



**MODEL PEMBELAJARAN KETANGKASAN DALAM  
PENJASORKESMELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN  
PERBUKITAN PADA SISWA KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

**Diajukan dalam rangka penyelesaian study setara 1**

**Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan**

**Oleh**

**Vita Sugiyarti**

**6102909194**

**PERPUSTAKAAN  
UNNES**

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

**2011**

## 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

**Vita Sugiyarti**

NIM. 6102909194

## PERSETUJUAN

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

Pada hari : Sabtu

Tanggal : 13 Agustus 2011

Pukul : 09.30 – 11.00

ketua

sekertaris

**Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd**  
Nip. 19600429 198601 1 001

**Dra. Heny setyawati, M. Si**  
Nip. 19670610 199203 2 001

Dewan penguji :  
Penguji I,

**Drs. Tri Rustiadi, M. Kes**  
Nip. 19641023 1999002 1 001

Penguji II,

**Drs. Prapto nugroho, M.Kes**  
NIP 19451230 198503 1 004

Penguji III,

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

## ABSTRAK

Sugiyarti, vita.2011. *Model pembelajaran ketangkasan melalui permainan panjat tebing dalam penjasorkes dengan pendekatan lingkungan perbukitan pada siswa kelas IV SD*. Skripsi. Jurusan pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Fakultas ilmu keolahragaan Universitas negeri semarang. Pembimbing (1) Drs. Prpto nugroho. M.Kes. (1) Drs. Harry Pramono, M.Si

Metode mengajar merupakan salah satu faktor yang sangat berperan menunjang tujuan belajar mengajar sebab metode belajar mengajar ini berkaitan langsung dengan penggunaan strategi yang tepat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar mengacu hal tersebut peneliti tertarik dengan permasalahan yaitu : Apakah model pembelajaran ketangkasan pendidikan jasmani pada kelas IV efektif meningkatkan aktifitas siswa sekolah dasar Negeri Candigarón 02 kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang? Tujuan ini untuk mengetahui Apakah model pembelajaran ketangkasan pendidikan jasmani pada kelas IV efektif meningkatkan aktifitas siswa sekolah dasar Negeri Candigarón 02 kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan mengacu pada model pengembangan yaitu dengan : (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) uji coba skala kecil berupa model permainan ketangkasan panjat tebing dengan menggunakan tali dengan menggunakan kuisioner dan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran serta konsultasi yang kemudian dianalisis, (3) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan ahli penjas uji coba kelompok kecil (12 siswa). Revisi digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (4) uji lapangan (40 siswa), (5) revisi produk ahir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (6) hasil ahir permainan ketangkasan panjat tebing dengan menggunakan tali bagi siswa kelas IV di SD candigarón 02 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran), uji coba kelompok kecil (12 siswa - siswi SD candigarón 02), dan uji lapangan (40 siswa – siswi SD candigarón 02). Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuisioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah diskriptif persentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli penjas 79,3% (baik), ahli pembelajaran I 78% (baik), ahli pembelajaran II 78,6% (baik), uji coba kelompok kecil 82,07% (baik) dan uji coba lapangan 77,49% (baik) dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan ketangkasan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat digunakan bagi siswa SD candigarón 02 kecamatan sumowono kabupaten semarang.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, diharapkan bagi guru pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk menggunakan produk model pembelajaran permainan ketangkasan panjat tebing dengan menggunakan tali ini pada siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- Hidup akan terasa nikmat jika ada rasa syukur di dalam hati, waktu akan terasa indah jika ada rasa ikhlas di dalam jiwa, rasa itu ada karena usaha, usaha ada karena niat, dan niat ada karena do'a. jadi, jalani hidup dengan do'a, niat, dan usaha (ikhtiar). Maka hidup akan bermakna.
- Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh – sungguh urusan lain, dan hanya kepada tuhan- Mu hendaklah kamu berharap “(Q.S-Al Insyirah:6-9)

### PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta kedua orang tua saya ,  
terimakasih atas segala dukungan, do'a, cinta  
kasih sayang serta nasehat dari bapak dan ibu.
2. Yang tercinta Risky Agustian Khaqqi
3. Teman teman PGPJSD angkatan 2011 dan  
almamater FIK UNNES tercinta.

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Model Pembelajaran Ketangkasan dalam permainan panjat tebing Penjasorkes Melalui Pendekatan Lingkungan Perbukitan Pada Siswa kelas IV SD. Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada hingga, diantaranya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Universitas Negeri Semarang dan selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta bimbingan dan memberikan izin, dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Prpto Nugroho, M. Kes selaku pembimbing utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta bimbingan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ngadiyono, S.Pd selaku kepala sekolah SD Candigaroon 02 yang telah memberi izin penelitian.
5. Bapak dan ibu dosen jurusan PGPJSD, FIK, UNNES, yang telah memberikam bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ayah, Ibu dan mas Risky Agustian Khaqqi serta keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil dan do'a restu demi terselesaikanya skripsi ini.
7. Seluruh guru SD Candigaroon 02 kecamatan sumowona kabupaten semarang yang telah membantu kelancaran penelitian dari awal sampai akhir.
8. Siswa kelas IV SD Candigaroon 02 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.

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

Semarang, Juni 2011

Peneliti

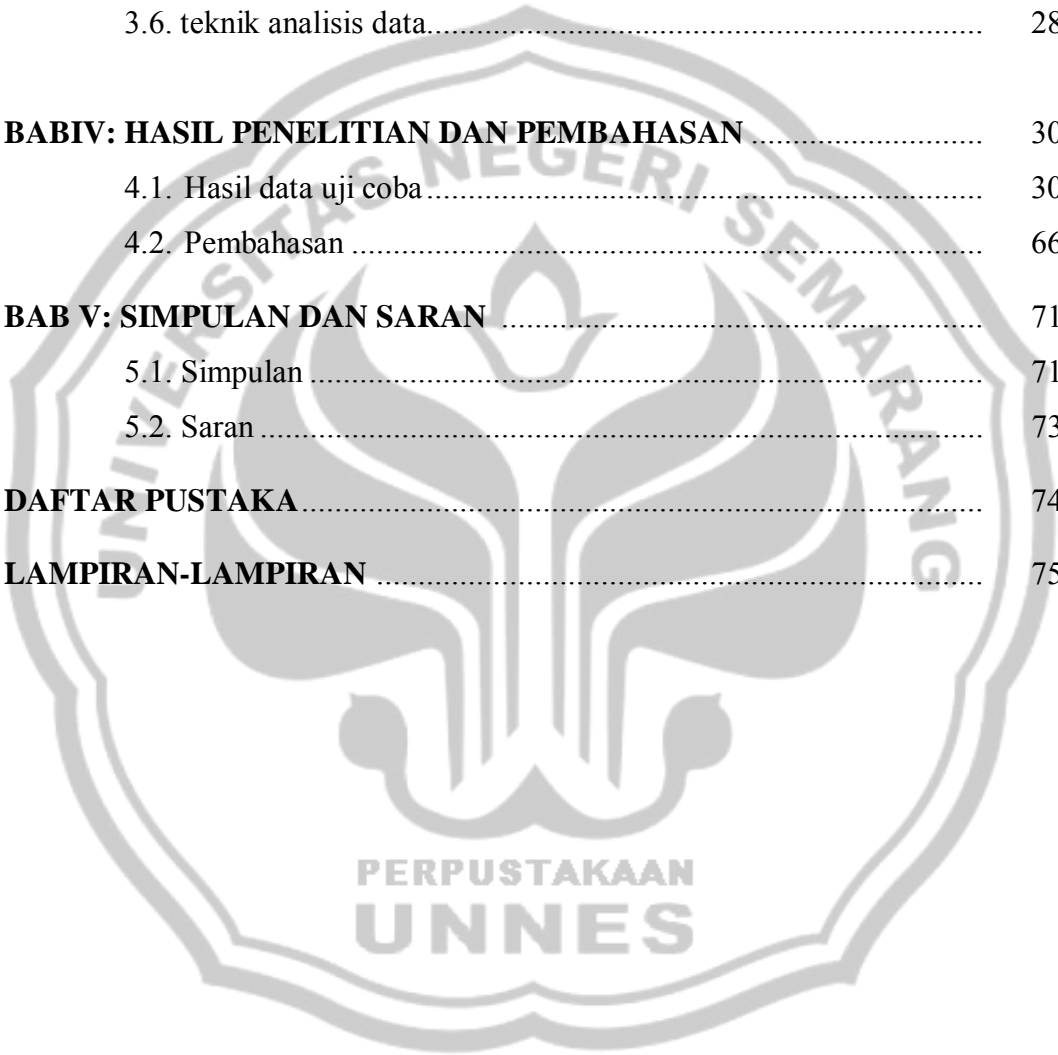


## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar belakang masalah .....	1
1.2. Permasalahan .....	7
1.3. Tujuan Penelitian pengembangan .....	7
1.4. Spesifikasi produk .....	7
1.5. Pentingnya pengembangan .....	9
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b> .....	10
2.1. Kajian pustaka .....	10
2.2. Tinjauan belajar dan pembelajaran .....	11
2.3. Komponen komponen pembelajaran .....	11
2.4. Tinjauan pendidikan jasmani dan .....	13
2.5. Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan .....	13
2.6. Arah pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani .....	14
2.7. Prinsip prinsip pertumbuhan, perkembangan dan kematangan ..	14
2.8. Pengertian gerak .....	15
2.9. Belajar gerak .....	15
2.10. Karakteristik perkembangan gerak anak sekolah dasar .....	16
2.11. Hipotesis .....	21

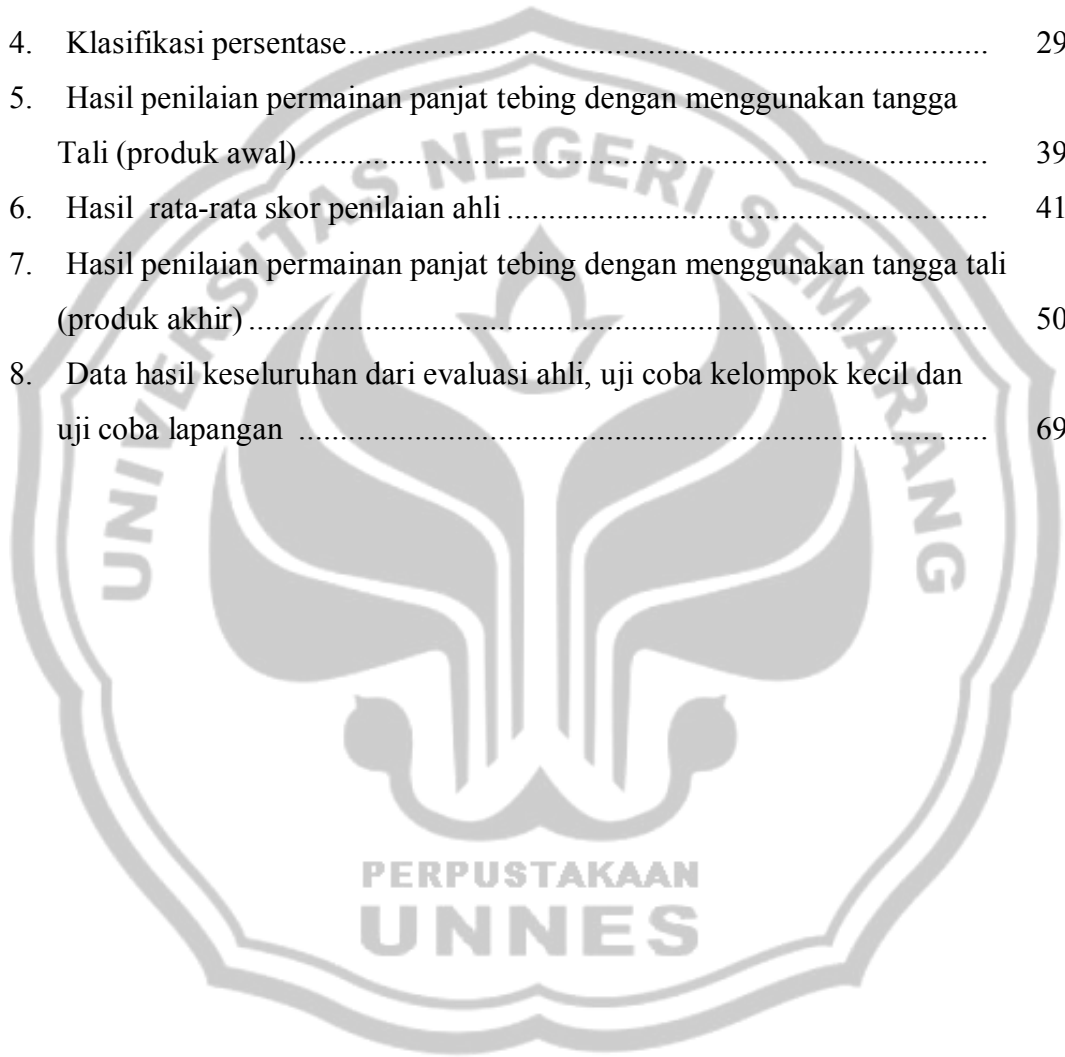


<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b> .....	20
3.1. Metode pengembangan .....	20
3.2. Prosedur pengembangan .....	22
3.3. Subjek uji coba .....	24
3.4. Jenis data .....	25
3.5. instrument pengumpulan data .....	25
3.6. teknik analisis data.....	28
<b>BABIV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	30
4.1. Hasil data uji coba .....	30
4.2. Pembahasan .....	66
<b>BAB V: SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	71
5.1. Simpulan .....	71
5.2. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	74
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	75



## DAFTAR TABEL

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Tabel kuesioner ahli factor kualitas model.....	26
2. Tabel skor kuisisioner siswa kelas IV SD.....	27
3. Kuisisioner siswa kelas IV SD.....	27
4. Klasifikasi persentase.....	29
5. Hasil penilaian permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga Tali (produk awal).....	39
6. Hasil rata-rata skor penilaian ahli .....	41
7. Hasil penilaian permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali (produk akhir) .....	50
8. Data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan .....	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (draf awal).....	34
2. Garis start permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (draf awal).....	35
3. Medan datar permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (draf awal) ..	35
4. Tangga tali yang akan dipanjat dalam permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (draf awal).....	36
5. Bendera permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (draf awal).....	37
6. Matras yang digunakan permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (draf awal) .....	37
7. Lapangan permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (produk akhir) .	37
8. Garis start permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (produk akhir)	34
9. Medan datar permainan panjat tebing menggunakan tangga (produk akhir)...	35
10. Tangga tali yang akan dipanjat dalam permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (produk akhir).....	36
11. Bendera permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (produk akhir)....	37
12. Matras yang digunakan permainan panjat tebing menggunakan tangga tali (produk akhir) .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Usul penetapan pembimbing .....	75
2. SK dosen pembimbing .....	76
3. Ijin penelitian dari fakultas .....	78
4. Pemberian ijin dari sekolah .....	79
5. Kuisisioner evaluasi ahli dan guru penjas .....	80
6. Kuisisioner siswa .....	85
7. Hasil pengisian evaluasi ahli dan guru penjas .....	91
8. Daftar biodata siswa (subyek uji coba skala kecil) .....	96
9. Jawaban kuisisioner siswa (subyek uji coba skala kecil) .....	97
10. Hasil rakapitulasi kuisisioner siswa (subyek uji coba skala kecil) .....	99
11. Data hasil uji coba kelompok kecil .....	99
12. Analisis data hasil uji coba kelompok kecil .....	104
13. Daftar biodata siswa uji coba lapangan .....	108
14. Jawaban kuisisioner siswa (uji coba lapangan) .....	111
15. Hasil rekapitulasi kuisisioner siswa (uji coba lapangan) .....	118
16. Data hasil uji coba lapangan .....	124
17. Analisis data hasil uji coba lapangan .....	127
18. Dokumentasi .....	131

PERPUSTAKAAN  
UNNES

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik,neuromuskuler,intelektual dan emosional. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani,mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif,sikap sportif dan kecerdasan emosional (Depdiknas 2004 )

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

Penjasorkes yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu ketrampilan hingga tingkatannya yang lebih tinggi.

Tetapi salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di sekolah adalah, terbatasnya sarana dan prasarana

pembelajaran yang tersedia di sekolah, baik terbatas secara kuantitas maupun kualitasnya. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi para guru penjasorkes selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran.

Ditengarai bahwa guru penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik, dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat serta motivasi dalam mengikuti pelajaran penjasorkes. Dampak dari itu secara tidak disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kebugaran jasmani dan penguasaan ketrampilan gerak peserta didik yang semestinya dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak seusianya. Dengan demikian potensi peserta didik akan tidak berkembang secara optimal pada masanya, dan pada akhirnya kurang optimal pula dalam mendukung dan memberikan kontribusi bibit-bibit atlet potensi yang dapat dikembangkan pada pembinaan prestasi olah raga kedepannya.

Pengembangan model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya membantu menyelesaikan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes di sekolah. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang dilakukan oleh para guru penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan akan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Walaupun pengembangan model pembelajaran

yang ada masih terbatas dalam lingkup lingkungan fisik di dalam sekolah, tetapi belum dikembangkan pada pemanfaatan lingkungan fisik luar sekolah, yang sebenarnya memiliki potensi sebagai sumber belajar yang sangat efektif dan efisien.

Lingkungan fisik luar sekolah yang merupakan salah satu sumber belajar yang efektif dan efisien, selama ini belum dapat dioptimalkan oleh para guru penjasorkes dalam mengembangkan pembelajarannya. Guru penjasorkes masih berkuat dalam lingkungan fisik dalam sekolah,biarpun dalam berbagai persoalan dan keterbatasannya. Para guru lupa bahwa lingkungan fisik di luar sekolah ada situasi serta kondisi yang menarik di alam bebas, diantaranya berupa lahan kosong, persawahan, perkebunan, hutan, perbukitan, sungai, pantai, perumahan dll. Jika dimanfaatkan secara optimal melalui pengembangan model pembelajaran akan dapat membantu para guru dalam meningkatkan pembelajaran penjasorkes yang kreatif dan inovatif.

Olahraga dalam kegiatan manusia sangat penting, karena melalui olahraga dapat dibentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani serta mempunyai watak keperibadian, disiplin dan sportifitas, yang akhirnya membentuk manusia yang berkualitas.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani sebagai bagian dari sistem pendidikan di Indonesia secara keseluruhan tidak diragukan lagi peranannya dalam turut mendukung terciptanya manusia Indonesia seutuhnya, selain bertujuan sehat jasmani tetapi juga sehat rohani. Sehat jasmani memberikan pengertian bahwa melalui pendidikan jasmani akan mendukung dan mampu beradaptasi terhadap

tugas-tugas fisik sehari-hari untuk bergerak. Bergerak yang melibatkan fungsi otot, jantung, paru dan peredaran darah (Cardio-vascular). Sementara itu sehat rohani memiliki pengertian, adanya nilai-nilai yang harus dibentuk dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk kematangan mental, sosial dan kepribadian dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Abdullah.A. 1998)

Bila melihat tujuan Pendidikan jasmani yang bernilai tinggi dan luhur tersebut, maka menuntut upaya tindakan yang kreatif dari guru pendidikan jasmani dalam mewujudkan hal tersebut. Tidak cukup dengan hanya mengantarkan siswa belajar Penjas pada jam sekolah yang sangat terbatas waktu Bergeraknya, tetapi harus mampu mendorong secara sadar pada diri siswa bahwa untuk memenuhi sempitnya ruang dan waktu untuk bergerak di sekolah melalui aktivitas gerak atau olahraga di luar sekolah. Ingat bahwa proses pendidikan di sekolah dilaksanakan dalam bentuk Intra-kurikuler, ko-kurikuler dan Ekstrakurikuler.

Model pembelajaran merupakan salah satu factor yang sangat berperan dalam menunjang mencapai tujuan belajar sebab model pembelajaran mengajar ini berkaitan langsung dengan penggunaan strategi yang tepat dalam pelaksanaan belajar mengajar . banyak cara dengan model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat dilakukan guru agar kegiatan belajar mengajar berlangsung secara efektif untuk anak dalam pembelajaran ketangkasan dalam lingkungan perbukitan dalam model pembelajaran ini menyesuaikan dalam bentuk aktifitas belajar yang professional sehingga dapat memperluas wawasan siswa dalam belajar. Cara ini



dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bias menjadi bias, dari tingkat yang rendah ke tingkat yang tinggi (suparman, 200:1 )

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar berorientasi kepada berbagai macam kegiatan olah raga yang sifatnya mengarah pada peningkatan penampilan gerak namun kenyataan di lapangan pendidikan jasmani selama ini dikelola sebagai mestinya, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa baik dengan unsure kognitif,afektif, maupun psikomotorik.

SD negeri candigaron 02 sumowono adalah salah satu dari beberapa SD yang terletak di pedesaan tepatnya di Dusun candigaron, desa candigaron, kecamatan sumowono kabupaten semarang. Kondisi social ekonomi masyarakat menengah kebawah antara lain buruh, petani, pedagang sebaigian kecil PNS. Kepedulian masyarakat terhadap pendidikan kurang, dan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan atau sekolah belum seperti yang diharapkan.

Dengan keterbatasan situasi dan kondisi tersebut, sekolah bekerja keras untuk tetap berupaya meningkatkan layanan mutu pendidikan secara gradual dan berkisinambungan, dikarenakan input siswa kualitasnya kurang. Walaupun kondisi demikian, berkat kerjasama pihak prestasi setiap tahunnya selalu meningkat, baik dalam akademik maupun non akademik.

Dari latar belakang diatas, peneliti dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu untuk diteliti yaitu 1) Pendidikan jasmani disekolah dasar (SD) pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya pengembangan ketrampilan gerak siswa.2) Paradigma

pembelajaran pendidikan jasmani dahulu lebih menekankan anak harus bisa menguasai teknik yang diberikan dengan baik, namun paradigma pembelajaran pendidikan jasmani yang berkembang sekarang adalah, bahwa yang terpenting anak sudah mau bergerak dan bergembira merupakan tujuan utama dari pendidikan jasmani yang baik.<sup>3)</sup> Agar siswa mampu mengenal lebih dahulu arti penting Olahraga pada umumnya serta pendidikan jasmani pada khususnya sehingga tujuan dari pendidikan jasmani dan Olahraga dapat tercapai dengan baik.

### **1.2. Permasalahan penelitian**

bagaimana model pembelajaran ketangkasan dengan permainan panjat tebing dalam pendidikan jasmani pada kelas IV efektif meningkatkan aktifitas siswa sekolah dasar Negeri Candigaron 02 kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang?

### **1.3. Tujuan penelitian pengembangan**

Untuk menghasilkan Apakah model pembelajaran ketangkasan pendidikan jasmani pada kelas IV efektif meningkatkan aktifitas siswa sekolah dasar Negeri Candigaron 02 kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang.

### **1.4 Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran ketangkasan dengan permainan panjat tebing dalam pendidikan jasmani, apakah sesuai dengan karakteristik siswa SD, serta dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran ( kognitif, afektif, psikomotor ) secara efektif dan efisien, juga dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga

derajat kebugaran jasmani siswa dapat terwujud serta dapat mengatasi kesulitan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali.

Produk yang dihasilkan diharapkan akan bermfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain : (1) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran Penjasorkes, (2) mengatasi semua keterbatasan sarana dan prasarana lari gawang, (3) meningkatkan pengetahuan guru Penjasorkes dalam mengembangkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan model pembelajaran melalui model pembelajaran ketangkasan pendidikan jasmani dengan permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga bagi siswa SD ini sangat penting untuk dilakukan, mengingat pembelajaran ketangkasan yang dilakukan oleh guru Pendidikan Jasmani selama ini masih jauh dari yang diharapkan.

Pemecahan masalah pembelajaran dapat melalui penerapan model pembelajaran. Dalam bentuk modifikasi permainan yang diharapkan dapat digunakan serta dapat membantu guru pendidikan jasmani, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1. Landasan Teori**

sebagai acuan atau landasan teori pembuatan penelitian ini secara ilmiah dalam rangka untuk memecahkan masalah, dalam kerangka berpikir dimuat dari beberapa pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang : belajar dan pembelajaran,

#### **2.2. Tinjauan Belajar Dan Pembelajaran**

Belajar menurut Winkel dalam Max Darsono (2000:4) adalah aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai – nilai sikap. Menurut Slameto (1995:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya

Sedangkan menurut Nana Sudjana (1989:5), memberikan pengertian belajar sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan – perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk antara lain : 1) perubahan pengetahuan, 2) perubahan pemahaman, 3) perubahan sikap dan tingkah laku, 4) perubahan keterampilan, 5) perubahan kecakapan, 6) perubahan kebiasaan, dan 7) perubahan pada aspek – aspek yang ada pada individu yang belajar.

Jadi yang dimaksud belajar adalah suatu proses aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang dilakukan baik melalui pengalaman – pengalaman ataupun melalui peraktek latihan untuk menghasilkan perubahan prilaku/ tingkah laku yang relative konstan dan berbekas dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

### **2.2.1. Pengertian pembelajaran**

Secara umum, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Pembelajaran menurut aliran gestalt yaitu suatu usaha guna memberikan materi pembelajarab sedemikian rupa sehingga siswa lebih mudah mengorganisasikan atau mengaturnya menjadi suatu pola bermakna ( max Darsono, 2000:24). Menurut Sardiman (2000:9) pembelajaran adalah perpaduan duaaktifitas yaitu aktifitas belajar dan aktifitas mengajar. Menurut Nana Sujarna (1989:6), pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan belajar dan mengajar yang mana keduanya saling berhubungan.dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara siswa dan guru yang mana terjadi perubahan tingkah laku yang bersifat pengetahuan, keterampilan, nilai – nilai sikap. Pada hakekatnya pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara terprogram agar siswa mampu belajar secara aktif. Proses pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan , keterampilan, dan aktifitas siswa

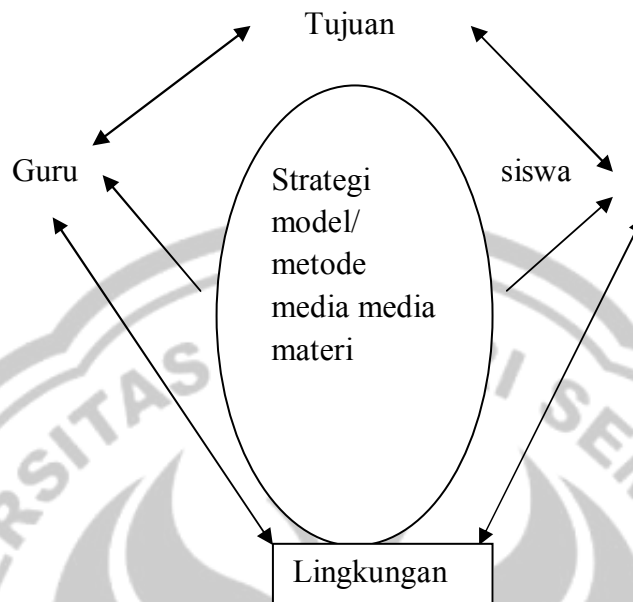
### **2.2.2. komponen – komponen pembelajaran**

Pembelajaran selaku system intruksional mengacu pada pengertian seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lainnya untuk mencapai tujuan (Djamarah,2000:10). Lebih lanjut Djamarah (2002:48) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar sebagai suatu sistim mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode,alat dan sumber serta evaluasi. Komponen – komponen dalam proses belajar mengajar sebagai berikut. 1) Tujuan Dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan yang ingin dicapai adalah mengenalkan fakta yang terjadi pada siswa. 2) Bahan pelajaran disusun secara sistematis dan terpadu dalam proses pembelajaran sehingga mampu bersaing di era globalisasi. 3) Dalam kegiatan belajar mengajar, terjadi interaksi antara guru dan siswa. Siswa dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.4) Dalam kegiatan belajar mengajar, metode yang digunakan guru bervariasi di sesuaikan oleh materi pembelajaran yang diajarkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, menggunakan alat untuk mempermudah usaha dalam mencapai tujuan. Alat yang digunakan bervariasi dengan media belajar ataupun motivasi dan perintah yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

### **2.2.3. Sumber pelajaran**

Sumber belajar merupakan bahan / materi menambah ilmu pengetahuan. Sumber pelajaran berupa buku paket maupun penunjang yang lain serta lembar kerja siswa. Agar tujuan dapat tercapai semua komponen yang ada harus diorganisasikan sehingga antar komponen terjadi kerjasama. Pembelajaran akan

tercapai jika ada timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Interaksi yang terjadi antara komponen ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



**Gambar 1. Bagan interaksi komponen – komponen pembelajaran**

(Nana Sudjana, 1989:30)

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa model atau pendekatan pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar pemilihan model atau pendekatan yang tepat dengan materi pembelajaran yang disampaikan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung nya pengajaran (Nana Sudjana, 1989:76).

Menurut Sumadi Suryabrata (1997:148). Mengemukakan metode pengajaran pengajaran sebagai cara – cara pelaksanaan dari pada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya suatu bahan pelajaran diberikan kepada siswa di sekolah.

Metode adalah prosedur pembelajaran yang dipilih untuk membantu para siswa mencapai tujuan atau untuk mengintralisasikan isi atau pesan. Metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan penggunaan metode yang tepat. (Djamarah, 2002:84).

Maka dengan menetapkan metode pembelajaran yang tepat kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil optimum. Pemilihan metode pembelajaran harus didasarkan pada analisis kondisi dan hasil pembelajaran. Menurut W.Gulo (2002:21) ada tiga prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam upaya menetapkan metode pembelajaran yaitu :1) Tidak ada satu metode pembelajaran yang unggul untuk semua dalam semua kondisi.2) Metode pembelajaran yang berada memiliki pengaruh yang berbeda dan konsisten hasil pembelajaran.3) Kondisi pembelajaran bias memiliki pengaruh yang konsisten pada hasil pembelajaran

#### **2.2.4.**

#### **2.2.5. Tinjauan pendidikan jasmani dan kesehatan**

Pendidikan jasmani dan kesehatan menurut Rusli lutan dan Adang Suherman (2000:1) merupakan pendidikan yang menggunakan aktifitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. bentuk – bentuk aktifitas yang digunakan oleh anak sekolah adalah bentuk gerak olahraga sehingga kurikulum pendidikan jasmani disekolah diajarkan menurut cabang cabang olahraga lebih lanjut Rusli Lutan (2000; 200), menyatakan pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan melalui aktifitas jasmani yang



bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional.

#### **2.2.6. Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan**

Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut Depdiknas (2003:2) ialah membantu siswa untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar dan perkembangan jasmani.

Sedangkan fungsi dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut Depdiknas (2003:4-6) adalah untuk mengembangkan berbagai aspek dalam diri siswa meliputi aspek organik, aspek kognitif, aspek neuromuscular, aspek sosial, aspek intelektual dan aspek emosional.

#### **2.2.7. Arah pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani**

Tujuan perubahan yang harus terjadi pada anak didik.1) murid akan sadar akan potensi geraknya. 2) murid dapat bergerak dan tampil baik secara meyakinkan.3) murid akan menjadi orang yang serba bias dalam gerak.4) murid menghargai olahraga.

#### **2.2.8. Prinsip – prinsip pertumbuhan, perkembangan dan kematangan**

Secara umum proses pertumbuhan , perkembangan dan kematangan yang terjadi pada individu mengikuti beberapa prinsip prinsip sebagai berikut : a) pertumbuhan dan perkembangan itu berlangsung secara bertahap, progresif dan berkesinambungan.b) pertumbuhan dan perkembangan itu berlangsung dalam berurutan yang terpola, yang berarti bahwa pertumbuhan dan perkembangan

mengikuti pola pola tertentu.c) terdapat variasi irama dan tempo perkembangan antara individu dan kelompok tertentu menurut jenis dan latar belakang geografis dan kultural.d) pada usia – usia tertentu terdapat perbedaan pertumbuhan dan perkembangan antara anak pria dan wanita.e) laju pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung lebih pesat pada periode kanak – kanak dari periode berikutnya.

Keterampilan yang perlu dimiliki anak secara umum adalah keterampilan menolong diri sendiri, keterampilan bantuan sosial keterampilan sekolah, keterampilan bermain.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar sesuai dengan prinsip ‘*developmentally appropriate practice*’ (DAP), atau praktek pembelajaran penjas kes disesuaikan dengan perkembangan anak, hendaknya dipertimbangkan aspek pertumbuhan, perkembangan, kematangan anak usia sekolah dasar ini. Hendaknya disesuaikan dengan kemampuan anak dalam hal ini jangan sampai kegiatan – kegiatan itu terlalu berat bagi anak, Rusli (2001:6-8)

### **2.3. Pengertian gerak**

Gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia yang nyata dan dapat diamati, namun yang melatarbelakangi suatu gerak yang ditampilkan dalam suatu perbuatan yang nyata dalam suatu unjuk kerja, sangat beraneka ragam sesuai dengan hakekat keberadaan dan kebutuhan manusia yang penuh perbedaan (yanuar, 1992 :1)

### 2.3.1. Belajar gerak

Belajar gerak merupakan inti dari penjasorkes di Sekolah Dasar, utamanya adalah pengembangan dan kemudian penghalusan keterampilan gerak dasar untuk kemudian menjadi dasar pelaksanaan olahraga atau kegiatan rekreasi. Konsentrasi pelaksanaan tugas gerak adalah untuk memperkaya perbendaharaan gerak anak. Apalagi jika pembelajaran di tekankan pula kegiatan yang menuntut system kerja jantung dan paru (*cardio-vaskuler system*), sistem kerja otak. Dengan demikian perkembangan fisik anak lebih seimbang serta akan semakin terampil.

Ada beberapa istilah yang sering muncul dan sangat sering di pergunakan dalam belajar gerak (*motorik*), misalnya : ketrampilan (*skill*), kemampuan (*ability*), pola gerak (*movement patern*), belajar motorik (*motor learning*), perkembangan motorik (*motor development*), persepsi, atensi, pemrosesan informasi (*information processing*), practiced dan lain sebagainya (Yanuar , 1992 : 11).

#### 1) Ketrampilan (*skill*)

Ketrampilan adalah tindakan yang memerlukan aktifitas gerak dan harus dipelajari supaya mendapatkan bentuk yang benar (Yanuar , 1992 : 11).

#### 2) Kemampuan (*Ability*)

Menurut Edwin Fleishmen dalam Yanuar, (1992 : 11) menyatakan bahwa kemampuan (*ability*) merupakan suatu kapasitas umum yang berkaitan dengan prestasi berbagai macam ketrampilan lebih tepatnya dikatakan sebagai : “ *a general capacity of the individual that related to the performance or variety of skill or task* ”.

### 3) Pola Gerak (*Movement Patern*)

Godfrey dan Kaphart dalam Yanuar Kiram (1992 : 12) mendefinisikan pola gerak ialah serangkaian tindakan motorik ekstensif yang di bentuk dengan tingkatan yang lebih rendah dibandingkan dengan tindakan yang di kategorikan sebagai ketrampilan (*skill*), tetapi ditujukan untuk mencapai tujuan eksternal. Gerakan yang di golongan sebagai pola gerak adalah melempar bola over hand (*over hand throw*).

### 4) Belajar Motorik (*motor skill*)

Belajar motorik adalah perubahan internal dalam bentuk gerak (motor) yang di miliki individu yang di simpulkan dari perkembangan prestasinya relatif permanen dan ini semua merupakan hasil dari suatu latihan (Yanuar, 1992 : 12).

### 5) Perkembangan Motorik (*motor development*)

Perkembangan motorik terutama untuk mempelajari perilaku yang ditinjau dari pandangannya. Adapun perilaku yang diperhatikan dalam konteks ini adalah perilaku dalam bentuk motorik (Yanuar, 1992 : 12)

## **2.4. Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar**

### **2.4.1. Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6–12 tahun**

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 101), pekembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda di banding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik

anak laki-laki dan perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Oleh karena energi anak di arahkan ke arah penyempurnaan pola gerak yang telah terbentuk selama periode periode masa awal anak. Disamping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan, hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan atau penambahan berbagai situasi (Yanuar karim, 1992 : 36)

#### **2.4.2. Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar (*Gross Motor Ability*)**

Perkembangan motorik dasar difokuskan pada ketrampilan yang biasa disebut dengan ketrampilan motorik dasar meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan ketrampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola. Ketrampilan motor dasar dikembangkan pada masa anak sebelum dan pada masa sekolah awal.

#### **2.4.3. Perkembangan Aktivitas Motorik Halus (*Fine Motor Activity*)**

Adalah kemampuan untuk mengatur penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat dan adaptif. Menurut Anita J. Harrow perkembangan gerak anak berdasarkan klasifikasi dominan psikomotor dapat di bagi menjadi 6, meliputi :

##### a) Gerak reflek

Gerak reflek adalah respon atau aksi yang terjadi tanpa kemauan sadar yang di timbulkan oleh stimulus. Gerak ini bersifat perekuisit terhadap perkembangan

kemampuan gerak pada tingkat – tingkat berikutnya. Gerak reflek di bagi menjadi 3, yaitu : reflek segmental, reflek intersegmental dan reflek suprasegmental (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 219)

#### b) Gerak Dasar Fundamental

Gerak dasar fundamental adalah gerakan–gerakan dasar, berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat kemampuan pada anak–anak. Gerakan dasarnya menyertai gerakan reflek yang sudah di miliki sejak lahir. Gerak dasar fundamental mula–mula bisa di lakukan pada masa bayi dan masa anak- anak dn di sempurnakan melalui proses berlatih dalam bentuk melakukan berulang-ulang. a) Kemampuan Perspektual adalah kemampuan untuk mengantisipasi stimulus yang masuk melalui organ indera. b) Kemampuan fisik adalah kemampuan untuk memfungsikan sistem organ tubuh di dalam melakukan aktifitas psikomotor. Secara garis besar kemampuan fisik sangat penting untuk mendukung aktifitas psikomotor. Secara garis besar kemampuan fisik di bagi menjadi 4 macam yaitu : ketahanan (*endurance*), kekuatan (*strength*), fleksibilitas (*flexibility*), kelincahan (*aqility*) (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 221–222).

Gerakan Ketrampilan adalah gerakan yang memerlukan koordinasi dengan kontrol gerak yang cukup kompleks, untuk menguasainya diperlukan proses belajar gerak. Gerakan yang terampil menunjukkan sifat efisien di dalam pelaksanaanya.

Menurut Harrow dalam Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 322) komunikasi non–diskursif merupakan level komunikasi domain psikomotor. Komunikasi non–diskursif merupakan perilaku yang berbentuk komunikasi melalui gerakan–gerakan tubuh. Gerakan bersifat komunikatif meliputi gerakan ekspresif dan interpretif.

## **2.5. Perkembangan Penguasaan Gerak Dasar pada Fase Anak Besar (6–10 tahun)**

Sejalan dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai bisa dilakukan pada masa anak kecil sudah mulai dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak bisa didefinisikan dalam bentuk sebagai berikut :

- (1) Gerakan bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang semakin efisien,
- (2) Gerakan semakin lancar dan terkontrol,
- (3) Pola atau bentuk gerakan bervariasi dan
- (4) gerakan semakin bertenaga.

Apabila ditinjau dari segi kebenaran mekanika tubuh dan kecepatan dalam melakukan berbagai gerakan maka faktor–faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan gerakan anak adalah faktor–faktor peningkatan koordinasi ukuran tubuh dan kekuatan otot.

## **8. Hipotesis**

Berdasarkan permasalahan yang diketengahkan dalam penelitian ini, maka dirumuskan hipotesis yaitu : Model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan keefektifan dalam meningkatkan aktifitas pada siswa kelas IV SD Negeri Candigaron 02 kecamatan Sumowono kabupaten semarang.

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1. Metode Pengembangan

Penelitian pengembangan biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (*research-based development*) merupakan jenis penelitian 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.

Menurut Borg dan Gall (1983) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari 2 tujuan utama, yaitu : (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi.

Dalam hal pengembangan produk salah satunya adalah menghasilkan produk model pembelajaran di sekolah. Adapun langkah–langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk



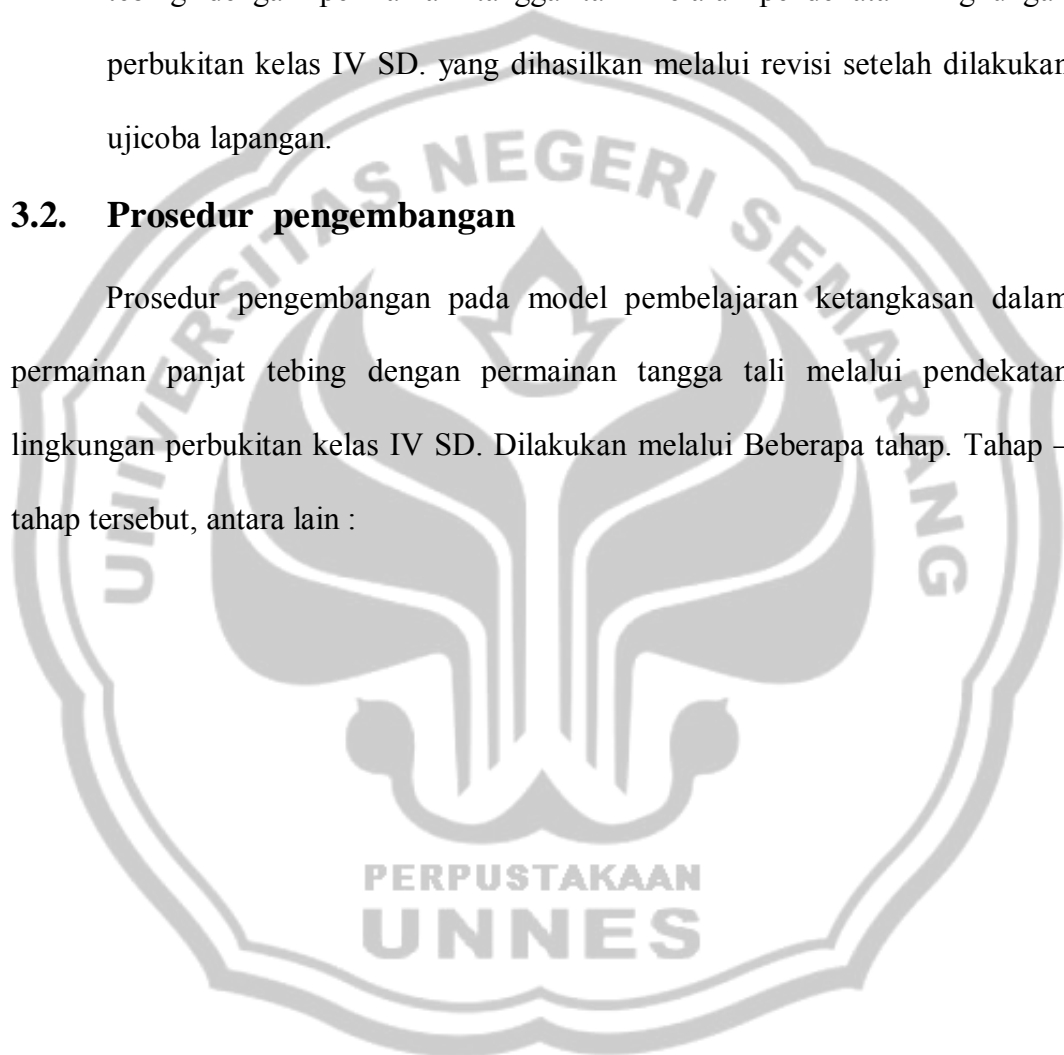
analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.

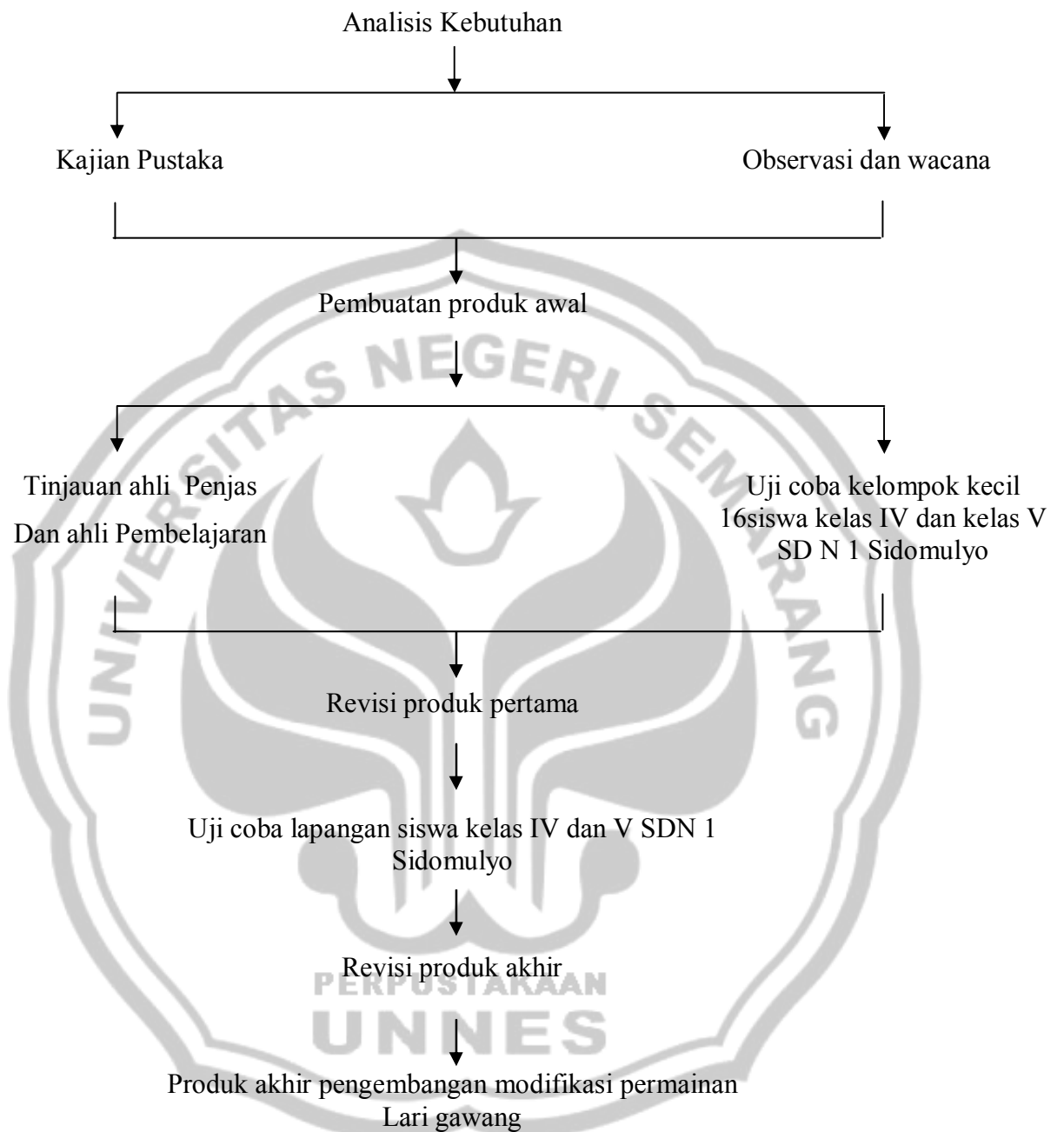
2. Mengembangkan bentuk produk awal (dalam hal ini model pembelajaran penjasorkes dengan memanfaatkan lingkungan fisik di luar sekolah berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model penjasorkes sesuai materi yang dikembangkan yang di dasarkan pada kajian teori.
3. Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan olahraga (menggunakan dosen yang relevan dengan materi yang di teliti atau bisa menggunakan salah satu pembimbing yang ekspert di bidangnya), dan dua orang ahli pembelajaran (menggunakan guru penjasorkes yang memiliki pengalaman mengajar yang cukup). Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil (menggunakan siswa dengan jumlah secukupnya sesuai kebutuhan materi), dengan menggunakan lembar evaluasi dan kuisisioner yang selanjutnya hasilnya dianalisis secara mendalam
4. Langkah revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
5. Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah direvisi atau hasil ujicoba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.

6. Revisi produk akhir dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis ujicoba lapangan (melalui pengamatan dan diperlukan instrumen baik pengamatan maupun melalui angket untuk siswa dan pengamat).
7. Hasil akhir model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan kelas IV SD. yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan ujicoba lapangan.

### **3.2. Prosedur pengembangan**

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan kelas IV SD. Dilakukan melalui Beberapa tahap. Tahap – tahap tersebut, antara lain :





### **3.2.1 Analisis kebutuhan**

merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah apakah model pembelajaran permainan ketrampilan melompat ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD N 01 Sidomulyo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus tentang pelaksanaan olahraga dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang proses pembelajaran dan aktifitas fisik siswa.

### **3.2.2 Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan kelas IV SD dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD N 02 Candigaron Kecamatan sumowono Kabupaten Semarang tentang pelaksanaan olahraga dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang proses pembelajaran dan aktifitas fisik siswa.

### **3.2.3 Pembuatan produk awal**

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk yang kemudian dievaluasi oleh satu orang ahli

penjas dan dua ahli pembelajaran subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Candigarón 02 kecamatan sumowono kabupaten semarang.

#### **3.2.4 Uji coba kelompok kecil**

pada tahapan ini diujicobakan pada siswa kelas IV SD Candigarón 02 kecamatan sumowono kabupaten semarang. Dalam uji coba kecil ini menggunakan 12 siswa yaitu siswa putra dan putrid digabung atau campuran. Pertama – tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan Model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan . setelah siswa selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuisisioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini untuk mengetahui awal dari produk yang akan dikembangkan. Dan produk yang kemudian dievaluasi oleh satu orang ahli penjas dan dua ahli pembelajaran setelah mengamati permainan tersebut.

#### **3.2.5 Revisi produk pertama**

Hasil dari dievaluasi oleh satu orang ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji kelompok kecil tersebut dianalisis.dan selanjutnya dijadikan ajuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

#### **3.2.6 Uji coba lapangan**

Hasil analisi uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. uji coba lapangan ini dilakuka pada siswa kelas IV SD Candigarón 02 kecamatan sumowono kabupaten semarang sebanyak 40 siswa.

Pertama – tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan Model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan . setelah siswa selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuisisioner tentang permainan yang telah dilakukan.

### **3.3. Subyek uji coba**

Subyek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti
- 2) Dua orang ahli penjas
- 3) Satu orang ahli pembelajaran
- 4) Siswa kelas IV SD Candigaron 02, Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang yang berjumlah 40 anak.

### **3.4. Jenis data**

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

### **3.5. Instrumen pengumpulan data**

Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuisisioner. Lembar evaluasi untuk menghimpun data dari para ahli penjas . kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba.

Kuisoner yang digunakan berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuisoner berupa kualitas model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan. Rentangan evaluasi mulai dari “ tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan caraa member tanda “√’ pada kolom yang tersedia.

1. : tidak baik
2. : kurang baik
3. : cukup baik
- 4 : Sangat baik

Berikut ini adalah factor, indikator, dan jumlah butir kuisoner yang akan digunakan pada kuisoner ahli :

**Table 1: table kuisoner ahli**

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

Kuisoner yang digunakan siswa berupa jumlah pertanyaan , yang harus dijawab oleh siswa dengan alternative jawaban “ya” dan “tidak”. Factor yang digunakan dalam kuisoner meliputi aspek psikomotorik, kognitif

dan afektif. Cara pemberian skor pada alternative jawaban adalah sebagai berikut

**Table 2 : table skor kuisioner**

Alternatif jawaban	Positif	Negative
ya	1	0
tidak	0	1

Berikut ini adalah factor, indicator, dan jumlah butir kuisioner yang akan digunakan oleh siswa :

**Table 3 : kuisioner siswa**

No	faktor	indikator	Jumlah
1	psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekan varias gerak dalam bermain panjat tebing dengan menggunakan tangga tali	10
2	kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan mengetahui tentang bermain panjat tebing dengan menggunakan tangga tali	10
3	afektif	Menampilkan sikap dalam bermain bermain panjat tebing dengan menggunakan tangga tali, serta nilai kerjasama , sportifitas, kejujuran.	10



### 3.6. teknik analisis data

teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif bentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003:8790) yaitu :

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

Keterangan :

$f$  = frekuensi relative/angka persentase

$f$  = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada table 3 akan disajikan klasifikasi persentase.

**Table 4 : Klasifikasi persentase**

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 fiqih,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 dilapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut.

Sesuai dengan kompetensi dasar mempraktekan aktifitas permainan sederhana untuk melatih daya tahan otot serta nilai kerjasama keras dan disiplin bagi kelas IV SD.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (penjasorkes) sebagai bagian integral dari pendidikan memiliki tugas yang unik yaitu menggunakan “gerak” sebagai media untuk membelajarkan siswa.

Model pembelajaran yang dikembangkan ini adalah memberikan kecukupan belajar gerak pada siswa. Kecukupan belajar gerak yang dimaksud adalah siswa memperoleh kesempatan yang cukup untuk mendapatkan pengetahuan dan melatih keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dicanangkan. Ciri khusus yang lain adalah konstruksi nilai-nilai positif yang ada dalam olahraga. Nilai positif yang dimaksud adalah secara sengaja guru menekankan kepada siswa untuk bekerja sama, disiplin, kejujuran, toleransi, menghargai, sportif.

Maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan siswa kelas IV SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan dengan model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan yang lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

#### **4.1.2. Diskripsi Draf Produk awal**

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan. Berikut ini adalah Draf produk awal permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan. Yang disesuaikan dengan siswa SD sebelum divalidasi oleh ahli dan guru penjas SD.

### **DRAF PRODUK AWAL MODEL PERMAINAN PANJAT TEBING DENGAN MENGGUNAKAN TANGGA TALI SISWA KELAS IV SD**

#### **1. Pengertian permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali**

Pada jenis kegiatan aktivitas jasmani yang selama ini kurang dikuasai oleh para siswa SD Negeri Candigaron Kecamatan sumowono Kabupaten

semarang yaitu ketangkasan melalui permainan panjat tebing dengan tangga tali. Suatu permainan ketangkasan yang dilakukan diluar ruangan dengan pemanfaatan lingkungan diluar sekolah yaitu di daerah perbukitan dimana permainan panjat tebing ini tidak sama dengan panjat tebing yang sebenarnya akan tetapi permainan panjat tebing ini menggunakan lahan kosong yang miring, dengan tingkat kemiringanya  $170^{\circ}$ , ketinggian  $\pm 6$  meter, peralatan atau naik dengan bantuan menggunakan tali berdiameter  $\pm 2$  cm, di rangkai sedemikian rupa sehingga membentuk tangga tali dengan anak – anak tangga.di talikan dari atas hingga bergelantungan kebawah menempel di kemiringan tanah tersebut sehingga siswa dapat memanjat tebing dengan menggunakan tali dengan menaiki anak – anak tangga. Permainan ini di mulai atau berawal dari garis start dan sekaian menjadi garis finish. Garis start sapa naik tangga jaraknya 5 meter dan siswa mulai lari dari garis start menuju menaiki anak tangga demi anak tangga hingga keatas sampai meraih bendera dan mengambil bendera yang sudah disediakan dengan bergegas turun dengan menggunakan anak tangga yang sama sampai garis finish dan bendera tersebut diletakan, jika sampai garis start yang menyadi kelompok bergantian berlari dari garis start sapa naik tangga, jaraknya 5 meter dari siswa mulai lari dari garis start menuju menaiki anak tangga demi anak tangga hingga keatas sampai meraih bendera dan mengambil bendera yang sudah disediakan dengan bergegas turun dengan menggunakan anak tangga yang sama sampai garis finish dan bendera tersebut diletakan, dan seterusnya sampai jumlah siswa sesuai kelompok tersebut habis. Diyatakan berhasil jika mencetak waktu

paling sedikit karena dari garis start stop wach dinyalakan sampai kelompok habis sampai finis atau siswa terahir stop wach itu dimatikan.

Dalam permainan ini bendera tidak boleh jatuh jika jatu maka dinyatakan gagal, dan tidak adakesempatan lagi. Setelah dan sebelum kegiatan kegiatan denyut nadi dihitung terlebih dahulu.

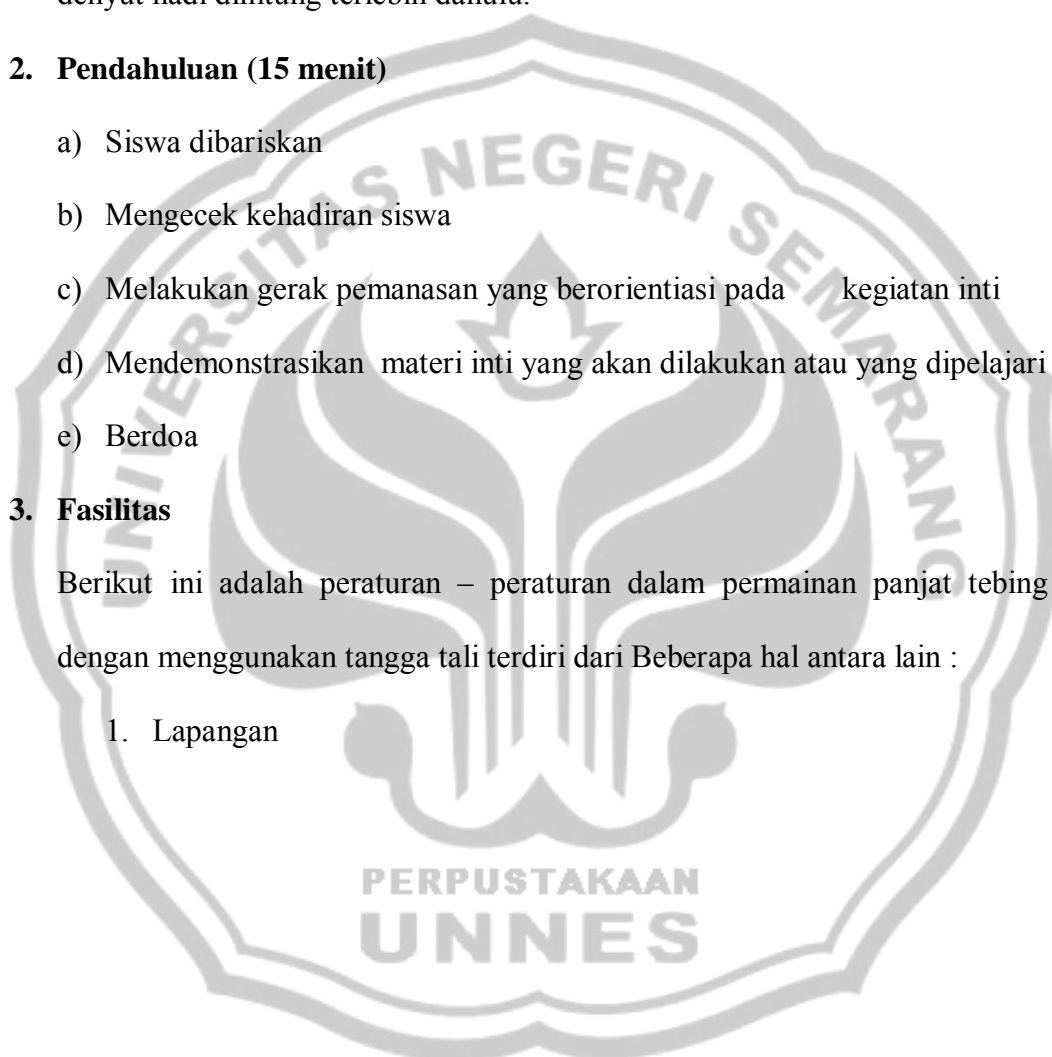
## **2. Pendahuluan (15 menit)**

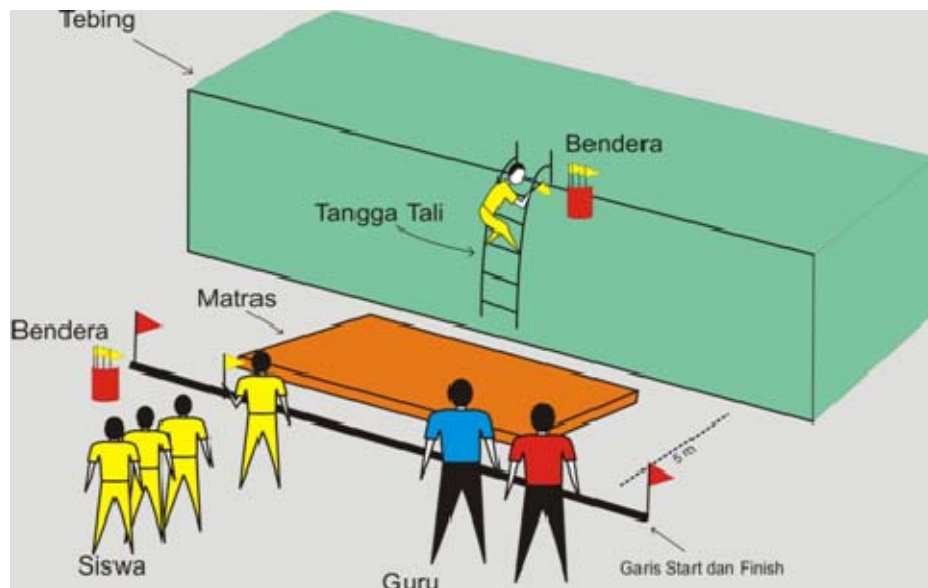
- a) Siswa dibariskan
- b) Mengecek kehadiran siswa
- c) Melakukan gerak pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- d) Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan atau yang dipelajari
- e) Berdoa

## **3. Fasilitas**

Berikut ini adalah peraturan – peraturan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali terdiri dari Beberapa hal antara lain :

1. Lapangan



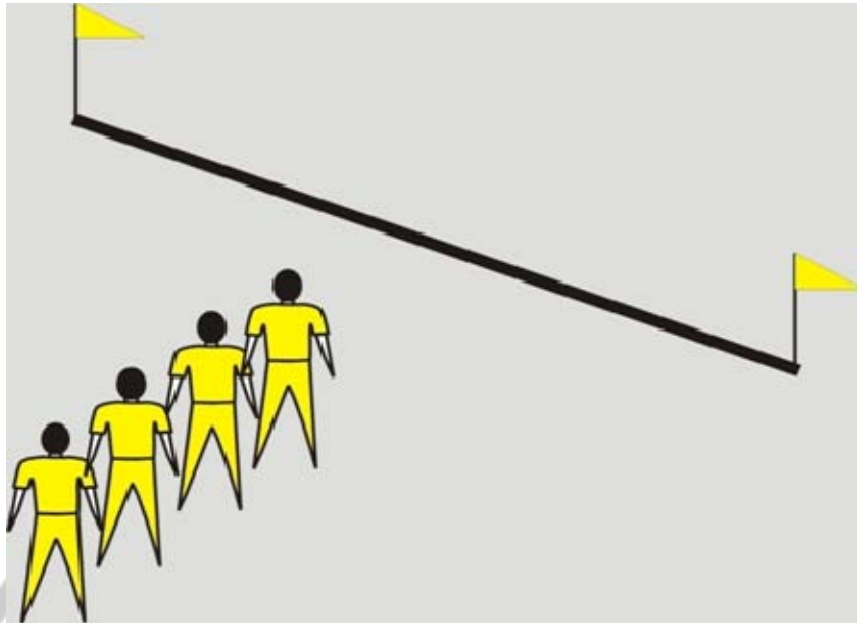


**Gambar 2 :lapangan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali**

Lapangan yang digunakan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali dengan medan lari sprint dan tebing. Tinggi 6 meter, Jarak lari dari start sampai anak tangga = 2 meter.

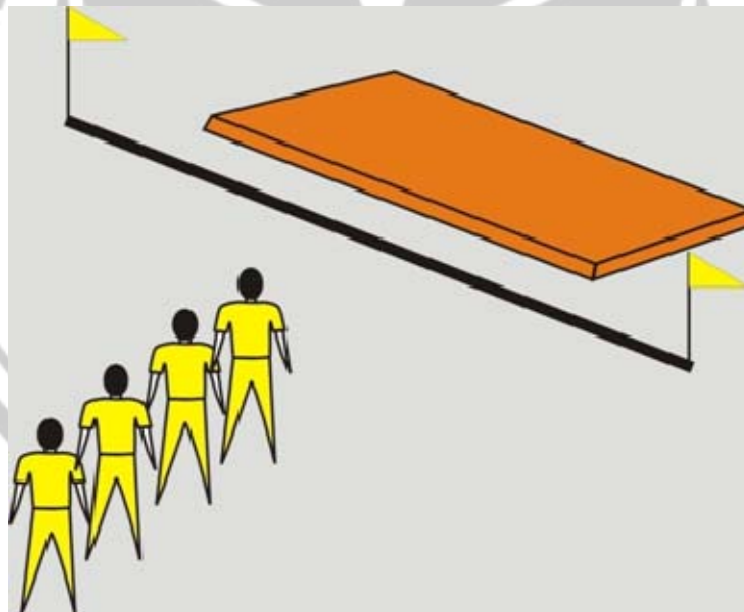
a) Garis start

Garis start dimana satu tim bersiap untuk melakukan permainan satu demi satu dan stop watch pun mulai dijalankan digaris start oleh guru.



**Gambar 3 : garis start dan finish**

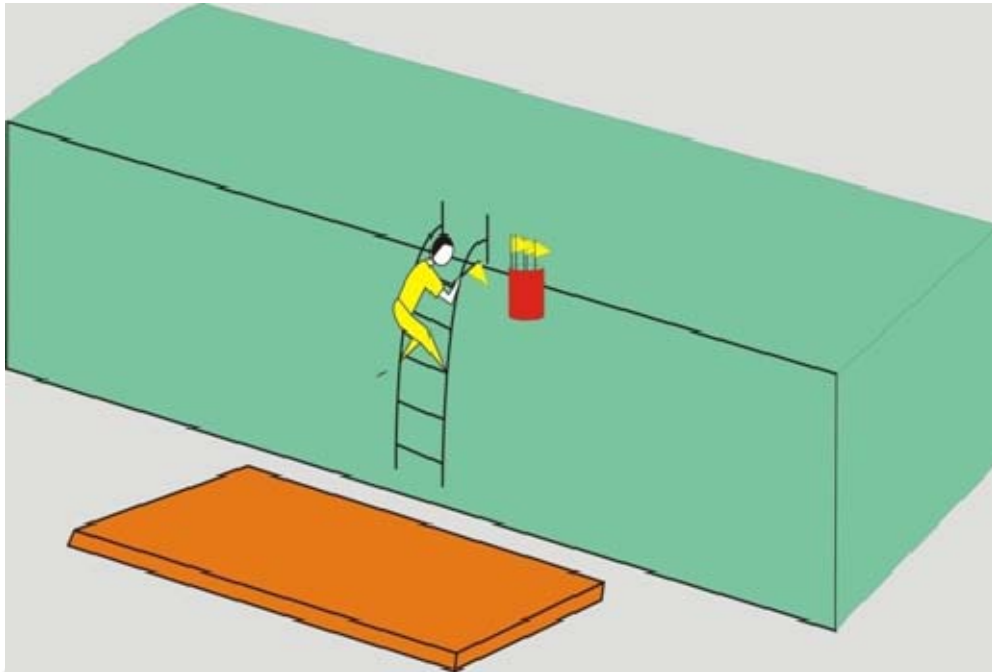
- b) Medan datar  
Setelah garis start lari sprint di medan datar berjarak 5 meter



**Gambar4 : medan datar**

- c) Tali dengan bentuk tangga

Seorang siswa setelah lari sprint di medan datar naik tebing dengan bantuan anak tangga yang sudah disediakan



**Gambar 5 : tali tangga yang akan dipanjat**

d) Bendera



Panjang = 40 cm  
Lebar = 27 cm

**Gambar6 : ukuran bendera**

etelah naik ambil bendera dan dibawa turun sampai garis finish dan bendera diletakan dan selanjutnya bergantian dengan temanya samapi tim atau kelompok itu habis

e) Matras

Busa dengan kelebalan 10 cm yang diletakan dibawah tangga tali yang berguna untuk melindungi dan mengurangi resiko yang berbahaya bagi anak jika terjadi jatuh.

f) Garis finish

Setelah siswa yang terakhir stop wach pun dihentikan di garis start.



## 2. Jumlah pemain

- a) permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali jumlah keseluruhan siswa 12 dan dibagi menjadi 4 tim
- b) setiap tim terdiri dari 3 orang pemain

## 3. perlengkapan pemain

- a) untuk keamanan setiap siswa menggunakan helem
- b) menggunakan pakaian olahraga
- c) memakai celana pendek siswa putra maupun putrid
- d) memakai kaos kaki
- e) memakai sepatu olahraga

## 4. pencatat waktu

dari garis start dan sampai kelompok selesai sampai garis finish stopwatch dimatikan oleh guru

## 5. pemenang

dianggap menang tim yang paling cepat dan mencatat waktu paling sedikit dan dihitung menurut rangking waktu paling sedikit.

## 6. Hukuman

Jika salah satu siswa dalam satu tim itu mengambil bendera sebelum sampai garis finis sudah jatuh maka dianggap gugur atau gagal.

Rubik penilaian

**Table 5 : hasil penilaian**

No	Nama kelompok	Prestasi
1	A	2.56 menit

2	B	2.51 menit
3	C	3.47 menit
4	D	3.17 menit

Dilihat dari rubik penilaian ini maka dalam permainan panjat tebing ini dimenangkan kelompok yang mencetak waktu paling sedikit yaitu pada kelompok “B” yang menempati urutan kedua kelompok “A”, ketiga kelompok “D” dan yang terakhir kelompok “C”.

#### 7. 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 ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali di uji cobakan dalam kelompok kecil di lakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan satu orang ahli yang berasal dari dosen, yaitu Drs. Prapto nugroho. M.Kes dan dua orang ahli penjas sekolah dasar yaitu joko sulistiyanto S.Pd dan Endarian Setiaji S. Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali dengan disertai lembar evaluasi berupa kuisioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli

penjas dan guru penja sekolah dasar terhadap model model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali dengan menggunakan tangga tali hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Caranya menyontrenng salah satu angka yang tersedia dalam lembar evaluasi. Lembar evaluasi untuk kualitas model permainan model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali dapat di lihat pada lampiran.

#### 4.1.3.2. Diskripsi data validasi ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuisioner oleh para ahli merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali dapat digunakan untuuk uji coba lapangan. Berikut ini adalah hasil pengisian kuisioner dari para ahli dan guru penjas sekolah dasar.

**Table 6 :Hasil rata – rata skor penilaian Ahli**

No	Nama	Hasil rata rata skor penlaian
1.	Ahli penjas	4
2.	Ahli pembelajaran 1	3.8
3.	Ahli pembelajaran 2	4.53

Berdasarkan pengisian kuisioner yang dilakukan para ahli penjas dan guru penjas sekolah dasar dapat di rata – rata 4 (empat) atau masuk katagori dalam penilaian “**Baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa

model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali pada siswa kelas IV SD dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

#### **4.1.3.3. Revisi draf produk awal uji coba skala kecil**

Berdasarkan saran dari ahli dan guru penjas sekolah dasar pada produk model yang telah diujicobakan kedalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru penjas sekolah dasar terhadap kendala dan permasalahan yang muncul skala uji coba skala kecil proses revisi adalah sebagai berikut :

##### **a. Sarana dan prasarana penelitian**

###### **Lapangan**

Dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dengan pemanfaatan lingkungan perbukitan diluar sekolah, Untuk menciptakan siswa - siswinya lebih aktif, tidak terkesan menunggu dan lebih meningkatkan semangat siswa panjang lapangan dari garis start sampai tali pertama yang akan dipanjat jaraknya ditambah 5 meter yang semulanya hanya 5 meter hingg menjadi 10 meter. Pada tangga tali, tangga tali ditambah satu tangga lagi sehingga dapat dipergunakan untuk kompetisi siswa – siswi, sehingga dapat meningkatkan kecepatan dan dan lebih menyenangkan.

##### **b. Objek peneliti**

Dalam melaksanakan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali ini jika siswa menjatuhkan bendera maka dia harus

menggulung dari garis start yang semulanya jika siswa menjatuhkan bendera dianggap gagal atau dianggap diskualifikasi.

c. Pada waktu melaksanakan uji skala kecil, dalam pelaksanaan panjat tali siswa ada yang kesulitan bagi siswa putrid karena masih merasa takut untuk memanjat tali yang belum pernah atau tidak biasa mereka lakukan. Oleh karena itu teman serta guru harus mensupport agar siswa tidak merasa takut untuk melakukannya lagi. Sehingga semua siswa putrid yang takut memanjat tali merasa ragu, berani untuk bermain dan mereka dapat lebih aktif bergerak melaksanakan permainan ini.

Berikut ini adalah hasil produk model permainan ketangkasan dengan permainan panjat tebing melalui panjat tali melalui lingkungan perbukitan bagi siswa SD kelas IV, yang telah direvisi sesuai masukan dan saran dari ahli penjas dan guru penjas.

**DRAF SETELAH UJI COBA SEKALA KECIL MODEL  
PEMBELAJARAN KETANGKASAN DALAM PERMAINAN PANJAT  
TEBING DENGAN MENGGUNAKAN TANGGA TALI SISWA KELAS IV  
SD**

**1. Pengertian permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali**

Pada jenis kegiatan aktivitas jasmani yang selama ini kurang dikuasai oleh para siswa SD Negeri Candigarón Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang yaitu ketangkasan melalui permainan panjat tebing dengan tangga tali. Suatu permainan ketangkasan yang dilakukan diluar ruangan dengan pemanfaatan

lingkungan diluar sekolah yaitu di daerah perbukitan dimana permainan panjat tebing ini tidak sama dengan panjat tebing yang sebenarnya akan tetapi permainan panjat tebing ini menggunakan lahan kosong yang miring, dengan tingkat kemiringanya  $170^{\circ}$  , ketinggian  $\pm$  6 meter, peralatan atau naik dengan bantuan menggunakan tali berdiameter  $\pm$  2 cm, di rangkai sedemikian rupa sehingga membentuk tangga tali dengan anak – anak tangga. di talikan dari atas hingga bergelantungan kebawah menempel di kemiringan tanah tersebut sehingga siswa dapat memanjat tebing dengan menggunakan tali dengan menaiki anak – anak tangga berjumlah 2 (dua) tangga. Permainan ini di mulai atau berawal dari garis start dan sekaian menjadi garis finish. Garis start sapai naik tangga jaraknya 10 meter dan siswa mulai lari dari garis start menuju menaiki anak tangga demi anak tangga hingga keatas sampai meraih bendera dan mengambil bendera yang sudah disediakan dengan bergegas turun dengan menggunakan anak tangga yang sama sampai garis finish dan bendera tersebut diletakan, jika sampai garis start yang menyadi kelompok bergantian berlari dari garis start sapai naik tangga, jaraknya 10 meter dari siswa mulai lari dari garis start menuju menaiki anak tangga demi anak tangga hingga keatas sampai meraih bendera dan mengambil bendera yang sudah disediakan dengan bergegas turun dengan menggunakan anak tangga yang sama sampai garis finish dan bendera tersebut diletakan, dan seterusnya sampai jumlah siswa sesuai kelompok tersebut habis. Diyatakan berhasil jika mencetak waktu paling sedikit karena dari garis start stop wach dinyalakan sampai kelompok habis sampai finis atau siswa terahir stop wach itu dimatikan.

Dalam permainan ini bendera tidak boleh jatuh jika jatuh maka harus menggulung dari garis start. Setelah dan sebelum kegiatan kegiatan denyut nadi dihitung terlebih dahulu.

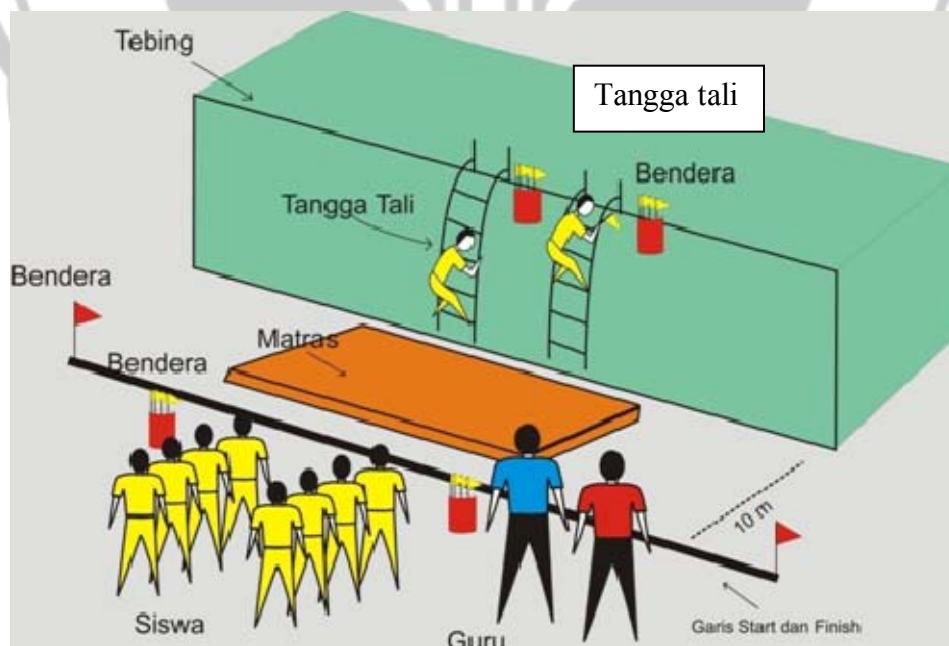
## 2. Pendahuluan (15 menit)

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

## 3. Fasilitas

Berikut ini adalah peraturan – peraturan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali terdiri dari Beberapa hal antara lain :

- 1) Lapangan

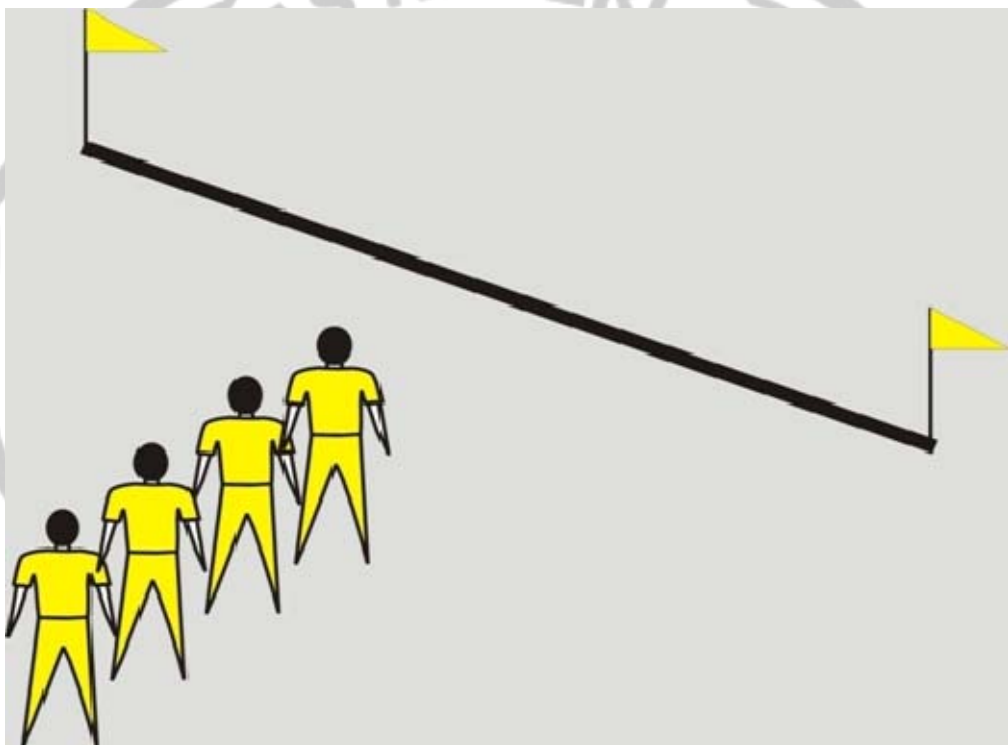


**Gambar 6 : lapangan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali**

Lapangan yang digunakan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali dengan medan lari sprint dan tebing. Tinggi 6 meter, Jarak lari dari start sampai anak tangga = 10 meter.

g) Garis start

Garis start dimana satu tim bersiap untuk melakukan permainan satu demi satu dan stop watch pun mulai dijalankan digaris start oleh guru.

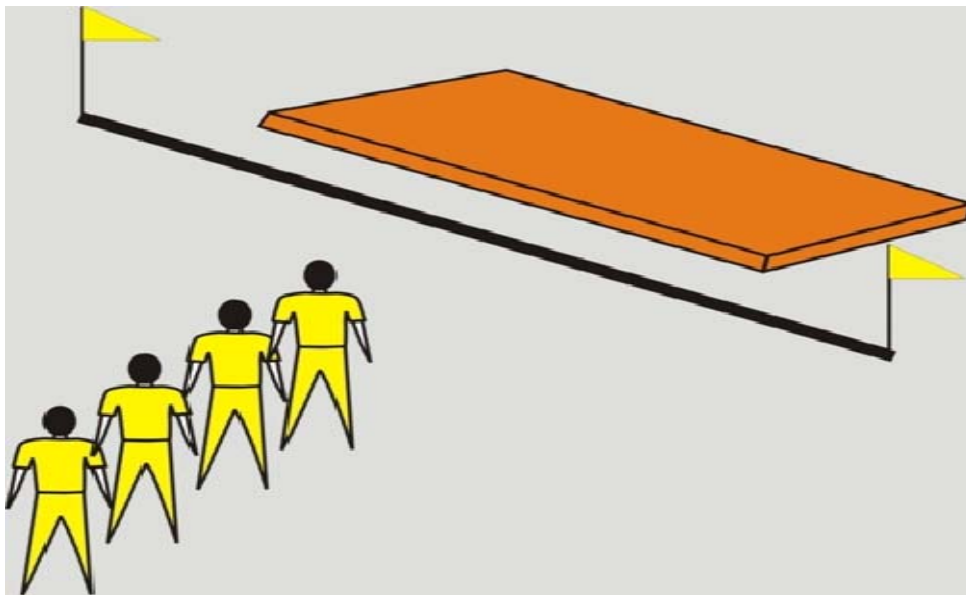


**Gambar 7: garis start dan finish**

h) Medan datar

Setelah garis start lari sprint di medan datar berjarak 5 meter

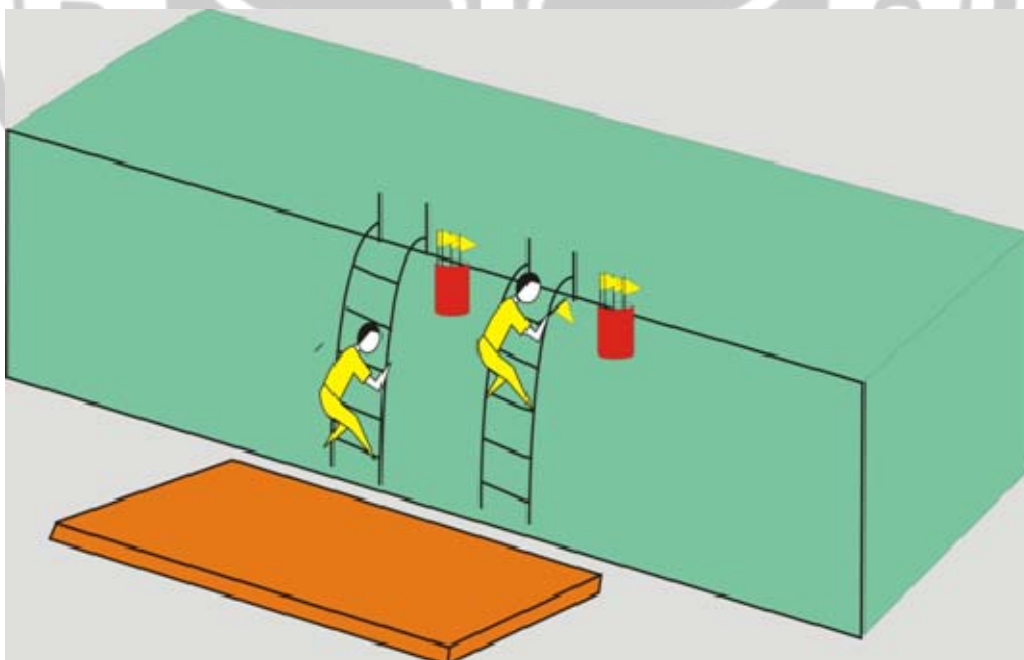




**Gambar 8: bidang datar**

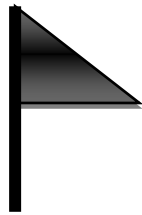
i) Tali dengan bentuk tangga

Seorang siswa setelah lari sprint di medan datar naik tebing dengan bantuan anak tangga yang sudah disediakan



**Gambar 9 : lapangan tangga tali**

## j) Bendera



Panjang = 40 cm

Lebar = 27 cm

**Gambar 10 : garis start dan finish**

Setelah naik ambil bendera dan dibawa turun sampai garis finish dan bendera diletakan dan selanjutnya bergantian dengan temanya samapi tim atau kelompok itu habis

## k) Matras

Busa dengan kebalan 10 cm yang diletakan dibawah tangga tali yang berguna untuk melindungi dan mengurangi resiko yang berbahaya bagi anak jika terjadi jatuh.

## l) Garis finish

Setelah siswa yang terahir stop wach pun dihentikan di garis start.

## 2) Jumlah pemain

c) Permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali jumlah keseluruhan siswa 40 dan dibagi menjadi 4 tim

d) Setiap tim terdiri dari 10 orang pemain

## 3) perlengkapan pemain

- a) untuk keamanan setiap siswa menggunakan helem
- b) menggunakan pakaian olahraga
- c) memakai celana pendek siswa putra maupun putrid
- d) memakai kaos kaki

- e) memakai sepatu olahraga
- 4) pencatat waktu  
dari garis start dan sampai kelompok selesai sampai garis finish stopwatch dimatikan oleh guru
- 5) pemenang  
dianggap menang tim yang paling cepat dan mencatat waktu paling sedikit dan dihitung menurut rangking waktu paling sedikit.
- 6) Hukuman  
Jika salah satu siswa dalam satu tim itu mengambil bendera sebelum sampai garis finis sudah jatuh maka harus menggulung ke garis start lagi dan melanjutkan permainan.

Rubik penilaian

**Table 7: hasil penilaian permainan kelompok**

No	Nama kelompok	Prestasi	Nilai
1	A	4.25	3
2	B	4.32	4
3	C	4.03	2
4	D	4.00	1

Dilihat dari rubik penilaian ini maka dalam permainan panjat tebing uji lapangan dimenangkan kelompok yang mencatat waktu paling sedikit yaitu pada kelompok “D” yang menempati urutan kedua kelompok “C”, ketiga kelompok “A” dan yang terakhir kelompok “B”.

## 7) Pendinginan

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

### 4.1.4. Data uji coba lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli serta 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 permainan panjat tebing dengan menggunakan tali ini dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Ujicoba kelompok kecil dilakukan oleh siswa – siswi kelas IV SD berjumlah 40 siswa. Data uji lapangan dihimpun dengan menggunakan kuisioner

Uji coba lapangan dapat rata rata persentase 77,49% berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD Candi Garon 02 Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang.

### 4.1.5. Analisis data

#### 4.1.5.1. Analisis hasil uji coba kelompok kecil

analisis data hasil uji coba kelompok kecil. data hasil uji coba kelompok kecil dalam model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali dapat dilihat pada lampiran berdasarkan data analisis hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuisioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aspek tingkat kesulitan dalam model permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 91,6%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek tingkat kesulitan dalam model permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
2. Aspek memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 100%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
3. Aspek kemudahan dalam memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 91,6%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek kemudahan dalam memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
4. Aspek kesulitan memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 91,4 %.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek kesulitan memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
5. Aspek meningkatkan denyut nadi, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 80,3 %.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek meningkatkan denyut nadi

dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

6. Aspek kesulitan memanjat tali demi tali, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 66,6%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek kesulitan memanjat tali demi tali dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
7. Aspek perlunya bantuan teman, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 100%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek perlunya bantuan teman dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria sangat **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
8. Aspek mudah dalam mengendalikan tali, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 75%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek mudah dalam mengendalikan tali, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
9. Aspek tingkat kesulitan dalam berlatih permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 91,6%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek tingkat kesulitan dalam berlatih

permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan

10. Aspek memindahkan kaki dan tangan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 83,3%. berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek memindahkan kaki dan tangan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

11. Aspek cara permainan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 75%. berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek cara permainan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan

12. Aspek tujuan untuk bergerak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 75%. berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek tujuan untuk bergerak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

13. Aspek materi yang diajarkan guru, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 83,3%. berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek materi yang diajarkan guru, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

14. Aspek tujuan untuk bergerak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 100%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek tujuan untuk bergerak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
15. Aspek mematuhi peraturan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 91,6%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek mematuhi peraturan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
16. Aspek tubuh menjadi kuat, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 100%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek tubuh menjadi kuat, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
17. Aspek pembiasaan hidup sehat, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 91,6%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek tubuh pembiasaan hidup sehat, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
18. Aspek tingkat kesulitan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 58,4%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek tingkat kesulitan, dalam permainan



panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)

19. Aspek perlunya mengetahui peraturan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 75%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek perlunya mengetahui peraturan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
20. Aspek model permainan apakah bias dilakukan oleh semua orang, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 58,3%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek permainan apakah bias dilakukan oleh semua orang, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
21. Aspek suka atau tidak suka, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 91,6%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek suka atau tidak suka, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan
22. Aspek menarik atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 100%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek menarik atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

23. Aspek serius atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 91,6%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek serius atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria sangat **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
24. Aspek perlunya mentaati permainan atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 83,3%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek perlunya mentaati permainan atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
25. Aspek dapat dilakukan dengan baik atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 91,6%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek dapat dilakukan dengan baik atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan
26. Aspek perlunya kerjasama atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 75%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek perlunya kerjasama atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

27. Aspek boleh atau tidaknya menentang keputusan wasit, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 83.4%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek boleh atau tidaknya menentang keputusan wasit, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan
28. Aspek mengakui keunggulan lawan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 83,3%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek mengakui keunggulan lawan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
29. Aspek bersedia atau tidaknya bermain lagi, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 100%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek bersedia atau tidaknya bermain lagi, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria sangat **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
30. Aspek sering melakukan permainan ini atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 66,7%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek sering melakukan permainan ini atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)

#### 4.1.6. Analisis hasil uji lapangan

Analisis data hasil uji lapangan. Analisis uji lapangan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan data pada tanggal 14 juni 2011 rata – rata persentase jawaban yg sesuai 77,49% berdasarkan kreteria yang telah ditentukan maka permainan panjat tebing dengan menggunakan tali ini telah memenuhi kreteria **Baik** .hingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD.

Berdasarkan table analisis data pada lampiran hasil uj coba apangan yang diperoleh melalui kuisioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aspek tingkat kesulitan dalam model permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 80%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek tingkat kesulitan dalam model permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
2. Aspek memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 72,5%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
3. Aspek kemudahan dalam memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 82,5%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek kemudahan dalam memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria sangat **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

4. Aspek kesulitan memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 62,5%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek kesulitan memainkan permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
5. Aspek meningkatkan denyut nadi, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 65%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek meningkatkan denyut nadi dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
6. Aspek kesulitan memanjat tali demi tali, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 57,5%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek kesulitan memanjat tali demi tali dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
7. Aspek perlunya bantuan teman, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 92,5%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek perlunya bantuan teman dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
8. Aspek mudah dalam mengendalikan tali, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 60%.berdasarkan kreteria

yang telah ditetapkan maka Aspek mudah dalam mengendalikan tali, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)

9. Aspek tingkat kesulitan dalam berlatih permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 55%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek tingkat kesulitan dalam berlatih permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
10. Aspek memindahkan kaki dan tangan,dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 82,5%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek memindahkan kaki dan tangan,dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
11. Aspek cara permainan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 92,5%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek cara permainan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
12. Aspek tujuan untuk bergerak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 95%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek tujuan untuk bergerak, dalam permainan panjat

tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

13. Aspek materi yang diajarkan guru, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 95%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek materi yang diajarkan guru, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
14. Aspek tujuan untuk bergerak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 97,5%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek tujuan untuk bergerak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
15. Aspek mematuhi peraturan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 82,5%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek mematuhi peraturan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
16. Aspek tubuh menjadi kuat, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 97,5%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek tubuh menjadi kuat, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

17. Aspek pembiasaan hidup sehat, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 97,5%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek tubuh pembiasaan hidup sehat, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
18. Aspek tingkat kesulitan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 62,5%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek tingkat kesulitan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
19. Aspek perlunya mengetahui peraturan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 90%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek perlunya mengetahui peraturan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
20. Aspek model permainan apakah bias dilakukan oleh semua orang, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 75%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek permainan apakah bias dilakukan oleh semua orang, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
21. Aspek suka atau tidak suka, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 100%.berdasarkan kreteria yang telah



ditetapkan maka Aspek suka atau tidak suka, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

22. Aspek menarik atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 97,5%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek menarik atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

23. Aspek serius atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 90%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek serius atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

24. Aspek perlunya mentaati permainan atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 92,5%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek perlunya mentaati permainan atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

25. Aspek dapat dilakukan dengan baik atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 95%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek dapat dilakukan dengan baik atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali

telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

26. Aspek perlunya kerjasama atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 65%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek perlunya kerjasama atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
27. Aspek boleh atau tidaknya menentang keputusan wasit, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 60%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek boleh atau tidaknya menentang keputusan wasit, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
28. Aspek mengakui keunggulan lawan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 83,3%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek mengakui keunggulan lawan, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
29. Aspek bersedia atau tidaknya bermain lagi, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 90%.berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka Aspek bersedia atau tidaknya bermain lagi, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

30. Aspek sering melakukan permainan ini atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali dapat persentase 57,5%.berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka Aspek sering melakukan permainan ini atau tidak, dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)

#### 4.2. Pembahasan

Hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas, didapat rata – rata persentase 80% berdasarka criteria yang telah ditetapkan maka produk dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD negeri candigaron 02. Factor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD kelas IV adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek 1,2 dan 3. ketiga aspek tersebut telah memenuhi ktiteria yang **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut ada sembilan aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 4,5,6,7,8,9,12,13,14.yang telah memenuhi kriteria **baik** karena masing masing aspek mendapat point 4 dan Ada tiga aspek penilaian kualitas model permainan yaitu 10,11,15 yang telah memenuhi kriteria **cukup baik** Masing masing mendapat point 3.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I, didapat rata – rata persentase 76% berdasarka criteria yang telah ditetapkan maka produk dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi

kreteria **baik** sehingga aspek ini sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD negeri candigaron 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD kelas IV adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek 1,2,3,7 dan 13. lima aspek tersebut telah memenuhi ktiteria yang **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut ada tuju aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 4,5,6,7,10,12,14.yang telah memenuhi kriteria **baik** karena masing masing aspek mendapat point 4 dan Ada empat aspek penilaian kualitas model permainan yaitu 8,9,11,15 yang telah memenuhi kriteria **cukup baik** Masing masing mendapat point 3.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II, didapat rata – rata persentase 74,6% berdasarka criteria yang telah ditetapkan maka produk dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD negeri candigaron 02. Factor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD kelas IV adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek 1,2 dan3. Tiga aspek tersebut telah memenuhi ktiteria yang **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut ada lima aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 4,5,6,7 dan 12. yang telah memenuhi kriteria **baik** karena masing masing aspek mendapat point 4 dan Ada lima aspek penilaian kualitas model permainan yaitu 8,9,10,11,13,14 dan 15. yang telah memenuhi kriteria **cukup baik** Masing masing mendapat point 3.

Hasil analisis data uji lapangan dari evaluasi ahli penjas, didapat rata – rata persentase 78,6% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD negeri candigaron 02. Factor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD kelas IV adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek 1,2,3 dan 13. Empat aspek tersebut telah memenuhi kriteria yang **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut ada delapan aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 4,5,6,7,8,9,11 dan 12. yang telah memenuhi kriteria **baik** karena masing masing aspek mendapat point 4 dan Ada tiga aspek penilaian kualitas model permainan yaitu 10,14 dan 15. yang telah memenuhi kriteria **cukup baik** Masing masing mendapat point 3.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I, didapat rata – rata persentase 80% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD negeri candigaron 02. Factor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD kelas IV adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek 1,2,3,7 dan 13. Lima aspek tersebut telah memenuhi kriteria yang **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut ada enam aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 4,5,6,9,10 dan 12. yang telah memenuhi kriteria **baik** karena masing

masing aspek mendapat point 4 dan Ada lima aspek penilaian kualitas model permainan yaitu 8,9,11,14 dan 15. yang telah memenuhi kriteria **cukup baik** Masing masing mendapat point 3.

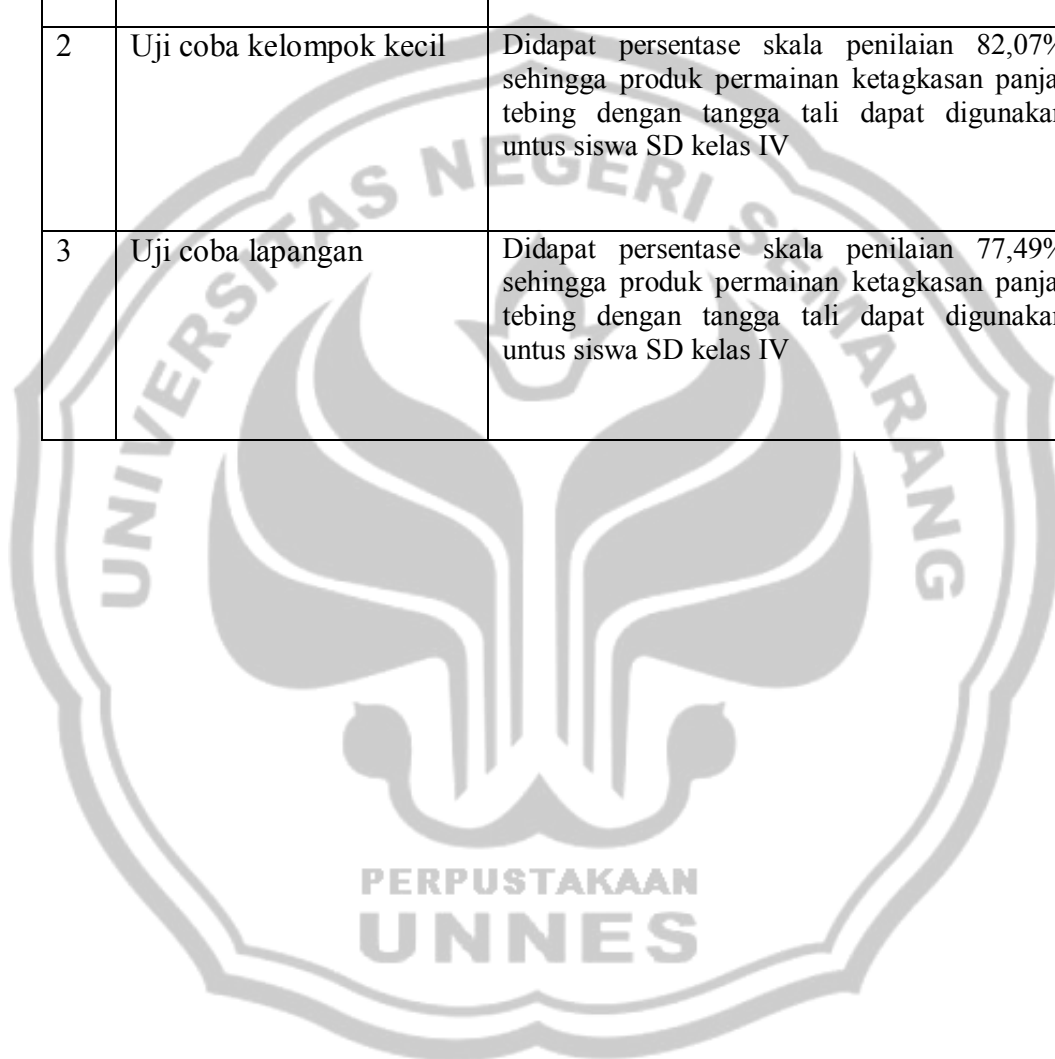
Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II, didapat rata – rata persentase 85,3% berdasarka criteria yang telah ditetapkan maka produk dalam permainan panjat tebing dengan menggunakan tali telah memenuhi kreteria **baik** sehingga aspek ini sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD negeri candigaron 02. Factor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD kelas IV adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek 1,2,3,6 dan 7. Lima aspek tersebut telah memenuhi ktiteria yang **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut ada lima aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 4,5,9,10 dan 12. yang telah memenuhi kriteria **baik** karena masing masing aspek mendapat point 4 dan Ada lima aspek penilaian kualitas model permainan yaitu 8,11,13,14 dan 15. yang telah memenuhi kriteria **cukup baik** Masing masing mendapat point 3.

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

**Table 8 : data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan**

No	Komponen	Hasil
1	Evaluasi ahli	Didapat persentase skala penilaian 79.3%sehingga produk permainan ketagkasan panjat tebing dengan tangga tali dapat digunakan untus siswa SD kelas IV

	Evaluasi ahli pembelajaran I	Didapat persentase skala penilaian 78% sehingga produk permainan ketagkasan panjang tebing dengan tangga tali dapat digunakan untus siswa SD kelas IV
	Evaluasi ahli pembelajaran II	Didapat persentase skala penilaian 79,6% sehingga produk permainan ketagkasan panjang tebing dengan tangga tali dapat digunakan untus siswa SD kelas IV
2	Uji coba kelompok kecil	Didapat persentase skala penilaian 82,07% sehingga produk permainan ketagkasan panjang tebing dengan tangga tali dapat digunakan untus siswa SD kelas IV
3	Uji coba lapangan	Didapat persentase skala penilaian 77,49% sehingga produk permainan ketagkasan panjang tebing dengan tangga tali dapat digunakan untus siswa SD kelas IV



## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kajian**

hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk Model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali melalui pendekatan lingkungan perbukitan pada siswa kelas IV SD berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil ( $N = 12$ ) dan uji coba lapangan ( $N = 40$ )

berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan Beberapa revisi meliputi :

1. Ukuran lapangan dari garis start sampai bidang datar pada waktu untuk lari sprint sampai batas tangga yang semula hanya 5 meter menjadi 10 meter.
2. Tangga tali yang digunakan untuk memanjat tebing menuju mengambil bendera di tambah satu sehingga tali tangga menjadi 2 (dua) karena melihat kadaan dilapangan anak lebih efektif dalam kompetisi.

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

1. Produk model pembelajaran ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dapat



rata – rata persentase 79,3% hasil analisis dari evaluasi ahli pembelajaran I dapat dirata – rata persentase 78% Dan hasil analisis dari evaluasi ahli pembelajaran II didapat rata –rata persentase 79,6% berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka produk permainan ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali ini telah memenuhi criteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SD kelas IV.

2. Produk model permainan ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali sudah dapat digunakan bagi siswa kelas IV SD Candigarón 02. Hal itu berdasarkan analisis data uji coba kelompok kecil dapat rata – rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 82,07% dan hasil analisis uji coba lapangan didapat rata – rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 77,49%. Berdasarkan criteria yang telah ditentukan maka ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali ini telah memenuhi criteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD Candigarón 02.
3. Factor yang menjadi model permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali dapat diterima oleh semua siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 70% Siswa dapat mempraktekannya dengan baik. Baik dari pemahaman dan peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan, secara keseluruhan model permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali dapat diterima siswa dengan

baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa kelas IV SD Candigaron 02.

## 5.2. Saran

1. Model permainan ketangkasan permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai penyampaian materi pemanfaatan lingkungan diluar sekolah untuk siswa SD.
2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang telah direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan.
3. permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali ini dapat dilakukan oleh siswa untuk aktifitas gerak karena sudah sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Bagi guru penjas di SD diharapkan dapat mengembangkan model permainan ketangkasan dalam permainan panjat tebing dengan permainan tangga tali dilingkungan perbukitan di sekolah.

Beberapa acuan yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain :

- 1) Penggunaan model permainan ini harus memperhatikan factor keamanan dan keselamatan siswa yang bermain ketangkasan panjat tebing dengan menggunakan tangga tali.

- 2) Faktor keamanan siswa dapat dijaga waktu menaiki tangga tali dan bawah tali yang dipanjat terdapat matras sebagai keamanan jika terjati jatuh dari atas tangga



## DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifudin dan Muhadi. 1993. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Depdikbud.
- Depdikbud, 1997. *Petunjuk Pelaksanaan Pola Umum dan Pengembangan Kesegaran Jasmani*. Jakarta: Pusat Kesegaran Jasmani dan R kreasi.
- Engkos Kosasih. 1995. *Olahraga Tehnik dan Program Latihan*. Jakarta: Akademik Presindo.
- Harsono. 1995. *Olahraga Kondisi Fisik*. Jakarta: KONI Pusat.
- Hurlock, Elizabeth B. 1994. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Martin Sudarsono, 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.
- Phil Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Rusli Lutan. 2003. *Asas-asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sayoga, 1999. *Pendidikan Kesegaran Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Soegiyanto dan Sudjarwo, 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak Modul 1-6*. Jakarta: Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yusuf Adi Sasmita. 1989. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Zainal Aqip, dkk.2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV.Yrama Widya.

Lampiran 3

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI  
EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN KETANGKASAN MELALUI  
LINGKUNGAN

PERBUKITAN SISWA KELAS IV SD CANDIGAROOON 02

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan

Materi pokok : ketangkasan siswa

Sasaran program : Sekolah dasar

Evalutator : .....

Tanggal : .....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ Ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap model permainan ketangkasan yang efektif dan evesien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa sekolah dasar yang kami modifikasi berhubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/Ibu untuk memberikan respon lembar evaluasi ini diisi oleh ahli penjas. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolon 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 sudah disediakan dan apa bila tidak mencukupi moho ditulis pada kertas yang telah disediakan.

### Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kopetensi dasar						
2	Kejelasan petunjuk permainan						
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa						
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5	Kesesuan 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 efektif siswa						
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil						
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
13	Mendorong siswa untuk aktif bergerak						
14	Meningkatkan minat dan motifasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran ketangkasan						
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran						

Saran untuk perbaikan model permainan

Petunjuk :

Apa bila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2. Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3. saran untuk perbaikan mohon untuk ditulis pada kolom 4.

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

KUISONER PENELITIAN UNTUK SISWA  
 MODEL PEMBELAJARAN KETANGKASAN  
 PENJASORKES DALAM LINGKUNGAN PERBUKITAN SISWA KELAS IV  
 CANDIGAROON 02 KECAMATAN SUMOWONO KABUPATEN  
 SEMARANG

**PETUNJUK PENGISIAN KUISONER**

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar – benarnya dan sejujur – jujurnya. Jawablah secara runtut dan jelas

Isilah pertanyaan tersebut dengan member tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu. selamat mengisi dan terimakasih.

Identita responden

Nama sekolah : .....

Nama siswa : .....

Umur : .....

Kelas : .....

Jenis kelamin : .....

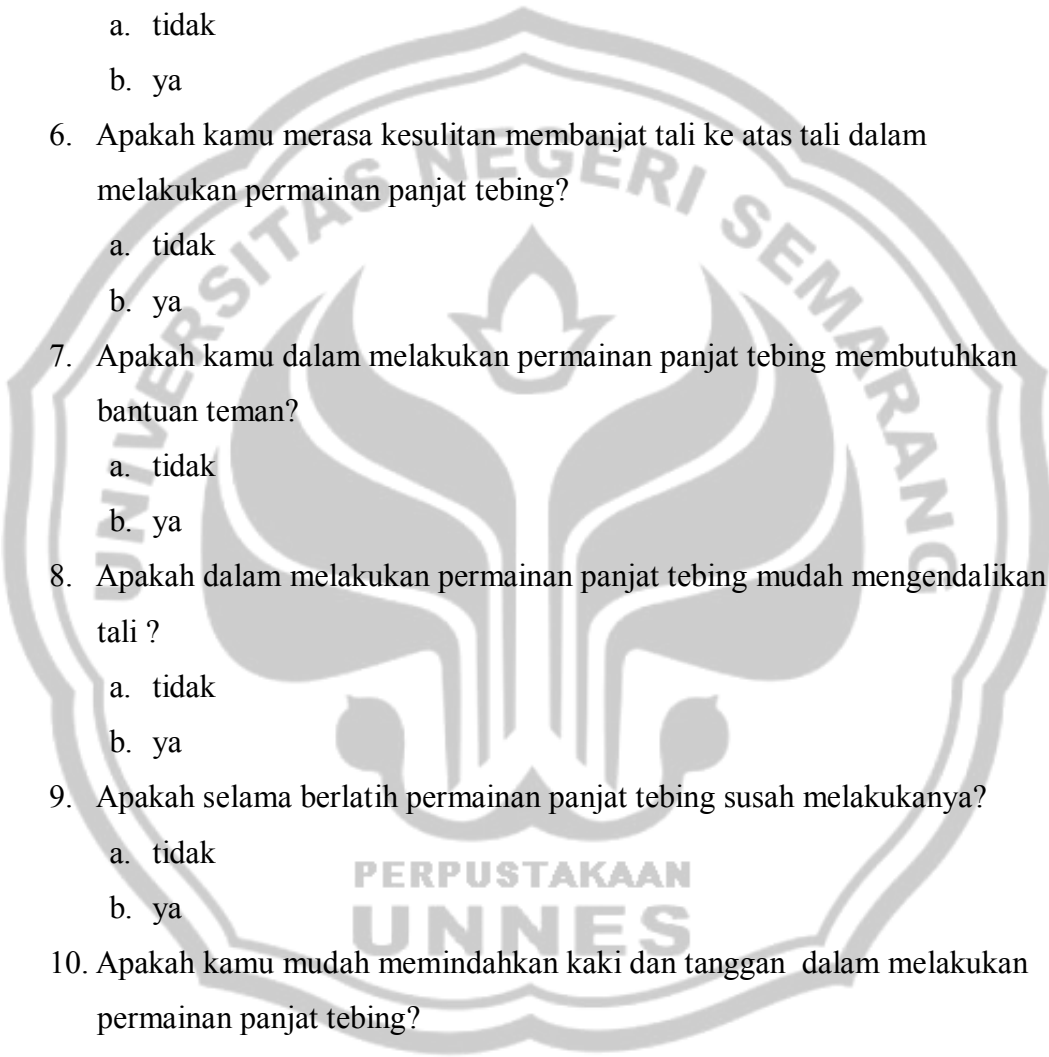
Alamat rumah (RT/RW) : .....

Pertanyaan

**PSIKOMOTORIK**

1. Apakah menurut kamu permainan panjat tebing merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?
  - a. tidak
  - b. ya
  
2. apakah kamu bisa memainkan model permainan panjat tebing ?
  - a. tidak
  - b. ya
  
3. dalam permainan panjat tebing apakah kamu mudah memainkannya?
  - a. tidak



- b. ya
4. Apakah kamu merasa kesulitan dalam permainan panjat tebing?
- a. tidak
- b. ya
5. Apakah setelah melakukan permainan panjat tebing denyut nadi kamu bertambah?
- a. tidak
- b. ya
6. Apakah kamu merasa kesulitan memanjat tali ke atas tali dalam melakukan permainan panjat tebing?
- a. tidak
- b. ya
7. Apakah kamu dalam melakukan permainan panjat tebing membutuhkan bantuan teman?
- a. tidak
- b. ya
8. Apakah dalam melakukan permainan panjat tebing mudah mengendalikan tali ?
- a. tidak
- b. ya
9. Apakah selama berlatih permainan panjat tebing susah melakukannya?
- a. tidak
- b. ya
10. Apakah kamu mudah memindahkan kaki dan tangan dalam melakukan permainan panjat tebing?
- a. tidak
- b. ya
- 

**KOGNITIF**

1. apa kamu tau cara bermain panjat tebing ?
  - a. tidak
  - b. ya
2. apakah permainan panjat tebing adalah materi yang diajarkan oleh gurumu dengan tujuan kamu bergerak?
  - c. tidak
  - d. ya
3. Apakah permainan panjat tebing dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?
  - a. tidak
  - b. ya
4. Apakah dalam permainan panjat tebing setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?
  - a. tidak
  - b. ya
5. Apakah dalam melakukan kesalahan dalam permainan panjat tebing akan ditegur?
  - a. tidak
  - b. ya
6. Apakah dengan permainan panjat tebing membuat tubuh menjadi sehat?
  - a. tidak
  - b. ya
7. Apakah dalam permainan panjat tebing dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?
  - a. tidak
  - b. ya
8. Apakah bermain panjat tebing dapat menaikkan denyut nadi?
  - a. tidak
  - b. ya
9. Apakah kamu tau peraturan permainan panjat tebing?

- a. tidak
  - b. ya
10. Apakah bermain panjat tebing dapat dinaiki oleh semua orang?
- a. tidak
  - b. ya



**AFEKTIF**

1. Apakah kamu suka bermain panjat tebing?
  - a. Tidak
  - b. ya
2. Apakah permainan panjat tebing menarik bagimu?
  - a. Tidak
  - b. ya
3. Apakah kamu serius dan bersungguh – sungguh ketika bermain permainan panjat tebing?
  - a. Tidak
  - b. ya
4. Apakah setiap permainan harus mentaati peraturan dalam permainan panjat tebing?
  - a. Tidak
  - b. ya
5. Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan permainan panjat tebing?
  - a. Tidak
  - b. ya
6. Untuk memenangkan pertandingan apakah pemainan butuk kerjasama untuk memenangkanya?
  - a. Tidak
  - b. ya
7. Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan yang diberikan oleh guru?
  - a. Tidak
  - b. ya
8. Jika kamu kalah, apakah kamu mau mengakui keunggulan lawan?
  - a. Tidak
  - b. ya
9. Apakah kamu bersedia bermain panjat tebing lagi?
  - a. Tidak
  - b. Ya
10. Apakah kamu sering bermain panjat tebing?
  - c. Tidak
  - d. Ya

### Hasil pengisian kuisioner ahli dan guru penjas

No	Aspek yang dinilai	Sekor penilaian ahli dan guru		
		A	G1	G2
1	Kesesuaian dengan kopetensi 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 efektif Osiswa			
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil			
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri			
13	Mendorong siswa untuk aktif bergerak			
14	Meningkatkan minat dan motifasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran ketangkasan			
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran			
<b>Jumlah skor</b>				
<b>Raata -rata</b>				

**Keterangan :** A : Ahli Penjas

G1 : Guru Penjas/ Ahli Pembelajaran 1

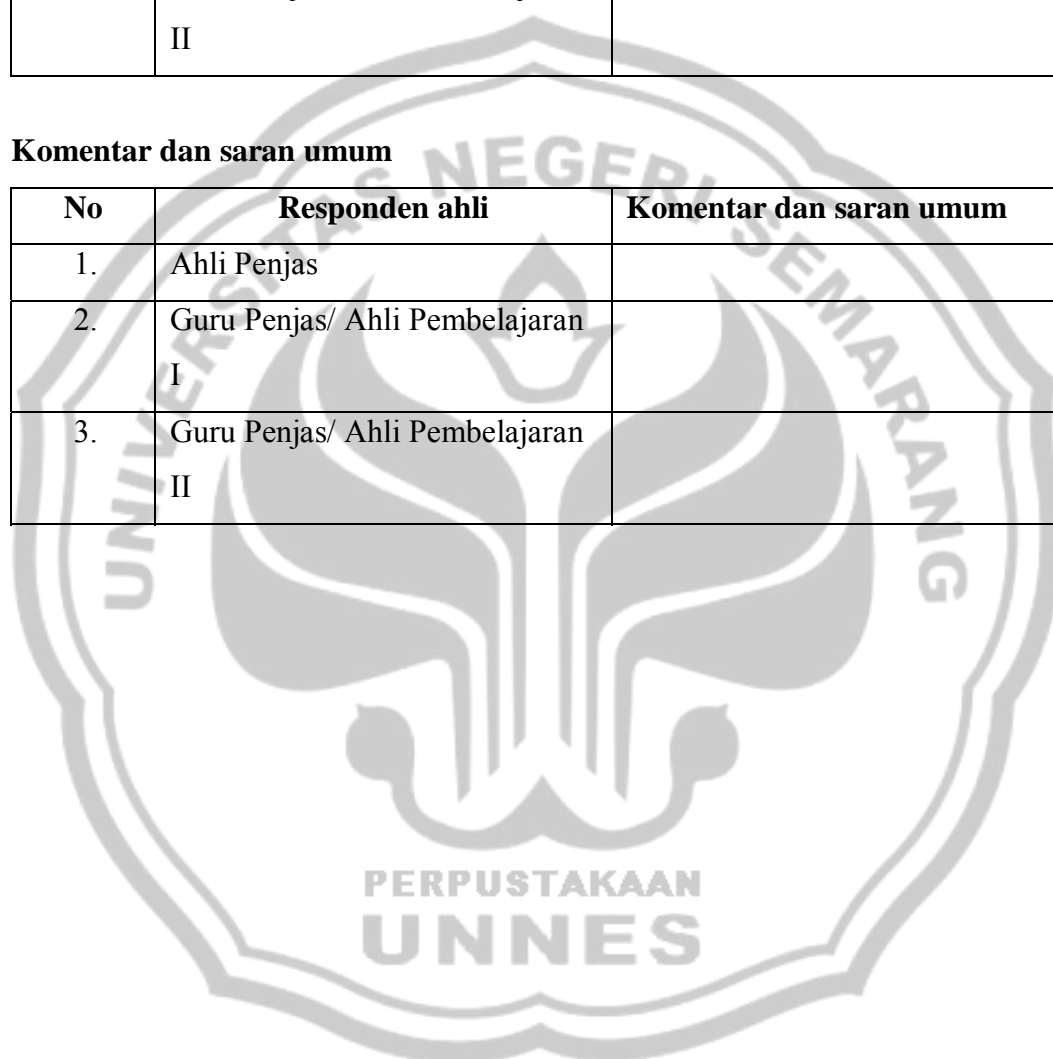
G2 : Guru Penjas/ Ahli Pembelajaran 2

## Perbaikan Model Permainan

No	Responden ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	
2.	Guru Penjas/ Ahli Pembelajaran I	
3.	Guru Penjas/ Ahli Pembelajaran II	

## Komentar dan saran umum

No	Responden ahli	Komentar dan saran umum
1.	Ahli Penjas	
2.	Guru Penjas/ Ahli Pembelajaran I	
3.	Guru Penjas/ Ahli Pembelajaran II	



**DAFTAR SISWA KELAS IV SD CANDIGARON 02  
KECAMATAN SUMOWONO KABUPATEN SEMARANG  
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jenis kelamin</b>	<b>Usia</b>
1.	Wahyu Susetyo	L	10 tahun
2.	Catur Nur I	P	10 tahun
3.	Eri Ambar Wati	P	10 tahun
4.	Ahmad Shobirin	L	10 tahun
5.	Firman Adi S	L	10 tahun
6.	Harmiyatun	P	10 tahun
7.	Inna Nur H	P	10 tahun
8.	Marmiyati	P	10 tahun
9.	Doni	L	10 tahun
10.	Aufa Rahman	L	10 tahun
11.	Agung	L	11 tahun
12.	Slamet	L	11 tahun

**JAWABAN KUISONER ASPEK PSIKOMOTORIKSISWA KELAS IV SD**

No	Nama siswa	Butir soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Wahyu Susetyo	B	B	B	A	B	A	A	A	A	B
2.	Catur Nur I	A	B	A	A	B	B	A	A	A	A
3.	Eri Ambar Wati	A	B	B	A	A	A	A	B	A	B
4.	Ahmad Shobirin	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
5.	Firman Adi S	A	B	B	A	B	A	A	B	A	B
6.	Harmiyatun	A	B	B	B	A	A	A	B	A	B
7.	Inna Nur H	A	B	B	A	B	A	A	B	A	B
8.	Marmiyati	A	B	B	A	A	A	A	B	A	B
9.	Doni	A	B	B	A	B	B	A	B	A	B
10.	Aufa Rahman	A	B	B	A	A	A	A	B	B	B
11.	Agung	A	B	B	A	B	B	A	B	A	B
12.	Slamet	A	B	B	A	B	B	A	B	A	B



**JAWABAN KUISONER ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS IV SD**

No	Nama siswa	Butir soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Wahyu Susetyo	B	B	B	B	A	B	A	A	B	A
2.	Catur Nur I	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
3.	Eri Ambar Wati	B	A	A	B	B	B	B	A	B	A
4.	Ahmad Shobirin	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B
5.	Firman Adi S	A	B	B	B	B	B	B	A	B	B
6.	Harmiyatun	A	B	B	B	B	A	B	A	A	A
7.	Inna Nur H	B	A	B	B	B	B	A	B	A	B
8.	Marmiyati	B	B	B	B	B	B	B	A	B	A
9.	Doni	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A
10.	Aufa Rahman	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
11.	Agung	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
12.	Slamet	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

**JAWABAN KUISONER ASPEK AFEKTIF SISWA KELAS IV SD**

No	Nama siswa	Butir soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Wahyu Susetyo	B	B	B	A	B	A	B	B	B	A
2.	Catur Nur I	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
3.	Eri Ambar Wati	A	B	A	B	A	A	A	A	B	A
4.	Ahmad Shobirin	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
5.	Firman Adi S	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
6.	Harmiyatun	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
7.	Inna Nur H	B	B	B	A	B	B	A	B	B	A
8.	Marmiyati	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
9.	Doni	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
10.	Aufa Rahman	B	B	B	B	B	A	A	A	B	B
11.	Agung	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
12.	Slamet	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A

**HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK PSIKOMOTORIKSISWA  
KELAS IV SD**

No	Nama siswa	Butir soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Wahyu Susetyo	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	5
2.	Catur Nur I	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3
3.	Eri Ambar Wati	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	3
4.	Ahmad Shobirin	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2
5.	Firman Adi S	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5
6.	Harmiyatun	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	5
7.	Inna Nur H	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5
8.	Marmiyati	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4
9.	Doni	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6
10.	Aufa Rahman	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
11.	Agung	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6
12.	Slamet	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6
JUMLAH		1	12	11	1	7	4	0	9	1	10	

**HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS IV  
SD**

No	Nama siswa	Butir soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Wahyu Susetyo	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	6
2.	Catur Nur I	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
3.	Eri Ambar Wati	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	6
4.	Ahmad Shobirin	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5.	Firman Adi S	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
6.	Harmiyatun	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	5
7.	Inna Nur H	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7
8.	Marmiyati	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
9.	Doni	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
10.	Aufa Rahman	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
11.	Agung	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12.	Slamet	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		9	9	10	12	11	12	11	5	9	7	

**HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK AFEKTIF SISWA KELAS IV  
SD**

No	Nama siswa	Butir soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Wahyu Susetyo	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7
2.	Catur Nur I	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
3.	Eri Ambar Wati	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	3
4.	Ahmad Shobirin	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
5.	Firman Adi S	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6.	Harmiyatun	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
7.	Inna Nur H	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7
8.	Marmiyati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	Doni	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
10.	Aufa Rahman	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
11.	Agung	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
12.	Slamet	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
JUMLAH		11	12	11	10	11	9	2	10	12	4	

**Data hasil uji coba kelompok kecil (N =12)**

No	Aspek	Jawaban	Persentase
1.	Apakah menurut kamu permainan panjat tebing merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?	<b>Tidak</b>	<b>91,6%</b>
2.	apakah kamu bisa memainkan model permainan panjat tebing ?	<b>Ya</b>	<b>100%</b>
3.	dalam permainan panjat tebing apakah kamu mudah memainkannya?	<b>ya</b>	<b>91,6%</b>
4.	Apakah kamu merasa kesulitan dalam permainan panjat tebing?	<b>Tidak</b>	<b>80,3 %</b>
5.	Apakah setelah melakukan permainan panjat tebing denyut nadi kamu bertambah?	<b>ya</b>	<b>58,3%</b>
6.	Apakah kamu merasa kesulitan membanjat tali ke atas tali dalam melakukan permainan panjat tebing?	<b>Tidak</b>	<b>66,6%</b>
7.	Apakah kamu dalam melakukan permainan panjat tebing membutuhkan bantuan teman?	<b>tidak</b>	<b>100%</b>
8.	Apakah dalam melakukan permainan panjat tebing mudah mengendalikan tali ?	<b>Ya</b>	<b>75%</b>
9.	Apakah selama berlatih permainan panjat tebing susah melakukannya?	<b>Tidak</b>	<b>91,6%</b>
10.	Apakah kamu mudah memindahkan kaki dan tangan dalam melakukan permainan panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>83,3%</b>
11.	apa kamu tau cara bermain panjat tebing ?	<b>Ya</b>	<b>75%</b>
12.	apakah permainan panjat tebing adalah materi yang diajarkan oleh gurumu dengan tujuan kamu bergerak?	<b>Ya</b>	<b>75%</b>
13.	Apakah permainan panjat tebing dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	<b>Ya</b>	<b>83,3%</b>
14.	Apakah dalam permainan panjat tebing setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?	<b>Ya</b>	<b>100%</b>
15.	Apakah dalam melaukan kesalahan dalam permainan	<b>Ya</b>	<b>91,6%</b>

	panjat tebing akan ditegur?		
16.	Apakah dengan permainan panjat tebing membuat tubuh menjadi sehat?	<b>Ya</b>	<b>100%</b>
17.	Apakah dalam permainan panjat tebing dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat/	<b>Ya</b>	<b>91,6%</b>
18.	Apakah bermain panjat tebing dapat menaikkan denyut nadi?	<b>Ya</b>	<b>41,6 %</b>
19.	Apakah kamu tau peraturan pemain panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>75%</b>
20.	Apakah bermain panjat tebing dapat dilakukan oleh semua orang?	<b>Tidak</b>	<b>58,3%</b>
21.	Apakah kamu suka bermain panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>91,6%</b>
22.	Apakah permainan panjat tebing menarik bagimu?	<b>Ya</b>	<b>100%</b>
23.	Apakah kamu serius dan bersungguh – sungguh ketika bermain permainan panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>91,6%</b>
24.	Apakah setiap permainan harus mentaati peraturan dalam permainan panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>83,3%</b>
25.	Apakah setiap pemain panjat tebing bisa kamu lakukan dengan baik permainan panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>91,6%</b>
26.	Untuk memenangkan pertandingan apakah pemainan butuh kerjasama untuk memenangkanya?	<b>Ya</b>	<b>75%</b>
27.	Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan yang diberikan oleh guru?	<b>Tidak</b>	<b>16,6%</b>
28.	Jika kamu kalah, apakah kamu mau mengakui keunggulan lawan?	<b>Ya</b>	<b>83,3%</b>
29.	Apakah kamu bersedia bermain panjat tebing lagi?	<b>ya</b>	<b>100%</b>
30.	Apakah kamu sering bermain panjat tebing?	<b>Tidak</b>	<b>33,33%</b>
<b>Rata - rata</b>			<b>80.25%</b>

**JAWABAN KUISONER ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA KELAS IV SD  
(UJI LAPANGAN)**

No	Nama siswa	Butir soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Joko multriyanto	A	B	B	A	B	B	A	B	A	B
2.	Adi setiyanto	A	A	B	A	B	A	A	B	A	B
3.	Dwi ika s	A	B	B	A	A	B	A	B	B	B
4.	Dwi fajar	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B
5.	Wahyu susetyo	A	B	B	A	B	A	A	A	B	B
6.	Aufa rahman w	A	B	B	A	B	A	A	B	A	B
7.	Eri ambar sari	A	B	B	A	A	A	A	B	A	B
8.	Hesti yuliani	A	B	B	A	A	A	A	B	A	B
9.	m. haris	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A
10.	Miftuhatul	B	B	B	B	A	B	A	A	B	B
11.	Suskah	A	A	B	B	B	B	A	B	A	B
12.	Ahmat sobirin	A	B	B	B	B	A	A	B	A	B
13.	Catur nur	A	B	B	B	B	A	A	B	B	B
14.	dwi suryono	A	B	B	A	B	A	A	B	A	B
15.	Egi kurniawan	A	B	B	A	A	A	B	B	A	B
16.	Firman adi s	A	B	B	A	B	A	A	B	A	B
17.	Harmiyatun	A	A	B	A	A	A	B	B	A	B
18.	Inna nur h	A	B	B	B	A	B	A	B	A	B
19.	Marmiyati	A	B	B	A	A	A	B	A	A	B
20.	Mei lina	A	B	A	A	B	A	A	A	B	B
21.	Nur hamdani	A	B	B	A	B	B	A	A	B	B
22.	Tyatno	B	A	A	B	A	B	A	A	B	A
23.	Yongki wardani	A	A	B	A	B	A	A	A	B	B
24.	Dani setyawan	A	B	B	A	B	A	A	A	A	B
25.	Nur lestari	A	B	B	B	B	A	A	A	A	B
26.	Galuh reza dwi A	A	B	B	A	B	B	A	B	B	B
27.	Nur muhaiminan	A	B	B	A	B	B	A	B	B	B
28.	Ngadiyanto	A	B	B	A	B	A	A	A	A	B
29.	Triwahono	A	B	B	A	B	B	A	A	B	B
30.	Tri utami	A	B	B	A	B	B	A	A	B	B
31.	Annisa wahyu	A	B	B	A	B	A	A	A	A	B
32.	Mia nurul H	B	A	A	B	A	B	A	A	B	A
33.	Diah astute	A	B	B	B	B	A	A	A	A	B
34.	Nuryadi	B	A	A	B	A	B	A	A	B	A
35.	Tabah wisnu	B	A	A	B	A	B	A	A	B	A
36.	giyarti	A	B	B	B	B	A	A	A	A	B
37.	Shara refla	A	B	B	A	B	A	A	A	A	B
38.	Linda nur A	B	A	A	B	A	B	A	A	B	A
39.	Aris febriyanto	A	B	B	A	B	A	A	A	A	B
40.	Ali anwar ikhsan	B	A	A	B	A	B	A	A	B	A





**JAWABAN KUISONER ASPEK AFEKTIF SISWA KELAS IV SD  
(UJI LAPANGAN)**

No	Nama siswa	Butir soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Joko multriyanto	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
2.	Adi setiyanto	B	B	B	B	A		A	B	B	B
3.	Dwi ika s	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
4.	Dwi fajar	B	B	B	B	B	A	B	B	A	A
5.	Wahyu susetyo	B	A	A	B	B	B	B	A	A	A
6.	Aufa rahman w	B	B	B	B	B	B	A	A	B	A
7.	Eri ambar sari	B	B	A	B	B	A	B	B	B	B
8.	Hesti yuliani	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B
9.	m. haris	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A
10.	Miftuhatul	B	B	B	A	B	A	A	B	B	A
11.	Suskah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A
12.	Ahmat sobirin	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
13.	Catur nur	B	B	B	B	B	A	A	B	B	A
14.	dwi suryono	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
15.	Egi kurniawan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
16.	Firman adi s	B	B	B	B	B	A	A	B	B	A
17.	Harmiyatun	B	B	A	A	B	B	A	B	B	A
18.	Inna nur h	B	B	A	A	B	B	A	B	B	A
19.	Marmiyati	B	B	B	B	B	B	A	B	A	B
20.	Mei lina	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
21.	Nur hamdani	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B
22.	Tyatno	B	B	B	B	A	B	A	A	B	B
23.	Yongki wardani	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
24.	Dani setyawan	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
25.	Nur lestari	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
26.	Galuh reza dwi A	B	B	B	B	B	A	B	B	A	B
27.	Nur muhaiminan	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
28.	Ngadiyanto	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
29.	Triwahono	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
30.	Tri utami	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
31.	Annisa wahyu	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
32.	Mia nurul H	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
33.	Diah astute	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
34.	Nuryadi	B	B	B	B	B	A	B	B	A	A
35.	Tabah wisnu	B	B	B	B	B	A	A	B	B	A
36.	giyarti	B	B	B	B	B	A	A	B	B	A
37.	Shara refla	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
38.	Linda nur A	B	B	B	B	B	A	B	B	A	A
39.	Aris febriyanto	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
40.	Ali anwar ikhsan	B	B	B	B	B	A	B	B	A	A

**HASIL REKAPITULASI ANGET ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA  
KELAS IV SD  
(UJI LAPANGAN)**

No	Nama siswa	Butir soal										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Joko multriyanto	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6
2.	Adi setiyanto	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4
3.	Dwi ika s	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6
4.	Dwi fajar	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
5.	Wahyu susetyo	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	5
6.	Aufa rahman w	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5
7.	Eri ambar sari	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4
8.	Hesti yuliani	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4
9.	m. haris	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2
10.	Miftuhatul	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
11.	Suskah	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	6
12.	Ahmat sobirin	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	6
13.	Catur nur	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7
14.	dwi suryono	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5
15.	Egi kurniawan	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	5
16.	Firman adi s	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5
17.	Harmiyatun	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	4
18.	Innna nur h	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	6
19.	Marmiyati	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	4
20.	Mei lina	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	4
21.	Nur hamdani	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	6
22.	Tyatno	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
23.	Yongki wardani	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	4
24.	Dani setyawan	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4
25.	Nur lestari	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	5
26.	Galuh reza dwi A	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7
27.	Nur muhaiminan	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7
28.	Ngadiyanto	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4
29.	Triwahono	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	6
30.	Tri utami	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	6
31.	Annisa wahyu	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4
32.	Mia nurul H	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
33.	Diah astute	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	5
34.	Nuryadi	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
35.	Tabah wisnu	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
36.	giyarti	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	5
37.	Shara refla	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4
38.	Linda nur A	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
39.	Aris febriyanto	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4
40.	Ali anwar ikhsan	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
JUMLAH		7	29	33	15	24	18	2	25	17	33	

**HASIL REKAPITULASI ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS IV SD  
(UJI LAPANGAN)**

No	Nama siswa	Butir soal										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Joko multriyanto	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2.	Adi setiyanto	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	5
3.	Dwi ika s	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	Dwi fajar	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
5.	Wahyu susetyo	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2
6.	Aufa rahman w	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	Eri ambar sari	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7
8.	Hesti yuliani	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
9.	m. haris	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
10.	Miftuhatul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11.	Suskah	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
12.	Ahmat sobirin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
13.	Catur nur	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
14.	dwi suryono	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
15.	Egi kurniawan	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
16.	Firman adi s	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
17.	Harmiyatun	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6
18.	Inna nur h	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
19.	Marmiyati	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
20.	Mei lina	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
21.	Nur hamdani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
22.	Tyatno	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
23.	Yongki wardani	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7
24.	Dani setyawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
25.	Nur lestari	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
26.	Galuh reza dwi A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
27.	Nur muhaiminan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
28.	Ngadiyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29.	Triwahono	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
30.	Tri utami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
31.	Annisa wahyu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32.	Mia nurul H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
33.	Diah astute	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
34.	Nuryadi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
35.	Tabah wisnu	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
36.	giyarti	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
37.	Shara refla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
38.	Linda nur A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
39.	Aris febriyanto	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
40.	Ali anwar ikhsan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
JUMLAH		38	38	38	39	33	39	39	15	36	30	

**HASIL REKAPITULASI ASPEK AFEKTIF SISWA KELAS IV SD  
(UJI LAPANGAN)**

No	Nama siswa	Butir soal										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Joko multriyanto	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
2.	Adi setiyanto	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
3.	Dwi ika s	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	Dwi fajar	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
5.	Wahyu susetyo	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	5
6.	Aufa rahman w	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7
7.	Eri ambar sari	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
8.	Hesti yuliani	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
9.	m. haris	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
10.	Miftuhatul	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6
11.	Suskah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
12.	Ahmat sobirin	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
13.	Catur nur	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
14.	dwi suryono	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
15.	Egi kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16.	Firman adi s	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
17.	Harmiyatun	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	6
18.	Inna nur h	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	6
19.	Marmiyati	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
20.	Mei lina	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
21.	Nur hamdani	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
22.	Tyatno	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
23.	Yongki wardani	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
24.	Dani setyawan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
25.	Nur lestari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
26.	Galuh reza dwi A	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
27.	Nur muhaiminan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
28.	Ngadiyanto	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
29.	Triwahono	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
30.	Tri utami	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
31.	Annisa wahyu	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8-9
32.	Mia nurul H	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
33.	Diah astute	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
34.	Nuryadi	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
35.	Tabah wisnu	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
36.	giyarti	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
37.	Shara refla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
38.	Linda nur A	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
39.	Aris febriyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
40.	Ali anwar ikhsan	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
JUMLAH		40	39	36	37	38	29	16	36	33	17	

**Data hasil uji coba uji lapangan (N =40)**

No	Aspek	Jawaban	Persentase
1.	Apakah menurut kamu permainan panjat tebing merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?	<b>Tidak</b>	<b>82.5%</b>
2.	apakah kamu bisa memainkan model permainan panjat tebing ?	<b>Ya</b>	<b>72.5%</b>
3.	dalam permainan panjat tebing apakah kamu mudah memainkannya?	<b>ya</b>	<b>82.5%</b>
4.	Apakah kamu merasa kesulitan dalam permainan panjat tebing?	<b>Tidak</b>	<b>62%</b>
5.	Apakah setelah melakukan permainan panjat tebing denyut nadi kamu bertambah?	<b>ya</b>	<b>60%</b>
6.	Apakah kamu merasa kesulitan memanjat tali ke atas tali dalam melakukan permainan panjat tebing?	<b>Tidak</b>	<b>55%</b>
7.	Apakah kamu dalam melakukan permainan panjat tebing membutuhkan bantuan teman?	<b>tidak</b>	<b>95%</b>
8.	Apakah dalam melakukan permainan panjat tebing mudah mengendalikan tali ?	<b>Ya</b>	<b>62.5%</b>
9.	Apakah selama berlatih permainan panjat tebing susah melakukannya?	<b>Tidak</b>	<b>57.5%</b>
10.	Apakah kamu mudah memindahkan kaki dan tangan dalam melakukan permainan panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>82.5%</b>
11.	apa kamu tau cara bermain panjat tebing ?	<b>Ya</b>	<b>95%</b>
12.	apakah permainan panjat tebing adalah materi yang diajarkan oleh gurumu dengan tujuan kamu bergerak?	<b>Ya</b>	<b>95%</b>
13.	Apakah permainan panjat tebing dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	<b>Ya</b>	<b>95%</b>
14.	Apakah dalam permainan panjat tebing setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?	<b>Ya</b>	<b>97.5%</b>
15.	Apakah dalam melakukan kesalahan dalam permainan panjat tebing akan ditegur?	<b>Ya</b>	<b>82.5%</b>
16.	Apakah dengan permainan panjat tebing membuat tubuh menjadi sehat?	<b>Ya</b>	<b>97.5%</b>
17.	Apakah dalam permainan panjat tebing dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat/	<b>Ya</b>	<b>97.5%</b>
18.	Apakah bermain panjat tebing dapat menaikkan denyut nadi?	<b>Ya</b>	<b>62.5%</b>
19.	Apakah kamu tau peraturan bermain panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>90%</b>
20.	Apakah bermain panjat tebing dapat dilakukan oleh semua orang?	<b>Tidak</b>	<b>75%</b>

21.	Apakah kamu suka bermain panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>100%</b>
22.	Apakah permainan panjat tebing menarik bagimu?	<b>Ya</b>	<b>97.5%</b>
23.	Apakah kamu serius dan bersungguh – sungguh ketika bermain permainan panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>90%</b>
24.	Apakah setiap permainan harus mentaati peraturan dalam permainan panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>92.5%</b>
25.	Apakah setiap pemain panjat tebing bisa kamu lakukan dengan baik permainan panjat tebing?	<b>Ya</b>	<b>95%</b>
26.	Untuk memenangkan pertandingan apakah pemainan butuh kerjasama untuk memenangkanya?	<b>Ya</b>	<b>72.5%</b>
27.	Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan yang diberikan oleh guru?	<b>Tidak</b>	<b>40%</b>
28.	Jika kamu kalah, apakah kamu mau mengakui keunggulan lawan?	<b>Ya</b>	<b>90%</b>
29.	Apakah kamu bersedia bermain panjat tebing lagi?	<b>ya</b>	<b>87.5%</b>
30.	Apakah kamu sering bermain panjat tebing?	<b>Tidak</b>	<b>42.5%</b>
<b>Rata - rata</b>			

