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

SKRIPSI

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

Oleh

Supratno

6102909131

PERPUSTAKAAN
UNNES

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2011

SARI

Supratno, 2011. *Pengembangan model pembelajaran permainan bermain bola empat gawang dalam Penjasorkes melalui kajian lingkungan persawahan bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 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.

Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk model pengembangan bermain bola dengan menggunakan empat gawang melalui kajian lingkungan persawahan bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran bermain bola melalui 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) melalakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi,termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan bermain bola empat 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 empat gawang untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 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 (10 siswa), dan uji lapangan (32 siswa). 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 % (baik), ahli Pembelajaran I 86,66 % (baik), ahli Permbelajaran II 85,33 % (baik), , uji coba kelompok kecil 86,33 % (baik), dan uji lapangan 85,31 % (baik), maka model permainan ini baik sebagai salah satu pengembangan model permainan bermain bola bagi kelas IV dan V siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain bola melalui permainan bermain bola empat gawang ini dapat digunakan bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo. Berdasarkan hasil penelitian di atas, diharapkan bagi guru penjasorkes SD untuk menggunakan produk model pembelajaran bola melalui bermain bola empat 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.	**Drs. Hermawan, M.Pd.**
NIP. 19590603 198403 2 001	NIP. 19590401 198803 1002
.	.

Mengetahui

Ketua Jurusan PJKR

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

Peneliti

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
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.Said Junaidi, M.Kes	Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd.
NIP.19690715 199403 1 001	NIP. 19651020 199103 1 002

Dewan Penguji

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

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

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

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Ing Ngarso Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani

   (Ki Hajar Dewantoro)

2. Yang terpenting adalah bukan yang terjadi pada kita, akan meimpa kita, akan tetapi sikap kita dalam menghadapi masalh tersebut.

   (Sumantri Mertodiputro)

3. Jadikanlah kegagalan sebagai awal dari keberhasilan
4. Carilah Ilmu sebanyak-banyaknya.

PERSEMBAHAN

1. Ayah dan Ibuku tercinta.
2. Istriku yang telah mendukung sepenuhnya
3. Teman-teman yang telah turut membantu daalam penulisan skripsi ini.
4. Almamater UNNES.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat 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-besamya 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 Sernarang pada umumnya atas ilmu yang telah diajarkan.
7. Dra Warsiti,selaku Kepala SD Negeri Bandung Rejo 02 yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
8. Bapak dan Ibu guru SD Negeri Bandung Rejo 02 yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. Daryono,S.Pd yang telah bersedia menjadi evaluator ahli pembelajaran I dalam penelitian.

PERPUSTAKAAN UNNES

10. Suparwoto,S.Pd yang telah bersedia menjadi evaluator ahli pembelajaran II dalam penelitian.
11. Siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
12. Istri, 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, 2011

Penulis

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL……	i
SARI ……	ii
PERNYATAAN ……..	iii
PEENGESAHAN ……	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ……..	v
KATA PENGANTAR …….	vi
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 Pentingnya Pengembangan ……	9
1.5 Pemecahan Masalah ……	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Pustaka ……..……..	10
2.1.1 Pengertian Pengembangan ……..	10
2.1.2 Pengertian Pembelajaran …….	11
2.1.3 Pembelajaran Inovatif …….	11
2.1.4 Pengertian Pembelajaran PAKEM …….	11
2.1.5 Pengertian Pendidikan Jasmani ……..	12
2.1.6 Karakteritik bermain bola empat gawang ….....	13
2.1.7 Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar Penjasorkes SD	16
2.2. Kerangka Berpikir …….	21
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan ……	23

3.2 Prosedur Pengembangan …… 24
3.3 Uji Coba Produk …… 33
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN
4.1 Data Uji Coba …….....…… 35
4.2 Pembahasan …… 71
4.3 Kendala dan Kelemahan Produk 73
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN
5.1 Kajian Produk ……..…… 75
5.2 Saran …….. 76
DAFTAR PUSTAKA …… 77
LAMPIRAN-LAMPIRAN …… 79

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR TABEL

Tabel : Halaman

1. Hasil observasi denyut nadi awal siswa SD N Bandung Rejo 02 4

2. Sarana dan prasarana SD N Bandung Rejo 02 …… 5

3 .Indikator Kuesioner Ahli …… 32

4 .Skor Jawaban Siswa …… 32

5. Indikator Kuesioner Siswa …… 33

6. Klasifikasi Prosentase …….. 34

7. Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil …… 45

8. Data Hasil Uji Skala Kecil …… 46

9. Pengukuran Denyut nadi Uji Lapangan …… 58

10. Data Hasil Uji Lapamgan …….. 59

PERPUSTAKAAN UNNES

DAFTAR GAMBAR

Gambar : halaman

1. Ukuran Lapangan untuk 10 Pemain (landasan Teori) …. 14
2. Ukuran Lapangan untuk 16 Pemain (Landasan Teori) … 15
3. Prosedur Pengembangan ……..…… 25
4. Lapangan bermain bola empat Gawang (draf awal)…... 39
5. Gawang bermain bola empat Gawang (draf awal) …..... 40
6. Ukuran Lapangan untuk 10 Pemain (Produk Setelah Uji coba) 50
7. Ukuran Lapangan untuk 16 Pemain (Produk Setelah Uji coba) 51
8. UkuranLapangan bermain bola empat Gawang (Produk akhir) 53
9. Gawang bermain bola empat Gawang Gawang (Produk Akhir) 54

PERPUSTAKAAN UNNES

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Usulan Penetapan Dosen Pembimbing ……	79
2. SK Ijin Penelitian …….	82
3 . Surat Keterangan Ijin Penelitian …….	83
4 . Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian ……..…	84
5. Silabus Penjasorkes Kelas 5 ……..	85
6. Rencana Program Pembelajaran (RPP) ……..	87
7. Kuesioner Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran ..	90
8. Kuesioner Evaluasi Siswa ……..,….……	94
9. Hasil Pengisian Kuesioner Evaluasi Ahli ……	98
10. Saran dan Komentar Umum Perbaikan Model Permainan	99
11. Daftar siswa (Uji Skala Kecil) ……	100
12. Jawaban Kuesioner Siswa (Uji Skala Kecil) ……	100
13. Hasil Rekapitulasi Siswa (Uji Skala Kecil) ……..….	102
14. Analisis Data Hasil Uji Skala Kecil …….……	104
15. Daftar Siswa (Uji Lapangan) ……..…….	108
16. Jawaban Kuesioner Siswa (Uji Lapangan) ..……..	109
17. Hasil Rekapitulasi Siswa (Uji Lapangan) ……..	112
18. Analisis Data Hasil Uji Lapangan …….	115
19. Dokumentasi (Foto Kegiatan) …….	119

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada pengusaan tehnik. Pada hakekatnya inti dari pendidikan jasmani adalah gerak. Dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pendidikan dan menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensi siswa. Oleh karena itu pendidikan jasmani dituntut untuk membangkitkan gairah dan motivasi anak dalam bergerak. Karena bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami siswa sekolah dasar, melainkan juga membentuk, membina dan mengembangkan anak. Sementara itu dari sisi lain aktivitas geraknya dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak didik (S. Demitro, 1992 : 3).

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

Ditengarai bahwa guru Penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik, dan membosankan, sehingga siswa tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes. Dampak dari itu tidak di sadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kesegaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak peserta didik yang dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak seusianya. Dengan demikian potensi peserta didik akan tidak berkembang secara optimal pada masanya, dan pada akhirnya kurang optimal pula dalam mendukung dalam memberikan kontribusi bibit–bibit atlet potensi yang dapat dikembangkan pada pembinaan prestasi olahraga kedepan.

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 mengeksploitasi 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 berkutat dalam lingkungan fisik dalam sekolah, biarpun dengan berbagai persoalan dan keterbatasannya. Para guru lupa bahwa lingkunga fisik diluar sekolah ada situasi

dan kondisi yang menarik dialam bebas berupa lahan kosong, persawahan, perkebunan, hutan, perbukitan, sungai, pantai, perumahan, laut 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 Bandung Rejo 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak terletak di antara perumahan atau kampung dan dekat dengan 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, termasuk SD Negeri Bandung Rejo 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 mebutuhkan lapangan yang luas. Sehingga guru penjas dalam kegiatan pembelajarannya harus pandai memanfaatkan areal persawahan yang ada disekitar sekolah guna pembelajaran penjas. Sehingga waktu pembelajaran tidak efektif, karena kegiatan bermain bola dilakukan di areal persawahan yang bukan milik sekolah sehingga kadang mengganggu pelaksanaanya terutama kalau musim tanam atau penghujan.

Tanggal 18 April 2011 telah dilakukan survey awal di SD Negeri Bandung Rejo 02 terhadap 22 siswa untuk mengetahui proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya proses pembelajaran permainan sepakbola, dan mengetahui efektifitas permainan sepakbola yang diajarkan pada siswa SD untuk

meningkatkan denyut jantung siswa. Berikut tabel penghitungan denyut nadi terhadap siswa :

Tabel 1. Pengukaran denyut nadi survei awal

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa setelah aktifitas
61 – 70	4	-
71 - 80	8	-
81 - 90	8	-
91 - 100	2	8
101 - 110	-	7
111 - 120	-	5
121 - 130	-	2

Sumber : hasil penelitihan awal melalui survei awal

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

Tabel 2. Sarana prasarana olahraga di SD Negeri Bandung Rejo 02

Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
Bendera kecil	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	3	Baik- cukup
Bola voly	4	Baik–cukup
Bola takraw	2	Baik
Lap.Bola Voli	1	Baik
Lap.Bulu Tangkis	1	Baik
Lap. Sepakbola	-	-

Dari permasalahan-peremasalahan tersebut diatas, maka dipandang penting adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang perlu

dilakukan di SD Negeri Bandung Rejo 02 bahwasannya lingkungan fisik diluar sekolah yaitu areal Persawahan. Didalam kaitannya dengan lingkungan persawahan, penulis akan mengembangkan model pembelajaran bermain bola dengan empat gawang, yang semua aktifitas geraknya 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 di dalam pembelajaran bermain bola dengan empat gawang siswa mampu melakukan aktifitas fisik yang mendukung kegiatan secara keseluruhan.

Ranah Afektif selama pembelajaran bermain bola dengan empat 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 empat gawang.

Ranah Kognitif siswa mampu berfikir untuk mengtur strategi selama kegiatan pembelajaran bermain bola dengan empat gawang berlangsung. Selain itu, siswa diajarkan untuk mamapu bekerja sama dan mempunyai jiwa sosial yang tinggi.

Pembelajaran bermain bola dengan empat gawang yang dimaksud adalah dimana siswa bermain bola di areal persawahan dengan empat gawang, dimana setiap regu menjadi pemain bertahan juga menjadai pemain menyerang. Jadi setiap pemain berusaha mempertahan gawang tersebut serta berusaha memasukan

bola tersebut ke gawang dengan menggunakan seluruh anggota tubuh, dikarenakan pada permainan ini tidak ada penjaga gawang.

Dengan demikian penulis selaku guru Penjasorkes secara langsung mengangkat judul pengembangan model pembelajaran bermain bola empat gawang dalam Penjasorkes Melalui Kajian Lingkungan Persawahan Bagi Siswa Kelas IV Dan V SD Negeri Bandung Rejo 02 Kecamatan Karanganyar Kebupaten 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 penjasorkes dahulu lebih menekankan anak harus bisa menguasai teknik yang diberikan dengan baik, namun paradigma pembelajaran penjasorkes yang berkembang sekarang hahwa yang terpenting anak sudah mau bergerak dan gembira merupakan tujuan utama dari pendidikan jasmani olahraga kesehatan yang baik.
b. SD Negeri Bandung Rejo 02 hanya mempunyai sarana dan prasarana penjasorkes 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 pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini belum dikelola sebagaimana mestinya, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembanagan siswa baik dari segi kognitif, motorik maupun afektif. Guru sering menggunakan pembelajaran bermain bola besar (sepak bola, bola tangan, bola voli, bola basket) yang sesungguhnya tanpa adanya modifikasi atau variasi, kelemhanya 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 empat gawang melalui kajian lingkungan persawahan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02 Kecamatan Karanganyar Kahupaten Demak Tahun 2011?”

1.3. Tujuan Pengembangan

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

1.4. Pentingnya Pengembangan

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

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai informasi bagi guru Penjasorkes yang ada di SD Negeri Bandung Rejo 02, sebagai informasi ilmiah yang berkaitan dengan masalah Pengembangan Model Pembelajaran bermain bola empat 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.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

1.5. Pemecahan Masalah

Sumber pemecahan maslah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

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, penegrtian pembelajaran, pembelajaran Inovatif, pengertian pembelajaran PAKEM, Pendidikan Jasmani, karakteristik bermain bola empat gawang, Kompetensi dasar dan standar kompetensi penjasorkeds SD, permainan , bermain.

2.1.1. Pengertian pengembangan

Menurut Borg & Gall (1983) penelitian pengembangan adalah salah satu proses yng banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri daridua tujuan utama, yaitu : (1) mengambangkan produk dan, (2) menguji produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengemabangan, sedangkan tujuan ke dua disebut sebagai fungsi falidasi.

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. Pengertia 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 sitematik 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 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, mahluk 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.

2.6. Karakteristik bermain Bola Empat Gawang

1. Hakekat bemain bola empat gawang

Bermain bola empat gawang adalah sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 16 orang (masing-masing tim 8 orang), serta menggunakan bola yang lebih dari satu serta ukuranya lebih kecil dari pada yang digunakan dalam sepakbola. Gawang yang digunakan dalam bermain bola empat gawang ini juga lebih kecil (berukuran 1m x 08 m) dan tidak ada

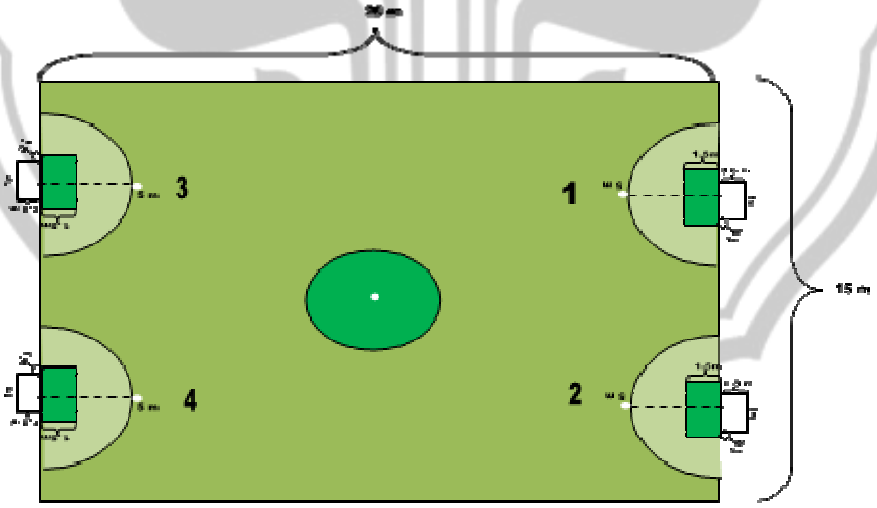
pemain yang berposisi sebagai penjaga gawang. Didalam permaian ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak nmngkin dengan mecetak gol kegawang yang sama boleh menggunakan seluruh anggota tubuh. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan,sehingga tidak ada posisi pemain yang tetap di dalam Beberapa perbedaan yang membedakan antara bermain bola empat gawang dengan sepakbola pada umumnya antara lain : ukuran yang disesuaikan dengan jumlah pemain. Berikut perbandingan jumlah pemain dengan ukuran lapangan bermain bola empat gawang :

a. Ukuran lapangan untuk 10 pemain

   setiap tim terdiri dari 5 pemain

   ukuran lapangan 15 m x 20 m

   jari-jari daerah serang 3.90 m dari tiang gawang.



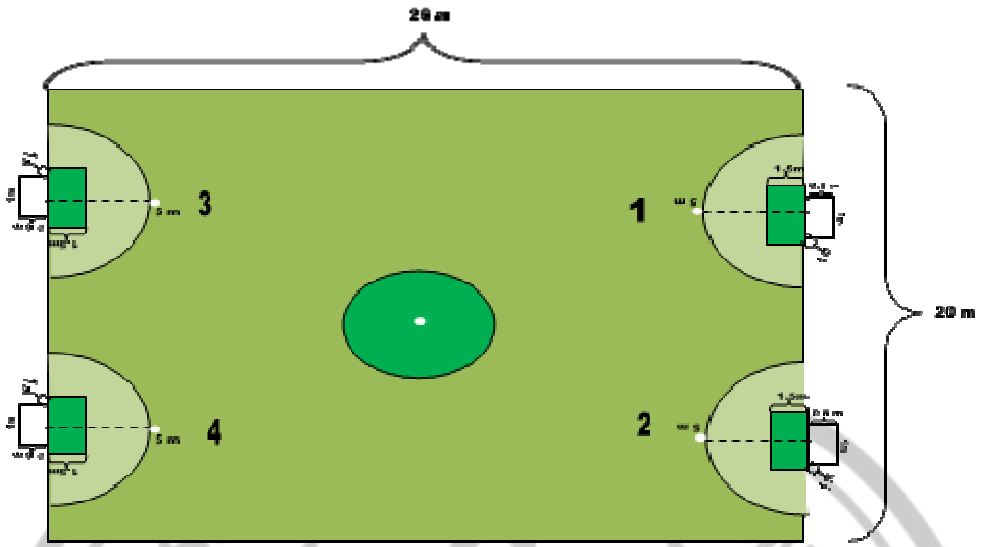
Gbr 1. Lapangan bermain bola empat gawang dengan 10 pemai

b. Ukuran lapangan untuk 16 pemain

   setiap tim terdiri dari 8 pemain

   ukuran lapangan 20 m x 18m

jari-jari daerah serang 5.90 m dari tiang gawang



Gbr 2.

Lapangan bermain bola empat gawang dengan 16 pemain

2. Peraturan Bermain Bola Empat Gawang

1. Tendangan awal *(kick-off)*

Kick-off adalah cara untuk memulai penmainan. *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 .

2 Cara menyerang dan bertahan.

Dalam bermain bola empat gawang ini, kedua tim harus memasukan bola ke gawang yang berbeda sesuai dengan kelompoknya, kelompok A memasukan bola ke gawang 3 dan 4, sedang kelompok B memasukan bola ke gawang 1 dan 2.

Dalam mempertahankan daerahnya agar tidak kemasukan bola kelompok A memepertahankan gawang 1 dan 2, dan kelompok B mempertahankan gawang 3 dan 4.

3. 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.

4 Tendangan kedalam

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

5 Tendagan 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 . Kecuali pelanggaran 5 detik, pelanggaran ini hanya dikenai tendangan sudut.

PERPUSTAKAAN UNNES

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, bertanggung jawab, 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 Pendiidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, . 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, sempat pagi, SKJ, dan sempat aerobik serta aktivitas lainnya
5. Aktivitas air meliputi: 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 cidera, 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 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 bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

2.1.8. Permaianan

Permainan adalah merupakan suatu kegiatan yang menarik, menantang dan menjadikan orang senang melakukannya, dan dilakukan oleh seseorang atau lebih. Ini dapat dilakukan oleh siapa saja baik anak-anak atau orang dewasa, kaya atau miskin, laki-laki atau perempuan. Permainan tersebut memiliki tujuan tertentu sesuai dengan jenis permainannya dan pelaksanaannya. Sedangkan menurut Syamsir Azis permainan modifikasi (*lead-up game to sport*) adalah permainan yang mengarah pada olahraga tertentu yang sering disebut dengan olahraga mini atau olahrga yang dimodifikasi. (2003 : 18).

2.1.9. Bermain

Menurut Syamsir Azis bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak dimana saja baik disekolah maupun dirumah. Anak dalam bermain kadang

tidak memperhatikan kerawanan atau tingkat kecelakaan sangat tinggi. Bermain dapat dilakukan secara perseorangan maupun kelompok oleh anak-anak maupun orang dewasa dengan rasa senang, menarik, menggembirakan, menantang dan rasa puas yang dilaksanakan tanpa alat maupun dengan alat. Sebab dalam bermain merupakan pencapaian pendidikan bai kita sebagai pendidik. Hal ini disebabkan bahwa dalam bermain merupakan penyampaian naluri dan inspirasinya, ia akan merasa siap, merupakan kebutuhan baginya dalam mengembangkan fisik dan mentalnya, oleh karena itu anak harus diarahkan pada yang positif untuk menyalurkan kebutuhan naluri untuk bergerak ini agar terjadi hal-hal yang kurang baik seperti merusak, kenakalan dan dapat lewat kejahatan. (2003 : 3 & 4,28).

2.2 Kerangka Berfikir

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar, siswa diharapkan dapat mempraktekkan sepakbola dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada dilapangan. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran sepakbola di Sekolah Dasar masih dalam bentuk 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 sepakbola merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran sepakbola melalui bermain bola empat gawang diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran sepakbola.

Pembelajaran bermain bola menggunakan empat gawang adalah pengembangan model pembelajaran sepakbola yang dilakukan dalam bentuk bermain bola yang di dalamnya terdapat empat gawang dalam . Keuntungan dari permaian bermain bola dengan empat 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 sepakbola.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model pengembangan

Penelitian dari pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian ini merupakan peneliti pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran modivikasi bermain bola bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Menurut Borg dan Gall dalam Martin S (2010 :47)

Peneliti mengembangkan bermain bola disesuaikan dengan pertimbangan keadaan lapangan atau areal persawahan yang akan digunakan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subyek yang besar. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk memodifikasi peraturan bermain bola empat 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 empat 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.

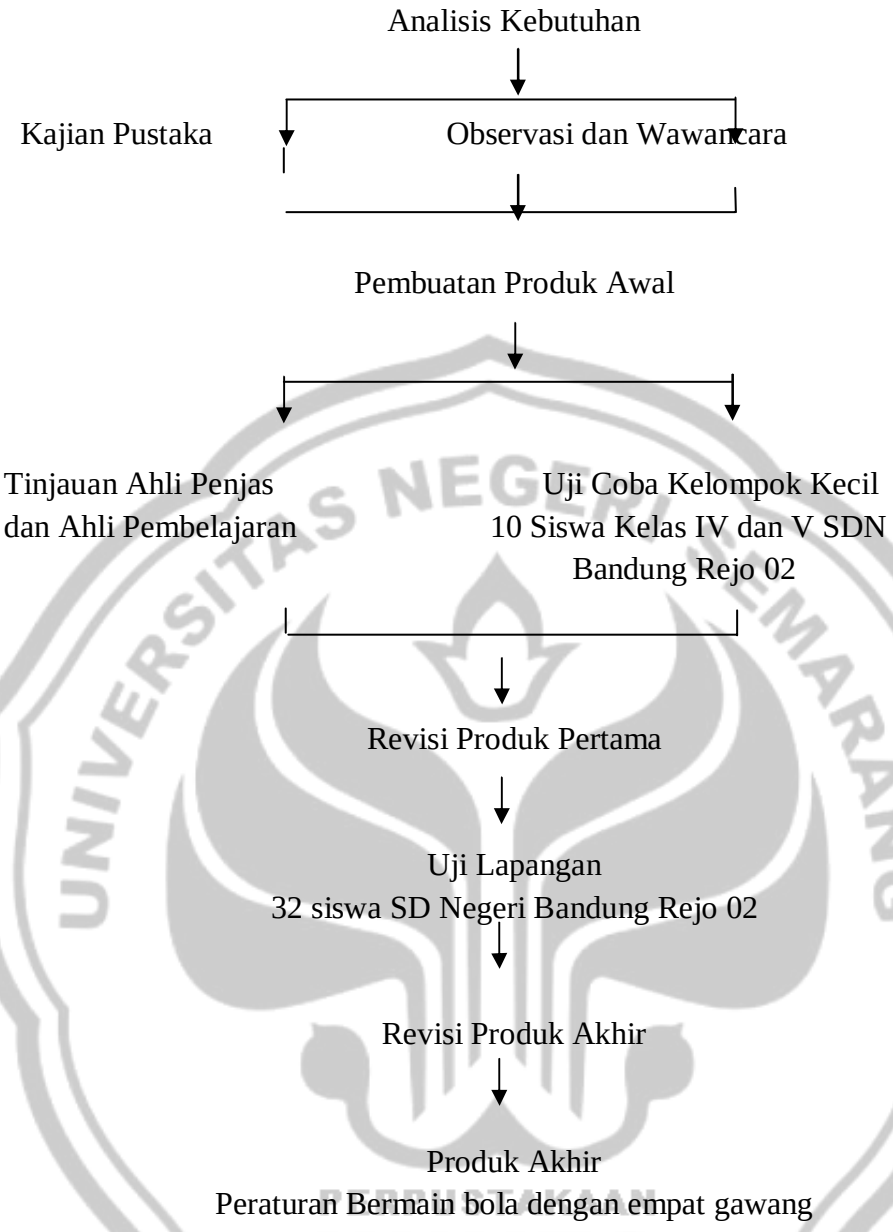
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

4. Revisi produk pertama. revisi produk berdasarkan basil 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 empat gawang untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2. Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan bermain bola dengan empat gawang ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar 3 akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi peraturan bermain bola dengan empat gawang.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES



Gbr. 3. Prosedur pengembangan bermain bola empat 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 empat gawang ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap

ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri Bandung Rejo 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak tentang pelaksanaan olahraga bermain bola dengan empat 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 empat 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.

3.2.3 Uji Coba Produk

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

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 kela IV dan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

V SD Negeri Bandung Rejo 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak yang berjumlah 32 siswa.

3.2.6. Revisi Produk Akhir

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

3.2.7. Hasil Akhir

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

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 instrumen 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:

3.3.1.1. Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang di kembangkan di uji cobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas yaitu Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes dan dua ahli pembelajaran yaitu Daryono,S.Pd dan Suparwoto, S.Pd. Dengan

klasifikasi ahli penjas yaitu Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes adalah Dosen dari Unnes, Daryono,S.Pd adalah guru Penjasorkes SD Negeri Cangkring B 1, dan Suparwoto, S.Pd adalah guru Penjasorkes SD Negeri Kudungwaru Lor 01.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktivitas siswa dalam . 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.

3.3.1.2. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IV dan V SD N Bandung Rejo 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 empat gawang yang kemudian melakukan uji coba bermain bola dengan empat gawang. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dan produk yang dikembangkan.

3.3.1.3. 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.

3.3.1.4. Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan in dilakukan pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02 Kecamatan Karanganyar sejumlah 32 siswa pada tanggal 22 Juni 2011. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan bermain bola dengan empat gawang yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba bermain bola dengan empat gawang. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji 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 Bandung Rejo 02 Kecamatan Karanganyar dipilih menggunakan sampel secara random.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dan 32 siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 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 kuisioner 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 empat gawang. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan permanian yang bebeda 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 empat 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 jumalah butir kuesioner yang akan digunakan pada kuesioner ahli :

Tabel 3.

Faktor, Indikator, dan jumlah butir kuesioner ahli

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 Bandung Rejo 02						15

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban " **Ya** " dan " **Tidak** ".Cara pemberian skor jawaban siswa "ya" atau "tidak" adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Skor jawaban kuesioner “Ya” dan “Tidak”.

Alternatif Jawaban	Total jawaban terbanyak	Total jawaban sedikit
Ya	1	0
Tidak	1	0

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 5.

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 empat gawang	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model pengembangan pembelajaran bermain bola empat gawang	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model pengembangan pembelajaran bermain bola empat 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 6 akan disajikan klasifikasi persentase.

Table 6.

Klasifikasi Presentase

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

Sumber : Guilford (dalam Faqih, 1996

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Data Uji Coba

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan terutarna 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 / kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar bagi siswa kelas IV dan V 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 empat gawang di SD masih jauh dari sikap kerjasama dan toleransi yang merupakan salah satu tujuan kegiatan penjas.

Pada proses pembelajaran bola besar 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 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 bola besar, melalui bermain bola empat 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 permainan bola besar 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 empat gawang yang sesuai dengan siswa SD. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan bola besar di Sekolah Dasar.
2. Analisis karakteristik siswa Sekolah Dasar.
3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan modifikasi permainan bola besar.

4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model modifikasi permainan bola besar.
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
7. Menyusun produk awal model bermain bola empat gawang.

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

Draf produk awal model bermain bola empat gawang bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02.

I. Pengertian bermain bola empat gawang

Bermain bola empat gawang adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 16 orang (masing-masing tim 8 orang), serta menggunakan bola yang lebih dari satu serta ukuranya lebih kecil dari pada yang digunakan dalam sepakbola. Gawang yang digunakan dalam bermain bola empat gawang ini juga lebih kecil (berukuran 1m x 08 m) dan tidak ada pemain yang berposisi sebagai penjaga gawang. Didalam permaian ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak nmngkin dengan mecetak gol kegawang yang sama boleh menggunakan seluruh anggota tubuh. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan,sehingga tidak ada

posisi pemain yang tetap di dalam permainan Beberapa perbedaan yang membedakan antara bermain bola empat gawang dengan sepakbola pada umumnya antara lain : ukuran yang disesuaikan dengan jumlah pemain.

II. Peraturan Permainan

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

1. 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 permainan. Lawan dari tim yang melakukan *kick-off* harus berada minimal 3 m dari bola hingga bola sudah dalam permainan.

2. Cara menyerang dan bertahan.

Dalam bermain bola empat gawang ini, kedua tim harus memasukan bola ke gawang yang berbeda sesuai dengan kelompoknya, kelompok A memasukan bola ke gawang 3 dan 4, sedang kelompok B memasukan bola ke gawang 1 dan 2.

Dalam mempertahankan daerahnya agar tidak kemasukan bola kelompok A memepertahankan gawang 1 dan 2, dan kelompok B mempertahankan gawang 3 dan 4.

3. Daerah 5 detik

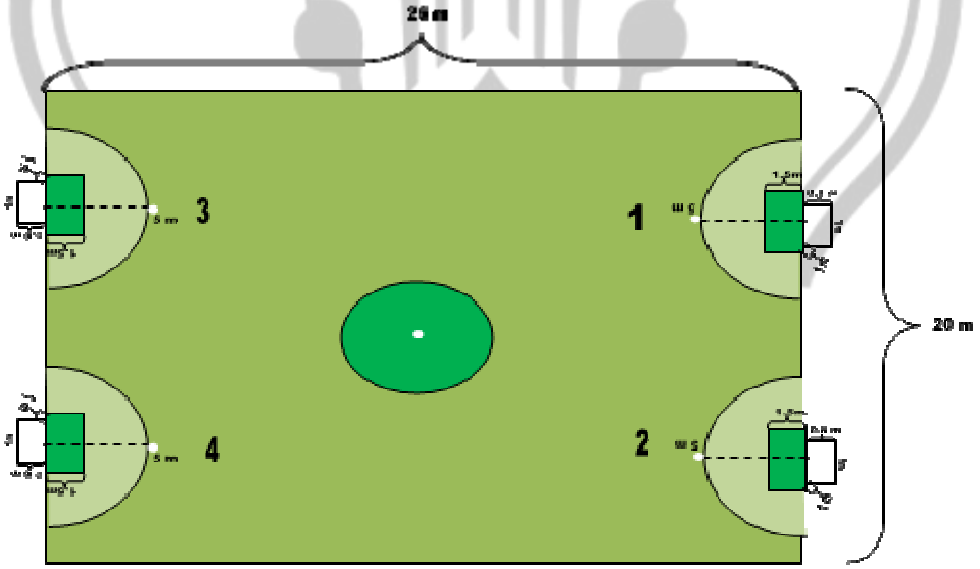
Daerah 5 detik merupakan daerah larangan bagi setiap pemain untuk tetap berada di daerah ini selama 5 detik atau lebih karena akan diberi hukuman pelanggaran.

4.Tendangan kedalam

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

5.Tendagan 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 permainan. Kecuali pelanggaran 5 detik, pelanggaran ini hanya dikenai tendangan sudut.



Gambar 4. Lapangan Permainan bermain bola empat gawang

6. Bola

a. Bola harus bulat.

b. Bola yang digunakan adalah bola sepak nomor 4 dengan ukuran keliling bola 62-64 cm.

7. Gawang

a. Gawang yang digunakan dalam permainan sepakbola empat gawang berbentuk persegi panjang.

b. Ukuran gawang yaitu dengan panjang gawang 100 cm dan lebar gawang 80 cm

Gambar 5. Gawang

8. Perlengkapan pemain

a. Memakai pakaian atau seragam olahraga.

b. Memakai celana olahraga pendek.

c. Memakai kaos kaki.

d. Memakai sepatu olahraga tanpa pull.

9. Jumlah pemain

a. Bermain bola empat gawang dimainkan oleh 2 tim.

b. Setiap tim terdiri dari 16 orang pemain tanpa penjaga gawang.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

c. Jumlah pemain pengganti sebanyak 2 orang.

d. Penggantian pemain dapat dilakukan pada saat permainan berhenti (bola mati).

10. Wasit

a. Permainan bola empat gawang dipimpin oleh dua orang wasit.

b. Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya bermain bola empat gawang.

c. Wasit pertama bertugas untuk mengawasi jalanya permainan berada di dalam lapangan.

d. Wasit kedua hanya mengawasi daerah serang gawang

e. Masing-masing wasit mempunyai kedudukan masing-masing sesuai tugasnya.

11. 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

12. Tendangan hukuman (tendangan pinalti)

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

b. Tendangan pinalti diberikan apabila salah empat telah melakukan pelanggaran sebanyak 5 kali dan sesudahnya.

c. Tendangan pinalti dilakukan di daerah setengah lapangan dimana jarak daerah pinalti yaitu 7 meter dan garis gawang.

d. Tendangan dilakukan dengan membelakangi gawang, dengan cara menendang menggunakan tumit.

13. Tedangan ke dalam

a. Tendangan ke dalam dilakukan jika bola seluruhmya telah melampaui garis samping secara menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara.

b. Saat melakukan tendangan ke dalam bola harus tepat diatas garis lapangan.

14. 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.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4.1.3 Validasi Ahli

1. Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran bermain bola empat 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 (1) orang ahli Penjaskes yang berasal dari Dosen Unnes, yaitu Dra. Endang Sri Hanani M.Kes. dan dua (2) orang guru penjasorkes yaitu Daryono,S.Pd dan Suparwoto, S.Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan sepakbola empat gawang, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan 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 empat gawang. Hasil evauasi berupa nilai dan aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5 Caranya dengan menyontreng salah satu 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 empat 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 6. 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 empat gawang bagi siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model bermain bola empat gawang dapat dilihat pada lampiran 4.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model bermain bola empat gawang, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model bermain bola empat gawang dapat dilihat pada lampiran 5.

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 altematif ukuran lapangan permainan dengan jumlah pemain yang terlibat dalam bermain bola empat 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 altematif 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.

4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model bermain bola empat gawang, divalidasi oleh ahli Penjas dan para guru Penjasorkes serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 2 Juni 2011 produk diuji cobakan kepada siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02 yang berjumlah 10 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 empat 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 empat gawang. Dengan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

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 = 10

No	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Reza Saputra	L	11	78	120
2	Abdian Yulianto	L	11	78	126
3	Fajar Sukmawijaya	L	11	72	120
4	Donny Hendrawan	L	11	78	120
5	Eko Haryanto	L	11	66	138
6	Fendi Apriliyanto	L	11	72	126
7	Aulia Nafiah	P	11	78	126
8	Iin Sobarwati	P	11	78	126
9	Ratna Aprilia Wardani	P	12	84	120
10	Rika Kurnia Utami	P	11	72	126

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

Berdasarkan data pada hasil kuisioner yang diisi para siswa dperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilal sebesar **86,33 %.** Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka bermain bola empat gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas SD N Bandung Rejo 02. Berikut tabel hasil kuisioner pada uji coba skala kecil :

Tabel 7. Data uji coba skala kecil (N = 10)

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola empat gawang ini merupakan permainan yang sulit ?	Tidak	70 %
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	Ya	90 %
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola empat	Tidak	90 %

PERPUSTAKAAN UNNES

	gawang ini ?		
4.	Apakah dalam model pengembangan bermain bola empat gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?	Ya	90 %
5.	Apakah selama bermain bola empat gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	Ya	100 %
6.	Apakah selama bermain bola empat gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	Ya	90 %
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola empat gawang ?	Tidak	70 %
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola empat gawang ?	Tidak	90 %
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam bermain bola empat gawang ?	Tidak	90 %
10.	Apakah cara bermain bermain bola empat gawang ini lebih mudah dari permainan bola yang sudah kamu kenal ?	Ya	90 %
11.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	Ya	100 %
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola empat gawang denganbermain bola sesungguhnya ?	Ya	90 %
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam bermain bola empat gawang ini ?	Ya	70 %
14.	Apakah dalam permainan kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola empat gawang ?	Ya	100 %
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola empat gawang ini ?	Ya	70 %
16.	Menurut kamu, apakah memainkan bermain bola empat gawang perlu kerja sama dengan teman empat tim ?	Ya	100 %
17.	Apakah dalam bermaian bola empat gawang setiap tim harus selalu kompak ?	Ya	80 %

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam bermain bola empat gawang ini ?	Ya	100 %
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	100 %
20.	Apakah bermain bola empat gawang ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	70 %
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola ?	Ya	100 %
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola empat gawang ini ?	Ya	90 %
23.	Apakah kamu senang memainkan bermain bola empat gawang ini ?	Ya	100 %
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola empat gawang ini ?	Ya	100 %
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	Ya	80 %
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola empat gawang ?	Ya	100 %
27.	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera ininta maaf ?	Ya	100 %
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan ?	Ya	90 %
29.	Apakah kamu ingin bermain bola empat gawang lagi ?	Ya	90 %
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bermain bola empat gawang lagi ?	Ya	90 %
	Rata-rata		86,33 %

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.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model bermain bola empat gawang diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 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 empat gawang. Peneliti masih belum menemukan perbandingan yang sesuai antara luas lapangan dengan jumlah pemain tiap tim. Sehingga peneliti masih harus maencari perbandingan yang sesuai antara luas lapangan dengan jumlah pemain tiap tim.

2. Pakaian olahraga (kostum)

   Dalam pelaksanan 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 empat gawang ini.

3. Bola

   Bola yang digunakan pada bermain bola empat gawang ini hanya menggunakan satu 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.

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

Dalam pelaksanaannya siswa putri kurang aktif bergerak sehingga bermain bola empat gawang ini terkesan kurang menarik. Oleh karena itu, peneliti perlu menekankan kepada para siswa putri untuk dapat lebih bersungguh-sungguh dalam melaksanakan permainan ini.

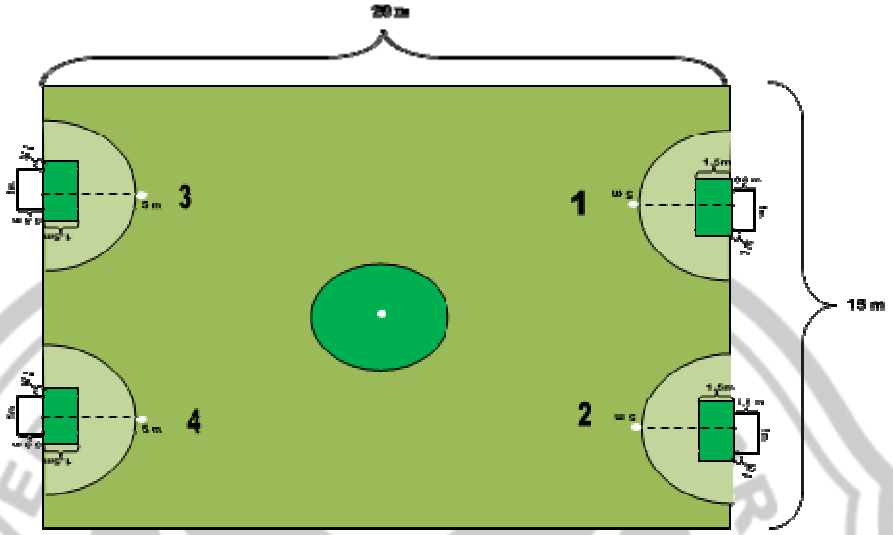
1. Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

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 empat 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.



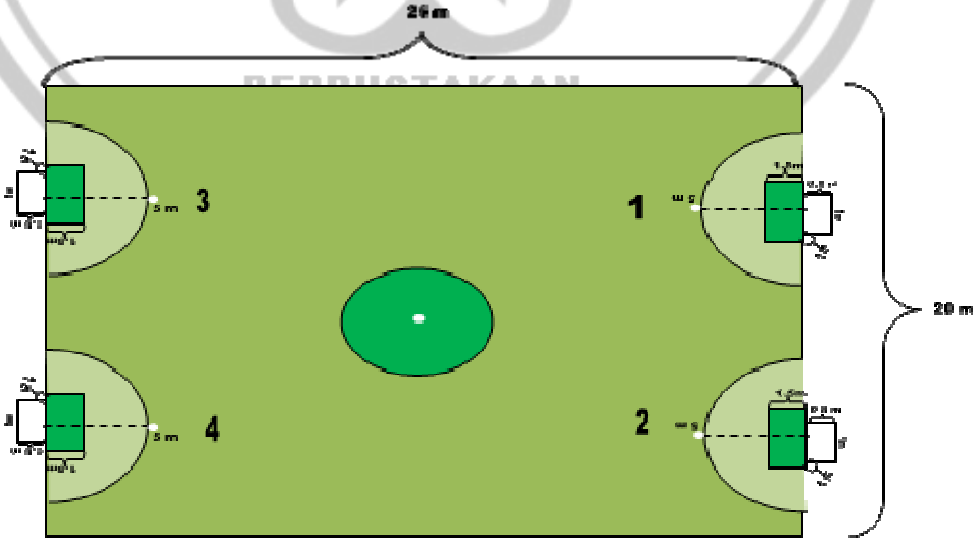
Gbr 6. Lapangan bermain bola empat gawang dengan 14 pemain

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 7.Lapangan bermain bola empat gawang dengan 16 pemain

Berikut ini adalah hasil produk model bermain bola empat 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 bermain bola empat gawang

A. Pengertian

Bermain bola empat 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 sepakbola. Gawang yang digunakan dalam bermain bola empat gawang ini juga lebih kecil (berukuran 1 m x 0.8 m) dan tidak ada pemain yang berposisi sebagai penjaga gawang. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan mencetak 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 empat gawang yang sudah dirnodifikasi disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Peraturan dalam bermain bola empat gawang terdiri dan beberapa hal antara lain:

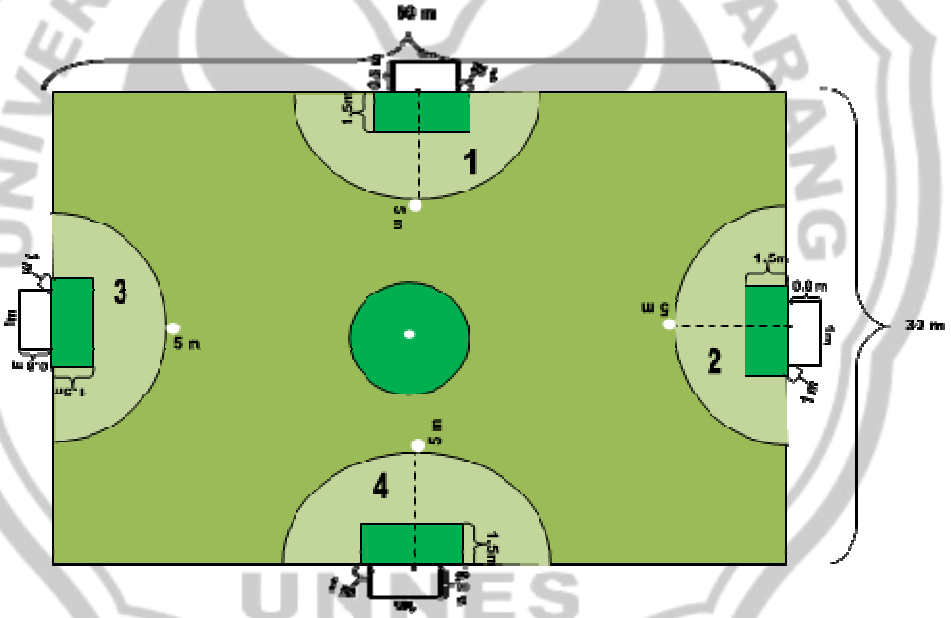
1. Fasilitas dan peralatan

a. Lapangan

Lapangan bermain bola empat gawang berbentuk persegi panjang. Dalam permainan ini garis pembatas lapangan harus lebih pendek. Dengan ukuran yang disesuaikan dengan jumlah pemain. Sehingga dalam satu kali pembelajaran bermain bola empat gawang ini lapangan dapat dibuat lebih dari satu menyesuaikan dengan jumlah pemain

Ukuran lapangan untuk 32 pemain

- setiap tim terdiri dari 8 pemain
- ukuran lapangan 30 m x 30 m



Gbr 8.Lap. bermain bola empat gawang 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 sebagi daerah serang ditandai pada masing-masing ujung lapangan. Berbentuk

seperempat lingkaran m 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

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

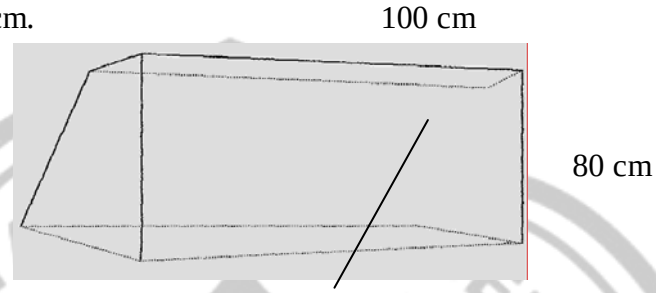
Daerah 5 detik. Didalam daerah pinalti masih terdapat daerah 5 detik yaitu daerah dimana pemain dilarang berada didaerah ini selama lebih dan 5 detik. Daerah 5 detik berada pada garis gawang berbentuk persegi panjang, garis yang sejajar degan garis gawang sepanjang 2 m dari tiang gawang dan garis yang sejajar dengan garis lapangan sepanjang 1.5 m. Daerah tendangan sudut terletak pada setiap sudut lapangan bagian dalam, berupa seperempat lingkaran dengan radius 25 cm. 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 empat 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.

c. Gawang

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



Gb. 9. Gawang setelah direvisi

d. Perlengkapan pemain

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

e. Jumlah pemain

1. Bermain bola empat gawang dimainkan oleh 4 tim.
2. Setiap tim terdiri dan 8 orang pemain tanpa penjaga gawang.
3. Penggantian pemain dapat dilakukan pada saat permainan berhenti (bola mati)

d. Wasit

1. Bermain bola empat gawang dipimpin oleh dua orang wasit.
2. Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya bermain bola empat gawang

3. Wasit pertama bertugas untuk mengawasi jalanya 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.

e. Lama permainan dan tendangan permulaan

1. Lama permainan

a. Lama permainan dibagi daam 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 katentuan 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 melaui tendangan permulaan.

3. Cara mencetak gol

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

b. Dalam bermain bola empat gawang karena menggunakan empat gawang dan menggunakan empat daerah untuk menyerang dan bertahan. Setiap daerah dan gawang merupakan bagian atau milik kelompok masing-masing yaitu kelompok A memasukan bola kegawang 2, 3 dan 4. Kelompok B memasukan bola ke gawang 1, 3, dan 4. Kelompok C memasukan bola ke gawang 1, 2 dan 4. Dan kelopok D memasukan bola ke gawang 1, 2, dan 3.

c. Jika dari masing-masing kelompok dapat memasukan bola ke gawang (terjadi gol) ke gawang sesuai dengan arah memasukan bola, maka kelompok tersebut tidak boleh memasukan bola kegawang tersebut (yang sudah kemasukan bola) kelompok tersebut harus mencari kegawang berikutnya. Demikian pula bagi kelompok yang lain.

d. Dalam bermain bola empat gawang tidak ada *offside*.

e. Tim yang mencetak jumlah gol tcrbanyak sdama pertandingan adalah pemenang pertandingan.

4. Tendangan hukuman (tendangan pinalti)

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

b. Hukuman tendangan diberikan bila seorang pemain setelah melakukan pelanggaran tidak segera minta maaf dengan pemain yang dilanggar dengan cara bersalaman atau berjabat tangan.

c. Hukuman tendangan pinalti diberikan apabila tim melakukan pelanggaran 5 x dan sesudahnya, pergantian babak pelanggaran dihitung dari nol lagi.

d. Tendangan pinalti dilakukan di daerah setengah lapangan dimana jarak daerah pinalti yaitu 5 m dari garis gawang dengan tidak membelakangi gawang..

5. Tedangan ke dalam

a. Tendangan ke dalam dilakukan jika bola seluruhrnya telah melampaui garis samping secara menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara.

b. Saat melakukan tendangan ke dalam bola harus tepat diatas garis lapangan.

6. Tendangan sudut

a. Tendangan sudut dilakukan oleh lawan dari tim yang membuang bola melewati garis gawang.

b. Tim yang melakukan tendangan sudut secara otomatis menjadi tim penyerang.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

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 Bandung Rejo 02 yang berjumlah 32 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

Berdasarkan uji lapangan siswa lebih aktif dalam begerak, 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:

Tabel 8. Pengukuran denyut nadi uji lapangan (N = 32)

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah denyut nadi siswa sebelum aktifitas	Jumlah denyut nadi siswa sesudah aktifitas
61 - 70	11	-
71 - 80	17	-
81- 90	4	-
91 - 100	-	-
101 - 110	-	-
111 - 120	-	14
121 - 130	-	3
131 - 140	-	15
141 -150	-	-

Sumber : data uji lapangan N = 32

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar **85,31** %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka bermain bola empat gawang ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02. Berikut tabel presentase kuesioner siswa :

Tabel 9. Data uji lapangan (N = 32)

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola empat gawang ini merupakan permainan yang sulit ?	Tidak	93,75 %
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	Ya	90,62 %
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	Tidak	93,75 %
4.	Apakah dalam model pengembangan bermain bola empat gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?	Ya	65,62 %
5.	Apakah selama bermain bola empat gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	Ya	78,12 %
6.	Apakah selama bermain bola empat gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	Ya	84,37 %
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola empat gawang ?	Tidak	56,25 %
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola empat gawang ?	Tidak	81,25 %
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam bermain bola empat gawang ?	Tidak	62,5 %
10.	Apakah cara bermain bola empat gawang ini lebih mudah dari permainan sepak bola yang sudah kamu kenal ?	Ya	78,12 %
11.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	Ya	96,87 %
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola empat gawang dengan bermain bola sesungguhnya ?	Ya	75 %

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam bermain bola empat gawang ini ?	Ya	90,62 %
14.	Apakah dalam permainan kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola empat gawang ?	Ya	87,5 %
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola empat gawang ini ?	Ya	96,87 %
16.	Menurut kamu, apakah memainkan bermain bola empat gawang perlu kerja sama dengan teman empat tim ?	Ya	93,75 %
17.	Apakah dalam bermaian bola empat gawang setiap tim harus selalu kompak ?	Ya	96,87 %
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam bermain bola empat gawang ini ?	Ya	81,25 %
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	81.25 %
20.	Apakah bermain bola empat gawang ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	75 %
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola ?	Ya	71,87 %
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola empat gawang ini ?	Ya	96,87 %
23.	Apakah kamu senang memainkan bermain bola empat gawang ini ?	Ya	96,87 %
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola empat gawang ini ?	Ya	93,75 %
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	Ya	87,5 %
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola empat gawang ?	Ya	87,5 %
27.	Apabila dalam kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera ininta maaf ?	Ya	93,75 %
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan ?	Ya	93,75 %

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

29. 30.	Apakah kamu ingin bermain bola empat gawang lagi ? Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bermain bola empat gawang lagi ?	Ya Ya	90,62 % 87,5 %
	Rata-rata		85,31 %

4.1.6. Analisis Data

4.1.6.1. Analisis Uji Coba Kelompok kecil

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

1. Aspek kualitas model bermain bola empat gawang didapat persentase 70 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model bermain bola empat gawang tdah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersarat).
2. Aspek memainkan model bermain bola empat gawang didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model bermain bola empat gawang telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek menendang bola bermain bola empat gawang, didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek menggiring bola bermain bola empat gawang, didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

5. Aspek mengoper bola bermain bola empat gawang, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek menerima operan bola bermain bola empat gawang, didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
7. Aspek mencetak gol bermain bola empat gawang, didapat persentase 70 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersarat).
8. Aspek melakukan penyerangan bermain bola empat gawang, didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek melakukan pertahanan bermain bola empat gawang, didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek melakukan bermain bola empat gawang. didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek cara bermain bola empat gawang, 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 bola empat gawang, didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek pemahaman peraturan bermain bola empat gawang, didapat persentase 70 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersarat).
14. Aspek mematuhi peraturan bermain bola empat gawang, 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 bola empat gawang. didapat persentase 70 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersarat).
16. Aspek kerjasarna dalam bermain bola empat gawang, 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 bola empat gawang, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemahaman tugas wasit dalam bermain bola empat gawang, 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 bola empat gawang, didapat persentase 70 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersarat).
21. Aspek sering melakukan bermain bola empat gawang, didapat persentase 100 **%.** Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek kesenangan setelah mencetak gol bermain bola empat gawang, didapat persentase 90 **%.** Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. spek prasaan senang dalam bermain bermain bola empat gawang, 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 bola empat gawang, 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 bermain bola empat gawang, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek saling menghormati dalam bermain bola empat gawang, 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 bola empat gawang, 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 bermain bola empat gawang, didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinginan untuk bermain bermain bola empat gawang lagi, didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang teiah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia mengajak teman untuk bermain bermain bola empat gawang, didapat persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.1.6.2 Analisis Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuisioner pada uji lapangan yang diadakan pada 22 Juni 2011 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang

sesuai 85,31 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka bermain bola empat gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02. Berdasarkan tabel analisis data hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kualitas model bermain bola gawang ganda didapat persentase 93,75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model bermain bola empat gawang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model bermain bola empat gawang didapat persentase 90,62 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model bermain bola empat gawang telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek menendang bola dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 93,75 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telali memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek menggiring bola dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 65,62 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersarat).
5. Aspek mengoper bola dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 78,12 %. Berdasarkan kriteña yang telah ditetapkan maka

PERPUSTAKAAN UNNES

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

6. Aspek menerima operan bola dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 84,37 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mencetak gol dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 56,25 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersarat).
8. Aspek melakukan penyerangan dalam bermain bola empat gawang, 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 bola empat gawang, didapat persentase 62,05 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersarat).
10. Aspek melakukan bermain bola empat gawang, didapat persentase 78,12 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

11. Aspek cara bermain bola empat gawang, didapat persentase 96,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek pemahaman bermain bola empat gawang, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah mernenuhi criteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek pemahaman peraturan dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 90,62 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek mematuhi peraturan dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 87,05 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek berusaha mentaati peraturan dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 96,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek keijasama dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 93,75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek kekompakan dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 96,87 %. 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 bola empat gawang, didapat persentase 81,25 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek menghorrnati keputusan wasit dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 81,25 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek kemudahan dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek sering melakukan bermain bola empat gawang, didapat persentase 71,87 ***%.*** Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
22. Aspek kesenangan setelali mencetak gol dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 96,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek prasaan senang dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 96,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka

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

24. Aspek semangat dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 93,75 **%.** Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek mengakui keunggulan lawan dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 87,05 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek saling menghormati dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 87,05 **%.** Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek sportivitas dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 93,75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mematuhi keputusan wasit dalam bermain bola empat gawang, didapat persentase 93,75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinnan untuk bermain bola empat gawang lagi, didapat persentase 90,62 %. 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 empat gawang, didapat persentase 87,05 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

2.7.Hasil Akhir

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model bermain bola empat gawang yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N = 10) dan uji coba lapangan (N = 32).

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dilakukan beberapa revisi meliputi :

1. Ukuran atau bentuk lapangan adalah 24 m x 18 m.
2. Menendang membelakangi gawang dengan menggunakan tumit adalah tidak termasuk gerakan dasar bermain bola, sehingga menendang harus menggunakan tehnik dasar bermain bola.
3. Bola yang digunakan tidak hanya satu buah boleh lebih dari satu sehingga siswa yang tidak bermain ikut beraktifitas. Bola juga tidak harus terbuat dari kulit (bola standar) dapat menggunakan bola plastik atau bola yang dimodifikasi.
4. Memasukan bola ke gawang sesuai dengan kelompoknya, kelompok A memasukan bola kegawang 2, 3 dan 4. Kelompok B memasukan bola ke gawang 1, 3, dan 4. Kelompok C memasukan bola ke gawang 1, 2 dan 4. dan kelopok D memasukan bola ke gawang 1, 2, dan 3.

4.2 Pembahasan

Hasil analisis data dan evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata penilaian 78 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk bermain bola empat gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 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, 9, 11, 12, 13, 14 dan 15. Kedua belas aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **baik** yaitu mendapat poin 4. Selain kedua belas aspek tersebut, ada tiga aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2, 8, dan 10. Aspek tersebut telah memenuhi kriteria **cukup baik** karena aspek tersebut mendapat poin 3.

Hasil analisis data dari ahli Pembelajaran I, didapat rata-rata penilaian **86,66 %** . Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk bermain bola empat gawang ini telah memenuhi **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 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, 5, 7, 13, dan 15. Kelima aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **baik** yaitu mendapat poin 5. Selain kelima aspek tersebut, ada 10 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12 dan 14. 10 aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing aspek mendapat poin 4.

Hasil analisis data dan evaluasi ahli Pembelajaran II. didapat rata-rata penilaian **85,33 %** Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk bermain bola empat gawang ini telah mernenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas IV dan V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran II pada aspek 1, 5, 7, 13 dan 15. Kelima aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **baik** yaitu mendapat poin 5. Selain kelima aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12 dan 14. 9 aspek telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing aspek mendapat poin 4. Disamping itu ada satu aspek penilaian yaitu aspek 10. 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 86,33 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka bermain bola empat gawang ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02 adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 85 % siswa dapat mempraktikan 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 bermain bola empat gawang ini dapat diterima siswa SD

dengan baik, sehingga uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kela IV dan V SD Negeri Bandung Rejo02.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 85,31 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka bermain bola empat gawang ini telah memenuhi kriteria **baik**., sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02 adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 85 % siswa dapat mempraktikan 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 bermain bola empat gawang ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kela IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02.

4.3.Kendala dan Kelemahan Produk

1. Bola

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

2. Pemahaman Peraturan

   Bermain bola empat gawang merupakan pengembangan dari bermain bola besar sesungguhnya, sehingga dalam memainkan bermain bola empat

PERPUSTAKAAN UNNES

gawang masih terdapat pemain yang kurang paham dalam hal peraturan bermain bola empat gawang ini, terutama siswa putri.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

5.1 Kajian Produk

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

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

1. Produk model bermain bola empat gawang sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas didapat prosentase 78 %, ,hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelalaran I didapat prosentase 86,66 %, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat prosentase 85,33 %. Sehingga di dapat rata-rata dari penilaian mereka adalah 83,33 %. Berdasarkan kritenia penilaian uji ahli yang ada maka produk bermain bola empat gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Bandung Rejo 02.
2. Produk model bermain bola empat gawang sudah dapat digunakan bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase 86,33 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 85,31 %.

Berdasarkan kriteria yang ada maka bermain bola empat gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02.

3. Produk model bermain bola empat 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 empat gawang dapat meningkatkan aktitas gerak siswa kelas IV dan V SD Negeri Bandung Rejo 02.

5.2 Saran

1. Model bermain bola empat 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.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

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

Usulan Penetapan Dosen Pembimbing (dari Unnes)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran : 2

Ijin Penelitian (dari UNNES)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT KECAMATAN KARANGANYAR
SD NEGERI BANDUNG REJO 02

Nomor : 814.2 / 7 / 36 / V / 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 : 2251/H.37.1.6/PL/2011 tentang Permohonan Ijin Penelitian Pendidikan tertanggal 4 Mei 2011
Dengan ini kami mengijinkan :
Nama : **Supratno**
NIM : 6102909131
Prodi : Strata 1, Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Untuk melaksanakan penelitian dengan judul " **Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Bola Empat Gawang Dalam Penjasorkes Melalui Kajian lingkungan persawahan bagi Siswa Kelas IV Dan V SD Negeri Bandung Rejo 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun 2010/2011**" di SD Negeri Bandung Rejo 02.
Demikian agar menjadi maklum bagi yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Demak, 15 Mei 2011
Kepala Sekolah
SD Negeri Bandung Rejo 02

Dra. W A R S I T I
NIP : 19650101 198702 2 002

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT KECAMATAN KARANGANYAR
SD NEGERI BANDUNG REJO 02

SURAT KETERANGAN
Nomor : 814.2 / 23 / 36 / V / 2011

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Bandung Rejo 02 menerangkan bahwa :

Nama : Supratno
NIM : 6102909131
Prodi : Strata 1, Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Bandung Rejo 02 pada tanggal 1 Juni 2011 untuk Skala Kecil dan 22 Juni 2011 untuk Uji Lapangan, dengan judul : " **Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Bola Empat Gawang Dalam Penjasorkes Melalui Kajian lingkungan persawahan bagi Siswa Kelas IV Dan V SD Negeri Bandung Rejo 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 Bandung Rejo 02

Dra. W A R S I T I
NIP : 19650101 198702 2 002

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

SILABUS PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Sekolah : SD

Kelas : V

Mata Pelajaran : Penjasorkes

Semester : II

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Demak, ...

Mengetahui
Kepala SDN Bandung Rejo 02

Guru Penjasorkes

Dra. W A R S I T I

NIP. 19650101 198702 2 002

S u p r a t n o

NIP.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

SEKOLAH DASAR NEGERI

BANDUNG REJO 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 tekhnik 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

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

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 tekhnik bermain bola empat gawang dengan menjungjung tinggi sportivitas, kerjasama dan kejujuran

PERPUSTAKAAN UNNES

C. Kegiatan Akhir / Penenangan

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaikai tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tekhnik 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. Tekhnik :
- Non Tes

B. Bentuk
- Tes Keterampilan/Perbuatan

C. Instrumen
- Soal Praktek

Demak, ...

Mengetahui

Kepala SDN Bandung Rejo 02	Guru Penjasorkes
Dra. W A R S I T I	S u p r a t n o
NIP. 19650101 198702 2 002	NIP.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

LEMBAR KUESIONER EVALUASI UNTUK AHLI

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

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permaianan Bola Besar (bermain bola empat 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 empat 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 umuk, 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					Komentar
		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 dam pembelajaran bermain bola empat gawang						
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bermain bola empat gawang						

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

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada Model Pengembangan permaianan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alas an diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolam 4.

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

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

C. Komentar 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

_____

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERMAIN BOLA EMPAT GAWANG DALAM PENJASORKES MELALUI KAJIAN LINGKUNGAN PERSAWAHAN BAGI SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI BANDUNG REJO 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) : ……..

……..

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

II. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTOR

1. Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola empat gawang ini merupakan yang sulit ?

   A. Ya B. Tidak

2. Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?

   A. Ya B. Tidak

3. Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?

   A. Ya B. Tidak

4. Apakah dalam model pengembangan bermain bola empat gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?

   A. Ya B. Tidak

5. Apakah selama bermain bermain bola empat gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?

   A. Ya B. Tidak

6. Apakah selama bermain bola empat gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?

   A. Ya B. Tidak

7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola empat gawang ?

   A. Ya B. Tidak

8. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola empat gawang ?

   A. Ya B. Tidak

9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam bermain bola empat gawang ?

   A. Ya B. Tidak

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

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

A. Ya B. Tidak

B. KOGNITIF

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

   A. Ya B. Tidak

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

   A. Ya B. Tidak

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

   A. Ya B. Tidak

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

   A. Ya B. Tidak

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

   A. Ya B. Tidak

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

   A. Ya B. Tidak

7. Apakah dalam bermaian bola empat gawang setiap tim harus selalu kompak ?

   A. Ya B. Tidak

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

   A. Ya B. Tidak

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

   A. Ya B. Tidak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

10. Apakah bermain bola empat 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 empat gawang ini ?

A. Ya B. Tidak

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

A. Ya B. Tidak

4. Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola empat 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 empat 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 empat gawang lagi ?

A. Ya B. Tidak

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

A. Ya B. Tidak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

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**	**5**
2	Kejelasan petunjuk permainan	**3**	**4**	**4**
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**	**5**	**4**
6	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan permainan dengan karakteristik siswa	**4**	**4**	**4**
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	**4**	**5**	**5**
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	**3**	**4**	**4**
9	Mendorong perkembangan aspek Psikomotor siswa	**4**	**4**	**4**
10	Mendorong perkembangan aspek Afektif siswa	**3**	**4**	**3**
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil	**4**	**4**	**4**
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	**4**	**4**	**4**
13	Mendorong siswa aktif bergerak	**4**	**5**	**5**
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dam pembelajaran bermain sepakbola empat gawang	**4**	**4**	**4**
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bermain sepakbola empat gawang	**4**	**5**	**5**
Jumlah Skor		**57**	**65**	**64**
Rata-rata		**3.80**	**4,33**	**4,26**
Prosentase		**78 %**	**86,66 %**	**85,33 %**

Keterangan :

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

DATA HASIL EVALUASI AHLI KOMENTAR DAN SARAN UMUM

NO	Respon Ahli	Komentar atau saran Umum
1.	Ahli Penjas	Model permainan cukup menarik, namun perlu dioptimalkan dalam penanganan per pos, agar dapat mendorong aspek yang lain (psikomotor, kognitif, dan afektif)
2	Ahli Pembelajaran I	Usahakan lapangan dimaksimalkan dengan jumlah siswa,supaya siswa lebih banyak bergerak
3	Ahli Pembelajaran II	- Bentuk atau model permainan modifikasi ini sangat bagus, karena menarik siswa/anak untuk antusias mengikuti KBM - Nilai – nilai yang terkandung didalamnya ada kejujuran kerjasama,disiplin,sportifitas,rasa optimisme terpupuk pada permainan ini meski dalam bentuk modivikasi - Kembangkan model pembelajran ini dengan tetap mengacu pada pengembangan sistem PAKEM

Saran perbaikan Model Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes

NO	Respon Ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	- Mengoptimalkan media/alat agar dapat mendorong aspek yang lain
2	Ahli Pembelajaran I	Waktu dalam permainan hendaknya memperhatikan jumlah alokasi waktu dalam RPP
3	Ahli Pembelajaran II	- Aktifkan siswa dengan kegiatan passing atau yang lain - Lapangan dan aturan permainan perlu di ubah bentuk dan aturannya supaya lebih menarik - Berikan solusi dan koreksi - Berikan gerakan strecing ringan dan relaksasi otot

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

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	Reza Saputra	L	11	78	120
2	Abdian Yulianto	L	11	78	126
3	Fajar Sukmawijaya	L	11	72	120
4	Donny Hendrawan	L	11	78	120
5	Eko Haryanto	L	11	66	138
6	Fendi Apriliyanto	L	11	72	126
7	Aulia Nafiah	P	11	78	126
8	Iin Sobarwati	P	11	78	126
9	Ratna Aprilia Wardani	P	12	84	120
10	Rika Kurnia Utami	P	11	72	126

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 10)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Reza Saputra	B	A	B	B	A	A	A	A	B	A
2	Abdian Yulianto	B	A	B	A	A	A	A	B	B	A
3	Fajar Sukmawijaya	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
4	Donny Hendrawan	A	A	B	B	A	A	A	B	A	A
5	Eko Haryanto	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
6	Fendi Apriliyanto	A	A	B	A	A	A	B	B	B	A
7	Aulia Nafiah	B	A	B	A	A	B	B	B	B	A
8	Iin Sobarwati	B	A	B	A	A	A	A	B	A	A
9	Ratna Aprilia Wardani	B	A	B	A	A	A	B	B	B	B
10	Rika Kurnia Utami	A	B	B	A	A	A	B	B	B	A

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 10)

B. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Reza Saputra	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
2	Abdian Yulianto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Fajar Sukmawijaya	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
4	Donny Hendrawan	A	B	A	A	B	A	A	A	A	B
5	Eko Haryanto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Fendi Apriliyanto	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
7	Aulia Nafiah	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
8	Iin Sobarwati	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Ratna Aprilia Wardani	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
10	Rika Kurnia Utami	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B

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	Reza Saputra	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Abdian Yulianto	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A
3	Fajar Sukmawijaya	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Donny Hendrawan	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
5	Eko Haryanto	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B
6	Fendi Apriliyanto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Aulia Nafiah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Iin Sobarwati	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
9	Ratna Aprilia Wardani	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Rika Kurnia Utami	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran : 13 105

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 10)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Reza Saputra	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
2	Abdian Yulianto	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
3	Fajar Sukmawijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Donny Hendrawan	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7
5	Eko Haryanto	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Fendi Apriliyanto	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Aulia Nafiah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
8	Iin Sobarwati	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
9	Ratna Aprilia Wardani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
10	Rika Kurnia Utami	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Jumlah		7	9	9	9	10	9	7	9	9	9	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 10)

B. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Reza Saputra	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
2	Abdian Yulianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Fajar Sukmawijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
4	Donny Hendrawan	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7
5	Eko Haryanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Fendi Apriliyanto	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
7	Aulia Nafiah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
8	Iin Sobarwati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Ratna Aprilia Wardani	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
10	Rika Kurnia Utami	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7
Jumlah		10	9	7	10	7	10	8	10	10	7	

PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 10)

A. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Reza Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Abdian Yulianto	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
3	Fajar Sukmawijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Donny Hendrawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
5	Eko Haryanto	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
6	Fendi Apriliyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Aulia Nafiah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Iin Sobarwati	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
9	Ratna Aprilia Wardani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Rika Kurnia Utami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		10	9	10	10	8	10	10	9	9	9	

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

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	Sundika Adi Saputra	L	10	78	132
2	Julian Dimas	L	10	78	132
3	Andri Sulistyo	L	10	72	120
4	Makroin Sanjaya	L	10	66	138
5	Ayik Luhur Pambudi	L	10	78	120
6	Endah Arinal Hikmah	P	10	78	132
7	Rahma Fatika Sari	P	10	72	126
8	Lutfia Yusa Hida	P	10	72	126
9	Nafiatul Hidayah	P	10	66	138
10	Inge Ana Crisdont	P	10	84	120
11	Hilda Afisa Refiana	P	10	66	114
12	Puji Lestari	P	10	84	114
13	Novianti Ania Putri	P	10	72	132
14	Dewi Ria Afifah	P	10	84	114
15	Amaliddin Amar Farhan	L	10	66	120
16	Selamet Cahyono	L	11	78	138
17	Rifki Ulil Azmi	L	10	78	132
18	Bekti Arif Purnama	L	10	72	138

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	Reza Saputra	L	13	72	138
2	Fendi Aprilyanto	L	11	60	132
3	Ab Dian Yulianto	L	11	60	132
4	Fajar Sukma Wijaya	L	11	72	120
5	Eka Hariyanto	L	11	66	126
6	Doni Hendrawan	L	11	78	138
7	Iin Sabar Wati	P	11	60	120
8	Siti Nuriyah	P	10	84	114
9	Umi Nur Sani	P	11	60	114
10	Ratna Aprelia Wardani	P	11	66	120
11	Rika Kurnia Ning Utami	P	11	72	132
12	Anis Siti Solikati	P	12	66	138
13	Eli Yufita Yulianti	P	10	78	120
14	Yulia Lufita Sari	P	11	72	114

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 32)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Sundika Adi Saputra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
2	Julian Dimas	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
3	Andri Sulistyo	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
4	Makroin Sanjaya	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7
5	Ayik Luhur Pambudi	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	6
6	Endah Arinal Hikmah	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7
7	Rahma Fatika Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Lutfia Yusa Hida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Nafiatul Hidayah	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	6
10	Inge Ana Crisdont	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	6
11	Hilda Afisa Refiana	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
12	Puji Lestari	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7
13	Novianti Ania Putri	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
14	Dewi Ria Afifah	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
15	Amaliddin Amar Farhan	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7
16	Selamet Cahyono	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
17	Rifki Ulil Azmi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
18	Bekti Arif Purnama	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
19	Reza Saputra	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
20	Fendi Aprilyanto	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
21	Ab Dian Yulianto	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6
22	Fajar Sukma Wijaya	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6
23	Eka Hariyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Doni Hendrawan	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
25	Iin Sabar Wati	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	6
26	Siti Nuriyah	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
27	Umi Nur Sani	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
28	Ratna Aprelia Wardani	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
29	Rika Kurnia Ning Utami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Anis Siti Solikati	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7
31	Eli Yufita Yulianti	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7
32	Yulia Lufita Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	30	29	30	21	25	27	18	26	20	25	

PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 32)

A. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Sundika Adi Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Julian Dimas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Andri Sulistyo	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
4	Makroin Sanjaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Ayik Luhur Pambudi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Endah Arinal Hikmah	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
7	Rahma Fatika Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Lutfia Yusa Hida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Nafiatul Hidayah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
10	Inge Ana Crisdont	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6
11	Hilda Afisa Refiana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
12	Puji Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
13	Novianti Ania Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Dewi Ria Afifah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
15	Amaliddin Amar Farhan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
16	Selamet Cahyono	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
17	Rifki Ulil Azmi	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
18	Bekti Arif Purnama	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
19	Reza Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
20	Fendi Aprilyanto	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
21	Ab Dian Yulianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Fajar Sukma Wijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Eka Hariyanto	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
24	Doni Hendrawan	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	6
25	Iin Sabar Wati	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	5
26	Siti Nuriyah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
27	Umi Nur Sani	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
28	Ratna Aprelia Wardani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Rika Kurnia Ning Utami	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
30	Anis Siti Solikati	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	7
31	Eli Yufita Yulianti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Yulia Lufita Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
	Jumlah	31	24	29	28	31	30	31	26	26	24	

PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 32)

B. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Sundika Adi Saputra	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
2	Julian Dimas	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
3	Andri Sulistyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Makroin Sanjaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Ayik Luhur Pambudi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Endah Arinal Hikmah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Rahma Fatika Sari	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8	Lutfia Yusa Hida	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
9	Nafiatul Hidayah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Inge Ana Crisdont	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	5
11	Hilda Afisa Refiana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
12	Puji Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Novianti Ania Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Dewi Ria Afifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Amaliddin Amar Farhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Selamet Cahyono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Rifki Ulil Azmi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Bekti Arif Purnama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Reza Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Fendi Aprilyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Ab Dian Yulianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Fajar Sukma Wijaya	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	6
23	Eka Hariyanto	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
24	Doni Hendrawan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
25	Iin Sabar Wati	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6
26	Siti Nuriyah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
27	Umi Nur Sani	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
28	Ratna Aprelia Wardani	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
29	Rika Kurnia Ning Utami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Anis Siti Solikati	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
31	Eli Yufita Yulianti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Yulia Lufita Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
	Jumlah	23	31	31	30	28	28	30	30	29	30	

PERPUSTAKAAN UNNES

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 10)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Reza Saputra	B	A	B	B	A	A	A	A	B	A
2	Abdian Yulianto	B	A	B	A	A	A	A	B	B	A
3	Fajar Sukmawijaya	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
4	Donny Hendrawan	A	A	B	B	A	A	A	B	A	A
5	Eko Haryanto	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
6	Fendi Apriliyanto	A	A	B	A	A	A	B	B	B	A
7	Aulia Nafiah	B	A	B	A	A	B	B	B	B	A
8	Iin Sobarwati	B	A	B	A	A	A	A	B	A	A
9	Ratna Aprilia Wardani	B	A	B	A	A	A	B	B	B	B
10	Rika Kurnia Utami	A	B	B	A	A	A	B	B	B	A

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 10)

B. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Reza Saputra	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
2	Abdian Yulianto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Fajar Sukmawijaya	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
4	Donny Hendrawan	A	B	A	A	B	A	A	A	A	B
5	Eko Haryanto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Fendi Apriliyanto	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
7	Aulia Nafiah	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
8	Iin Sobarwati	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Ratna Aprilia Wardani	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
10	Rika Kurnia Utami	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

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	Reza Saputra	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Abdian Yulianto	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A
3	Fajar Sukmawijaya	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Donny Hendrawan	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
5	Eko Haryanto	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B
6	Fendi Apriliyanto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Aulia Nafiah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Iin Sobarwati	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
9	Ratna Aprilia Wardani	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Rika Kurnia Utami	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 10)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Reza Saputra	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
2	Abdian Yulianto	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
3	Fajar Sukmawijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Donny Hendrawan	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7
5	Eko Haryanto	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Fendi Apriliyanto	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Aulia Nafiah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
8	Iin Sobarwati	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
9	Ratna Aprilia Wardani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
10	Rika Kurnia Utami	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Jumlah		7	9	9	9	10	9	7	9	9	9	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 10)

B. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Reza Saputra	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
2	Abdian Yulianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Fajar Sukmawijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
4	Donny Hendrawan	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7
5	Eko Haryanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Fendi Apriliyanto	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
7	Aulia Nafiah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
8	Iin Sobarwati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Ratna Aprilia Wardani	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
10	Rika Kurnia Utami	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7
Jumlah		10	9	7	10	7	10	8	10	10	7	

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

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	Reza Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Abdian Yulianto	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
3	Fajar Sukmawijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Donny Hendrawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
5	Eko Haryanto	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
6	Fendi Apriliyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Aulia Nafiah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Iin Sobarwati	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
9	Ratna Aprilia Wardani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Rika Kurnia Utami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		10	9	10	10	8	10	10	9	9	9	

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

ANALISIS DATA HASIL UJI LAPANGAN (N = 32)

Soal No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola empat gawang ini merupakan yang sulit ?	93,75 %	Sangat baik	Digunakan
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	90,62 %	Sangat Baik	Digunakan
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
4.	Apakah dalam model pengembangan bermain bola empat gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?	65,62 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
5.	Apakah selama bermain bermain bola empat gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	78,12 %	Baik	Digunakan
6.	Apakah selama bermain bola empat gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	84,37 %	Baik	Digunakan
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola empat gawang ?	56,25 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola empat gawang ?	81,25 %	Baik	Digunakan
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam bermain	62,5 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

	bola empat gawang ?			
10.	Apakah cara bermain permaianan bermain bola empat gawang ini lebih mudah dari sepakbola yang sudah kamu kenal ?	78,12 %	Baik	Digunakan
11.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	96,87 %	Sangat baik	Digunakan
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola empat gawang dengan bermain bola sesungguhnya ?	75 %	CukupBaik	Digunakan (bersyarat)
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam bermain bola empat gawang ini ?	90,62 %	Sangat baik	Digunakan
14.	Apakah dalam kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola empat gawang ?	87,5 %	Baik	Digunakan
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola empat gawang ini ?	96,87 %	Sangat baik	Digunakan
16.	Menurut kamu, apakah memainkan bermain bola empat gawang perlu kerja sama dengan teman satu tim ?	93,75 %	Sangat baik	Digunakan
17.	Apakah dalam bermaian bola empat gawang setiap tim harus selalu kompak ?	96,87 %	Sangat Baik	Digunakan
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam bermain bola empat gawang ini ?	81,25 %	Baik	Digunakan
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	81.25 %	Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

20.	Apakah bermain bola empat gawang ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	75 %	Baik	Digunakan
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain sepakbola ?	71,87 %	Baik	Digunakan
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola empat gawang ini ?	96,87 %	Sangat Baik	Digunakan
23.	Apakah kamu senang memainkan permaian bermain bola empat gawang ini ?	96,87 %	Sangat baik	Digunakan
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola empat gawang ini ?	93,75 %	Sangat baik	Digunakan
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	87,5 %	Baik	Digunakan
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola empat gawang ?	87,5 %	Baik	Digunakan
27.	Apabila dalam kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?	93,75 %	Sangat baik	Digunakan
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam ?	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
29.	Apakah kamu ingin bermain bola empatgawang lagi ?	90,62 %	Sangat Baik	Digunakan
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bermain bola empat gawang lagi ?	87,5 %	Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

ANALISIS DATA HASIL UJI SKALA KECIL (N = 10)

Soal No	Aspek yang dinilai	Persentase	Kriteria	Makna
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan bermain bola empat gawang ini merupakan yang sulit ?	70 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	90 %	Baik	Digunakan
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	90 %	Baik	Digunakan
4.	Apakah dalam model pengembangan bermain bola empat gawang ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola	90 %	Baik	Digunakan
5.	Apakah selama bermain bermain bola empat gawang kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
6.	Apakah selama bermain bola empat gawang kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	90 %	Baik	Digunakan
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam bermain bola empat gawang ?	70 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam bermain bola empat gawang ?	90 %	Baik	Digunakan
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam bermain bola empat gawang ?	90 %	Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

10.	Apakah cara bermain permaianan bermain bola empat gawang ini lebih mudah dari sepakbola yang sudah kamu kenal ?	90 %	Baik	Digunakan
11.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan bermain bola empat gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola empat gawang dengan bermain bola sesungguhnya ?	90 %	Baik	Digunakan
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam bermain bola empat gawang ini ?	70 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
14.	Apakah dalam kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola empat gawang ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola empat gawang ini ?	70 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
16.	Menurut kamu, apakah memainkan bermain bola empat gawang perlu kerja sama dengan teman satu tim ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
17.	Apakah dalam bermaian bola empat gawang setiap tim harus selalu kompak ?	80 %	Baik	Digunakan
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permaian bermain bola empat gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	100 %	Sangat baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

20.	Apakah bermain bola empat gawang ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	70 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola empat gawang ini ?	90 %	Baik	Digunakan
23.	Apakah kamu senang memainkan permaian bermain bola empat gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan bermain bola empat gawang ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	80 %	Baik	Digunakan
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola empat 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 ?	90 %	Baik	Digunakan
29.	Apakah kamu ingin bermain bola empatgawang lagi ?	90 %	Baik	Digunakan
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bermain bola empat gawang lagi ?	90 %	Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lapangan bermain bola empat gawang

Berdo'a sebelum kegiatan

Pengarahan peraturan pertandingan

Pemanasan sebelum kegiatan

Pengenalan bentuk permainan

Pengenalan bentuk permainan

Suasana permainan bermain bola empat gawang

Suasana permainan bermain bola empat gawang

PERPUSTAKAAN
UNNES