat dipraktikkan sebagai salah satu bentuk modifikasi olahraga yang menyenangkan.
3	Ahli Pembelajaran II	Permainan lompat kijang secara umum sudah baik dan dapat menarik minat siswa untuk lebih aktif bergerak. Diharapkan permainan ini dapat disosialisasikan ke sekolah-sekolah agar permainan lompat kijang dapat dipraktikkan dalam proses pembelajaran.

Lampiran 8

DAFTAR SISWA PUTRA KELAS V SD N SUGIHAN 04
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)

NO	NIS	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA
1	751	Adi Utomo	L	10 tahun
2	753	Arif Syafudin	L	11 tahun
3	772	Bagas Kristiyanto	L	10 tahun
4	774	Diyah Retno Widiharti	P	10 tahun
5	778	Hasbi Dwi Utomo	L	10 tahun
6	786	Resi Bagus Satrio Wicaksono	L	10 tahun
7	840	Dwi asriani	P	10 tahun
8	841	Endah Dwi Lestari	P	10 tahun
9	845	Hafizh Maulana Zayyan	L	10 tahun
10	846	Hannia Sekartanti	P	10 tahun



Lampiran 9

**JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK
PADA SISWA KELAS V**

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adi Utomo	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
Arif Syafudin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Bagas Kristiyanto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Diyah Retno Widiharti	B	B	B	B	A	B	A	B	B	B
Hasbi Dwi Utomo	B	B	B	B	B	A	B	A	B	A
Resi Bagus Satrio Wicaksono	A	B	A	A	A	A	B	A	B	A
Dwi asriani	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
Endah Dwi Lestari	B	B	A	B	B	A	A	B	B	A
Hafizh Maulana Zayyan	A	B	B	B	A	B	A	A	B	B
Hannia Sekartanti	A	B	A	B	B	B	A	B	B	B

**JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF
PADA SISWA KELAS V**

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adi Utomo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Arif Syafudin	B	A	B	B	B	A	B	B	A	B
Bagas Kristiyanto	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Diyah Retno Widiharti	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
Hasbi Dwi Utomo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Resi Bagus Satrio Wicaksono	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Dwi asriani	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Endah Dwi Lestari	B	B	B	A	B	A	B	B	A	B
Hafizh Maulana Zayyan	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Hannia Sekartanti	B	B	A	B	A	B	B	A	B	B

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF
PADA SISWA KELAS V

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adi Utomo	A	A	A	A	B	A	A	B	B	B
Arif Syafudin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Bagas Kristiyanto	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Diyah Retno Widiharti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Hasbi Dwi Utomo	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
Resi Bagus Satrio Wicaksono	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Dwi asriani	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Endah Dwi Lestari	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Hafizh Maulana Zayyan	B	B	B	B	A	B	B	A	B	B
Hannia Sekartanti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B



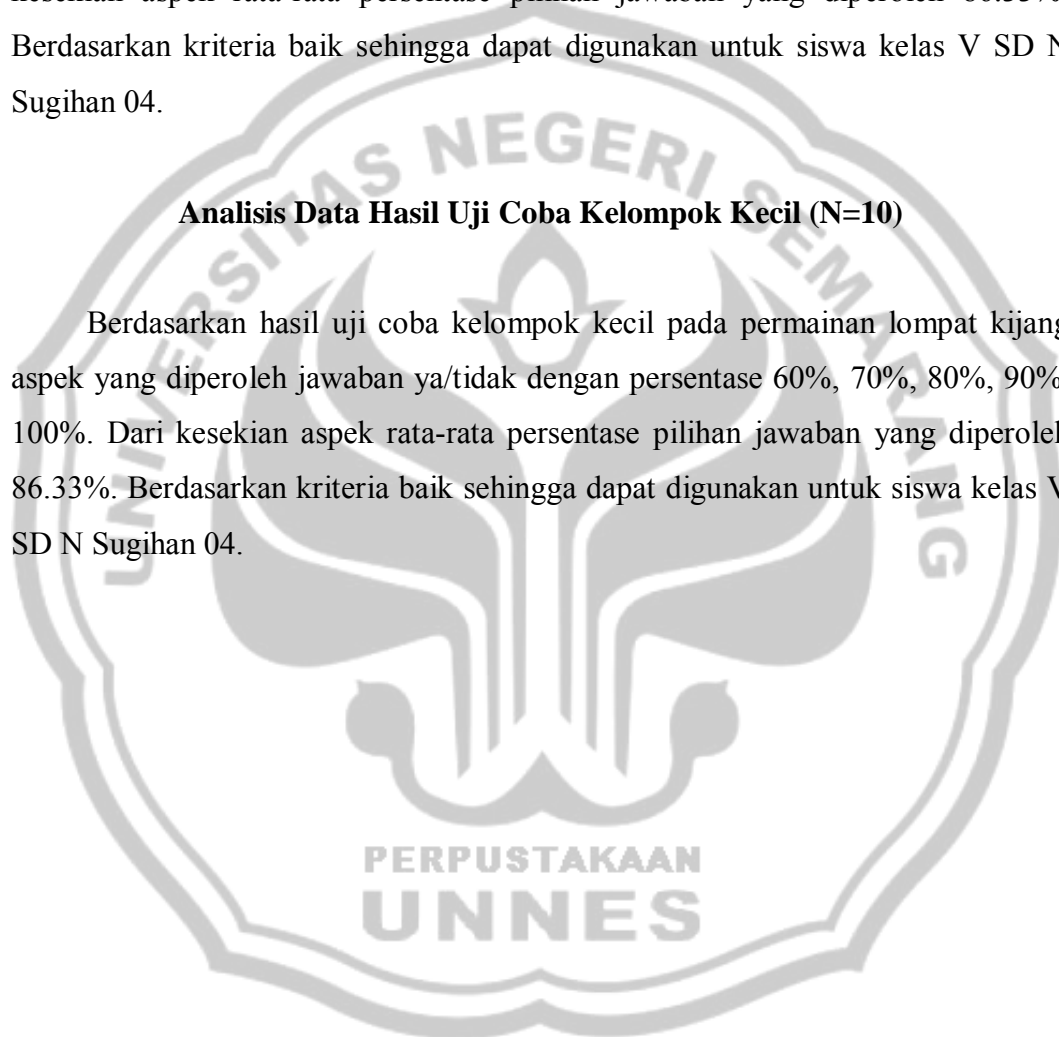
Lampiran 10

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (N=10)

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada permainan lompat kijang aspek yang diperoleh jawaban ya/tidak dengan 60%, 70%, 80%, 90%, 100%. Dari kesekian aspek rata-rata persentase pilihan jawaban yang diperoleh 86.33%. Berdasarkan kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Sugihan 04.

Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (N=10)

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada permainan lompat kijang aspek yang diperoleh jawaban ya/tidak dengan persentase 60%, 70%, 80%, 90%, 100%. Dari kesekian aspek rata-rata persentase pilihan jawaban yang diperoleh 86.33%. Berdasarkan kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Sugihan 04.



Lampiran 12

DAFTAR SISWA KELAS V SD N SUGIHAN 04
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA LAPANGAN)

No	Nis	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1	751	Adi Utomo	L	10 tahun
2	753	Arif Syafudin	L	11 tahun
3	757	Fajar Utomo	L	10 tahun
4	772	Bagas Kristiyanto	L	10 tahun
5	774	Diyah Retno Widiharti	P	10 tahun
6	776	Setyo Prayitno	L	11 tahun
7	778	Hasbi Dwi Utomo	L	10 tahun
8	779	Indra Handika Pratama	L	10 tahun
9	784	Nurul Inayah	P	10 tahun
10	786	Resi Bagus Satrio Wicaksono	L	10 tahun
11	840	Dwi Asriani	P	10 tahun
12	841	Endah Dwi Lestari	P	10 tahun
13	842	Esti Rahayu	P	10 tahun
14	843	Fadila	P	10 tahun
15	845	Hafizh Maulana Zayyan	L	10 tahun
16	846	Hannia Sekartanti	P	10 tahun
17	849	Lutfi lu'lu' Khasna	P	10 tahun
18	851	Prihatin	P	10 tahun
19	852	Sri Ambarwati	P	10 tahun
20	853	Sueh Uswan Lubis	L	10 tahun
21	854	Tri Agustina	P	10 tahun
22	900	Deni Bagus Saputro	L	10 tahun
23	926	Oby Ihksan Maulana	L	10 tahun
24	927	Eko Fitra Utomo	L	10 tahun

Lampiran 13

JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adi Utomo	A	B	A	B	B	A	A	A	A	B
Arif Syafudin	A	B	A	B	B	A	A	A	A	B
Fajar Utomo	A	B	A	B	B	A	A	A	A	B
Bagas Kristiyanto	A	B	A	B	B	A	A	A	A	B
Diyah Retno Widiharti	A	B	A	B	B	A	A	A	A	B
Setyo Prayitno	A	B	A	B	B	A	A	A	A	B
Hasbi Dwi Utomo	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A
Indra Handika Pratama	A	A	A	B	B	A	A	A	A	B
Nurul Inayah	A	B	B	B	B	A	A	B	A	B
Resi Bagus Satrio Wicaksono	A	B	A	B	B	A	A	A	A	B
Dwi Asriani	A	B	A	B	B	B	A	B	A	B
Endah Dwi Lestari	A	B	A	A	B	A	A	A	A	B
Esti Rahayu	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A
Fadila	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A
Hafizh Maulana Zayyan	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A
Hannia Sekartanti	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A
Lutfi lu'lu' Khasna	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A
Prihatin	A	A	A	B	B	A	A	A	B	A
Sri Ambarwati	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A
Sueh Uswan Lubis	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A
Tri Agustina	B	A	A	B	B	A	A	A	B	A
Deni Bagas Saputro	A	B	A	B	B	B	A	A	A	A
Oby Ihksan Maulana	A	B	A	B	B	A	A	B	B	A
Eko Fitra Utomo	A	B	A	B	A	B	B	A	B	A

JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF SISWA

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adi Utomo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Arif Syafudin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Fajar Utomo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Bagas Kristiyanto	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Diyah Retno Widiharti	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B
Setyo Prayitno	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Hasbi Dwi Utomo	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B
Indra Handika Pratama	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Nurul Inayah	A	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Resi Bagus Satrio Wicaksono	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A
Dwi Asriani	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Endah Dwi Lestari	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Esti Rahayu	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Fadila	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Hafizh Maulana Zayyan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Hannia Sekartanti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Lutfi lu'lu' Khasna	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Prihatin	B	B	B	A	B	B	B	A	B	B
Sri Ambarwati	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B
Sueh Uswan Lubis	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B
Tri Agustina	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A
Deni Bagus Saputro	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B
Oby Ihksan Maulana	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF SISWA
KELOMPOK I

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adi Utomo	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Arif Syafudin	A	B	B	B	A	B	B	B	B	B
Fajar Utomo	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Bagas Kristiyanto	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Diyah Retno Widiharti	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Setyo Prayitno	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Hasbi Dwi Utomo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Indra Handika Pratama	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A
Nurul Inayah	A	B	B	B	B	B	B	A	A	A
Resi Bagus Satrio Wicaksono	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Dwi Asriani	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Endah Dwi Lestari	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Esti Rahayu	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Fadila	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Hafizh Maulana Zayyan	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Hannia Sekartanti	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Lutfi lu'lu' Khasna	A	B	B	A	B	B	B	B	B	B
Prihatin	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Sri Ambarwati	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Sueh Uswan Lubis	A	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Tri Agustina	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Deni Bagas Saputro	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Oby Ihksan Maulana	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Eko Fitra Utomo	A	B	B	B	B	B	A	B	A	B

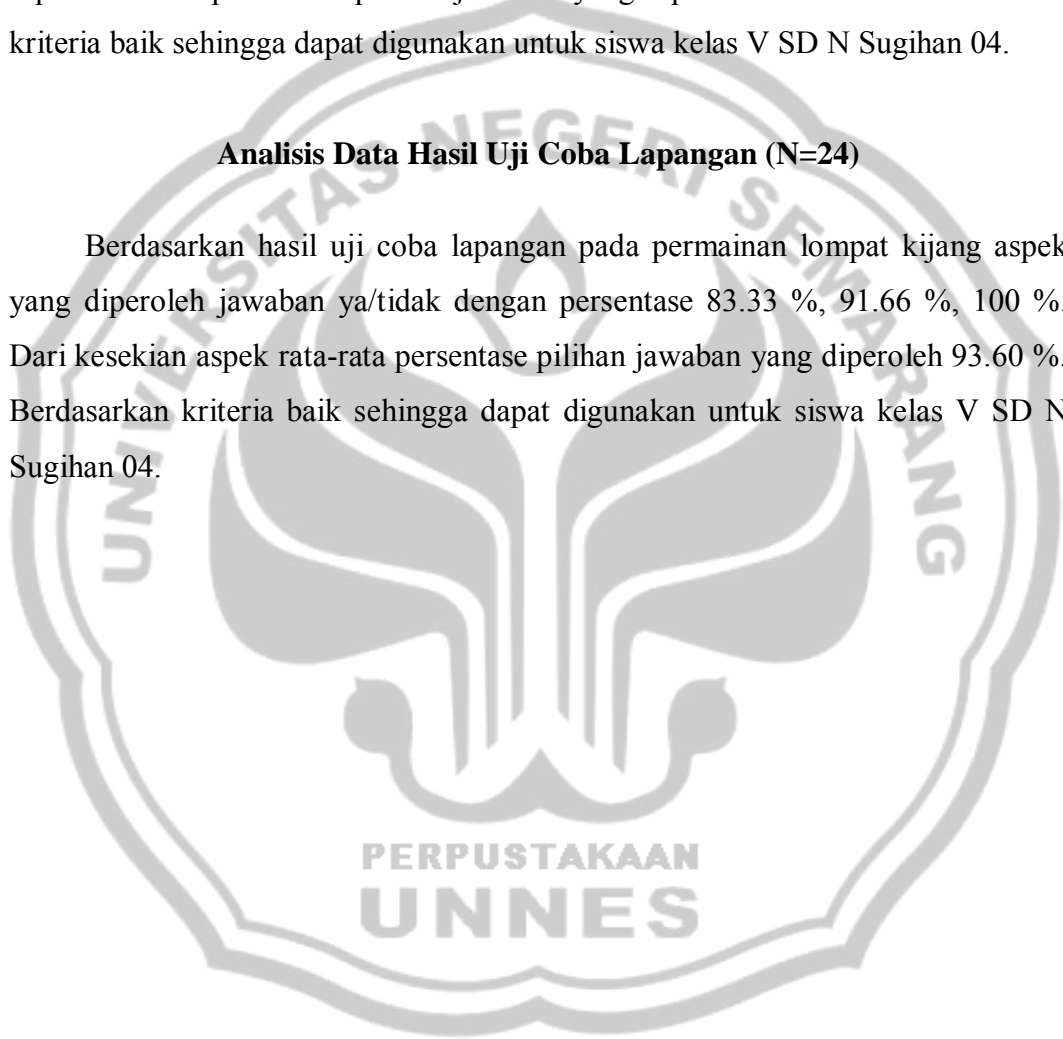
Lampiran 14

Data Hasil Uji Coba Lapangan (N=24)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan pada permainan lompat kijang aspek yang diperoleh jawaban ya/tidak dengan 83.33 %, 91.66 %, 100 %. Dari kesekian aspek rata-rata persentase pilihan jawaban yang diperoleh 93.60 %. Berdasarkan kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Sugihan 04.

Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan (N=24)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan pada permainan lompat kijang aspek yang diperoleh jawaban ya/tidak dengan persentase 83.33 %, 91.66 %, 100 %. Dari kesekian aspek rata-rata persentase pilihan jawaban yang diperoleh 93.60 %. Berdasarkan kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Sugihan 04.



Lampiran 16



DHARMO TAMA SADYA PRAJA

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TENGARAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUGIHAN 04

Alamat : Dusun Dukuhan Desa Sugihan Kec. Tengaran 50775

SURAT KETERANGAN

Nomor : 044 / VII / 2011

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang menerangkan bahwa :

Nama : Rini Mas' amah
 NIM : 6102909184
 Prodi : PGPJSD / PKG S.1
 Semester : VIII

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Sugihan 04 dengan baik pada tanggal 9 Mei 2011.

Demikian surat keterangan kami buat untuk menjadikan periksa dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sugihan, 10 Mei 2011

Kepala Sekolah

Sumargiyono, S.Pd

NIP. 19611210 1982 01 1 003

Lampiran 17



DHARMO TAMA SADYA PRAJA

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TENGARAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUGIHAN 04

Alamat : Dusun Dukuhan Desa Sugihan Kec. Tenganan 50775

SURAT KETERANGAN

Nomor : 045 / VII / 2011

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri Sugihan 04 Kecamatan Tenganan Kabupaten Semarang menerangkan bahwa :

Nama : Rini Mas' amah
 NIM : 6102909184
 Prodi : PGPJSD / PKG S.1
 Semester : VIII

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Sugihan 04 dengan baik pada tanggal 31 Mei 2011.

Demikian surat keterangan kami buat untuk menjadikan periksa dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sugihan, 1 Juni 2011

Kepala Sekolah

Sumargivono, S.Pd

NIP. 19611210 1982 01 1 003

Lampiran 18

Dokumentasi Penelitian



Berdoa sebelum penelitian dilaksanakan



Penjelasan pelaksanaan penelitian kepada siswa



Pemanasan sebelum pelaksanaan penelitian





Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil





Pelaksanaan Uji Coba Lapangan







Pelaksanaan Pengisian Kuesioner



Objek Penelitian