



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN BOLA
LIMA GAWANG DALAM PENJASORKES MELALUI KAJIAN
LINGKUNGAN PERSAWAHAN BAGI SISWA KELAS IV
DAN V SEKOLAH DASAR NEGERI TUGU LOR 02
KECAMATAN KARANGANYAR
KABUPATEN DEMAK
TAHUN 2011

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Darmono

6102909168

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2011

SARI

Darmono, 2011. *Pengembangan model pembelajaran bermain bola lima gawang dalam Penjasorkes melalui kajian lingkungan persawahan bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun 2011*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Pembimbing (1) Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes.(2) Drs. Hermawan, M.Pd.

Bentuk model pengembangan bermain bola dengan menggunakan lima gawang melalui kajian lingkungan persawahan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran bermain bola empat gawang bagi siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan bermain bola lima gawang), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan, (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (7) hasil akhir modifikasi model permainan bermain bola lima gawang untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli Penjas dan dua ahli Pembelajaran), uji coba kelompok kecil (14 siswa Kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02), dan uji lapangan (32 siswa Kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02). Data berupa hasil penelitian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Tehnik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektik siswa setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas **78,6 %** (baik), ahli Pembelajaran I **77,33 %** (baik), ahli Pembelajaran II **85,20 %** (baik), , uji coba kelompok kecil **98,07 %** (**sangat baik**), dan uji lapangan **96,46 %** (**sangat baik**). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sepakbola melalui permainan bermain bola lima gawang ini dapat digunakan bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diharapkan bagi guru penjasorkes SD untuk menggunakan produk model pembelajaran sepakbola melalui permainan bermain bola lima gawang ini pada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Hari :

Tanggal :

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes.
NIP. 19590603 198403 2 001

Drs. Hermawan, M.Pd.
NIP. 19590401 198803 1002

Mengetahui

Ketua Jurusan PJKR
PERPUSTAKAAN
UNNES

Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd.

NIP. 19651020 199103 1 002

:

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan dari karya tulis ilmiah orang lain. Berbagai pendapat serta temuan dari orang ataupun pihak lain yang ada di dalam karya tulis ilmiah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik etika penyusunan karya tulis ilmiah. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang, Agustus 2011

Darmono

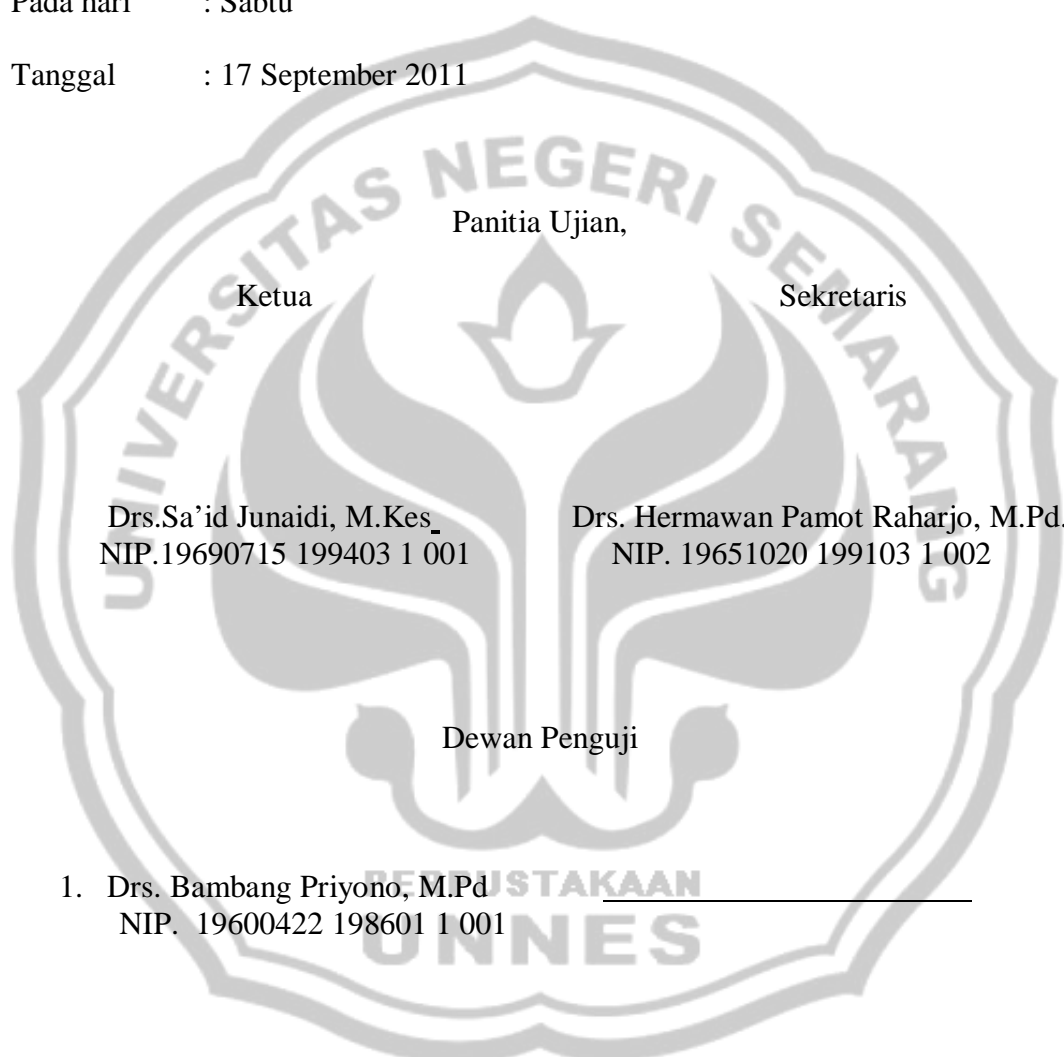
PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu
Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Sabtu

Tanggal : 17 September 2011



Panitia Ujian,

Ketua

Sekretaris

Drs.Sa'id Junaidi, M.Kes.
NIP.19690715 199403 1 001

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

Dewan Penguji

1. Drs. Bambang Priyono, M.Pd
NIP. 19600422 198601 1 001

2. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes
NIP. 19590603 198403 2 001

3. Drs. Hermawan, M.Pd.
NIP. 19590401 198803 1002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
2. Bongkahan batu dapat dilubangi hanya dengan embun setiap pagi, bila mau bersabar dan Istiqomah segala tujuan dapat tercapai.
3. Barang siapa yang melalui suatu jalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan jalan orang tersebut.

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta istri saya Siti Musfiroh dan orang tua saya yang selalu mendukung saya, terima kasih atas segala dukungan do'a cinta dan kasih sayang erta nasehatnya.
2. Yang tercinta kedua anak saya Fauzul Muna dan Ellisa Khoirun Nisa'.
3. Teman-teman dari FIK terutama PJKR Prodi PGPJSD yang tercinta.
4. Teman-teman semua yang telah membantu saya dalam pembuatan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra, Endang Sri Hanani, M.Kes., selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi dengan penuh sabar, jelas, mudah dipahami serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Drs. Hermawan, M.Pd. selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan pada khususnya dan Dosen Universitas Negeri Semarang pada umumnya atas ilmu yang telah diajarkan.
7. Bp. Supartono, selaku Kepala SD Negeri Tugu Lor 02 yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
8. Bapak dan Ibu guru SD Negeri Tugu Lor 02 yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.

9. Suparwoto,S.Pd yang telah bersedia menjadi evaluator ahli pembelajaran I dalam penelitian.
10. Aris Junaidi,S.Pd yang telah bersedia menjadi evaluator ahli pembelajaran II dalam penelitian.
11. Siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
12. Istri, kedua anak saya serta keluarga tereinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis, semoga amal yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Akhinya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua.

Semarang, Agustus 2011

Penulis

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SARI	ii
PERNYATAAN	iii
PEENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Pengembangan	8
1.4 Penegasan Istilah	9
1.5 Pentingnya Pengembangan	11
1.6 Pemecahan Masalah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Pengertian Pengembangan	12
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	12
2.1.3 Pembelajaran Inovatif	13
2.1.4 Pengertian Pembelajaran PAKEM	13
2.1.5 Pengertian Pendidikan Jasmani	14
2.1.6 Karakteritik Bermain Bola Empat Gawang	15
2.1.7 Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar Penjasorkes SD	19
2.2. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENGEMBANGAN	

3.1 Model Pengembangan	25
3.2 Prosedur Pengembangan	26
3.3 Uji Coba Produk	29
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Data Uji Coba	38
4.2 Pembahasan	72
4.3 Kelemahan Produk	75
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	
5.1 Kajian Produk	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80



DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Hasil observasi denyut nadi awal siswa SD N Tugu Lor 02	4
2. Sarana dan prasarana SD N Tugu Lor 02	5
3. Indikator Kuesioner Ahli	34
4. Indikato Kuesioner Siswa	34
5. Klasifikasi Prosentase	35
6. Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil	47
7. Data Uji Skala Kecil	47
8. Pengukuran Denyut nadi Uji Lapangan	61
9. Data Uji Lapamgan	61

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR GAMBAR

Gambar :	halaman
1. Ukuran Lapangan untuk 10 Pemain (landasan Teori)	16
2. Ukuran Lapangan untuk 14 Pemain (Landasan Teori) ...	17
3. Ukuran Lapangan untuk 18 Pemain (Landasan Teori) ...	17
4. Prosedur Pengembangan	27
5. Lapangan bermain bola lima Gawang (draf awal).....	40
6. Gawang bermain bola lima Gawang (draf awal)	41
7. Ukuran Lapangan untuk 14 Pemain (Produk Setelah Uji coba)	52
8. Ukuran Lapangan untuk 18 Pemain (Produk Setelah Uji coba)	52
9. Ukuran lapangan untuk 14 pemain (setelah revisi)	54
10. Ukuran lapangan untuk 18 pemain (setelah revisi)	55
11. Gawang (setelah revisi)	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Usulan Penetapan Dosen Pembimbing	80
2. SK Ijin Penelitian	83
3. Surat Keterangan Ijin Penelitian	84
4. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	85
5. Silabus Penjasorkes Kelas 5	86
6. Rencana Program Pembelajaran (RPP)	88
7. Kuesioner Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran ..	91
8. Kuesioner Evaluasi Siswa	95
9. Hasil Pengisian Kuesioner Evaluasi Ahli	99
10. Saran dan Komentar Umum Perbaikan Model Permainan	100
11. Daftar siswa (Uji Skala Kecil)	101
12. Jawaban Kuesioner Siswa (Uji Skala Kecil)	102
13. Hasil Rekapitulasi Siswa (Uji Skala Kecil)	104
14. Analisis Hasil Uji Skala Kecil	106
15. Daftar Siswa (Uji Lapangan)	110
16. Jawaban Kuesioner Siswa (Uji Lapangan)	111
17. Hasil Rekapitulasi Siswa (Uji Lapangan)	114
18. Analisis Data Hasil Uji Lapangan	117
19. Dokumentasi (Foto Kegiatan)	121

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna. Sebagai contoh, anak harus mengerti mengapa kaki harus dibuka dan bahu direndahkan ketika anak sedang berusaha menjaga keseimbangannya.

Pendidikan adalah rekonstruksi aneka pengalaman dari peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. Tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebangsaan agar dapat menumbuhkan manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha

yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromaskuler intelektual, dan sosial (Abdul Kadir Ateng, 1992 : 4).

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik secara mendetail dari cabang olahraga yang diajarkan. Tuntutan yang demikian selalu mempengaruhi persepsi dari pola pikir guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan. Kenyataan ini dapat dilihat di lapangan, dari hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan jasorkes di sekolah dasar belum dikelola dengan sebagaimana mestinya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa, baik dari segi kognitif, afektif, motorik, maupun fisik.

Program pengajaran penjasorkes yang diselenggarakan di sekolah hendaknya dapat menciptakan berbagai bentuk keterampilan gerak dasar bagi gerak anak-anak di kelas-kelas permulaan sekolah dasar, melalui berbagai bentuk keterampilan gerak dasar. maka akan dapat meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan jasmani anak (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1992 : 20).

Pengembangan Model pembelajaran Penjasorkes merupakan salah satu upaya 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 dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang untuk mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki

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

SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak terletak di antara perumahan atau kampung dan areal persawahan serta masih aktif dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Tidak semua SD Negeri yang ada di wilayah Kecamatan Karanganyar memiliki lapangan atau halaman untuk berolahraga pada umumnya secara lengkap, termasuk SD Negeri Tugu Lor 02 yang hanya mempunyai halaman sekolah yang tidak luas dan biasanya hanya digunakan untuk kegiatan upacara. Halaman sekolah yang tersedia tidak dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan aktifitas pembelajaran olahraga terutama yang membutuhkan lapangan yang luas. Sehingga guru penjas dalam kegiatan pembelajarannya harus pandai memanfaatkan areal persawahan yang ada disekitar sekolah guna pembelajaran penjasorkes. Sehingga waktu pembelajaran tidak efektif, karena kegiatan bermain bola dilakukan di areal persawahan yang bukan milik sekolah sehingga kadang mengganggu pelaksanaannya terutama kalau musim tanam atau penghujan.

Tanggal 22 April 2011 telah dilakukan survey awal di SD Negeri Tugu Lor 02 terhadap 20 siswa mengetahui proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya proses pembelajaran bermain bola, dan mengetahui efektifitas bermain bola yang diajarkan pada siswa SD untuk meningkatkan denyut jantung siswa.

Tabel 1 Pengukuran Denyut Nadi Survei Awal

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa setelah aktifitas
61 – 70	3	-
71 - 80	5	-
81 - 90	10	-
91 - 100	2	7
101 - 110	-	5
111 - 120	-	6
121 - 130	-	2

Sumber : hasil penelitian awal melalui survei awal

Hasil survey tentang sarana dan prasarana olahraga yang ada di SD N Tugu Lor 02 terlihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Sarana prasarana olahraga di SD Negeri Tugu Lor 02

Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
Bendera	20 buah	Baik - cukup
Gawang Kid Atletik	1 set	Baik
Mistar lompat Tinggi	1 set	Baik
Bak lompat Jauh	1	Baik
Stop Wacth	1	Baik
Roll meter	1	Baik
Bola sepak	2	Baik- cukup
Bola voly	2	Baik-cukup
Bola takraw	2	Baik
Lap.Bola Voli	1	Baik
Lap.Bulu Tangkis	1	Baik
Lap. Sepakbola	-	-

Dari permasalahan-permasalahan tersebut diatas, maka dipandang penting adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang perlu dilakukan di SD Negeri Tugu Lor 02 bahwasannya lingkungan fisik diluar sekolah yaitu areal Persawahan. Didalam kaitannya dengan lingkungan persawahan, penulis akan mengembangkan model pembelajaran bermain bola dengan lima gawang, yang semua aktifitas gerakanya sangat erat kaitannya dengan semua komponen-komponen ranah yang terkandung dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yaitu fisik, afektif, psikomotorik, dan kognitif.

Ranah Fisik dimana didalam pembelajaran bermain bola dengan lima gawang siswa mampu melakukan aktifitas fisik yang mendukung kegiatan secara keseluruhan.

Ranah Afektif selama pembelajaran bermain bola dengan lima gawang berlangsung setiap siswa mempunyai emosional yang berbeda beda yang harus seorang guru pahami, apakah dengan bermain bola seorang siswa mampu mengendalikan emosinya ataukah tidak.

Ranah Psikomotorik seorang guru juga harus memahami psikologi seorang siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran bermain bola dengan lima gawang.

Ranah Kognitif siswa mampu berfikir untuk mengtur strategi selama kegiatan pembelajaran bermain bola dengan lima gawang berlangsung. Selain itu, siswa diajarkan untuk mamapu bekerja sama dan mempunyai jiwa sosial yang tinggi. Pembelajaran bermain bola dengan lima gawang yang dimaksud adalah dimana siswa bermain bola di areal persawahan dengan lima gawang, dimana setiap regu menjadi pemain bertahan juga menjadai pemain menyerang. Jadi

setiap pemain berusaha mempertahankan gawang tersebut serta berusaha memasukan bola tersebut ke gawang dengan menggunakan seluruh anggota tubuh, dikarenakan pada bermain ini tidak ada penjaga gawang.

Dengan demikian penulis selaku guru Penjasorkes secara langsung mengangkat judul pengembangan model pembelajaran bermain bola lima gawang dalam Penjasorkes Melalui Kajian Lingkungan Persawahan Bagi Siswa Kelas IV Dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun 2011, sebagai wahana penciptaan pembelajaran Penjasorkes yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Dari latar belakang diatas peneliti dapat memberikan alasan mengapa tentang pengembangan model pembelajaran penjasorkes tersebut perlu untuk diteliti, yaitu :

- a. Paradigma pembelajaran penjas dahulu lebih menekankan anak harus bisa menguasai teknik yang diberikan dengan baik, namun paradigma pembelajaran penjas yang berkembang sekarang bahwa yang terpenting anak sudah mau bergerak dan gembira merupakan tujuan utama dari pendidikan jasmani yang baik.
- b. SD Negeri Tugu Lor 02 mempunyai sarana dan prasarana penjas yang terbatas. terutama lapangan bermain bola. Sehingga guru yang tidak kreatif akan kesulitan dalam melakukan kegiatan pembelajaran bermain bola.

- c. Agar siswa mampu mengenal lebih dahulu arti penting olahraga pada umumnya dan penjasorkes khususnya sehingga tujuan dari penjasorkes dan olahraga dapat tercapai.
- d. Usia anak Sekolah Dasar kelas atas merupakan usia yang sangat penting untuk meningkatkan gerak dasar sehingga mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat usia pertumbuhan dan perkembangan gerak dasarnya.
- e. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

1.2 Perumusan Masalah

Penyelenggaraan Proses Belajar Mengajar Penjasorkes di sekolah dasar belum dikelola sebagaimana mestinya, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, motorik maupun afektif. Guru sering menggunakan pembelajaran bermain bola besar (sepak bola, bola tangan, bola voli, bola basket) sesungguhnya tanpa adanya modifikasi atau variasi, kelemahannya adalah anak cenderung pasif karena lapangan terlalu besar dan fisiknya tidak kuat sehingga siswa cenderung cepat bosan. Setelah mencermati dari latar belakang tersebut di atas. maka permasalahan yang akan di kaji adalah “ Bagaimana bentuk model pengembangan bermain bola dengan menggunakan lima gawang melalui kajian lingkungan persawahan bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun 2011? ”

1.3. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengetahui hasil model pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui bermain bola lima gawang dalam kajian lingkungan persawahan pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kahupaten Demak tahun 2011.

1.4. Penegasan Istilah

Agar permasalahan yang dibicarakan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan karena adanya salah penafsiran atas istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka penulis memberi penegasan istilah sebagai berikut :

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa, baik didalam maupun diluar kelas dengan menggunakan berbagai sumber belajar sebagai bahan kajian (Anna Poedjiadi, 2007 : 75).

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

2. Pembelajaran Inovatif

Model pembelajaran inovatif selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, juga memiliki lima unsur dasar (Joyce & Weil (1980), yaitu (1) *syntax*, yaitu langkah-

langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional* dan *nurturant effects* hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

3. Pengertian Pendidikan Jasmani

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

4. Permainan sepakbola yang dimodifikasi

Menurut Engkos Kosasih (1994 : 5) bermain sepakbola merupakan salah satu bentuk bermain olahraga beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, salah satunya adalah penjaga gawang. Bermain ini hampir semua dimainkan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan.

Modifikasi diartikan sebagai usaha mengubah sesuatu yang ada menjadi suatu yang baru (WJS.Poerwodarminto 2002 : 825).

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan sepakbola dimodifikasi adalah bermain sepakbola dengan peraturan yang telah ada

dengan mengubah jumlah pemain menjadi lebih sedikit, mengubah ukuran lapangan dan ukuran gawang serta bola yang digunakan.

5. Siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02

Siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02, Kecamatan Karanganyar adalah merupakan siswa dengan usia 10-14 tahun yang menjadi siswa di SD Negeri Tugu Lor 02, Kecamatan Karanganyar (Kepala Sekolah SD Negeri Tugu Lor 02, 2011).

1.5.Pentingnya Pengembangan

Pendidikan jasmani selama ini masih jauh yang diharapkan. Pemecahan masalah pembelajaran dapat melalui penerapan model pembelajaran. Dalam bentuk modifikasi bermain yang diharapkan dapat digunakan serta dapat membantu guru pendidikan jasmani, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru Penjasorkes yang ada di SD Negeri Tugu Lor 02, sebagai informasi ilmiah yang berkaitan dengan masalah Pengembangan Model Pembelajaran bermain bola lima gawang.
2. Sebagai informasi pengalaman dalam pengembangan model pembelajaran.
3. Sebagai khasanah pembelajaran yang inovatif di Sekolah Dasar dan alternatif pelaksanaan proses belajar mengajar penjasorkes di Sekolah Dasar.

1.6. Pemecahan Masalah

Sumber pemecahan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes hasil perbuatan dan pengamatan siswa kelas IV dan V SD N Tugu Lor 02.
2. Mengolah data untuk kemudian di diskripsikan dalam bentuk prosentase.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1. Kajian Pustaka

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang : pengertian Pengembangan, pengertian pembelajaran, pembelajaran Inovatif, pembelajaran pakem, pengertian pendidikan jasmani, karakteristik bermain bola lima gawang, standar kompetensi.

2.1.1 Pengertian pengembangan

Menurut Borg & Gall dalam Martin S (2010 : 47) penelitian pengembangan adalah salah satu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu ; (1) mengembangkan produk dan, (2) menguji produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan ke dua disebut sebagai fungsi validasi.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa, baik didalam maupun diluar kelas dengan menggunakan berbagai sumber belajar sebagai bahan kajian (Anna Poedjiadi, 2007:75).

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

2.1.3. Pembelajaran Inovatif

Model pembelajaran inovatif selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, juga memiliki lima unsur dasar (Joyce & Weil (1980), yaitu (1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional* dan *nurturant effects* hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

2.1.4. Pengertian Pembelajaran PAKEM

Pembelajaran PAKEM dalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar penjasorkes di Sekolah dasar hendaknya dapat terlaksana. (Musrini Puspowati, 2008).

2.1.5. Pengertian Pendidikan Jasmani

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

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan ketrampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak (Engkos Kosasih, 1993: 6).

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

Bookwalter (1951: 12). Pendidikan jasmani adalah jumlah keseluruhan aktivitas jasmani manusia, yang dipilih sesuai dengan macamnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuannya.

Williams dan Brownell (1951: 10). Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang memberikan sumbangan terhadap perkembangan individu melalui media aktivitas jasmani gerak manusia.

Frost, (1975: 33). Pendidikan jasmani adalah satu fase dari proses Pendidikan keseluruhan yang peduli terhadap perkembangan gerak individu yang sifatnya sukarela serta bermakna terhadap reaksi yang langsung berhubungan.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

2.1.6. Karakteristik bermain bola lima gawang

1. Hakekat bermain bola lima gawang

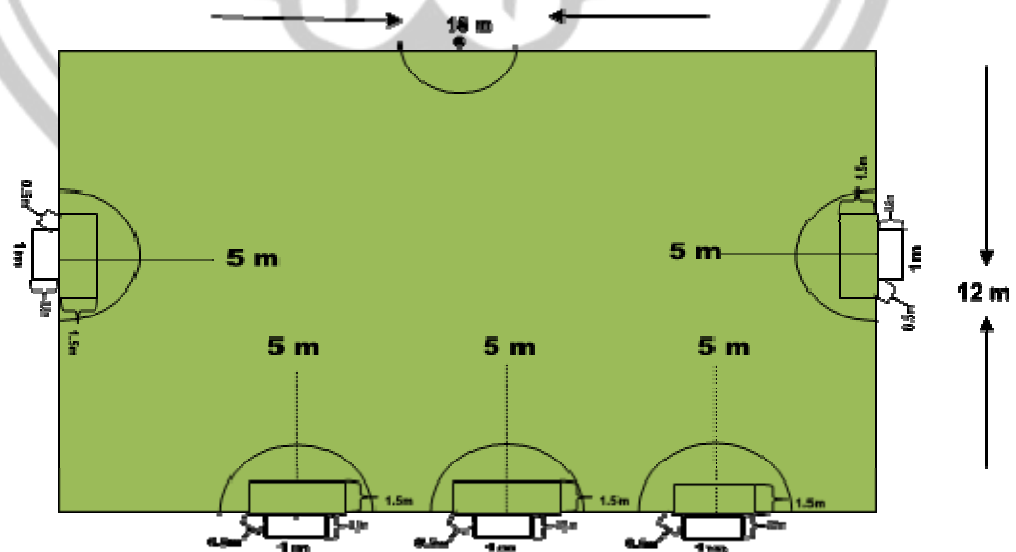
Bermain bola lima gawang adalah bermain sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 18 orang (masing-masing tim 9 orang), serta menggunakan

bola boleh lebih dari satu serta ukuranya lebih kecil dari pada yang digunakan dalam sepakbola. Gawang yang digunakanpun dalam bermain bola lima gawang ini juga lebih kecil (berukuran 1 m x 08 m) dan tidak ada pemain yang berposisi sebagai penjaga gawang. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan mecetak gol kegawang yang sama. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan, sehingga tidak ada posisi pemain yang tetap di dalam bermain. Beberapa perbedaan yang membedakan antara bermain bola lima gawang dengan sepakbola pada umumnya antara lain : ukuran yang disesuaikan dengan jumlah pemain.

Berikut perbandingan jumlah pemain dengan ukuran lapangan bermain bola lima gawang :

a. Ukuran lapangan untuk 10 pemain

setiap tim terdiri dari 5 pemain, ukuran lapangan 16 m x 12 m, jari jari daerah serang 3.90 m dari tiang gawang.



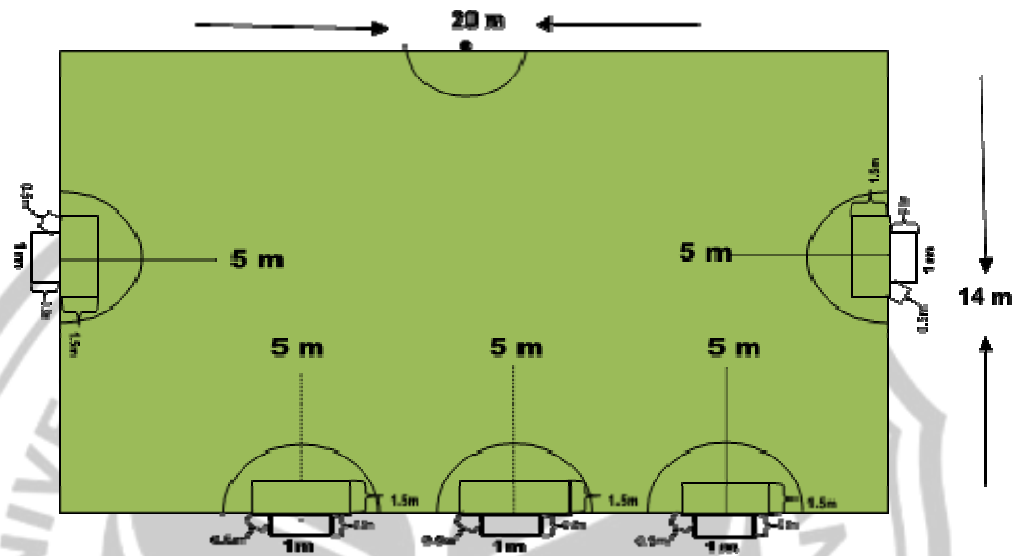
Gbr 1. Lapangan bermain bola lima gawang dengan 10 pemain

b. Ukuran lapangan untuk 14 pemain

setiap tim terdiri dari 7 pemain

ukuran lapangan 20 m x 14 m

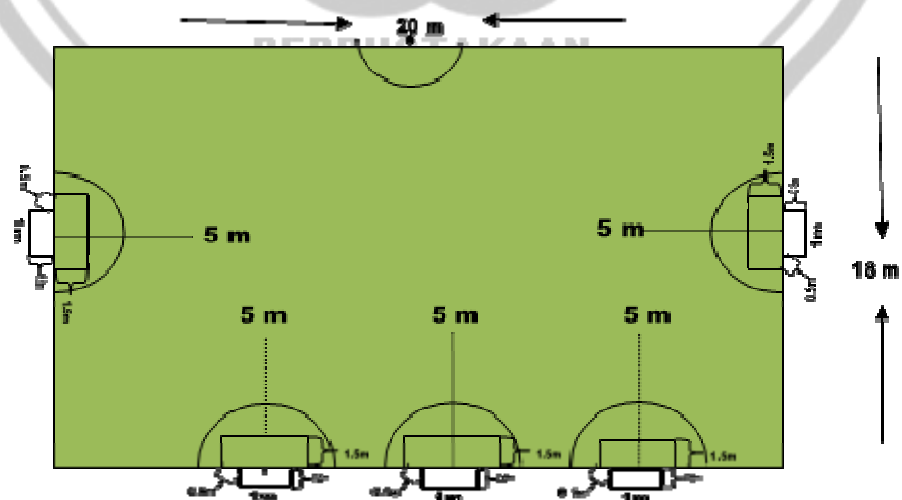
jari-jari daerah serang 5.90 m dari tiang gawang.



Gbr 2. Lapangan bermain bola lima gawang dengan 14 pemain

c. Ukuran lapangan untuk 18 pemain

setiap tim terdiri dari 8 pemain, ukuran lapangan 24 m x 18 m, jari
jari daerah serang 5.90 m dari tiang gawang



Gbr 3. Lapangan bermain bola lima gawang dengan 18 pemain

2. Peraturan bermain bola lima gawang

a. Tendangan awal (*kick-off*)

Kick-off adalah cara untuk memulai permainan. *Kick-off* terdapat pada awal pada setiap babak, baik itu pertama, kedua, serta setelah gol tercipta. Pada saat *kick-off* seluruh pemain dari kedua tim harus berada dalam lapangan. Lawan dari tim yang melakukan *kick-off* harus berada minimal 3 m dari bola hingga bola sudah dalam permainan.

b. Tim bertahan menjadi tim penyerang

Dalam bermain bola lima gawang, karena menggunakan lima gawang menggunakan satu daerah untuk menyerang dan bertahan. Apabila tim bertahan berhasil merebut bola dari tim penyerang, maka tim bertahan tersebut berganti menjadi tim penyerang dengan syarat bola yang sudah dikuasai dibawa keluar dahulu melewati daerah penalti. Kemudian tim yang semula menyerang secara otomatis menjadi tim bertahan yang melindungi gawang agar tidak kemasukan gol. Pemain boleh memasukan bola kesemua gawang yang ada.

c. Daerah 5 detik

Daerah 5 detik merupakan daerah larangan bagi setiap pemain untuk tetap berada di daerah ini selama 5 detik atau lebih karena akan diberi hukuman pelanggaran.

d. Tendangan kedalam

Tendangan kedalam dilakukan apabila bola saat dalam bermain keluar dari garis samping. Bola yang ditendang harus tepat diatas garis, atau tidak boleh didalam garis samping.

e. Tendangan pinalti

Tendangan pinalti diberikan apabila seorang pemain dari tim bertahan melakukan pelanggaran di daerah pinalti. Tidak peduli di manapun posisi bola saat terjadi pelanggaran, asalkan bola tetap berada di dalam bermain. Kecuali pelanggaran 5 detik, pelanggaran ini hanya dikenai tendangan sudut.

2.1.7. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Penjasorkes SD

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

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

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

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

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

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap – mental – emosional- sportivitas – spiritual - sosial), serta

pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Bermain dan olahraga meliputi : olahraga tradisional, bermain, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya
3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya
5. Aktivitas air meliputi: bermain di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya
6. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung
7. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit

masuk ke dalam semua aspek.

Standar Kompetensi yang dipergunakan pada penelitian ini adalah Standar Kompetensi nomor 1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam bermain dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah 1.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi bermain bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

2.2. Kerangka Berpikir

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar, siswa diharapkan dapat mempraktekkan bermain bola dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada dilapangan. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran bermain bola di Sekolah Dasar masih dalam bentuk bermain yang sesuai peraturan baku, baik dalam hal peralatan. lapangan yang digunakan maupun peraturannya. Dan pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak yang merasa tidak senang. bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Pengembangan pembelajaran bermain bola merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran bermain bola melalui bermain bola lima gawang diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam

berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran bermain bola.

Pembelajaran bermain bola menggunakan lima gawang adalah pengembangan model pembelajaran bermain bola yang dilakukan dalam bentuk bermain bola yang di dalamnya terdapat lima gawang dalam bermain. Keuntungan dari bermain bola dengan lima gawang adalah anak lebih banyak bergerak dalam menempatkan posisi, baik saat melakukan penyerangan maupun pertahanan yang secara tidak langsung dapat melatih kemampuan anak dalam bermain bola



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model pengembangan

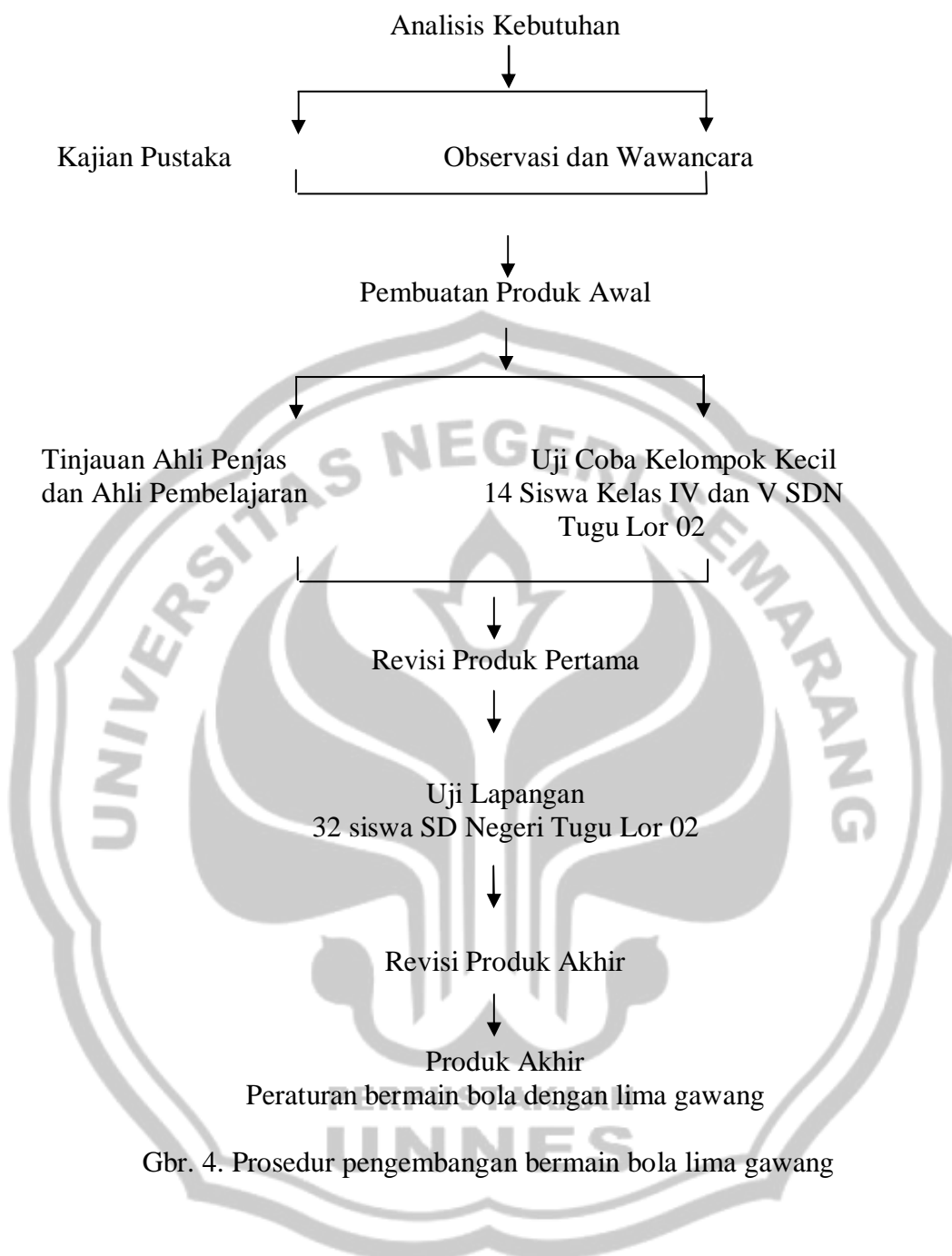
Penelitian dan Pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Martin S (2010 : 79) penelitian dari pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Peneliti mengembangkan bermain bermainbola disesuaikan dengan pertimbangan keadaan lapangan atau sawah yang akan digunakan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subyek yang besar. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk memodifikasi peraturan bermain bermainbola lima gawang ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.
Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan bermain bola lima gawang).

3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama. revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dari uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji lapangan.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
7. Hasil akhir modifikasi model bermain bola dengan lima gawang untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2. Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan bermain bola dengan lima gawang ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar 4 akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi peraturan bermain bola dengan lima gawang.



Gbr. 4. Prosedur pengembangan bermain bola lima gawang

3.2.1 Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan bermain bola dengan lima gawang ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap

ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak tentang pelaksanaan olahraga bermain bola dengan lima gawang dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model bermain bola dengan lima gawang. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian pustaka yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli Penjas dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.4. Revisi Produk Pertama

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

3.2.5. Uji coba lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subyek uji coba siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.

3.2.6. Revisi Produk Akhir

Revisi Produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak berjumlah 32 siswa.

3.2.7. Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pembelajaran bermain bola lima gawang yang inovatif.

3.3. Uji Coba Produk

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

3.3.1 Desain Uji Coba

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

Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

1. Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang di kembangkan di ujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas yaitu Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes dan dua ahli pembelajaran yaitu Suparwadi,S.Pd dan. Aris Junaidi, S.Pd dengan klasifikasi Dra.Endang Sri Hanani,M.Kes adalah dosen Unnes, Suparwadi, S.Pd adalah guru SMP Negeri 1 Karanganyar dan Aris Junaidi,S.Pd adalah guru Penjaskes SD Negeri Dempet 03 Kecamatan Dempet.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktivitas siswa dalam bermain. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan Saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SD N Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan bermain bola dengan lima gawang yang kemudian melakukan uji coba bermain bola dengan lima gawang. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang bermain yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dan produk yang dikembangkan.

3. Revisi Produk Pertama

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

4. Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar pada tanggal 22 Juni 2011. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan bermain bola dengan lima gawang yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba bermain bola dengan lima gawang. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar dipilih menggunakan sampel secara random.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari 32 siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar.

3.3.3. Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang berupa alasan dalam memilih jawaban. Data kuantitatif dan kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dari kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk.

3.3.4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli Penjas dan ahli Pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk. Yaitu dalam bermain bola dengan lima gawang. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan permainan yang berbeda dengan bermain bola pada umumnya.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model pembelajaran bermain bola lima gawang, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “**tidak baik**” sampai dengan “**sangat baik**” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik

5. Sangat baik

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

Tabel 3. Faktor, Indikator, dan jumlah butir kuesioner

No	Faktor	Indikator	Rentan Penilaian					Jumlah
			1	2	3	4	5	
1	Kualias Model	Kualitas Produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD kelas IV dan V SDN Tugu Lor 02						15

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “ Ya “ dan “ Tidak “. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek Psikomotor, kognitif, afektif.

Berikut ini adalah faktor – faktor, Indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa :

Tabel 4. Faktor, Indikator, dan jumlah butir Kuesioner untuk siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktikan variasi gerak dalam bermain model pengembangan pembelajaran bermain bola lima gawang	10

2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model pengembangan pembelajaran bermain bola lima gawang	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model pengembangan pembelajaran bermain bola lima gawang	10

3.3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2004:879), yaitu:

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

Keterangan:

F = frekuensi relatif/angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

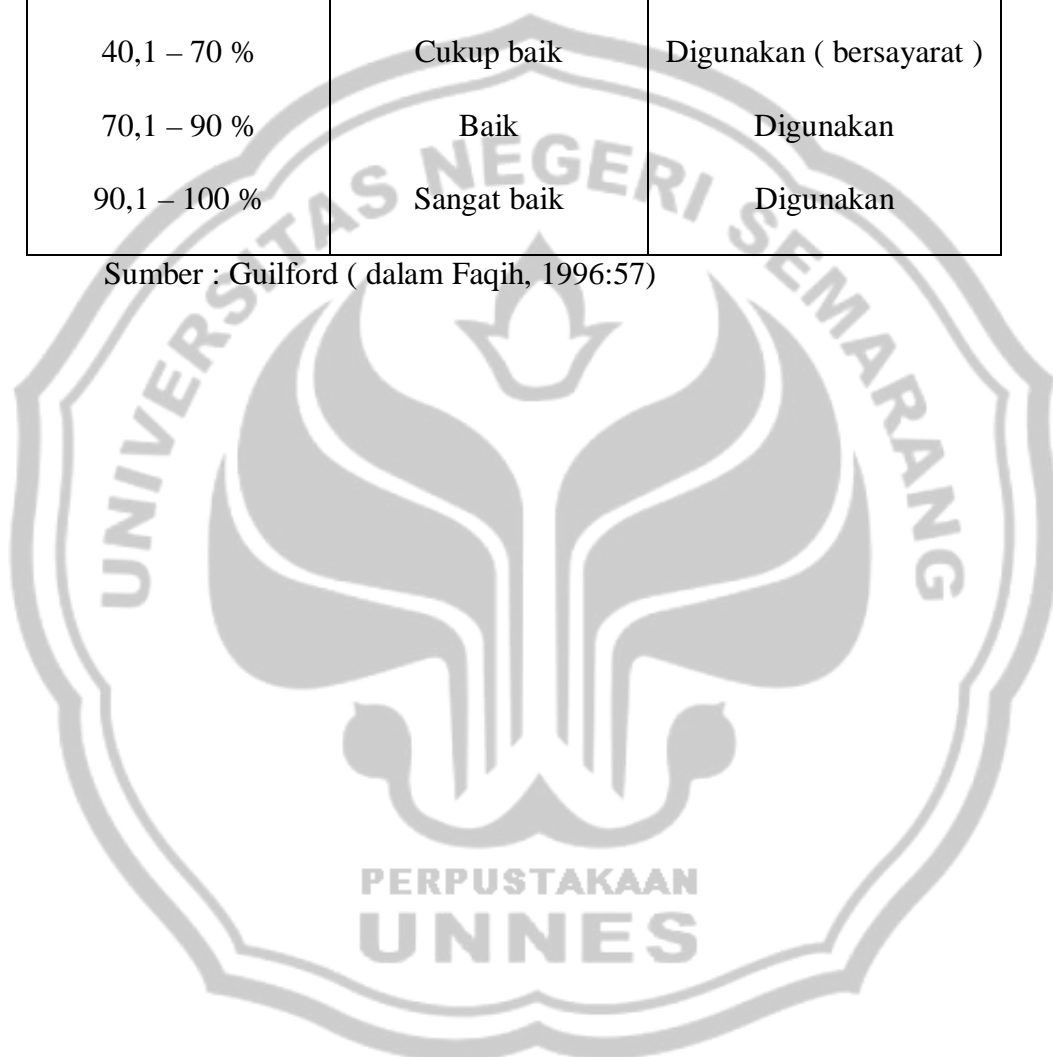
Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 4 akan disajikan klasifikasi persentase.

Table 4

Klasifikasi Presentase

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

Sumber : Guilford (dalam Faqih, 1996:57)



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Data Uji Coba

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

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

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya bermain bola bagi siswa kelas atas sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan sikap kerjasama dan toleransi. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya bermain bola di SD masih jauh dari sikap kerjasama dan toleransi yang merupakan salah satu tujuan kegiatan penjas.

Pada proses pembelajaran bermain bola pada SD masih ditemui beberapa hal, antara lain dalam kegiatan penjasorkes tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia seperti lapangan dengan maksimal. Serta alat yang

digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa, diketahui ada beberapa siswa khususnya siswa putri yang mengeluh rasa sakit ketika menendang bola karena bola yang digunakan keras, pembelajaran bermain bola yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan model pembelajaran bermain bola, melalui permainan bermain bola lima gawang bagi siswa kelas IV dan V siswa SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola besar khususnya bermain bola yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjasorkes dalam memberikan pembelajaran bermain bola lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model bermain bola lima gawang yang sesuai dengan siswa SD. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis tujuan dan karakteristik bermain bola di Sekolah Dasar.
2. Analisis karakteristik siswa Sekolah Dasar.

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

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal model bermain bola lima gawang yang sesuai bagi siswa SD. Berikut ini adalah draf produk awal bermain bola lima gawang yang sesuai bagi siswa SD sebelum divalidasi oleh ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar :

Draf produk awal model bermain bola lima gawang bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02.

I. Pengertian bermain bola lima gawang

Bermain bola lima gawang adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 18 orang (masing-masing tim 9 orang), serta menggunakan bola yang lebih kecil dari pada yang digunakan dalam bermain bola. Gawang yang digunakan dalam bermain bola lima gawang ini juga lebih kecil (berukuran 1 m x 0.8 m) yang berjumlah lima buah dan tidak ada pemain yang berposisi sebagai penjaga gawang. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka atau gol sebanyak mungkin dengan

mecetak gol ke seluruh gawang secara bebas dengan menggunakan seluruh anggota tubuh. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan, sehingga tidak ada posisi pemain yang tetap di dalam permainan ini.

II. Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam bermain bola lima gawang yang sudah dimodifikasi disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Peraturan dalam bermain bola lima gawang terdiri dari beberapa hal antara lain Fasilitas dan peralatan.

a. Lapangan

1. Lapangan bermain bola lima gawang berbentuk persegi panjang. Dan permainan dalam permainan ini garis pembatas lapangan harus lebih pendek, kebalikan bermain bola pada umumnya. Dengan ukuran:

Panjang : Minimal 16 m

Maksimal 24 m

Lebar : Minimal 18 m

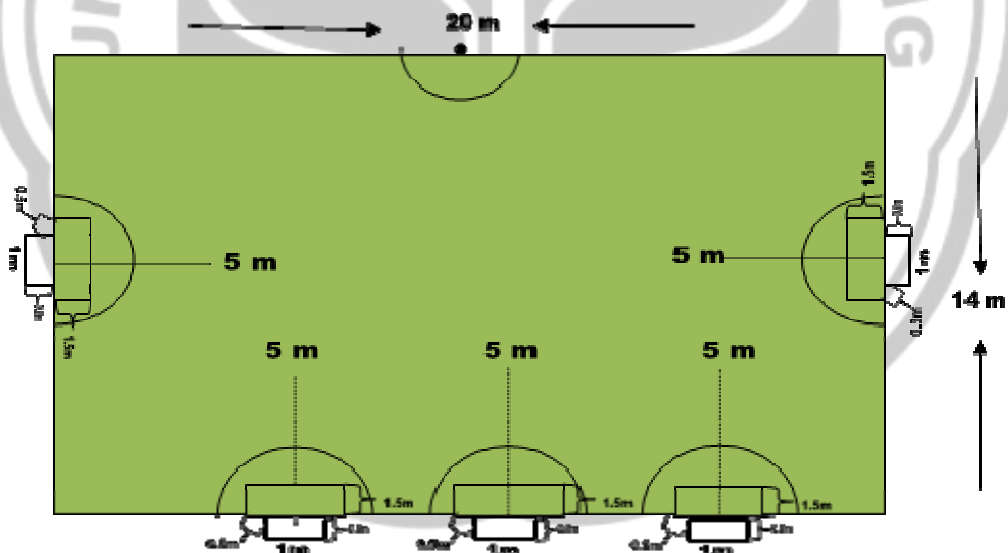
Maksimal 28 m

Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut termasuk garis pembatas lapangan. Garis yang lebih panjang disebut garis gawang dan yang lebih pendek disebut garis samping, lebar garis pembatas adalah 8 cm.

2. Daerah penalti juga dipakai sebagai daerah serang ditandai pada masing-masing ujung lapangan. Seperempat lingkaran dengan ditarik sebagai pusat di luar dari masing-masing tiang gawang.

3. Titik penalti berjarak 5 m dan titik tengah antara gawang dengan jarak yang sama dan terletak pada penalti.
4. Daerah larangan didalam daerah pinalti masih terdapat daerah larangan yaitu daerah dimana pemain dilarang berada didaerah ini selama lebih dan 5 detik. Daerah larangan berada pada garis gawang berbentuk persegi panjang, garis yang sejajar degan garis gawang sepanjang 2 m dan garis yang sejajar dengan garis lapangan sepanjang 1.5 m.
5. Daerah tendangan sudut terletak pada setiap sudut lapangan bagian dalam, berupa seperempat lingkaran dengan radius 25 cm.
6. Titik tendangan awal atau *kick off*. Titik ini berada dengan garis yang berhadapan dengan garis gawang.

Gambar 4. Lapangan bermain bola lima gawang

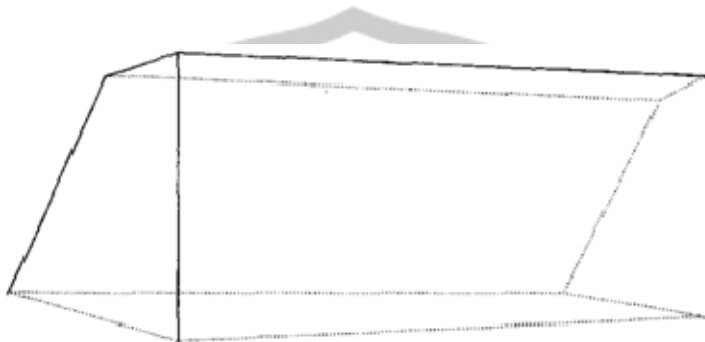


b. Bola

1. Bola harus bulat.
2. Bola yang digunakan adalah bola sepak nomor 4 dengan ukuran keliling bola 62-64 cm.

c. Gawang

1. Gawang yang digunakan dalam bermain bola lima gawang berbentuk persegi panjang.
2. Ukuran gawang yaitu dengan panjang gawang 100 cm dan lebar gawang 80 cm



Gambar 5. Gawang

2. Perlengkapan pemain

- a. Memakai pakaian atau seragam olahraga.
- b. Memakai celana olahraga pendek.
- c. Memakai kaos kaki.
- d. Memakai sepatu olahraga tanpa pull.

3. Jumlah pemain

- a. Bermain bola lima gawang dimainkan oleh 2 tim.
- b. Setiap tim terdiri dari 9 orang pemain tanpa penjaga gawang.
- c. Jumlah pemain pengganti sebanyak 2 orang.
- d. Penggantian pemain dapat dilakukan pada saat permainan berhenti (bola mati)

4. Wasit

- a. Bermain bola lima gawang dipimpin oleh dua orang wasit.
- b. Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya bermain bola lima gawang.
- c. Wasit pertama bertugas untuk mengawasi jalannya permainan berada di dalam lapangan.
- d. Wasit kedua hanya mengawasi daerah serang gawang
- e. Masing-masing wasit mempunyai kedudukan masing-masing sesuai tugasnya.

5. Lama permainan dan tendangan

- a. Lama permainan
 1. Lama permainan dibagi dalam 2 babak, tiap babak terdiri dari 20 menit.
 2. Waktu istirahat adalah 5 menit
- b. Tendangan permulaan (*kick off*)
 1. Untuk memulai permainan selalu dimulai dengan tendangan permulaan
 2. Tendangan permulaan dilalukan dengan ketentuan semua pemain bebas berposisi dimana saja.
 3. Tendangan permulaan dilakukan oleh dua orang pemain dimana letak tendangan permulaan berada di daerah permulaan permainan
 4. Jika terjadi gol, maka permainan dihentikan dan dimulai kembali melalui tendangan permulaan

6. Cara mencetak gol

- a. Suatu gol dicetak jika bola seluruhnya melampaui antara kedua tiang gawang dan dibawah palang gawang.
- b. Dalam bermain bola lima gawang. karena menggunakan lima gawang serta menggunakan lima daerah untuk menyerang dan bertahan. Apabila tim bertahan berhasil merebut bola dari tim penyerang, maka tim bertahan tersebut berganti menjadi tim penyerang. Tapi bila tim penyerang sudah memasuki daerah serang dan tim bertahan berhasil merebut bola dan dapat menjadi tim penyerang dengan syarat bola yang sudah dikuasai dibawa keluar dahulu melewati daerah pinalti, tidak diperbolehkan langsung memasukkan bola kegawang apabila tim bertahan belum membawa bola keluar melewati daerah serang. Kemudian tim yang semula menyerang secara otomatis menjadi tim bertahan yang melindungi gawang agar tidak kemasukan gol.
- c. Dalam bermain bola lima gawang ini tidak ada *offside*.
- d. Tim yang mencetak jumlah gol terbanyak selama pertandingan adalah pemenang pertandingan.

7. Tendangan hukuman (tendangan pinalti)

1. Hukuman tendangan pinalti diberikan kepada tim bertahan yang melakukan pelanggaran di dalam daerah serang.
2. Tendangan pinalti diberikan apabila salah lima telah melakukan pelanggaran sebanyak 5 kali dan sesudahnya.

3. Tendangan pinalti dilakukan di daerah setengah lapangan dimana jarak daerah pinalti yaitu 7 meter dan garis gawang.
4. Tendangan dilakukan dengan membelakangi gawang, dengan cara menendang menggunakan tumit.
8. Tendangan ke dalam
 1. Tendangan ke dalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melampaui garis samping secara menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara.
 2. Saat melakukan tendangan ke dalam bola harus tepat diatas garis lapangan.
9. Tendangan sudut
 - a. Tendangan sudut dilakukan oleh lawan dan tim yang membuang bola melewati garis gawang.
 - b. Tim yang melakukan tendangan sudut secara otomatis menjadi tim penyerang.

4.1.3 Validasi Ahli

1. Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran bermain bola lima gawang bagi siswa Sekolah Dasar (SD) sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan satu (1) orang ahli Penjas yang berasal dari Dosen Unnes, yaitu Dra. Endang Sri Hanani M.Kes. dan dua (2) orang guru penjasorkes yaitu Suparwoto, S.Pd, dan Aris Junaidi, S.Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model bermain bola lima gawang, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli Penjas dan Ahli pembelajaran (guru penjas Sekolah Dasar). Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli Penjas dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap model bermain bola lima gawang. Hasil evauasi berupa nilai dan aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5 Caranya dengan menyontreng salah lima angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

2.Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model bermain bola lima gawang dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan guru penjasorkes dapat dilihat pada lampiran 9. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar (SD) didapat rata-rata lebih dari **4 (empat)** atau masuk dalam kategori penilaian “**baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model bermain bola lima gawang bagi siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model bermain bola lima gawang, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model bermain bola lima gawang dapat dilihat pada lampiran 10.

3.Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjasorkes pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjasorkes sebagai berikut:

- 1) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat alternatif ukuran lapangan permainan dengan jumlah pemain yang terlibat dalam bermain bola lima gawang.
- 2) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan memperhatikan permainan harus sesuai dengan teknik dasar bermain bola. Menendang pinalti dengan membelakangi gawang dan menendang dengan menggunakan tumit tidak sesuai dengan teknik dasar bermain bola.
- 3) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun alternatif lama pertandingan yang harus disesuaikan dengan karakteristik pemain
- 4) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah menyesuaikan dengan jumlah siswa serta harus tetap mengacu pada proses pembelajaran “ PAIKEM “.

4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model bermain bola lima gawang, divalidasi oleh ahli Penjas dan para guru Penjasorkes serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 02 Juni 2011 produk diujicobakan kepada siswa kelas IV dan V SD Negeri

Tugu Lor 02 yang berjumlah 14 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

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

Uji coba kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah melakukan bermain bola lima gawang dan tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji skala kecil. Siswa cenderung aktif dalam bergerak dalam melakukan bermain bola lima gawang. Dengan melihat tabel denyut nadi siswa pada waktu uji produk skala kecil. Berikut perbandingan denyut nadi siswa pada saat uji produk skala kecil.

Table 6. Pengukuran denyut nadi uji skala kecil N = 14

No	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Frediyanto	L	12	84	108
2	Abdul Haq Asyafi	L	10	96	120
3	Moh Misbahul Fuad	L	9	108	120
4	Barkah Saputra	L	11	102	114
5	Nor Rohman Wahid	L	10	90	120
6	Erlangga	L	11	96	120
7	Ali Noor Rohman	L	10	72	120
8	Angga Timbul Prasetyo	L	10	84	114
9	Pramudita Okta Ardiansya	L	11	108	120
10	Moh Qowiyul Ami	L	11	72	96

11	Nur Hidayah	P	11	90	114
12	Desita Fitriani	P	10	126	156
13	Khofianida	P	11	90	102
14	Muawanatul Muslimah	P	12	108	120

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

Berdasarkan data pada hasil kuisioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 98,07 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka bermain bola lima gawang ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas SD N Tugu Lor 02. Berikut tabel hasil kuisioner pada uji coba skala kecil :

Tabel 7. Data uji coba skala kecil (N = 14)

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola lima gawang ini merupakan permainan yang sulit ?	Tidak	100 %
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	Tidak	100 %
4.	Apakah dalam model pengembangan bermain bola lima gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?	Ya	100 %
5.	Apakah selama bermain bola lima gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	Ya	78.57 %
6.	Apakah selama bermain bola lima gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	Ya	71.43 %
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ?	Tidak	71.43 %

8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola lima gawang ?	Tidak	71.43 %
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam bermain bola lima gawang ?	Ya	64.29%
10.	Apakah cara bermain bola lima gawang ini lebih mudah dari permainan sepak bola yang sudah kamu kenal ?	Ya	100 %
11.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola lima gawang dengan bermain bola sesungguhnya ?	Ya	100 %
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
14.	Apakah dalam permainan kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola lima gawang ?	Ya	100 %
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
16.	Menurut kamu, apakah memainkan bermain bola lima gawang perlu kerja sama dengan teman lima tim ?	Ya	100 %
17.	Apakah dalam bermain bola lima gawang setiap tim harus selalu kompak ?	Ya	100 %
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	100 %
20.	Apakah bermain bola lima gawang ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	100 %
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bermain bola ?	Ya	92.86 %
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
23.	Apakah kamu senang memainkan bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %

24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	Ya	100 %
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola lima gawang ?	Ya	100 %
27.	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera meminta maaf ?	Ya	100 %
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan ?	Ya	81.25 %
29.	Apakah kamu ingin bermain bola lima gawang lagi ?	Ya	100 %
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bermain bola lima gawang lagi ?	Ya	100 %
	Rata-rata		98,07 %

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

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model bermain bola lima gawang diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil

1. Lapangan

Dalam uji skala kecil pelaksanaan bermain bola lima gawang.

Peneliti masih belum menemukan perbandingan yang sesuai antara luas

lapangan dengan jumlah pemain tiap tim. Sehingga peneliti masih harus mencari perbandingan yang sesuai antara luas lapangan dengan jumlah pemain tiap tim.

2. Pakaian olahraga (kostum)

Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, masing-masing tim mempunyai kostum yang sama yaitu menggunakan pakaian olahraga yang mempunyai warna yang sama sehingga setiap pemain bingung dalam membedakan antara tim kawan dengan tim lawan. Dengan permasalahan tersebut maka permainan cenderung kurang kompetitif. Oleh karena itu perlu adanya perbedaan warna pakaian olahraga (kostum) dalam bermain bola lima gawang ini.

3. Bola

Bola yang digunakan pada bermain bola lima gawang ini hanya menggunakan satu bola, sehingga siswa yang tidak ikut bermain di lapangan cenderung pasif atau tidak bergerak. Diharapkan bola disesuaikan dengan jumlah siswa serta tidak harus menggunakan bola standar atau bola dari kulit. Dalam permainan ini dapat menggunakan bola yang terbuat dari plastik atau bola standart yang di kurangi tekanan anginya.

4. Dalam melaksanakan uji coba skala kecil, peneliti juga mencobakan bermain bola lima gawang kepada siswa putri.

Dalam pelaksanaannya siswa putri kurang aktif bergerak sehingga bermain bola lima gawang ini terkesan kurang menarik. Oleh karena itu,

peneliti perlu menekankan kepada para siswa putri untuk dapat lebih bersungguh-sungguh dalam melaksanakan permainan ini.

1.Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

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

1. Lapangan

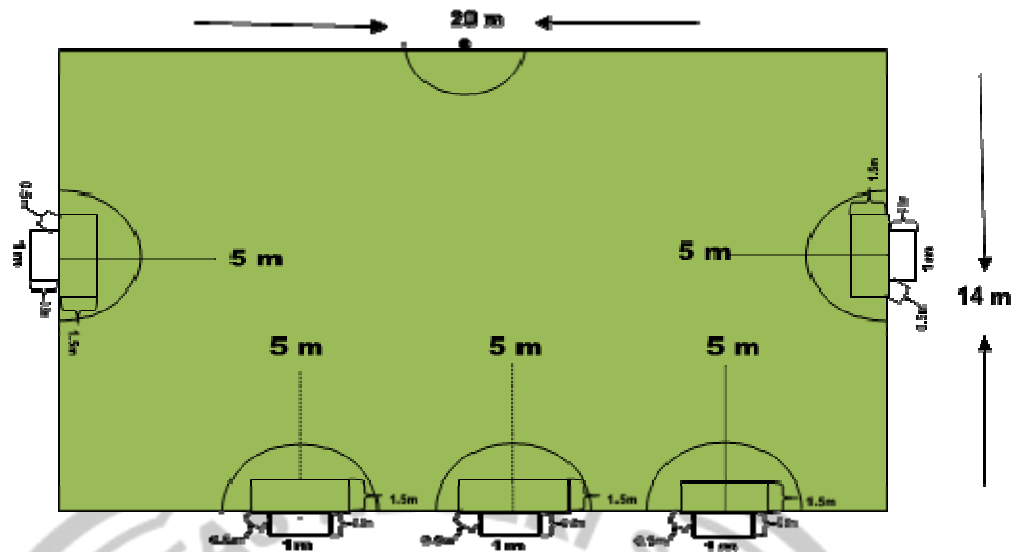
Dalam revisi lapangan peneliti membuat alternatif dengan cara membuat ukuran lapangan yang berbeda disesuaikan antara luas lapangan dengan jumlah pemain. Berikut perbandingan jumlah pemain dengan ukuran lapangan bermain bola lima gawang :

Ukuran lapangan untuk 14 pemain

setiap tim terdiri dari 7 pemain

ukuran lapangan 20 m x 14 m

jari-jari daerah serang 5.90 m dari tiang gawang.



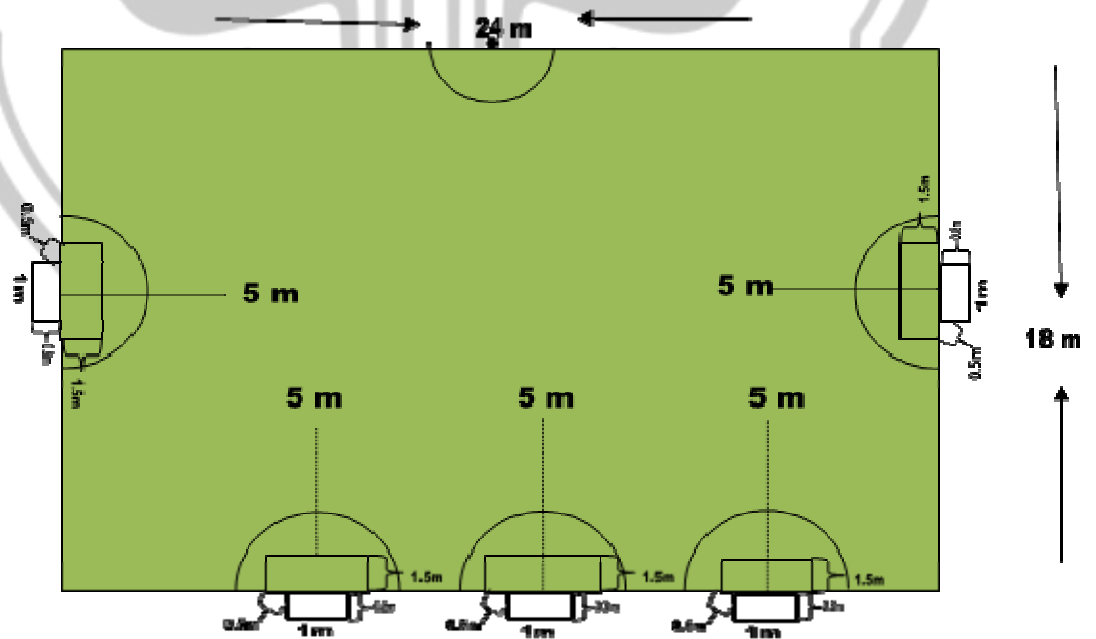
Gbr 6. Lapangan bermain bola lima gawang dengan 14 pemain

d. Ukuran lapangan untuk 18 pemain

setiap tim terdiri dari 8 pemain

ukuran lapangan 24 m x 18 m

jari-jari daerah serang 5.90 m dari tiang gawang



Gbr 7. Lapangan bermain bola lima gawang dengan 18 pemain

Berikut ini adalah hasil produk model permainan bermain bola lima gawang bagi siswa kelas atas Sekolah Dasar (SD) yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli dan guru penjas.

Draf setelah uji coba skala kecil pengembangan model pembelajaran permainan bermain bola lima gawang.

A. Pengertian

Permainan bermain bola lima gawang adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 9 pemain tiap tim, serta menggunakan bola yang lebih kecil dari pada yang digunakan dalam bermain bola. Gawang yang digunakan dalam permainan bermain bola lima gawang ini juga lebih kecil (berukuran 1 m x 0.8 m) dan tidak ada pemain yang berposisi sebagai penjaga gawang. Didalam periniaian ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan mecetak gol kegawang yang sama dengan menggunakan seluruh anggota tubuh. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan, sehingga tidak ada posisi pemain yang tetap di dalam permainan ini.

B. Peraturan permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam bermain bola lima gawang yang sudah dimodifikasi disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Peraturan dalam bermain bola lima gawang terdiri dan beberapa hal antara lain:

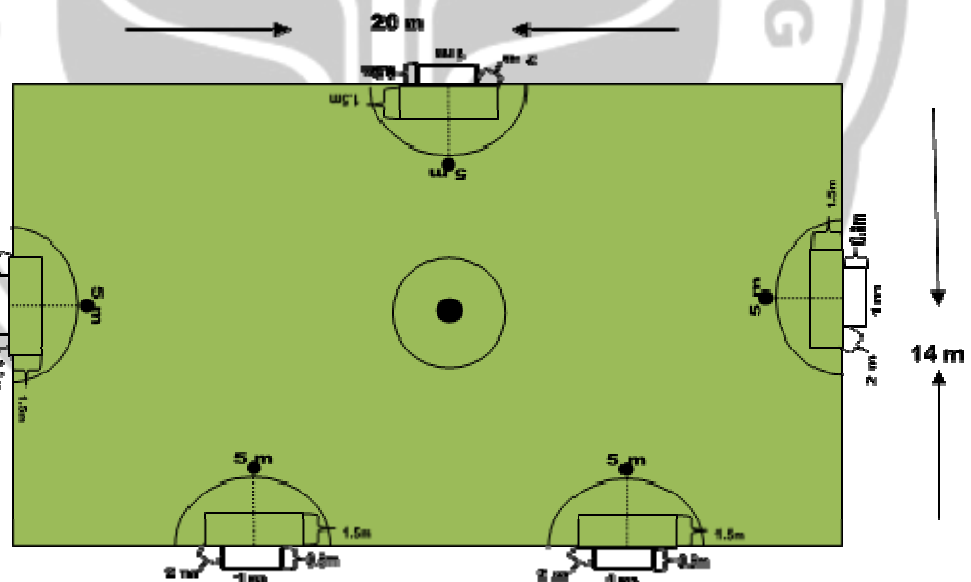
1. Fasilitas dan peralatan

a. Lapangan

1. Seperti bermain bola lainnya, lapangan bermain bola lima gawang berbentuk persegi panjang. Dalam permainan ini garis pembatas lapangan harus lebih pendek, kebalikan bermain bola pada umumnya. Dengan ukuran yang disesuaikan dengan jumlah pemain. Sehingga dalam satu kali pembelajaran bermain bola lima gawang ini lapangan dapat dibuat lebih dari satu menyesuaikan dengan jumlah pemain. Berikut perbandingan jumlah pemain dengan ukuran lapangan:

a. Ukuran lapangan untuk 14 pemain

setiap tim terdiri dari 7 pemain, ukuran lapangan 20 m x 14 m, jari-jari daerah serang 5.90 m dari tiang gawang.



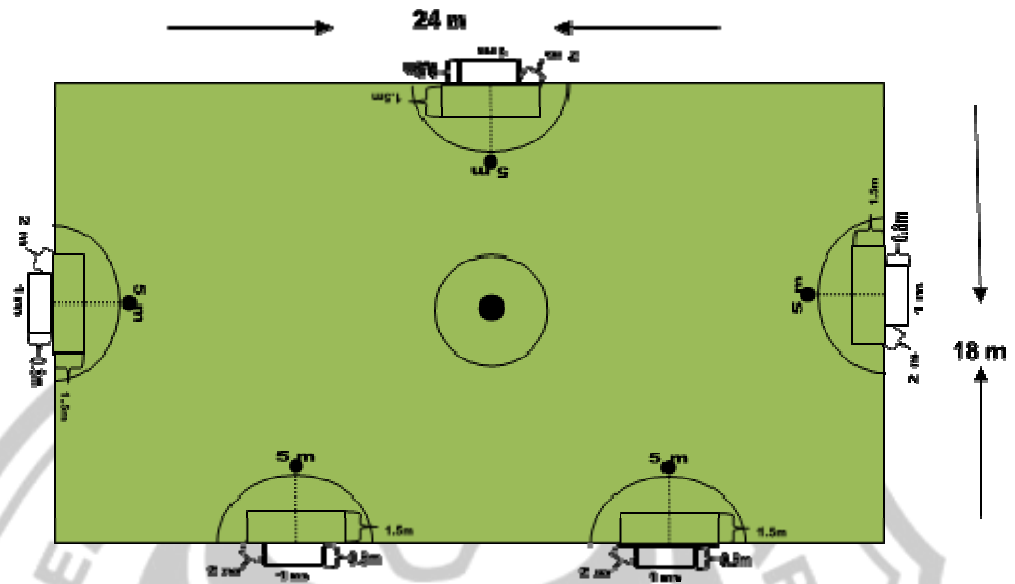
Gbr 8. Lap. bermain bola lima gawang dengan 14 pemain setelah direvisi

e. Ukuran lapangan untuk 18 pemain

setiap tim terdiri dari 8 pemain

ukuran lapangan 24 m x 18 m

jari-jari daerah serang 5.90 m dari tiang gawang



Gbr 9. Lap bermain bola lima gawang dengan 18 pemain setelah direvisi

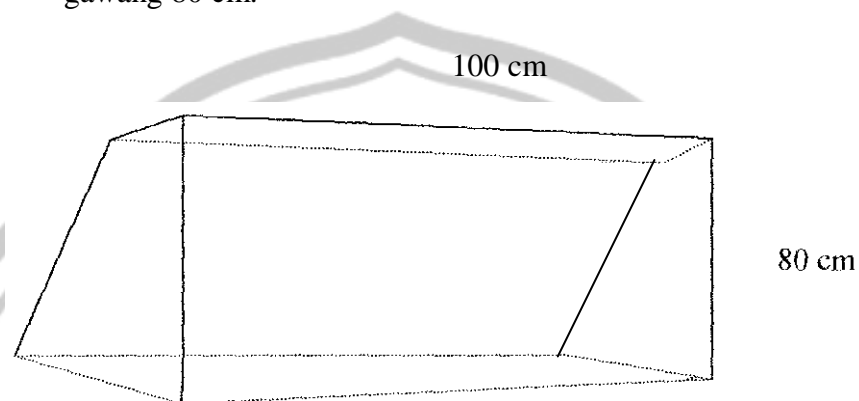
Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut termasuk garis pembatas lapangan. Garis yang lebih panjang dan sejajar dengan gawang disebut garis gawang dan yang lebih pendek disebut garis samping. Lebar garis pembatas adalah 5 cm. Daerah penalti juga dipakai sebagai daerah serang ditandai pada masing-masing ujung lapangan. Berbentuk seperempat lingkaran yang disesuaikan dengan ukuran lapangan, panjang radius maksimal ditarik sebagai pusat di luar dan masing-masing tiang gawang harus kurang dari 1 m dari garis samping

2. Titik penalti berjarak 5 m dari titik tengah antara kedua tiang gawang dengan jarak yang sama dan terletak pada garis daerah penalti.

3. Daerah 5 detik. Didalam daerah pinalti masih terdapat daerah 5 detik yaitu daerah dimana pemain dilarang berada didaerah ini selama lebih dan 5 detik. Daerah 5 detik berada pada garis gawang berbentuk persegi panjang, garis yang sejajar degan garis gawang sepanjang 2 m dari tiang gawang dan garis yang sejajar dengan garis lapangan sepanjang 1.5 m.
 4. Daerah tendangan sudut terletak pada setiap sudut lapangan bagian dalam, berupa seperempat lingkaran dengan radius 25 cm.
 5. Titik tendangan awal atau *kick off*. Titik ini berada ditengah lapangan.
- b. Bola
1. Bola harus bulat
 2. Bola yang digunakan adalah bola sepak dengan ukuran keliling bola minimal 62 cm dan maksimal 64 cm.
 3. Bola yang digunakan pada bermain bola lima gawang ini hanya menggunakan 1 bola, sehingga siswa yang tidak ikut bermain di lapangan cenderung pasif/tidak bergerak. Diharapkan bola disesuaikan dengan jumlah siswa serta tidak harus menggunakan bola standar atau bola dari kulit. Dalam permainan ini dapat menggunakan bola yang terbuat dari palstik atau bola standart yang di kurangi tekanan anginya.

f. Gawang

1. Gawang yang digunakan dalam permainan bermain bola lima gawang berbentuk persegi panjang.
2. Ukuran gawang yaitu dengan panjang gawang 100 cm dan lebar gawang 80 cm.



Gb. 10. Gawang setelah direvisi

g. Perlengkapan pemain

1. Memakai pakaian atau seragam olahraga.
2. Memakai celana olahraga pendek.
3. Memakai kaos kaki.
4. Memakai sepatu olahraga tanpa pull.

h. Jumlah pemain

1. Bermain bola lima gawang dimainkan oleh 2 tim.
2. Setiap tim terdiri dan 9 orang pemain tanpa penjaga gawang.
3. Jumlah pemain pengganti sebanyak 2 orang.
4. Penggantian pemain dapat dilakukan pada saat permainan berhenti
(bola mati)

i. Wasit

1. Permainan bermain bola lima gawang dipimpin oleh dua orang wasit.
2. Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya bermain bola lima gawang
3. Wasit pertama bertugas untuk mengawasi jalannya permainan berada di dalam lapangan.
4. Wasit kedua hanya mengawasi daerah serang dan berada di belakang gawang
5. Masing-masing wasit mempunyai kedudukan masing-masing sesuai tugasnya.

j. Lama permainan dan tendangan permulaan

1. Lama permainan
 - a. Lama permainan dibagi dalam 2 babak, tiap babak terdiri dari 20 menit.
 - b. Waktu istirahat adalah 5 menit.
2. Tendangan permulaan (*kick off*)
 - a. Untuk memulai permainan selalu dimulai dengan tendangan permulaan. Tendangan permulaan dilalukan dengan ketentuan semua pemain bebas berposisi dimana saja.
 - b. Tendangan permulaan dilakukan oleh dua orang pemain dimana letak tendangan permulaan berada di daerah permulaan permainan.

c. Jika terjadi gol, maka permainan dihentikan dan dimulai kembali melalui tendangan permulaan.

k. Cara mencetak gol

1. Suatu gol dicetak jika bola seluruhnya melampaui garis gawang antara kedua tiang gawang dan dibawah palang gawang

2. Dalam bermain bola lima gawang karena menggunakan lima gawang dan menggunakan lima daerah untuk menyerang dan bertahan. Apabila tim bertahan berhasil merebut bola dari tim penyerang, maka tim bertahan tersebut berganti menjadi tim penyerang. Tapi bila tim penyerang sudah memasuki daerah serang dan tim bertahan berhasil merebut bola dan dapat menjadi tim penyerang dengan syarat bola yang sudah dikuasai dibawa keluar dahulu melewati daerah pinalti dan tim itu berhak untuk mencetak gol. Tidak diperbolehkan langsung memasukkan bola apabila tim bertahan belum membawa bola keluar melewati daerah serang. Kemudian tim yang semula menyerang secara otomatis menjadi tim bertahan yang melindungi gawang agar tidak kemasukan gol.

3. Dalam bermain bola lima gawang tidak ada *offside*.

4. Tim yang mencetak jumlah gol terbanyak sdama pertandingan adalah pemenang pertandingan.

1. Tendangan hukuman (tendangan pinalti)

1. Hukuman tendangan pinalti diberikan kepada tim bertahan yang melakukan pelanggaran di dalam daerah serang.

2. Hukuman tendangan diberikan bila seorang pemain setelah melakukan pelanggaran tidak segera minta maaf dengan pemain yang dilanggar dengan cara bersalaman atau berjabat tangan.
3. Hukuman tendangan pinalti diberikan apabila tim melakukan pelanggaran 5 x dan sesudahnya, pergantian babak pelanggaran dihitung dari nol lagi.
4. Tendangan pinalti dilakukan di daerah setengah lapangan dimana jarak daerah pinalti yaitu 5 m dari garis gawang dengan tidak membelakangi gawang.

m. Tendangan ke dalam

1. Tendangan ke dalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melampaui garis samping secara menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara.
2. Saat melakukan tendangan ke dalam bola harus tepat diatas garis lapangan.

n. **Tendangan sudut**

- o. Tendangan sudut dilakukan oleh lawan dari tim yang membuang bola melewati garis gawang.
2. Tim yang melakukan tendangan sudut secara otomatis menjadi tim penyerang.

4.1.5. 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 bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas IV dan V SD N Tugu Lor 02 yang berjumlah 32 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

Berdasarkan uji lapangan siswa lebih aktif dalam bergerak, bisa dilihat dari tabel denyut nadi siswa pada uji lapangan, denyut nadi siswa meningkat saat sebelum aktivitas dengan sesudah aktivitas. Berikut tabel denyut nadi dari uji lapangan:

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah denyut nadi siswa sebelum aktifitas	Jumlah denyut nadi siswa sesudah aktifitas
61 - 70	2	-
71 - 80	15	-
81- 90	15	-
91 - 100	-	-
101 - 110	-	-
111 - 120	-	20
121 - 130	-	4
131 - 140	-	6
141 -150	-	2
151 -160	-	-
161 -170	-	-
171 -180	-	-

Sumber : data uji lapangan N = 32

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar **96,46** %.

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka bermain bola lima gawang ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02. Berikut tabel presentase kuesioner siswa :

Tabel 7. Data uji lapangan (N = 32)

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola lima gawang ini merupakan permainan yang sulit ?	Tidak	100 %
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	Tidak	100 %
4.	Apakah dalam model pengembangan bermain bola lima gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?	Ya	93,75 %
5.	Apakah selama bermain bola lima gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	Ya	81,25 %
6.	Apakah selama bermain bermain bola lima gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	Ya	71,87 %
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ?	Tidak	81,25 %
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola lima gawang ?	Tidak	81,25 %
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan	Tidak	100 %

	pertahanan dalam bermain bola lima gawang ?		
10.	Apakah cara bermain bola lima gawang ini lebih mudah dari bermain bola yang sudah kamu kenal ?	Ya	100 %
11.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola lima gawang dengan bermain bola sesungguhnya ?	Ya	100 %
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
14.	Apakah dalam permainan kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola lima gawang ?	Ya	100 %
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
16.	Menurut kamu, apakah memainkan permainan bermain bermain bola lima gawang perlu kerja sama dengan teman lima tim ?	Ya	100 %
17.	Apakah dalam bermaian bola lima gawang setiap tim harus selalu kompak ?	Ya	100 %
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	100 %
20.	Apakah bermain bola lima gawang ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	100 %
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola ?	Ya	84,37 %
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
23.	Apakah kamu senang memainkan bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola lima gawang ini ?	Ya	100 %

25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	Ya	100 %
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola lima gawang ?	Ya	100 %
27.	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?	Ya	100 %
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan ?	Ya	100 %
29.	Apakah kamu ingin bermain bola lima gawang lagi ?	Ya	100 %
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bermain bola lima gawang lagi ?	Ya	100 %
	Rata-rata		96,46 %

4.1.6. Analisis Data

1. Analisis Uji Coba Kelompok kecil

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

1. Aspek kualitas model bermain bola lima gawang didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model bermain bola lima gawang tda memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model bermain bola lima gawang didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model bermain bola lima gawang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek menendang bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek menggiring bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek mengoper bola, didapat persentase 70,57 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek menerima operan bola, didapat persentase 71,43 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mencetak gol, didapat persentase 71,43 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek melakukan penyerangan dalam bermain, didapat persentase 71,43 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek melakukan pertahanan dalam bermain, didapat persentase 64,29 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).

10. Aspek melakukan permainan. didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek cara bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek pemahaman permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek pemahaman peraturan permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek mematuhi peraturan dalam permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek berusaha mentaati peraturan dalam bermain. didapat persentase 100 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek kerjasama dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

17. Aspek kekompakan dalam permainan, didapat persentase 100 %.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemahaman tugas wasit dalam permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek menghormati keputusan wasit, didapat persentase 100 %.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek kemudahan dalam bermain, didapat persentase 100 %
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek sering melakukan bermain bola, didapat persentase 92,86 %.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek kesenangan setelah mencetak gol, didapat persentase 100 %.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek prasaan senang dalam bermain. didapat persentase 100 %.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

24. Aspek semangat dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek mengakui keunggulan lawan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek saling menghormati, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek sportivitas dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mematuhi keputusan wasit, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinginan untuk bermain bola lima gawang lagi, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia mengajak teman untuk bermain bola lima gawang, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

2 Analisis Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuisisioner pada uji lapangan yang diadakan pada 22 Juni 2011 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 96,46 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bermain bola lima gawang ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02. Berdasarkan tabel analisis data hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuisisioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kualitas model bermain bola lima gawang didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model permainan bermain bola lima gawang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model bermain bola lima gawang didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model permainan bermain bola lima gawang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek menendang bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek menggiring bola, didapat persentase 93,75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

5. Aspek mengoper bola, didapat persentase 81,25 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek menerima operan bola, didapat persentase 71,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mencetak gol, didapat persentase 81,25 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek melakukan penyerangan dalam bermain, didapat persentase 81,25 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek melakukan pertahanan dalam bermain didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek melakukan permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek cara bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

12. Aspek pemahaman bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek pemahaman peraturan bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek mematuhi peraturan dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek berusaha mentaati peraturan dalam bermain. didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek kerjasama dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek kekompakan dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemahaman tugas wasit dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

19. Aspek menghormati keputusan wasit, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek kemudahan dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek sering melakukan bermain bola, didapat persentase 84,37 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek kesenangan setelah mencetak gol, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek prasaan senang dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek semangat dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek mengakui keunggulan lawan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

26. Aspek saling menghormati. didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek sportivitas dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mematuhi keputusan wasit, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinginan untuk bermain boal lima gawang lagi, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia mengajak teman untuk bermain bola lima gawang, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.2 Pembahasan

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata penilaian 78,6 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bermain bola lima gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02. Faktor yang

menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas IV dan V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15. Keempat belas aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **baik** yaitu mendapat poin 4. Selain keempat belas aspek tersebut, ada satu aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2. Aspek telah memenuhi kriteria **baik** karena aspek tersebut mendapat poin 4.

Hasil analisis data dari ahli Pembelajaran I, didapat rata-rata penilaian 77,33 % . Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bermain bola lima gawang ini telah memenuhi **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas IV dan V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran pada aspek 1, 6, 7, 11, dan 12. Kelima aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain kelima aspek tersebut, ada 8 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2, 3, 4, 5, 9, 13, 14 dan 15. 8 aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing aspek mendapat poin 4. Disamping itu ada satu aspek penilaian yaitu aspek 2. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **cukup baik** karena aspek tersebut mendapat poin 3.

Hasil analisis data dan evaluasi ahli Pembelajaran II. didapat rata-rata penilaian 85,20 % Berdasarkan kniteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bermain bola lima gawang ini telah mernenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02. Faktor yang

menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas IV dan V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran pada aspek 2, 4, 11, 12 dan 13. Kelima aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain kelima aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 14 dan 15. 9 aspek telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing aspek mendapat poin 4. Disamping itu ada satu aspek penilaian yaitu aspek 6. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **cukup baik** karena aspek tersebut mendapat poin 3.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 98,07 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bermain bola lima gawang ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 95 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan bermain bola lima gawang ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 96,46 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka bermain bola lima gawang ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**., sehingga dari uji coba

lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02 adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 95 % siswa dapat mempraktikan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan bermain, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model bermain bola lima gawang ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kela IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02.

4.3.Kelemahan Produk

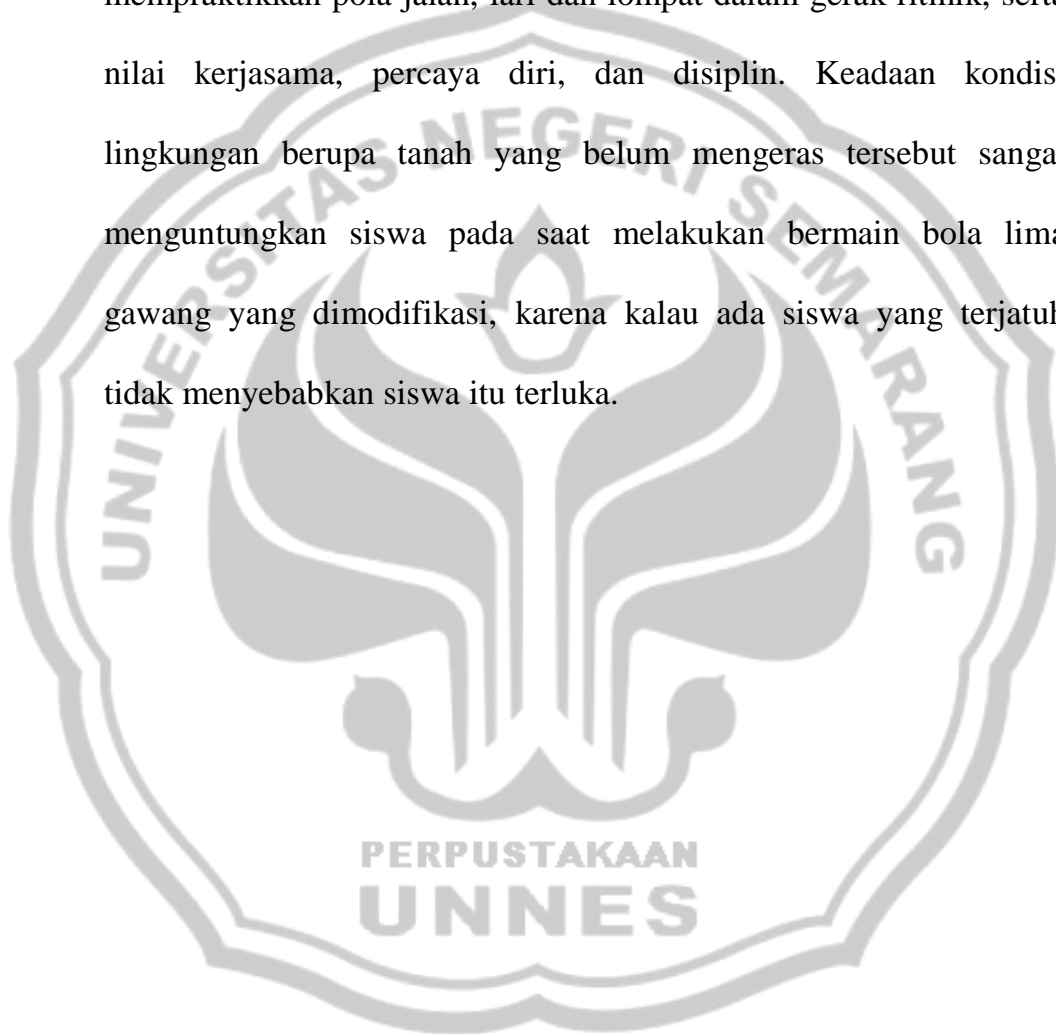
1.Bola

Bola yang digunakan menggunakan bola dengan keliling 62 cm-64 cm dan berat 440 gram. Dengan berat bola 440 gram atau bola standart siswa putri sering kesulitan memainkan bola karena bola yang digunakan terlalu berat.

2.Pemahaman Peraturan

Bermain bola lima gawang merupakan pengembangan dari bermain bola besar sesungguhnya, sehingga dalam memainkan bermain bola lima gawang masih terdapat pemain yang kurang paham dalam memainkan bermain bola lima gawang ini, terutama siswa putri.

Pada penelitian ini lingkungan sekitar yang berupa area persawahan yang digunakan sebagai sarana dan prasarana pembelajaran Penjasorkes adalah sawah yang tidak ada tanamannya yang tekstur tanahnya tidak keras yang dapat digunakan siswa untuk mempraktikkan pola jalan, lari dan lompat dalam gerak ritmik, serta nilai kerjasama, percaya diri, dan disiplin. Keadaan kondisi lingkungan berupa tanah yang belum mengeras tersebut sangat menguntungkan siswa pada saat melakukan bermain bola lima gawang yang dimodifikasi, karena kalau ada siswa yang terjatuh tidak menyebabkan siswa itu terluka.



BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

5.1 Kajian Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model bermain bola lima gawang yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka kajian produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Produk model bermain bola lima gawang sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas didapat prosentase 78.6 %, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat prosentase 77.33 %, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat prosentase 85,20 %. Sehingga di dapat rata-rata dari penilaian mereka adalah 80,34 %. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk bermain bola lima gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Tugu Lor 02.
2. Produk model bermain bola lima gawang sudah dapat digunakan bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase 98,07 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 96,46 %. Berdasarkan

kriteria yang ada maka bermain bola lima gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02.

3. Produk model bermain bola lima gawang dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, jika dilihat dan pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka bermain bola lima gawang dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas IV dan V SD Negeri Tugu Lor 02.

5.2 Saran

1. Model bermain bola lima gawang sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes melalui bermain bola besar untuk siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar, penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Bagi guru Penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran penjasorkes lainnya yang lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdiknas.
- Aip Syarifudin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud.
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra.. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas.
- BNSP. 2004. *Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar Penjasorkes SD*. Jakarta : Depdiknas.
- Dirjen Dikdasmen. 2001. *Buku II Materi Pelatihan Guru Penjaskes SD/Pembina dan Pelatih Olahraga Usia Dini SD*. Jakarta : Depdiknas.
- Endang S.Hanani, 2010. *Persiapan PPL*. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Oktia Woro Kasimi. 1999. *Praktikum dan Ketrampilan Pendidikan Kesehatan*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang..
- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiono. 2009. *Metodepenelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2004 *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta Rineka Cipta.
- Sukirman, dkk. 2004. *Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Trianto, 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung : Fokus Media

Lampiran : 1

SK Usulan Dosen Pembimbing (Dari UNNES)



Lampiran : 2

SK Ijin Penelitian (Dari UNNES)





PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT KECAMATAN KARANGANYAR
SD NEGERI TUGU LOR 02

Nomor : 423.1 / 57 / 2011
Perihal : Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Pembantu Dekan Bid. Akademik
UNNES (Fakultas Ilmu Keolahrgaan)

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Menanggapi surat dari a.n Dekan Pembantu Dekan Bid. Akademik UNNES (Fakultas Ilmu Keolahrgaan) Nomor : 2254/H.37.1.6/PL/2011 tentang Permohonan Ijin Penelitian Pendidikan tertanggal 4 Mei 2011

Dengan ini kami mengizinkan :

Nama : **Darmono**
NIM : 6102909169
Prodi : Strata 1, Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahrgaan

Untuk melaksanakan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Bola Lima Gawang Dalam Penjasorkes Melalui Kajian lingkungan persawahan bagi Siswa Kelas IV Dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun 2010/2011**” di SD Negeri Tugu Lor 02.

Demikian agar menjadi maklum bagi yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Demak, 15 Mei 2011

Kepala Sekolah
SD Negeri Tugu Lor 02

SUPARWOTO
NIP : 19521110 197401 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT KECAMATAN KARANGANYAR
SD NEGERI TUGU LOR 02

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.1 / 58/ 2011

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Tugu Lor 02 menerangkan bahwa :

Nama : Darmono
NIM : 6102909169
Prodi : Strata 1, Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Tugu Lor 02 pada tanggal 1 Juni 2011 untuk Skala Kecil dan 22 Juni 2011 untuk Uji Lapangan, dengan judul :
“ Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Bola Lima Gawang Dalam Penjasorkes Melalui Kajian lingkungan persawahan bagi Siswa Kelas IV Dan V SD Negeri Tugu Lor 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun 2010/2011”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demak, 23 Juni 2011

Kepala Sekolah
SD Negeri Tugu Lor 02

SUPARWOTO
NIP : 19521110 197401 1 003

Lampiran :

SILABUS PENJAS KELAS : 5





SEKOLAH DASAR NEGERI

TUGU LOR 02

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Semester

II

Tahun Pelajaran : 2010-2011

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : 5 (Lima) / II (Dua)

Alokasi Waktu : 10 x 35 Menit

Standar Kompetensi: 1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar: 1.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**)

Indikator :

- Menendang bola dengan berbagai variasi dengan kontrol yang baik.
- Menggiring bola dengan kontrol yang baik
- Menerima dan mengoper bola dengan berbagai teknik dan kontrol yang baik.
- Bermain dengan permainan yang dimodifikasi
- Menjungjung tinggi sportivitas dan kejujuran dalam bermain.

I. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan bermain bola empat gawang
- Siswa dapat melakukan bermain bola empat gawang serta dapat melakukan kerjasama dengan menjungjung tinggi sportivitas.
- Siswa dapat memahi strategi dalam bermain bola empat gawang

II. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan bola besar / bermain bola empat gawang

III Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

IV. Langkah-langkah Pembelajaran :

A. Kegiatan Awal:

- Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- Mengecek kehadiran siswa
- Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

B. Kegiatan Inti:

- Melakukan gerakan menendang bola : dengan kaki bagian dalam, dengan kaki bagian luar, dan dengan kura-kura kaki
- Melakukan gerakan menggiring bola perorangan dan berpasangan dengan kontrol bola yang baik
- Melakukan gerakan menahan atau mengontrol dan mengoper bola berpasangan
- Melakukan gerakan kombinasi menggiring, mengontrol, dan memasukan bola ke gawang
- Menjelaskan peraturan permainan bola empat gawang
- Bermain bola empat gawang dengan peraturan yang dimodifikasi
- Mempraktekkan tehnik bermain bola empat gawang dengan menjunjung tinggi sportivitas, kerjasama dan kejujuran

C. Kegiatan Akhir / Penenangan

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaikai tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan sepak bola

V. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes kls. 5
 - Lapangan
 - Bola Sepak
 - gawang
 - Scoring board
-

-
- Stop Watch
 - Pluit
 - Kapur line/tali
-

VI. Penilaian:

- A. Teknik :
- Non Tes
- B. Bentuk
- Tes Keterampilan/Perbuatan
- C. Instrumen
- Soal Praktek
-

Demak,

Mengetahui

Kepala SDN Tugu Lor 02

Guru Penjasorkes

SUPARWOTO

NIP. 19521110 197401 1 003 19 502

DARMONO

NIP.

PERPUSTAKAAN
UNNES

LEMBAR KUESIONER EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERMAIN
BOLA LIMA GAWANG DALAM PENJASORKES MELALUI KAJIAN
LINGKUNGAN PERSAWAHAN BAGI SISWA KELAS IV DAN V SD
NEGERI TUGU LOR 02 KECAMATAN KARANGAYAR KABUPATEN
DEMAK TAHUN 2011

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Bola Besar (bermain bola lima gawang)
Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam
dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi
serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
Kompetensi Dasar : 1.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam
modifikasi bola besar, serta nilai kerjasama,
sportivitas, dan kejujuran.
Kelas : V
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Evaluator :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu, sebagai Ahli Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan serta Ahli Pembelajaran terhadap Model Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes bermain bola lima gawang yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa sekolah dasar yang dimodifikasi. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model , komentator dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan nilai evaluasi mulai dari “ tidak baik “ sampai dengan “ sangat baik “ dengan cara member tanda “ √ “ pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualifikasi model Permaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komenta r
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetisi dasar						
2	Kejelasan petunjuk						
3	Ketepatan memilih bentuk / model bagi siswa						
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan untuk dimainkan siswa						
6	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan dengan karakteristik siswa						
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa						
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
9	Mendorong perkembangan aspek Psikomotor siswa						
10	Mendorong perkembangan aspek Afektif siswa						
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil						

12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
13	Mendorong siswa aktif bergerak						
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dan pembelajaran bermain bola lima gawang						
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bermain bola lima gawang						

B. Saran untuk perbaikan Model Pengembangan Pembelajaran bermain bola lima gawang.

Petunjuk :

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

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

C. Komentor dan Saran Umum



D. Kesimpulan

Model pengembangan pembelajaran ini dinyatakan :

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

(mohon memberi tanda silang / melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/ibu).

Demak.

2011

Evaluator

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERMAIN BOLA LIMA
GAWANG DALAM PENJASORKES MELALUI KAJIAN LINGKUNGAN
PERSAWAHAN BAGI SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI TUGU LOR
02 KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN DEMAK TAHUN 2011

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

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

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah Dasar :

Nama Siswa :

Umur : tahun

Kelas :

Jenis kelamin :

Nama Orang Tua

a. Ayah :

b. Ibu :

Alamat (desa RT / RW) :

.....

II. PERTANYAAN

A. *PSIKOMOTOR*

1. Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola lima gawang ini merupakan yang sulit ?
A. Ya B. Tidak
2. Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?
A. Ya B. Tidak
3. Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?
A. Ya B. Tidak
4. Apakah dalam model pengembangan bermain bola lima gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?
A. Ya B. Tidak
5. Apakah selama bermain bermain bola lima gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?
A. Ya B. Tidak
6. Apakah selama bermain bola lima gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?
A. Ya B. Tidak
7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ?
A. Ya B. Tidak
8. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola lima gawang ?
A. Ya B. Tidak
9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam bermain bola lima gawang ?
A. Ya B. Tidak

10. Apakah cara bermain permainan bermain bola lima gawang ini lebih mudah dari bermain bola yang sudah kamu kenal ?

- A. Ya B. Tidak

B. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?

- A. Ya B. Tidak

2. Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola lima gawang dengan bermain bola sesungguhnya ?

- A. Ya B. Tidak

3. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam bermain bola lima gawang ini ?

- A. Ya B. Tidak

4. Apakah dalam kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola lima gawang ?

- A. Ya B. Tidak

5. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola lima gawang ini ?

- A. Ya B. Tidak

6. Menurut kamu, apakah memainkan bermain bola lima gawang perlu kerja sama dengan teman satu tim ?

- A. Ya B. Tidak

7. Apakah dalam permainan bola lima gawang setiap tim harus selalu kompak ?

- A. Ya B. Tidak

8. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam bermain bola lima gawang ini ?

- A. Ya B. Tidak

9. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?

- A. Ya B. Tidak

10. Apakah bermain bola lima gawang ini dapat dimainkan oleh semua orang ?

A. Ya

B. Tidak

C.AFEKTIF

1. Apakah selama ini kamu sering bermain bola ?

A. Ya

B. Tidak

2. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ini ?

A. Ya

B. Tidak

3. Apakah kamu senang memainkan bermain bola lima gawang ini ?

A. Ya

B. Tidak

4. Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola lima gawang ini ?

A. Ya

B. Tidak

5. Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?

A. Ya

B. Tidak

6. Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola lima gawang ?

A. Ya

B. Tidak

7. Apabila dalam kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?

A. Ya

B. Tidak

8. Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam ?

A. Ya

B. Tidak

9. Apakah kamu ingin bermain bola lima gawang lagi ?

A. Ya

B. Tidak

10. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bermain bola lima gawang lagi ?

A. Ya

B. Tidak

Lampiran : 9

Hasil pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran		
		A	G 1	G 2
1	Kesesuaian dengan kompetisi dasar	4	5	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	3	4	5
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa	4	4	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4	5
5	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan permainan untuk dimainkan siswa	4	4	4
6	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan permainan dengan karakteristik siswa	4	5	3
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	4	5	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	3	4
9	Mendorong perkembangan aspek Psikomotor siswa	4	4	4
10	Mendorong perkembangan aspek Afektif siswa	4	3	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil	4	5	5
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	4	5	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	4	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dan pembelajaran bermain sepakbola empat gawang	4	4	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bermain sepakbola empat gawang	4	4	4
Jumlah Skor		59	58	64
Rata-rata		3,93	4,86	4,26
Prosentase		78,6 %	77,33 %	85,33 %

Keterangan :

- A. = Ahli Penjas
- G 1 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran I
- G 2 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran II

Lampiran : 10

DATA HASIL EVALUASI AHLI KOMENTAR DAN SARAN UMUM

NO	Respon Ahli	Komentar atau saran Umum
1.	Ahli Penjas	Model permainan cukup menarik, penegasan aturan yang perlu dipertegas lagi agar siswa lebih memahami dan jelas tentang permainan ini.
2	Ahli Pembelajaran I	1.Cukup menarik siswa sehingga siswa selalu antusias mengikuti pelajaran ini. 2.Pembagian kelompok hendaknya disesuaikan dengan jumlah gawang dan jumlah siswa.
3	Ahli Pembelajaran II	1.Permmainan ini cukup menarik bagi siswa. 2.Lapangan hendaknya diseduaikan dengan jumlah siswa

Saran perbaikan Model Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes

NO	Respon Ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	1.Alat atau media harus dioptimalkan 2.Peraturan bermain agar lebih jelas
2	Ahli Pembelajaran I	Peraturan lebih jelas, yaitu tidak <i>hands ball</i> sebaiknya ada
3	Ahli Pembelajaran II	Bola boleh dari satu sehingga siswa lebih kreatif dan permainan lebih menarik

Lampiran : 11

Daftar siswa uji skala kecil dan jumlah denyut nadi sebelum dan setelah kegiatan

No	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Frediyanto	L	12	84	108
2	Abdul Haq Asyafi	L	10	96	120
3	Moh Misbakhul Fuad	L	9	108	120
4	Barkah Saputra	L	11	102	114
5	Nor Rohman Wahid	L	10	90	120
6	Erlangga	L	11	96	120
7	Ali Noor Rohman	L	10	72	120
8	Angga Timbul Prasetio	L	10	84	114
9	Pramudita Octa Ardiyansyah	L	11	108	120
10	Moh Qowiyul Ami	L	11	72	96
11	Nur Hidayah	P	11	90	114
12	Desita Fitriyani	P	10	126	156
13	Khofiyanida	P	11	90	102
14	Muawanatul Muslimah	P	12	108	120

12	Desita Fitriyani	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Khofiyanda	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	Muawanatul Muslimah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 10)

C. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Frediyanto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Abdul Haq Asyafi	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Moh Misbakhul Fuad	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Barkah Saputra	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5	Nor Rohman Wahid	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Erlangga	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Ali Noor Rohman	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Angga Timbul Prasetio	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Pramudita Octa Ardiyansyah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Moh Qowiyul Ami	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Nur Hidayah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	Desita Fitriyani	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Khofiyanda	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	Muawanatul Muslimah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 10)

C. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Frediyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Abdul Haq Asyafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Moh Misbakhul Fuad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Barkah Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Nor Rohman Wahid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Erlangga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Ali Noor Rohman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Angga Timbul Prasetio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Pramudita Octa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Moh Qowiyul Ami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Nur Hidayah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Desita Fitriyani	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
13	Khofiyanida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Muawanatul Muslimah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		13	14	14	14	14	14	14	14	14	14	

Lampiran : 14

ANALISIS DATA HASIL UJI SKALA KECIL (N = 14)

Soal No	Aspek yang dinilai	Persentase	Kriteria	Makna
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola lima gawang ini merupakan yang sulit ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
4.	Apakah dalam model pengembangan bermain bola lima gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola	100 %	Sangat Baik	Digunakan
5.	Apakah selama bermain bermain bola lima gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	78,57 %	Baik	Digunakan
6.	Apakah selama bermain bola lima gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	71,43 %	Baik	Digunakan
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ?	71,43 %	Baik	Digunakan
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola lima gawang ?	71,43 %	Baik	Digunakan
9.	Apakah kamu merasa sulit saat	64,24 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)

10.	melakukan pertahanan dalam bermain bola lima gawang ? Apakah cara bermain permainan bermain bola lima gawang ini lebih mudah dari sepakbola yang sudah kamu kenal ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
11.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola lima gawang dengan bermain bola sesungguhnya ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
14.	Apakah dalam kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola lima gawang ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
16.	Menurut kamu, apakah memainkan bermain bola lima gawang perlu kerja sama dengan teman satu tim ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
17.	Apakah dalam bermain bola lima gawang setiap tim harus selalu kompak ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain	100 %	Sangat baik	Digunakan

20.	yang tidak mentaati peraturan ? Apakah bermain bola lima gawang ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola ?	92,86 %	Sangat baik	Digunakan
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
23.	Apakah kamu senang memainkan permainan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola lima gawang ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
27.	Apabila dalam kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam ?	81,25%	Baik	Digunakan
29.	Apakah kamu ingin bermain bola limagawang lagi ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bermain bola lima gawang lagi ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan

Lampiran : 15

Daftar siswa kelas IV dan jumlah denyut nadi sebelum dan setelah kegiatan

No	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Frediyanto	L	11	84	108
2	Abdul Haq Asyafi	L	10	78	120
3	Moh Misbakhul Fuad	L	10	84	120
4	Barkah Saputra	L	10	72	114
5	Nor Rohman Wahid	L	10	90	120
6	Erlangga	L	11	90	120
7	Ali Nor Rohman	L	10	72	120
8	Ariya Maulana	L	10	84	126
9	Imanuel Yasea W	L	10	90	138
10	Roni Setyawan	L	11	78	126
11	Mujib Syafullah	L	10	72	150
12	Yobi Adi Pratama	L	10	66	108
13	Putri Lia Sari	P	10	84	138
14	Alfina Damayanti	P	10	78	120
15	Saka Abdul Salam	L	10	84	114
16	Rizal Setyawan	L	10	78	120
17	Muh Bahrul Alim	L	10	84	132
18	Febri Adi Saputra	L	10	90	120

Daftar siswa kelas V dan jumlah denyut nadi sebelum dan setelah kegiatan

No	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Angga Timbul Prasetyo	L	11	84	114
2	Pramuditya Okta A	L	11	78	120
3	Muh Qowiyul	L	11	72	126
4	Nur Hidayah	P	11	90	114
5	Dista Fitriyani	P	11	72	150
6	Khofiyanda	P	11	90	120
7	Munawatul Muslimah	P	11	78	120
8	Zumroh	P	11	78	114
9	Dinda Novita	P	11	66	120
10	Moh Yuliyanto	L	11	78	138
11	Teguh Candra	L	12	72	144
12	Rofiul Huda	L	11	78	132
13	Bangun Wahyu P	L	12	84	138
14	Jepri Supriyanto	L	11	90	126

Lampiran : 16

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 32)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Frediyanto	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
2	Abdul Haq Asyafi	B	A	B	A	A	B	A	B	B	A
3	Moh Misbakhul Fuad	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
4	Barkah Saputra	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
5	Nor Rohman Wahid	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
6	Erlangga	B	A	B	A	A	A	A	B	B	A
7	Ali Nor Rohman	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
8	Ariya Maulana	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A
9	Immanuel Yasea W	B	A	B	A	B	A	B	B	B	A
10	Roni Setyawan	B	A	B	A	B	A	B	B	B	A
11	Mujib Syafullah	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
12	Yobi Adi Pratama	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A
13	Putri Lia Sari	B	A	B	A	A	B	A	B	B	A
14	Alfina Damayanti	B	A	B	A	A	B	A	B	B	A
15	Saka Abdul Salam	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A
16	Rizal Setyawan	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A
17	Muh Bahrul Alim	B	A	B	A	B	A	B	B	B	A
18	Febri Adi Saputra	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A
19	Angga Timbul Prasetyo	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
20	Pramuditya Okta A	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
21	Muh Qowiyul	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
22	Nur Hidayah	B	A	B	A	B	B	B	B	B	A
23	Dista Fitriyani	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
24	Khofiyanda	B	A	B	A	B	B	B	B	B	A
25	Munawatul Muslimah	B	A	B	A	B	B	B	B	B	A
26	Zumroh	B	A	B	A	A	A	A	A	B	A
27	Dinda Novita	B	A	B	A	A	B	A	A	B	A
28	Moh Yuliyanto	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
29	Teguh Candra	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
30	Rofiul Huda	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
31	Bangun Wahyu P	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
32	Jepri Supriyanto	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A

Lampiran : 17

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGGKET SISWA (N = 32)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Frediyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Abdul Haq Asyafi	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
3	Moh Misbakhul Fuad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Barkah Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Nor Rohman Wahid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Erlangga	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
7	Ali Nor Rohman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Ariya Maulana	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
9	Imanuel Yasea W	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
10	Roni Setyawan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
11	Mujib Syafullah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
12	Yobi Adi Pratama	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
13	Putri Lia Sari	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
14	Alfina Damayanti	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
15	Saka Abdul Salam	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
16	Rizal Setyawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
17	Muh Bahrul Alim	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
18	Febri Adi Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Angga Timbul Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Pramuditya Okta A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Muh Qowiyul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Nur Hidayah	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
23	Dista Fitriyani	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
24	Khofiyanda	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
25	Munawatul Muslimah	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
26	Zumroh	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
27	Dinda Novita	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
28	Moh Yuliyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Teguh Candra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Rofiul Huda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Bangun Wahyu P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Jepri Supriyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	32	32	32	30	26	23	26	26	32	32	

Lampiran : 18

ANALISIS DATA HASIL UJI LAPANGAN (N = 32)

Soal No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola lima gawang ini merupakan yang sulit ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
4.	Apakah dalam model pengembangan bermain bola lima gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
5.	Apakah selama bermain bermain bola lima gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	81,25 %	Baik	Digunakan
6.	Apakah selama bermain bermain bola lima gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	71,87 %	Baik	Digunakan
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ?	81,25 %	Baik	Digunakan
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola lima gawang ?	81,25 %	Baik	Digunakan
9.				Digunakan

10.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam bermain bola lima gawang ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
11.	Apakah cara bermain permainan bermain bola lima gawang ini lebih mudah dari sepakbola yang sudah kamu kenal ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
12.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
13.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola lima gawang dengan bermain bola sesungguhnya ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
14.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
15.	Apakah dalam kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola lima gawang ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
16.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
17.	Menurut kamu, apakah memainkan bermain bola lima gawang perlu kerja sama dengan teman satu tim ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
18.	Apakah dalam bermain bola lima gawang setiap tim harus selalu kompak ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
19.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain	100 %	Sangat Baik	Digunakan

	yang tidak mentaati peraturan ?			
20.	Apakah bermain bola lima gawang ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain sepakbola ?			Digunakan
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola lima gawang ini ?	84,37 %	Baik	Digunakan
23.	Apakah kamu senang memainkan permainan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola lima gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola lima gawang ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
27.	Apabila dalam kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
29.	Apakah kamu ingin bermain bola limagawang lagi ?			Digunakan
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bermain bola lima gawang lagi ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan



Lapangan bermain bola lima gawang



Pengarahan peraturan bermain bola lima gawang



Kegiatan sebelum penelitian



Pemanasan sebelum penelitian



Pelaksanaan pertandingan



Pelaksanaan pertandingan



Pelaksanaan pertandingan



Pelaksanaan pertandingan



Penghitungan denyut nadi setelah kegiatan



Pelemesan setelah kegiatan

