PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN TEMBAK KAKI PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI TRETEP KECAMATAN TRETEP KABUPATEN TEMANGGUNG TAHUN 2011

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1

Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Arif Setiawan

6102909123

PERPUSTAKAAN
UNNES

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2011

SARI

Arif Setiawan. 2011. *"Pengembangan model pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung Tahun 2011"*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : (1) Drs. H. Endro Puji Purwono, M.Kes. (2) Drs. Joko Hartono, M.Pd.

Latar belakang dari penelitian ini adalah kurang berkembangnya proses belajar mengajar penjasorkes di sekolah adalah, terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah, baik terbatas secara kuantitas maupun kualitasnya. Permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana menciptakan model pembelajaran sepakbola tembak kaki pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepak bola melalui permainan tembak kaki bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari borg & Gall yang telah dimodifikasi, Yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan (2) mengembangkan produk awal (berupa model permainan tembak kaki), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi 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 model pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tretep yang dihasilkan melalui uji lapangan. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SD Negeri Tretep yaitu untuk uji coba kelompok kecil (16 siswa SD Negeri Tretep) dan uji lapangan (34 siswa kelas V SD Negeri Tretep). Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuisioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah Deskriptif Presentase.

Berdasarkan hasil evaluasi jawaban dari aspek psikomotorik, koknitif dan afektif diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli penjas 80% (baik), ahli pembelajaran I 82,66% (baik), ahli pembelajaran II 80% (baik), Uji coba kelompok kecil 93,95 (sangat baik) dan uji lapangan 96%(sangat baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa Permainan tembak kaki sebagai pengenalan tendangan dalam pembelajaran sepakbola dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri Tretep

Berdasarkan hasil penelitian diatas, direkomendasikan bagi guru pendidikan jasmani di Sekolah dasar untuk dapat menggunakan produk permainan tembak kaki pada siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani.

PERPUSTAKAAN UNNES

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya tulis ilmiyah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan jiplaan dari karya tulis ilmiyah orang lain. Berbagai pendapat serta temuan dari orang ataupin pihak lain yang ada didalam karya tulis ilmiyah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik penyusunan karya tulis ilmiyah

Semoga karya tulis ini dapat menjadikan manfaat bagi kita semua

Semarang, Juli 2011

Peneliti

ARIF SETIAWAN
NIM. 6102909123

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGESAHAN

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

Pada Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Drs. Uen Hartiwan, M.Pd	**Dra. Heny Setyawati, M.Si**
NIP. 19530411 198303 1 001	**NIP. 19610320 198403 2 001**

Dewan Penguji

1. **Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd**
   NIP. 196510201991031002

2. **Drs. Endro Puji Purwono, M.Kes**
   NIP. 19590315 198503 1 003

3. **Drs. Joko Hartono, M.Pd**
   NIP. 19661111 198403 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum kecuali mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

  (Q.S Arr'd : Ayat 11)

- Karena Sesunggunnya sesudah kesulitan itu, ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakan dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

  (Q.S Alam Nasyrah : 6-7)

PERSEMBAHAN

1. Bapak dan ibu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES
2. Yang tercinta teman-teman guru SD Negeri Tretep atas dukungan, himbauan dan semangatnya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

KATA PENGANTAR

Berkat limpahan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa dan atas Ridho-Nya sehingga skripsi yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Tembak Kaki Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung Tahun 2011" dapat terselesaikan.

Perlu disadari dengan sepenuh hati bahwa tersusunya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata, namun juga berkat bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skipsi ini.
4. Bapak Drs. Endro Puji Purwono, M.,Kes selaku Pembimbing Utama yang telah memberi petunjuk, dorongan dan motivasi serta pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Joko Hartono, M.Pd selaku pembimbing kedua dan atas berkenanya sebagai ahli Penjas yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan semangatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Rusman, S.Pd.I selaku Kepala SD Negeri Tretep yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Bapak Wahyu Agus Wibowo, S.Pd dan Ibu Dyah Kustyorini, S.Pd yang telah berkenan menjadi ahli pembelajaran dan banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini
9. Keluargaku tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun material serta doa restu demi terselesaikanya skripsi ini.
10. Semua fihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini

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

Semarang, Juli 2011

Peneliti

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL……. i
SARI……..... ii
PERNYATAAN……..... iii
PENGESAHAN……..... iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN……..... v
KATA PENGANTAR……..... vi
DAFTAR ISI……..... viii
DAFTAR TABEL……..... x
DAFTAR GAMBAR……..... xi
DAFTAR LAMPIRAN……..... xii
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah……..... 1
1.2 Rumusan Masalah……..... 4
1.3 Tujuan pengembangan……..... 4
1.4 Spesifikasi Produk……..... 5
1.5 Pentingnya pengembangan……..... 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR
3.1 Kajian Pustaka……..... 7
3.1.1 Model Pengembangan..... 7
3.1.2 Pendidikan Jasmani……..... 8
3.1.3 Pengertian Gerak……..... 10
3.1.4 Metode belajar mengajar pendidikan jasmani……..... 13
3.1.5 Bermain……..... 14
3.1.6 KTSP di Sekolah Dasar..... 16
3.1.7 Karakteristik Anak SD Usia 6 tahun - 14 Tahun..... 20
3.1.8 Karastristik permainan Sepakbola……..... 25
3.1.9 Karastristik Permainan Tembak Kaki……..... 35
3.2 Kerangka Berfikir……..... 39

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian.....……..... 42

3.2 Metode penentuan obyek penelitian..... 43

3.2 Prosedur Pengembangan……..... 44

3.3 Uji Coba Produk……..... 46

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Data Uji Coba……..... 57

4.2 Pembahasan……..... 83

BAB V KAJIAN DAN SARAN

2.1 Simpulan……..... 87

2.2 Saran……..... 88

DAFTAR PUSTAKA……..……..... 89

LAMPIRAN-LAMPIRAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V..... 16
2. Justifikasi Model pembelajaran sepakbola……..... 40
3. Faktor Indikator dan jumlah butir kuisioner ahli……..... 50
4. Skor jawaban Kuisioner "Ya" dan "tidak"……..... 51
5. Faktor Indikator dan jumlah butir kuisioner siswa……..... 51
6. Klasifikasi Presentasi……..... 56
7. Hasil rata-rata Skor Penilaian Ahli……..... 58
8. Data hasil Uji Coba Sekala Kecil..... 60
9. Data Hasil Uji Lapangan..... 68
10. Data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba lapangan……..... 83

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Teknik Menendang dengan kaki bagian dalam..... 33
2. Teknik Menendang dengan kaki bagian luar..... 33
3. Teknik menendang dengan punggung kaki..... 34
4. Lapangan Permainan tembak kaki (landasan Teori)……..... 36
5. Daerah Permainan Tembak kaki (landasan teori)……..... 37
6. Prosedur Model Pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki……..... 44
7. Lapangan Permainan tembak kaki (draf awal)……..... 52
8. Daerah Permainan Tembak kaki (draf awal)……..... 53
9. Ukuran lapangan sebelum ujicoba……..... 59
10. Lapangan Permainan tembak kaki (produk akhir)……..... 64
11. Daerah Permainan Tembak kaki (produk akhir)……..... 65
12. Grafik penilaian uji coba sekala kecil..... 78
13. Grafik penilaian uji lapangan..... 79
14. Lapangan permainan tembak kaki (protektif produk)..... 80
15. Daerah permainan tembak kaki(protektif produk..... 80

PERPUSTAKAAN UNNES

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Usulan Penetapan Pembimbing……. 90
2. SK Dosen Pembimbing……. 91
3. Surat ijin penelitian..... 93
4. Kuisioner Evaluasi Ahli dan Guru Penjas……. 94
5. Kuisioner Evaluasi Siswa…….. 98
6. Hasil Pengisian Kuisioner Ahli dan Guru Penjas…….. 102
7. Saran dan Komentar Perbaikan Model Permainan…… 103
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... 104
9. Biodata Siswa (Subjek Uji Coba Sekala Kecil)……..... 110
10. Jawaban Kuisioner Siswa (subjek Uji Coba Sekala Kecil)…… 111
11. Hasil Rekapitulasi Kuisioner Siswa (Subjek Uji Coba Sekala kecil)… 113
12. Biodata Siswa (Subjek Uji Coba Lapangan)……..... 115
13. Jawaban Kuisioner Siswa (Subjek Uji Coba lapangan)……..... 116
14. Hasil Rekapitulasi Kuisioner Siswa (Subjek Uji Coba Lapangan)…… 119
15. Surat Keterangan Penelitian (Uji Coba Sekala Kecil)……... 122
16. Surat Keterangan Penelitian (Uji Coba Lapangan)……...……. 123
17. Dokumentasi penelitian……...…….. 124

PERPUSTAKAAN UNNES

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan mendasar yang paling penting keberadaan dalam mendukung pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Dasar. Kedudukan Sekolah Dasar dianggap sangat penting keberadaanya karena:

1. Tanpa menyelesaikan pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pelajaran di jenjang Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama.
2. Melalui Sekolah Dasar anak didik dibekali kemampuan dasar dan ketrampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk ketrampilan dalam bidang olahraga dan ketrampilan hidup lainya.
3. Sekolah Dasar merupakan pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya.

   (Harsuki, 2002: 97)

Selama Sekolah Dasar anak memperoleh ketrampilan-ketrampilan dasar yang berpengaruh pada keberadaanya sekarang dan yang akan digunakan selama masa hidupnya, Selama masa Sekolah Dasar anak berkembang secara sosial, membuat kontak hubungan secara motorik, Ia diterima di suatu kelompok dengan

derajat ketrampilan tertentu, Ia memperoleh kebebasanya dengan mempelajari sesuatu sendiri, ia menambah pengetahuanya melalui lingkunganya. (H Abdul Ateng 1992:73)

Pendidikan jasmani adalah salah satu bidang studi yang diajarkan pada pendidikan dasar. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan dasar belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar pendidikan jasmani juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar. Melalui proses tersebut, maka terjadi perubahan perilaku yang relative melekat. Secara sederhana pendidikan jamani anak diajarkan untuk bergerak melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jamani dan rohaninya (Rusli Lutan, 2003:15)

Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses belajar mengajar penjasorkes di sekolah adalah, terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah, baik terbatas secara kuantitas maupun kualitasnya. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi para guru penjasorkes selaku pelaksana dalam pengembangan model pembelajaran. Ditengarahi bahwa guru penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi yang dalam mengikuti pelajaran penjasorkes. Dampak dari itu secara tidak disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kesegaran jasmani

dan penguasaan ketrampilan peserta didik yang semestinya dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak seusianya. Dengan demikian potensi peserta didik pada dasarnya, dan pada akhirnya kurang optimal pula dalam mendukung dan memberi kontribusi bibit-bibit atlet potensi yang dapat dikembangkan pada pembinaan prestasi olahraga ke depan.

Paradikma yang berkembang bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang baik bertujuan mengembangkan sikap positif terhadap gerak atau aktifitas jasmani, permainan dan olahraga. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan merupakan permainan sepakbola yang dimodifikasi baik peratutan maupun alat yang digunakan. Pengembangan model pembelajaran yang baru dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan siswa untuk lebih aktif bergerak, dan urgensinya dilakukan peneliti ini agar siswa mampu mengenal lebih dahulu arti penting olahraga pada umumnya dan pendidikan jasmani pada khususnya sehingga tujuan dari pendidikan jasmani dapat tercapai.

Selama ini permainan sepakbola yang dilaksanakan di Sekolah Dasar masih cenderung monoton dan siswa kurang aktif bergerak dengan lapangan yang luas selain itu khususnya anak putri tidak bisa mengoptimalkan pembelajaran permainan sepakbola.

Dari permasalahan-permasalahan diatas tersebut, maka dipandang penting adanya pengembangan model pembelajaran sepak bola sebagai wahana penciptaan pembelajaran penjasorkes yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, dan adapat termotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengekploitasi gerak secara luas dan bebas,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Dari uraian diatas, maka hal tersebut yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Tembak Kaki pada Siswa Kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung Tahun 2011

Adapun alasan dari penulis untuk mengadakan penelitian tersebut adalah:

1. Siswa mengenal arti penting olahraga pada umumnya dan pendidikan jasmani pada khususnya sehingga tujuan dari pendidikan jasmani dan olahraga dapat tercapai.
2. Sarana dan prasarana olahraga di Sekolah Dasar Negeri Tretep sangatlah terbatas.
3. Menciptakan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan yang efektif dan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian tentunya memiliki permasalahan yang perlu di teliti, dianalisa dan diusahakan pemecahan masalahnya Dalam penelitian ini rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana menciptakan model pembelajaran sepakbola melalui permaina tembak kaki yang sesuai dengan karastristik siswa SD Negeri Tretep Kabupaten Temanggung.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan suatu dorongan dan arahan yang ingin dicapai, karena dengan tujuan seseorang akan terdorong untuk dapat berbuat dan menyelesaikan

apa yang telah diperbuat tersebut, Perbuatan yang tanpa dilandasi dengan tujuan yang jelas maka hasil yang dicapai akan sulit dievaluasi sehingga sulit juga untuk mengetahui faktor pendukung dan hambatan yang ada.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki yang baik sesuai dengan karastristik siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tretep dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

1.4 Spesifikasi Produk

Setiap hasil penelitian diharapkan memberikan suatu manfaat bagi pengembangan ilmu yang dijadikan obyek penelitian. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah (1) Untuk meningkatkan pengetahuan yang sesuai dengan hasil penelitian dan dapat dijadikan gambaran bahwa dengan menanamkan model pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki dapat menciptakan model pembelajaran yang sesuai dengan karastristik anak. (2) Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. (2) Meningkatkan pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang pembelajaran sepak bola.

I.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki sangat penting untuk dilaksanakan, mengingat pembelajaran pendidikan jasmani selama ini masih jauh dari yang diharapkan, pembelajaran permainan masih bersifat monoton.

Pelaksanaan permainan sepakbola bagi siswa Sekolah Dasar masih disamakan dengan permainan sepakbola orang dewasa dan belum dimodifikasi

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa. Hal ini dapat menyebapkan tujuan pembelajaran kurang sesuai untuk dilaksanakan, seperti halnya pencapaian tujuan untuk pengembangan dan peningkatan kebugaran jasmani.

Pemecahan masalah pembelajaran sepakbola di Sekolah Dasar melalui pengenalan model pembelajaran permaina tembak kaki bagi siswa Sekolah Dasar diharapkan dapat digunakan dan membantu guru Pendidikan Jasmani dalam memberikan pembelajaran permainan sepakbola yang aktif, evektif, kreatif dan inovatif.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahkan permasalahan, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat para pakar diantaranya yaitu :

2.1.1 Model Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian *(research-based development)* merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Wasis Dwiguno (2004:4) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran, selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: 1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Model pengembangan ini bersifat deskriptif, hal ini disebabkan prosedur yang digunakan menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Wasis Dwiguno (2004: 6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

2.I.2 Pendidikan Jasmani

2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan, Sebagai bagian integral dan proses pendidikan keseluruhan pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan neumuskuler, intelektual dan sosial anak. (H Abdulkadir Ateng 1992:4).

Pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dapat membantu anak-anak dan remaja untuk mempelajari, bagaimana membaur, atau menggabungkan dirinya ke dalam kelompok teman sebaya dalam aktifitas jasmani seperti permainan dan kegiatan olahraga tersedia lingkungan yang baik untuk dapat mempelajari perilaku emosional dan ketrampilan sosial orang lain. (Drs Rusli Ibrahim, M.A 2001:63).

2.1.2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

a. Pembentukan gerak

- Memenuhi serta mempertahankan keinginan gerak,
- Penghayatan ruang, waktu dan bentuk serta pengembangan perasaan irama,
- Mengenal kemungkinan gerak diri sendiri,
- Memiliki keyakinan gerak dan mengembangkan perasaan sikap,
- Memperkaya dan memperluas kemampuan gerak dengan melakukan pengalaman gerak.

b. Pembentukan prestasi

- Mengembangkan kemampuan kerja optimal dengan mengajarkan ketangkasan-ketangkasan,
- Belajar mengarahkan diri pada pencapaian prestasi,
- Penguasaan emosi,
- Belajar mengenal kemampuan dan keterbatasan diri,
- Meningkatkan sikap tepat terhadap terhadap nilai yang nyata dari tingkat dan bidang prestasi dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat dan dalam olahraga.

c. Pembentukan sosial

- Pengakuan dan penerimaan peraturan-peraturan dan norma-norma bersama,
- Mengikutsertakan ke dalam struktur kelompok, fungsional, belajar berkerjasama,menerima pimpinan dan memberikan pimpinan,
- Pengembangan perasaan kemasyarakatan dan pengakuan terhadap orang lain sebagai pribadi-pribadi,
- Belajar bertanggung jawab terhadab yang lain, memberi pertolongan, memberi perlindunngan dan berkorban,
- Belajar mengenal dan mengalami bentuk-bentuk pelepas lelah secara aktif untuk pengisian waktu senggang.

d. Pertumbuhan badan

- Peningkatan syarat-syarat yang diperlukan untuk dapat tumbuh, bersikap dan bergerak dengan baik dan untuk berprestasi secara optimal

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

- Meningkatkan kesehatan jasmani dan rasa tanggung jawab terhadab kesehatan dari dengan cara-cara hidup sehat.(H Abdulkadir Ateng 1992: 7)

2.1.3 Pengertian Gerak

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

2.1.3.1 Belajar Gerak

Menurut Amung Ma'mun (2000:3), belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan ketrampilan gerak (motor skill). Ketrampilan gerak sangat khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman atau situasi belajar pada gerak manusia.

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (motor leaning) yaitu:

a) Tahapan verbal kognitif

Pada tahab ini , tugasnya memberikan pemahaman secara lengkap mengetahui gerak baru pada peserta didik. Sebagai pemula mereka belum memahami mengenai apa, kapan dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal koknitif sangat mendominasi tahapan ini.

b) Tahapan gerak (motorik)

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

c) Tahapan otomatisasi

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

2.1.3.2 Aktifitas Jasmani sebagai perilaku gerak

Berdasarkan perilaku gerak, aktifitas jasmani dapat di klasifikasikan menjadi tujuh klasifikasi dalam susunan yang merentang dari aspek dasar hingga aspek yang kompleks. Masing masing kompleks ini selalu dapat dipindahkan dengan jelas. Tujuh klasifikasi tersebut antara lain:

a) Persyaratan Antropometik

Ada dua persyaratan penting untuk dapat melakukan gerak yaitu:

1 *Endogenous,* yaitu prameter-prameter yang berkaitan dengan proses fisiologis

2 *Exogenous,* yaitu prameter-prameter yang berhubungan dengan aspek produk bentuk tubuh , misalnya tinggi badan, berat badan, panjang langkah dan postur

b) Kemampuan sensorik

Kemampuan sensorik mempunyai peran penting dalam melakukan gerak karena gerak pada dasarnya merupakan penjelmaan sensory input dan sensory output. Terdapat empat jenis receptor penerima informasi dalam tubuh yaitu:

1. *Telereceptor,* berfungsi untuk menerima informasi dari luar badan.

2. *Exteroreceptor,* berfungsi untuk menerima informasi dari kulit.
3. *Interoreceptor*, berfungsi untuk menerima informasi dari dalam tubuh.
4. *Propioreceptor,* berfungsi untuk menerima informasi dari postur dan alat gerak

Keempat jenis receptor penerima informasi dalam tubuh itu sangat memegang peranan penting untuk melakukan berbagai aktifitas fisik.

c) Kemampuan Kondisi

Kemampuan kondisi fisik atau juga disebut kesegaran jasmani merupakan karastristik kondisi fisik untuk dapat melakukan aktifitas fisik. Komponen utama kemampuan kondisi antara lain: daya tahan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan.

d) Kemampuan koordinasi

Secara umum koordinasi diartikan sebagai kerjasama dari prosedur atau sesuat yang berbeda, secara fisiologis koordinasi bisa diartikan sebagai kerjasama dari sistim syaraf pusat dengan otot untuk menghasilkan tenaga baik inter maupun intra-muscular, sehubugan dengan itu koordinasi terkait erat dengan stimulus atau rangsang sensor visual. Komponen oordinasi antara lain melalui keseimbangan, kemampuan kombinasi gerak, kelincahan dan kemampuan reaksi.

e) Pengalaman fisik

Pengalaman fisik maksutnya adalah keseluruhan pengalaman yang dialami secara fisik akan tetapi berpengaruh terhadap gerak koknitif, afektif dan psikomotorik yang disadari atau tidak selama kehidupanya baik secara indifidu maupun kelompok. Beberapa pengalaman tersebut antara lain rutinitas harian, kerja dan waktu senggang.

f) Ketrampilan Gerak Teknis

Ketrampilan gerak teknis terkait langsung dengan kemampuan teknik gerak dalam cabang olah raga seperti sepakbola, basket atau renang. Klasifikasi kemampuan teknik pada cabang olahraga sangat beragam tergantung dari sudut pandangnya masing-masing. Keragaman ini menunjukan bahwa klasifikasi ketrampilan gerak teknik olahraga sangat beragam tergantung dari dasar pandangnya masing-masing.

g) Ketrampilan Gerak Taktis

Taktik dapat dipergunakan sebagai pengguna ketrampilan gerak teknis secara optimal dan efektif agar dapat membuahkan hasil yang sesuai dengan tujuan utama cabang olahraganya. Meskipun ketrampilan taktik didasarkan pada kombinasi faktor koknitif dan motorik, namun pada akhirnya taktik sering disadari sebagai pola gerak.

2.1.4 Metode belajar-mengajar pendidikan Jasmani

Metode adalah prosedur atau operasi utuk mencapai suatu tujuan. Hubungan antara suatu jenis metode proses belajar mengajar dengan tujuan proses tersebut sangat seknifikan . Oleh karena itu kegiatan yang paling strategis dalam proses belajar mengajar adalah pemilihan dan penetapan metode pembelajaran sebelum proses tersebut dilaksanakan. Untuk kepentingan penyusunan strategi proses belajar mengajar perlu di pahami tentang segala hal yang bersangkutan dengan proses tersebut. Dalam kesempatan ini, unsur-unsur metode yang berkenaa dengan strategi belajar mengajar merupakan unsur penting yang terdiri dari pendekatan, latar belakang teoritis, prosedur dan kekuatan/kelemahan suatu

metode proses belajar mengajar. Maksudnya ialah untuk memberi gambaran mendasar dari suatu metode untuk dipertimbangkan dipilih dan ditetapkan (Supandi:1992:23)

Metode belajar-mengajar pendidikan jasmani di sekolah dasar yang cocok untuk di terapkan adalah :

2.1.4.1 Metode Permainan

Anggapan dasar dari proses belajar pendekatan bermain ini adalah anak-anak di masyarakat telah bisa melakukanya. Hal ini disebut sosialisasi yang berlaku secara informal dan dalam bentuk permainan.

2.1.4.2 Metode Perlombaan

Perlombaan merupakan cerminan budaya masyarakat. Perlombaan merupakan alat untuk sosialisasi generasi muda dalam melestarikan budaya masyarakat. Sebenarnya perlombaan ini merupakan suatu persaingan dalam bentuk sederhana antar indifidu kelompok dan masyarakat, bentuk yang lebih kompleks adalah pertandingan yang terbiasa terdapat dalam dunia olahraga. Perlombaan dan pertandingan ini bersumber dari keinginan naluri manusia untuk menonjolkan diri di antara sesamanya. Dalam belajar naluri ini dianggap sebagai motifator perilaku belajar.

(Supandi:1992:45)

2.1.5 Bermain

Bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan, anak-anak bermain di dalam daerah lingkunganya serta benda-benda yang terdapat di daerah itu, dengan bermain mereka akan mengenal sifat-sifat setiap benda yang

dimainkan. Anak-anak tidak akan menyia-nyiakan kesempatan bermain jika memang ada, secara harafiah dapat dikatakan bahwa alam merangsang untuk bergerak. Alam mendorong mereka untuk bergerak, sehingga jantungnya, paru-parunya dan otot seluruh tubuhnya akan lebih berkembang lebih serasi. (Soemitro 1992 : 2)

Fungsi bermain dalam pendidikan

2.1.5.1 Nilai-nilai mental

Di dalam pergaulan waktu bermain, anak-anak akan mengenal dirinya yang berkatan dengan ketangkasan, kepandaian tanggung jawabnya, sopan santun dan lain-lainya. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri sendiri. Selanjutnya akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik di dalam permainan maupun di dalam pergaulan di masyarakat. (Soemitro 1992:4)

2.1.5.2 Nilai-nilai fisik

Di dalam melakukan permainan, anak-anak akan bergerak lari-lari, lompat dan lari merangkak, mendorong, mengangkat dan lainya. Gerakan-gerakan ini akan mempengaruhi terhadap peredaran darah dan pernapasan. Peredaran darah akan dipercepat yang berarti kerja jantung menjadai tambah kuat dan frekuensinya makin cepat. Pernapasan akan menjadi lebih dalam disamping juga menjadi lebih cepat. Pernapasan yang makin dalam ini berarti permukaan paru-paru yang berhubungan dengan udara menjadi lebih luas, yang memungkinkan pengambilan oksigen menjadi lebih banyak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain, akan mempunyai arti memperkuat otot jantung dan otot-otot pernapasan, serta meningkatkan kekenyalan organ-organ yang terkait dengan pernapasan.

Dapat pula dikatakan bahwa dengan melakukan permainan, alat-alat peredaran darah dan pernapasan akan menjadi terlatih. Jantung yang terlatih akan makin kuat memompa darah keseluruh tubuh. Paru – paru yang terlatih akan mampu mengambil oksigen yang sebanyak – banyaknya. (Soemitro 1992 : 6)

2.1.5.3 Nilai-nilai sosial

Anak-anak yang bermain dengan gembira itu, suasana kejiwaannya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selalu ditutupi selama ini akan nampak mencuat keatas karena kebebasan itu. Dengan demikian pendidik akan mudah mengetahui sifat-sifat anak-anak pada waktu bermain. Ada sementara pakar pendidikan yang mengatakn bahwa anak-anak yang sedang bermain ibarat buku yang terbuka.(Soemitro 1992 : 7).

2.1.6 Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran di Sekolah Dasar

Materi pada proses pembelajaran penjasorkes untuk tingkat sekolah dasar mengacu pada proses tumbuh kembang anak, untuk itu selama berada dalam sekolah dasar, peserta didik diharapkan menguasai ketrampilan-ketrampilan dasar yang akan digunakan dalam sepanjang hidupnya, berikut standar kopetensi dan kompetensi dasar peserta didik Sekolah Dasar kelas V :

Tabel 1 Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V

Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Mempraktekan berbagai variasai gerak dasar ke dalam permainan dan	1.1 mempraktikkan fariasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainaa bola kecil serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran**)

olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.	1.2 Mempraktikan variasi gerak dasar ke dalam modivikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran**) 1.3 Mempraktikan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat sportifitas, percaya diri dan kejujuran.
2. Mempraktikan latihan dasar kebugaran jasmani dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.	2.1 Mempraktikan aktivitas untuk kekuatan otot-otot anggota badan bagian atas, serta nilai kerja keras, disiplin, kerjasama dan kejujuran. 2.2 Mempraktikan aktivitas untuk kecepatan dan kualitas gerak yang meningkat, serta nilai kerja keras, disiplin, kerjasama dan kejujuran.
3. Mempraktikkan berbagai bentuk senam ketangkasan dengan kontrol yang baik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.	3.1 Mempraktikkan latihan peregangan dan pelemasan yang benar sebelum memulai aktifitas senam, serta nilai percaya diri dan disiplin. 3.2 Memprakktikan bentuk-bentuk senam ketangkasan dalam meningkatkan koordinasi dan nilai-nilai percaya diri dan disiplin.
4. Mempraktikan berbagai	4.1 Mempraktikkan pola jalan, lari dan lompat

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

gerak dasar dalam gerak ritmik dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.	dalam gerak ritmik, serta nilai kerjasama percaya diri dan disiplin. 4.2 Memprakktikan kombinasi pola gerak jalan lari dan lompat dalam gerak ritmik, serta nilai kerjasama, percaya diri dan disiplin.
5. Menerapkan budaya hidup sehat	5.1 Mengenal cara menjaga kebersihan alat reproduksi. 5.2 Mengenal berbagai bentuk pelecehan seksual. 5.3 Mengenal cara menjaga diri dari pelecehan Seksual

Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.	6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran**) 6.2 Mempraktikkan variasi teknik dasar kedalam modivikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportifitas

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

	dan kejujuran**)
7. Mempraktikkan latihan dasar kebugaran jasmani dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.	7.1 Mempraktikkan kekuatan otot-otot anggota badan bagian bawah, serta nilai kerjasakeras, disiplin, kerjasama dan kejujuran**) 7.2 Mempraktikkan aktivitas untuk kelincahan dengan kualitas gerak meningkat, serta nilai kerja keras, disiplin kerja keras dan kejujuran.
8. Mempraktikkan berbagai bentuk senam ketangkasan dengan nilai koordinasi yang baik dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.	8.1 Mempraktikkan sebuah rangkaian gerak senam ketangkasan dengan konsisten, tepat,dan koordinasi yang baik serta nilai keselamatan, disiplin dan keberanian. 8.2 Mempraktikkan bentuk-bentuk rangkaian gerak senam ketangkasan dengan koordinasi dan kontrol yang baik serta nilai keselamatan, disiplin dan keberanian.
9. Mempraktikkan kombinasi berbagai gerak dasar dalam gerak berirama dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.	9.1 Mempraktikan kombinasi pola gerak mengayun, menarik, menekuk, meniuk, memutar dalam gerak berirama serta nilai kerjasama , percaya

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

	diri dan disiplin 9.2 Mempraktikkan satu pola gerak berirama terstruktur dengan konsisten dan lancar serta nilai kerjasama, percaya diri dan disiplin
10. Mempraktikkan gerak dasar renang gaya punggung dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya*)	10.1 Mempraktikan gerak dasar renang gaya punggung, meluncur, menggerakkan lengan serta nilai kebersihan, keberanian dan percaya diri 10.2 Mempraktikkan kombinasi gerak lengan dan tungkai renang gaya punggung, serta nilai keberanian dan percaya diri.
11. Mempraktikkan penjelajahan di lingkungan sekitar sekolah serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya**)	11.1 Mempraktikan pembuatan rencana penjelajah 11.2 Mempraktikkan berbagai ketrampilan gerak dalam penjelajahan di lingkungan sekolah yang sehat, serta nilai kerjasama, disiplin, keselamatan kebersihan dan etika
12. Menerapkan budaya hidup sehat	12.1 mengenal bahaya merokok bagi kesehatan 12.2 Mengenal bahaya minuman keras.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

2.1.7 Karakteristik anak Anak SD Usia 6 tahun - 14 Tahun

2.1.7.1 Ukuran dan bentuk tubuh anak usia 6-14 tahun

Menurut sugianto dan sujarwo (1993: 101) perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelum dan dan juga masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

Ukuran dan porsi tubuh berubah secara bertahab dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang. Oleh kaenanya enegi anak diarahkan kedalam arah penyempurnaan pola gerak dasar yang terbentuk selama periode masa awal anak. Disamping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi perlu dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan atau pertambahan berbagai situasi. (Yanuar Kiram, 1992:36).

2.1.7.2 Perkembangan Aktivitas motorik kasar *(Gros Motor Ability)*

Perkembangan motorik kasar difokuskan pada ketrampilan yang biasa disebut dengan ketrampilan motorik dasar meliputi jalan, lari lompat, loncat dan ketrampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, memantulkan bola. Ketrampilan motor dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal dan ini akan menjadi bekal awal untuk mempraktikan ketrampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan ketrampilan motorik yang lebih khusus yang semua ini satu bagian dari integral presentasi bagi anak dalam segala umur dan tingkatan (Yanuar Karim, 1992: 42)

2.1.7.3 Perkembangan Aktifitas Motorik Halus (fine Motor Actifity)

Menurut Harrow dalam Sugianto dan Sujarwo (1993: 116), perkembangan gerak anak berdasarkan klasifikasi domain psikomotor dapat dibagi menjadi 6 meliputi :

1) Gerak Refleks

Gerakan refflek adalah respon atau aksi yang terjadi tanpa kemauan sadar yang ditimbulkan oleh stimulus (Sugianto dan Sudjarwo, 1993 :219)

2) Gerak Dasar Fundamental

Gerakan dasar fundamental adalah gerakan-gerakan dasar berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat kematangan pada anak-anak. Gerakan ini pada dasarnya berkembang menyertai gerakan reflek yang sudah dimiliki sejak lahir, gerakan dasar fundamental mula-mula bisa dilakukan pada masa bayi dan anak-anak, dan disempurnakan melalui proses berlatih yaitu dalam bentuk melatih yaitu dalam bentuk melakukan berulang-ulang.

Menurut Sugianto dan Sujarwo (1993:220), gerak dasar fundamental diklasifikasikan menjadi tiga yaitu seagai berikut:

a) Gerak lokomotor adalah gerak berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lain.
b) Gerak non-lokomotor adalah gerakan yang melibatkan tangan atau kaki dan togok. Gerakan ini berupa gerakan yang berporos pada suatu sumbu dibagian tubuh tertentu. Contoh gerakan ini adalah : Memutar lengan, mengayun kaki, membungkuk, memutar togok.

c) Gerakan manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau menirukan objek tertentu yang menggunakan tangan, kaki atau kepala.

3) Kemampuan perseptual

Kemampuan perseptual adalah kemampuan untuk mngantisipasi stimulus yang masuk melalui organ indra.

4) Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan mensistimkan sistim organ-organ tubuh didalam melakukan aktifitas fisik, kemampuan fisik sangat penting untuk mendukung aktifitas psikomotorik. Gerakan yang terampil bisa dilakukan apabila ada kemampuan fisik memadai. ketrampilan gerak bisa berkembang apabila kemempuan fisik mendukung pelaksanaan gerak. Secara garis besar kemampuan fisik dibedakan menjadi 4 macam kemampuan yaitu ketahanan *(endurance),* kekuatan *(strength),* fleksibility *(Flexibility),* kelincahan *(aqility)* (Sugianto dan Sudjarwo, 1993 : 221-222)

5) Gerakan Ketrampilan

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

6) Komunikasi Non-diskursif

Menurut Harrow dalam Sugianto dan Sudjarwo (1993:222), Komunikasi non diskursif merupakan level komunikasi yang ke enam dalam sistem klasifikasi domain psikomotor. Komunikasi non-diskursif merupakan perilaku

yang berbentuk komunikasi melalui gerakan-gerakan tubuh. Gerakan yang bersifat komunikatif non-diskursif meliputi gerakan ekspersif dan gerakan interpretif.

2.1.7.4 Perkembangan Penguasaan gerak dasar pada fase anak besar (6-14 Th)

Sejalan dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Berbagai kemampuan gerak yang sudah mulai bisa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak bisa didefinisikan dalam bentuk sebagai berikut: (1) gerakan bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang makin efisien; (2) Gerakan bisa semakin lancar dan terkontrol; (3) Pola atau bentuk gerakan bervariasi; (4) gerakan semakin bertenaga.

Berbagai gerakan yang mulai bisa dilakukan atau gerakan yang dimungkinkan bisa dilakukan apabila anak memperoleh kesempatan melakukanya pada masa anak kecil adalah gerakan-gerakan jalan, mendaki, loncat, mencongklang, lompat tali, menyepak, lempar, menangkap, memantulkan bola, memukul dan berenang. Gerakan-gerakan tersebut makin dikuasai dengan baik. Kecepatan perkembangan sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang diperoleh untuk melakukan berulang-ulang di dalam aktifitasnya. Anak-anak yang kurang kesempatan melakukan aktifitas fisik akan mengalami hambatan untuk berkembang.

Apabila ditinjau dari kebenaran mekanika tubuh dan kecepatan dalam melakukan berbagai macam gerakan maka faktor-faktor yang berpengaruh

terhadap perkembangan kemampuan gerak anak adalah faktor-faktor peningkatan koordinasi ukuran tubuh dan kekuatan otot. Ada berbagai macam tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan fisik. Perkembangan kemampuan gerak pada anak-anak bisa diketahui dengan cara misalnya dengan menggunakan pengetesan atau pengukuran kemampuan lari, loncat dan lempar.

Tingkat pertumbuhan dan tingkat kematangan fisik dan fisiologi membawa dampak pada perkembangan kemampuan fisik. Pada masa anak besar terjadi perkembangan kemampuan fisik yang semakin jelas dalam hal kekuatan, fleksibilitas, keseimbangan dan koordinasi (Sugianto dan Sudjarwo, 1993 : 101)

2.1.8 Karastristik permainan Sepakbola

2.1.8.1 Permainan Sepakbola

Sepakbola merupakan permainan beregu masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya menjadi penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengan didaerah tendangan hukumanya. Dalam perkembanganya permainan sepakbola boleh dimainkan di luar lapangan *(out door)* dan di dalam ryangan *(in doo*r) atau tertutup (Sucipto, dkk,2000:7).

2.1.8.2 Tujuan Permainan Sepakbola

Tujuan permainan sepakbola adalah pemain memasukkan bola ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak kegawang lawannya, dan apabila sama maka permainannya dinyatakan seri atau *draw.*

Tujuan dari permainan diatas hanya merupakan tujuan sementara saja. Tujuan yang paling utama dan paling diharapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah sepak bola merupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerjasama (*cooperation*), interaksi sosial *(social Interaction)* dan pendidikan moral *(moral education)* (Sucipto, dkk,2000:7)

2.1.8.3 Analisis pola gerak domain dalam Sepakbola

Jika kita perhatikan gerakan-gerakan dalam permainan sepakbola terdapatgerakan lari, lompat, loncat, menendang, menghentakkan dan menangkap bola bagi penjaga gawang. Semua gerakan-gerakan tersebut terangkai dalam suatu pola gerak yang diperlukan dalam menjalankan tugasnya bermain bola

Gerakan yang paling domain dalam sepakbola adalah menendang. Dengan gerakan menendang anak-anak sudah dapat bermain sepakbola. Jika dilihat dari rumpun gerak dasar dan ketrampilan dasar terdapat tiga ketrampilan diantaranya adalah *lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.*

d) Lokomotor

Pada ketrampilan bermain sepakbola ada gerakan berpindah tempat seperti ke segala arah, meloncat atau melompatdan meluncur gerakan tersebut termasuk ke dalam rumpun gerak *lokomotor.*

e) Non Lokomotor

Dalam bermain sepakbola ada gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk dan meliyuk gerakan tersebut termasuk ke dalam gerakan *non lokomotor*.

f) Manipulatif

Gerakan-gerakan yang termasuk kedalam rumpun gerak *manipulatif* dalam permainan sepakbola, meliputi gerakan menendang bola dan menangkap bola bagi penjaga gawang, atau melempar ke dalam untuk memulai permainan setelah bola keluar lapangan.

2.1.8.4 Struktur Gerak Permainan Sepakbola

Cabang olahraga sepakbola memiliki ketrampilan yang kompleks dan bersifat terbuka. Kompleksitas permainan sepakbola meliputi menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola melempar dan menangkap bola. Selain kompleksitas *skill* yang ada. Olahraga sepakbola tergolaong pada jenis olahraga yang memiliki ketrampilan atau *skill* yang terbuka. Artinya para pemain dituntut tidak hanya menerapkan *skill*, juga dapat mengkombinasi *skill* orang lain dalam situasi yang berbeda-beda.

2.I.8.5 Perkembangan permainan Sepakbola di Indonesia

Perkembangan permainan sepakbola moderen dibawa oleh bangsa Belanda pada tahun 1920. Organisasi sepakbola yang berdiri pertama di indonesia adalah Nederlands Indisce Voetbal Bond (NIVB) yang didirikan oleh orang-orang Belanda.

Pada tanggal 19 April 1930 berkumpulah masing-masing utusan dari masing-masing Bond untuk mendirikan organisasi sepakbola seluruh Indonesia,

maka berdirilah Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) dan yang menjadi ketua pertamanya adalah Ir. Suratin pada tahun 1931. Pada tahun 1941 untuk pertama kali diadakan kompetisi sepak bola dan dijadikan acara rutin setiap tahun sekali. Pada tahun 1966 hingga sekarang diadakan kejuaraan tingkat remaja taruna (yunior) untuk memperebutkan piala Suratin. Hal ini untuk menghargai jasa-jasa Ir. Suratin terhadap persepakbolaan di tanah air (Sucipto,dkk,2000:6)

2.1.8.6 Peraturan Permainan

a) Lapangan Permainan

Lapangan sepakbola berbentuk persegi panjang antara 91,8m-120m dan lebarnya antara 46,9 m – 91,8 m. Lapangan permainan dibatasi dengan garis yang jelas lebarnya tidak lebih dari 15 cm, dan diletakkan pada keempat sudut lapangan . Titik tengah lapangan ditandai dengan titik yang jelas dan dikelilingi lingkaran tengah dengan jari-jari 9,15 m. Disetiap ujung lapangan digambar 2 garis yang sejajar dengan garis gawang. Daerah yang berbeda dengan garis-garis ini dinamakan daerah gawang. Pada setiap ujung lapangan digambar dua garis dengan panjang lapangan dan berjarak masing-masing 16,5 m dari tiang gawang.

Sebuah titik digambarkan pada daerah pinalti, jaraknya 11 m dari titik tengah garis gawang. Ini merupakan titik pinalti. Diluar titik penalti digambarkan lingkaran yang berjari-jari 9,15 cm dari titik penalti. Dari tiap bendera sudut digambarkan seperempat lingkaran yang berjari-jari 1 m.

Gawang diletakkan ditengah garis gawang terdiri dari 2 tiang tegak membentuk garis lurus dengan bendera sudut dan lebarnya 7, 32 m dihubungkan dengan tiang horisontal yan tingginya 2,44 m dari tanah. Pada tiang gawang dapat dipasang jaring.

b) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan sepakbola harus bulat bagian lain harus terbuat dari kulit atau bahan-bahan lain yang sesuai. Keliling bola antara 68 – 71 cm, berat bola saat pertandingan antara 410-450 gram.

c) Jumlah Pemain

Pertandingan akan dilaksanakan oleh dua tim yang masing-masing tim beranggotakan tidak lebih dari 11 orang dan salah seorang diantaranya bertindak sebagai penjaga gawang.

d) Perlengkapan pemain

Perlengkapan yang harus dikenakan pemain terdiri dari baju kaos, celana pendek, pelindung tulang kering dan sepatu sepakbola.

e) Wasit

Seorang wasit akan ditunjuk untuk memimpin dalam setiap pertandingan. Kewenangan dan penggunaan kekuasaan diberikan oleh hukum dari badan pertandingan.

f) Hakim Garis

Dua asisten wasit perlu diangkat, yang bertugas (subyek dari keputusan wasit) untuk menyatakan :

1. Ketika bola keluar
2. Pihak mana yang berhak atas tendangan sudut, tendangan gawang atau lemparan kedalam
3. Seorang pemain berada dalam posisi *off side*
4. Kelakuan buruk atau kejadian yang terjadi diluar pengawasan wasit

5. Ketika pergantian pemain diinginkan
6. Mereka juga memberikan pendapat wasit untuk mengontrol pertandingan agar sesuai dengan peraturan.

g) Lama Permainan

Permainan berlangsung dua babak lamanya 45 menit, waktu istirahat diantara dua babak tidak lebih dari 15 menit.

h) Permulaan permainan

Pada permulaan permainan, pilihan untuk tempat dan tendangan pertama *(kick of)* harus ditentukan dengan undian atau pelemparan koin. Tim yang menang dapat memilih tempat atau tendangan pertama. Tendangan pertama tidak boleh memainkan bola lebih dari satu kali kecuali telah menyentuh atau dimainkan oleh pemain lain.

i) Bola didalam dan diluar permainan

Bola dikatakan diluar lapangan ketika bola telah seluruhnya melewati garis gawang, baik menyusuri tanah atau melewati udara. Bola dikatakan didalam permainan ketika bola memantul dari tiang gawang atau tiang bendera dan masuk kedalam lapangan permainan.

PERPUSTAKAAN UNNES

j) Cara mencetak gol

Gol dinyatakan sah, apabila seluruh bagian bola melewati atau melebihi garis gawang, diantara tiang gawan dan dibawah mistar gawang. Hal ini tidak berlaku pada lemparan kedalam, memegang atau mendorong dengan tangan atau lengan dengan sengaja oleh seorang pemain. Kecuali penjaga gawang yang berada di daerah hukumanya sendiri.

k) Off side

Seorang pemain berada dalam posisi off side jika pemain tersebut lebih dekat dengan garis gawang lawan dari pada bola dan pemain lawan yang ke dua terakhir. Hukuman seorang pemain dinyatakan off side maka wasit akan memberikan tendangan bebas tidak langsung bagi pemain lawan ditempat dimana pelanggaran itu terjadi.

l) Pelanggaran-pelanggaran dan kelakuan tidak sopan

Seorang pemain melakukan salah satu pelanggaran yang tidak terpuji akan dianggap wasit melakukan hal yang tidak semestinya. Antara lain berusaha menendang lawan , menjatuhkan lawan, menerjang lawan, memukul lawan, merebut bola dari lawan terlebih dahulu mengenai lawan sebelum bola, meludahi lawan. Hukumanya adalah tendangan bebas langsung bagi lawan d tempat dimana pelanggaran terjadi.

m) Tendangan bebas

Tendangan bebas dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu tendangan langsung dan tendangan tidak langsung. Ketika seorang pemain mengambil tendangan bebas baik secara langsung maupun tidak langsung ke dalam daerah pinaltinya sendiri, pemain lawan harus berada 10 yards (9,15 m) dan harus berada di luar daerah pinalty sampai bola ditendang keluar daerah penalty.

n) Tendangan Hukuman

Sebelum tendangan hukuman dilakukan, semua pemain kecuali penjaga gawang dan penendang harus berada di luar daerah tendangan hukuman termasuk diluar lingkaran 9, 15 m. Bola harus diletakkan di titik pinalty . Penjaga gawang

harus berada di atas garis gawang diantara kedua tiang gawang dibawah palang gawang dan tidak boleh memindahkan kakinya sebelum bola ditendang.

o) Lemparan ke dalam

Ketika seluruh bagian bola keluar melewati garis luar lapangan, baik melalui tanah maupun udara maka harus dilakukan lemparan kedalam dari titik mana bola keluar. Pemain yang akan melempar harus menghadap ke arah lapangan permainan, dan sebagian telapak kaki harus berada di atas garis luar. Pelempar harus menggunakan dua telapak tangan dan melempar bola dari belakang melewati kepalanya.

p) Tendangan Gawang

Jika bola melewati garis gawang tetapi tidak diantara garis tiang dan mistar gawang, baik bola melayang keudara maupun bola yang menyusur tanah dan bola terakhit dimainkan oleh pihak yang menyerang. Bola harus ditendang secara langsung ke daerah lapangan permainan melewati daerah pinalti dari setiap titik di daerah gawang oleh seorang pemain dari tim bertahan.

q) Tendangan Sudut

Ketika bola melewati garis gawang tetapi tidak diantara tiang dan mistar gawang, baik bola yang melayang ke udara atau bola yang menyusur tanah dan bola terakhir dimainkan oleh tim bertahan maka salah seorang akan melakuka tendangan sudut. Bola diletakkan di daerah seperepat lingkaran pada tiang bendera yang terdekat dari tempat keluarnya bola dari lapangan permainan. Bola di tendang dari keadaan diam atau tidak bergerak dari posisi tersebut.

2.1.8.7 Teknik dasar permainan sepakbola

1. Teknik dasar menendang bola

a. Menendang dengan kaki bagian dalam

Berdiri menghadap arah gerakan, kedua lengan agak terentang. kaki bertumpu disamping bola, lutut sedikit ditekuk, kaki diayun ke belakang. pandangan berpusat pada bola, putar pergelangan kaki keluar. tarik kaki yang digunakan menendang ke belakang lalu ayun ke depan, kenakan bola bagian tengah. Saat menendang menggunakan kaki bagian dalam. Pindahkan berat badan mengikuti gerakan.

Gambar 1. Cara Menendang dengan kaki bagian dalam

b. Menendang dengan kaki bagian luar

Berdiri menghadap arah gerakan bola, kedua tangan agak terlentang. kaki bertumpu di samping bola dan pandangan terpusat pada bola. Tariklah kaki kanan ke belakang dan ayunkan ke depan untuk menendang bola dengan memutar pergelangan kaki ke dalam perkenaan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola, berat badan ke depan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Gambar 2. Cara Menendang dengan kaki luar

c. Menendang dengan punggung kaki

Berdiri menghadab ke arah gerakan bola, kedua lengan agak terlentang, kaki bertumpu di samping bola dan pandangan terpusat pada bola. Tarikklah kaki kanan ke belakang dan ayunkan ke depan untuk menendang bola dengan menekuk pergelangan kaki ke bawah. Perkenaan kaki pada bola tepat ditengah bola, berat badan ke depan.

Gambar 3. Cara menendang dengan punggung kaki

2. Teknik dasar mengontrol bola

a. Menghentikan bola dengan telapak kaki

Sikap badan menghadab datangnya bola, pandangan ke arah datangnya bola. badan agak condong ke depan, kedua lengan disamping badan. Pada saat bola

datang, sambut dengan telapak kaki, tumit dibawah. posisi akhir kaki terangkat lutut agak tertekuk dan gerakan bola tertahan oleh telapak kaki.

b. Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam

Sikap badan menghadab datangnya bola, pandangan ke arah bola. julurkan kaki ke arah datangnya bola, putar pergelangan kaki ke arah luar untuk menjemput bola. Tarik kaki kembali ke belakang mengikuti arah gerak bola.

3. Menggiring

a. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam

Berdiri menhadap arah gerakan bola dengan pandangan ke depan. Kedua tangan rileks agak terentang. Waktu menggiring dilakukan dengan membuka pergelangan kaki keluar, sehingga bola disentuh dengan kaki bagian dalam. Dorong bola kearah depan, tumpuan berat badan pada kaki yang tidak menggiring.

b. Menggiring bola dengan kaki bagian luar

Berdiri menghadab arah gerakan bola dengan pandangan kedepan. kedua lengan

4. Menyundul bola

PERPUSTAKAAN UNNES

2.1.9 Karastristik Permainan Tembak Kaki

2.1.9.1 Permainan Tembak Kaki

Permainan tembak kaki merupakan modivikasi dari sepakbola yang menggunggunakan lapangan berbentuk persegi panjang. Masing-masing tim terdiri dari 15-20 pemain dimana saat permulaan permainan dimulai setiap tim terdiri dari 1-2 orang menjadi penembak dan 14-18 orang menjadi sasaran.

Permulaan permainan tembak kaki *(kick off)* dilakukan dengan tos atau pilih koin, tim yang menang berhak menguasai bola terlebih dahulu. 1 atau 2 orang yang ditunjuk sebagai penembak berusaha menendangkan bola sampai mengenai sasaran lawan, dimana sasaran tembaknya adalah bagian lutut ke bawah. Apabila sasaran terkena tembakan maka dia berperan sebagai regu penembak. Peserta yang menjadi sasaran berusaha menghindari bola. Masing masing tim terdiri dari 1-2 siswa menjadi penembak yang berada di luar daerah musuh. Sedangkan 14-15 siswa yang menjadi sasaran berada di daerah lapangan dan tidak boleh keluar dari garis lapangan. Kemenangan akan di dapat apabila salah satu tim terlebih dahulu bisa menembakkan bola ke sasaran sampai sasaran habis.

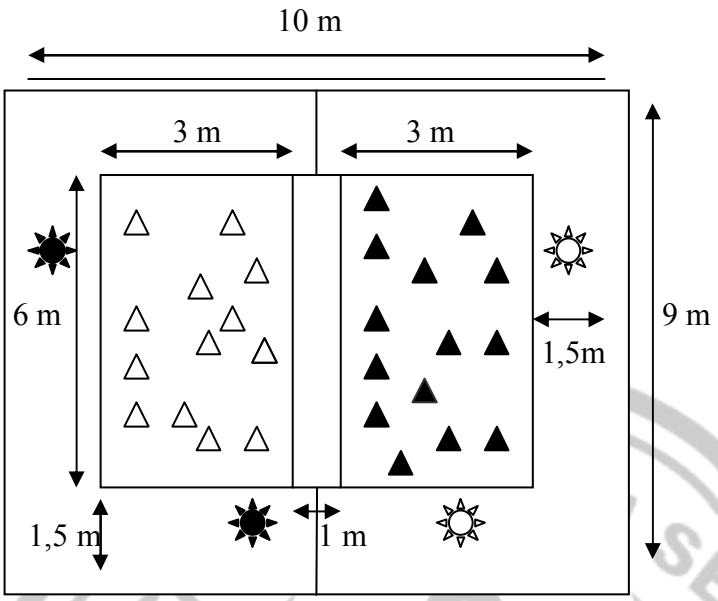
2. Peraturan permainan tembak kaki

Berikut adalah peraturan dalam permainan tembak kaki. Peraturan dalam permainan tembak kaki terdiri dari beberapa hal antara lain:

a) Fasilitas dan peralatan

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan tembak kaki adalah berbentuk persegi panjang dengan panjang 10 meter dan lebar 9 meter. Didalam lapangan terdiri dari dua lapangan yang berbentuk sejajar dengan masing-masing lapangan panjang antara 6 meter dan lebar 3 meter, diantara dua lapangan dibatasi jarak 1 meter.



Gambar 4. Lapangan Permainan tembak kaki dan ukuranya

Keterangan : : Penembak 1

: Penembak 2

: Tim 2

: Tim 1

Gambar 5. Daerah permainan sepakbola tembak kaki

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan tembak kaki adalah bola plastik berukuran 4 (empat).

b) Jumlah pemain

- Permainan tembak kaki dimainkan oleh 2 tim.
- Setiap tim terdiri dari 14 sampai 20 pemain.
- 1-2 siswa berperann sebagai penembak awal.
- 14-15 siswa menjadi sasaran.

c) Perlengkapan pemain

- Memakai pakaian seragam olahraga.
- Memakai celana olahraga pendek.
- Memakai kaos kaki.
- Memakai sepatu olahraga.

d) Wasit

- Permainan tembak kaki dipimpin oleh satu orang wasit.
- Wasit berperan untuk mengawasi jalanya permainan.
- Posisi wasit berada di luar lapangan.

e) Cara menembak sasaran

- Penembak mengarah sasaran dengan menendangkan bola sesuai arah yang dikehendaki.
- Penembak berusaha menendangkan bola bawah (pasing bawah) ke arah bagian paha kebawah sampai ujung kaki

f) Sasaran

- Sasaran terkena bola tersentuh bagian paha sampai ujung kaki.
- Sasaran berusaha menghindari bola.
- Sasaran boleh menangkis bola dengan ketentuan menggunakan telapak tangan kanan

g) Hukuman

- Apabila sasaran keluar dari garis lapangan maka bola akan dikuasai permainan lawan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

h) Pelanggaran

- Sasaran berusaha meraih bola dengan tangan kiri atau kedua tangan.
- Sasaran keluar garis lapangan.
- Penembak menginjak batas daerah sendiri
- Penembak menghentikan bola dengan tangan saat bola masih di area lapangan.

i) Hand ball

- Apabila penembak dengan sengaja atau tidak sengaja menghentikan bola masih di area tembak

j) Lemparan ke dalam

- Lemparan kedalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melewati garis batas lapangan baik secara menggelinding maupun melayang ke udara.
- Saat melakukan lemparan ke dalam kaki harus di luar garis lapangan
- Lemparan ke dalam dilakukan oleh tim yang berhak dan boleh memilih dari arah mana lemparan tersebut
- Lemparan ke dalam dilakukan dengan menggunakan kedua tangan mulai dari belakang dan melemparkan melalui atas kepala

k) Ketentuan lain

- Penembak boleh mengambil bola yang keluar dari lapangan dengan menggunakan tangan.

2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani, Olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani olahraga kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan termasuk salah satu upaya untuk mewujudkan manusia yang diselenggarakan disekolah, baik di jenjang pendidikan dasar maupun menengah.

Sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar, siswa diharapkan dapat mempraktikan permainan sepakbola dengan permainan yang dimodifikasi. Pada kenyataanya dalam proses pembelajaran permainan sepakbola di Sekolah Dasar masih di kemas dalam bentuk permainan yang tidak dimodifikasi, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturanya. Konsekuensi yang dijumpainya adalah anak-anak yang merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Modifikasi pembelajan permainan sepakbola merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran permainan sepakbola.

Tabel 2 Justifikasi Model Pembelajaran Sepakbola melalui permainan tembak kaki

NO	Kondisi faktual Pembelajaran Sepakbola	Kesulitan Yang Dihadapi	Solusi Yang ditawarkan
1.	Lapangan permainan Sepakbola yang digunakan menggunakan lapangan ukuran standar bagi orang dewasa	Siswa tidak mampu bermain sepakbola menggunakan lapangan ukuran standar	Lapangan pemainan yang mempunyai ukuran sesuai dengan kemampuan dan jumlah siswa
2	Bola yang digunakan menggunakan ukuran standar bagi orang dewasa yaitu bola ukuran 5	Siswa merasa kesulitan dalam menendang karena bola yang digunakan terlalu berat	Pemakaian bola yang terbuat dari plastik sangat sesuai dengan pelaksanaan tembak kaki
3	Peraturan yang digunakan dalam permainan sepakbola adalah peraturan resmi dan baku	Siswa tidak bisa bermain dengan peraturan resmi karena sulit dipahami dan dipraktikkan di lapangan	Peraturan permainan yang sederhana, mudah dipahami dan mudah dipraktikan di lapangan
4	Tidak semua sekolah mempunyai lapangan yang luas untuk bermain sepakbola	Permainan sepakbola tidak bisa dilaksanakan jika harus menggunakan lapangan ukuran standar	Alternatif ukuran lapangan permainan tidak membutuhkan lapangan yang luas

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Langkah-langkah utama dalam penelitian ini yaitu :

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran dibuat memang dibutuhkan atau tidak.
2. Mengembangkan bentuk produk awal, berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran penjasorkes sesuai materi yang dikembangkan yang didasarkan pada kajian teori.
3. Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli, dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani (gunakan dosen yang relevan dengan materi yang diteliti atau biasa menggunakan salah satu pembimbing yang ekspert dibidangnya), dan dua orang ahli pembelajaran (gunakan guru penjasorkes yang memiliki pengalaman mengajar yang cukup). Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya lakukan uji coba skala kecil (gunakan siswa secukupnya dengan siswa sesuai kebutuhan materi), dengan menggunakan lembar evaluasi dan kuisioner dan konsultasi yang selanjutnya hasilnya dianalisis.

4. Lakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
5. Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah direvisi atau hasil uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
6. Revisi produk akhir, dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan (melalui pengamatan dan diperlukan instrument baik pengamatan maupun melalui angket siswa pengamat).
7. Hasil akhir model pembelajaran penjasorkes yang dihasilakan melalui revisi setelah uji coba lapangan skala besar.

3.2 Metode Penentuan opyek Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karastristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya. (Sugiyono, 2009:80)

Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung. Untuk uji coba sekala kecil berjumlah 16 siswa sedangkan untuk uji coba lapangan menggunakan 34 siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung.

3.2.2 Sampel

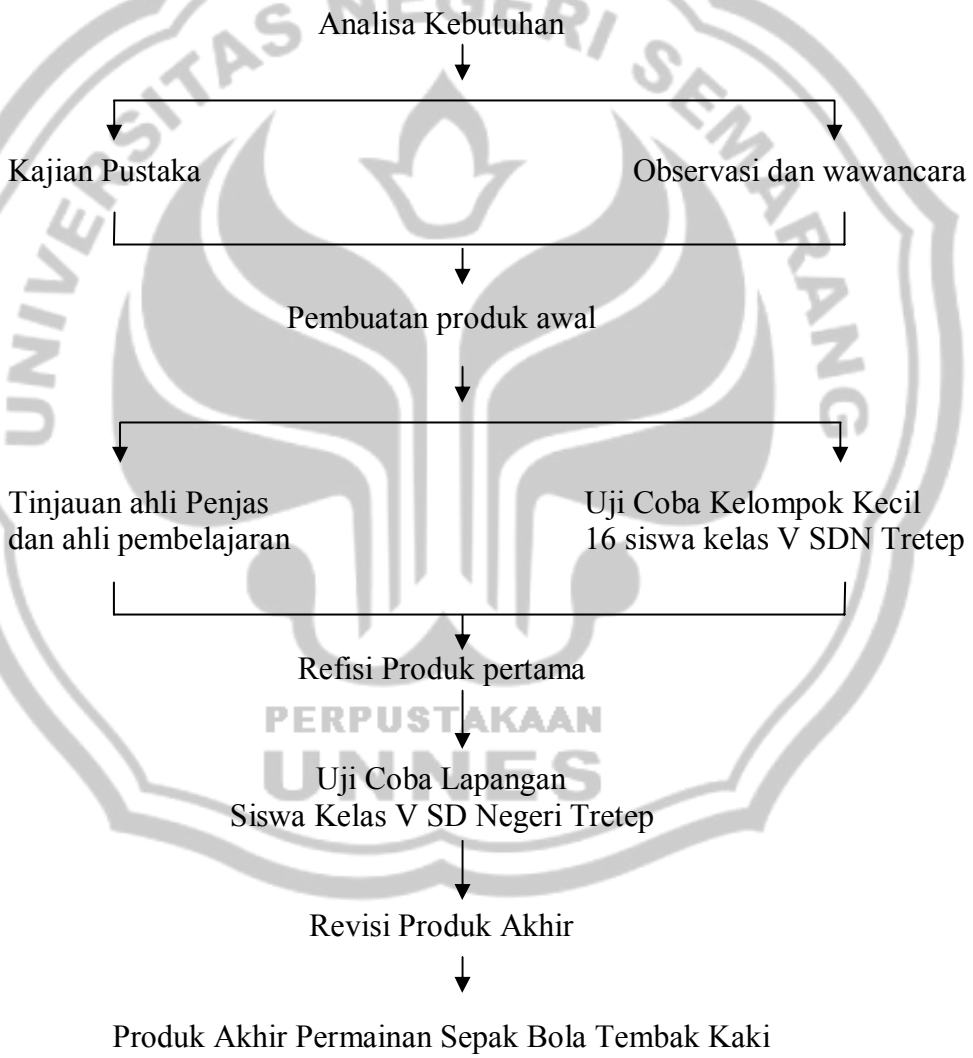
Sampel adalah bagian dari jumlah dan karastristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2009:81)

Teknik pengambilan sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah Untuk uji coba sekala kecil menggunakan metode *Random Sampling* yaitu

jumlah sample yang diambil adalah sebagian jumlah populasi. Sedangkan untuk uji coba lapangan menggunakan metode *Total Sampling* yaitu jumlah sampel yang di ambil adalah seluruh jumlah populasi. Dalam hal ini peneliti menggunakan siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep Kabupaten Temanggung.

3.3 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki, dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:



Gambar 6. Prosedur Model Pembelajaran sepakbola melalui permainan tembak kaki

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3.3.1 Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan merupakan langkah awal dalam melaksanakan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola tembak kaki dibutuhkan atau tidak. Pada tahab ini peneliti melakukan observasi tentang pembelajaran sepakbola di SD Negeri Tretep,Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan sepakbola khususnya sepakbola bagi siswa kelas V, bahwa siswa dapat mempraktikan, disebutkan siswa dapat mempraktekan teknik dasar permainan sepakbola dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerjasama dan toleransi. Kenyataanya yang ada dalam proses pembelajaran permainan sepakbola, khususnya permainan sepakbola bagi siswa Sekolah Dasar masih jauh dari yang diharapkan. Pada proses pembelajaran sepakbola ditemui beberapa hal khususnya siswa putri yang merasa kesulitan untuk memainkan permainan sepakbola dengan peratuturan tang baku.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan model permainan sepakbola tembak kaki yang sesuai dengan karastristik siswa, peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bolabesar khususnya permainan sepakbola yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan sepakbola lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

3.3.2 Pembuatan produk awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan sepakbola tembak kaki. Dalam pembuatan produk yang di kembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung.

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan sepak bola melalui permainan tembak kaki yang sesuai bagi siswa SD kelas V. Tahab selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis tujuan dan karastristik permainan sepakbola pada siswa kelas V Sekolah Dasar
2. Analisis karastristik siswa Sekolah Dasar
3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan modifikasi permainan sepakbola
4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan model modifikasi permainan sepakbola
5. Menetakan tujuan, isi dan strategi pengelolaan pembelajaran
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran
7. Menyusun produk awal permainan tembak kaki

3.3.3 Uji Coba Produk

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

3.3.4 Revisi produk pertama

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

3.3.5 Uji Coba Lapangan

Pada hal ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep Kabupaten Temanggung yang berjumlah 34 siswa.

3.3.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk hasil uji coba lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung yang berjumlah 34 siswa.

3.3.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola tembak kaki.

3.4 Uji Coba Produk

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

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

3.4.1 Desain Uji Coba

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

3.4.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produ yang dikembangkan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi (validasi) terlebih dahulu oleh satu ahli penjaskes dan dua ahli pembelajaran

Variabel yang dievaluasi oleh para ahli meliputi fasilitas dan peralatan, jumlah pemain, perlengkapan pemain, wasit, cara menendang, cara menembak ke sasaran. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli penjaskes dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk**.**

3.4.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil dievaluasi ahli kemudian diuji cobakan kepada 16 siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan sepakbola tembak kaki yang kemudian melakukan uji coba permainan sepak bola tembak kaki . Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuisioner tentang permainan yang telah di lakukan.

3.4.1.3 Revisi Produk Pertama

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

3.4.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung sebanyak 34 siswa.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan tentang peraturan permainan sepak bola tembak kaki, setelah siswa selesai melakukan ui coba siswa mengisi kuisionr tentang permainan yang telah dilakukan.

3.4.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penilaian 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 16 siswa kelas V SD Negeri Tretep
3. Uji Coba lapangan yang terdiri dari 34 siswa kelas V SD Negeri Tretep.

3.4.3 Jenis Data

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

3.4.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuisioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun

data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Kepada ahli dan siswa diberikan kuisioner yang berbeda. Kuisioner ahli diberikan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuisioner siswa di titik beratkan kepada kenyamanan produk.

Kuisioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakanya. Faktor yang digunakan berupa kualitas model permainan sepak bola tembak kaki. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

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

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

Tabel 3. Faktor Indikator dan jumlah butir kuisioner ahli

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

Kuisioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban "ya" dan "tidak". Faktor yang digunakan dalam kuisioner meliputi aspek psikomotorik, koknitif, afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Skor jawaban Kuisioner "Ya" dan "tidak"

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah faktor indikator dan jumlah butir kuisioner yang akan digunakan siswa:

Tabel 5. Faktor Indikator dan jumlah butir kuisioner siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekan variasi dalam bermain.	5
2	Koknitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan tembak kaki.	5
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain, seperti kerjasama, kejujuran, sportifitas.	5

Berikut adalah produk awal draf model permainan tembak kaki yang akan digunakan dalam pengumpulan data.

1. Pengertian Permaina Tembak kaki

Permainan tembak kaki merupakan modivikasi dari sepakbola yang menggunggunakan lapangan berbentuk persegi panjang. Masing-masing tim

terdiri dari 15-20 pemain dimana saat permulaan permainan dimulai setiap tim terdiri dari 1-2 orang menjadi penembak dan 14-18 orang menjadi sasaran.

Permulaan permainan tembak kaki *(kick off)* dilakukan dengan tos atau pilih koin, tim yang menang berhak menguasai bola terlebih dahulu. 1 atau 2 orang yang ditunjuk sebagai penembak berusaha menendangkan bola sampai mengenai sasaran lawan, dimana sasaran tembaknya adalah bagian lutut ke bawah. Apabila sasaran terkena tembakan maka dia berperan sebagai regu penembak. Peserta yang menjadi sasaran berusaha menghindari bola. Masing masing tim terdiri dari 1-2 siswa menjadi penembak yang berada di luar daerah musuh. Sedangkan 14-15 siswa yang menjadi sasaran berada di daerah lapangan dan tidak boleh keluar dari garis lapangan. Kemenangan akan di dapat apabila salah satu tim terlebih dahulu bisa menembakkan bola ke sasaran sampai sasaran habis.

1. Peraturan permainan tembak kaki

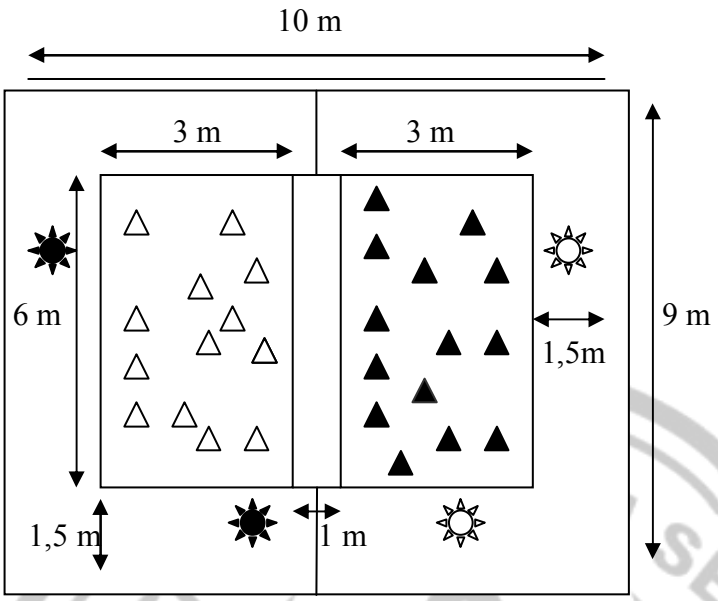
Berikut adalah peraturan dalam permainan tembak kaki. Peraturan dalam permainan tembak kaki terdiri dari beberapa hal antara lain:

a. Fasilitas dan peralatan

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan tembak kaki adalah berbentuk persegi panjang dengan panjang 10 meter dan lebar 9 meter. Didalam lapangan terdiri dari dua lapangan yang berbentuk sejajar dengan masing-masing lapangan panjang antara 6 meter dan lebar 3 meter, diantara dua lapangan dibatasi jarak 1 meter.

PERPUSTAKAAN UNNES



Gambar 7. Lapangan Permainan tembak kaki dan ukuranya

Keterangan : : Penembak 1

: Penembak 2

: Tim 2

: Tim 1

Gambar 8. Daerah permainan sepakbola tembak kaki

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan tembak kaki adalah bola plastik berukuran 4 (empat).

a. Jumlah pemain

- Permainan tembak kaki dimainkan oleh 2 tim.
- Setiap tim terdiri dari 14 sampai 20 pemain.
- 1-2 siswa berperann sebagai penembak awal.
- 14-15 siswa menjadi sasaran.

b. Perlengkapan pemain

- Memakai pakaian seragam olahraga.
- Memakai celana olahraga pendek.
- Memakai kaos kaki.
- Memakai sepatu olahraga.

c. Wasit

- Permainan tembak kaki dipimpin oleh satu orang wasit.
- Wasit berperan untuk mengawasi jalanya permainan.
- Posisi wasit berada di luar lapangan.

d. Cara menembak sasaran

- Penembak mengarah sasaran dengan menendangkan bola sesuai arah yang dikehendaki.
- Penembak berusaha menendangkan bola bawah (pasing bawah) ke arah bagian paha kebawah sampai ujung kaki

e. Sasaran

- Sasaran terkena bola tersentuh bagian paha sampai ujung kaki.
- Sasaran berusaha menghindari bola.
- Sasaran boleh menangkis bola dengan ketentuan menggunakan telapak tangan kanan

f. Hukuman

- Apabila sasaran keluar dari garis lapangan maka bola akan dikuasai permainan lawan.

g. Pelanggaran

- Sasaran berusaha meraih bola dengan tangan kiri atau kedua tangan.
- Sasaran keluar garis lapangan.
- Penembak menginjak batas daerah sendiri
- Penembak menghentikan bola dengan tangan saat bola masih di area lapangan.

h. Hand ball

- Apabila penembak dengan sengaja atau tidak sengaja menghentikan bola masih di area tembak

i. Lemparan ke dalam

- Lemparan kedalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melewati garis batas lapangan baik secara menggelinding maupun melayang ke udara.
- Saat melakukan lemparan ke dalam kaki harus di luar garis lapangan
- Lemparan ke dalam dilakukan oleh tim yang berhak dan boleh memilih dari arah mana lemparan tersebut
- Lemparan ke dalam dilakukan dengan menggunakan kedua tangan mulai dari belakang dan melemparkan melalui atas kepala

j. Ketentuan lain

- Penembak boleh mengambil bola yang keluar dari lapangan dengan menggunakan tangan.

3.4.5 Teknik Analisis Data

Analisis data atau pengolahan data merupakan suatu langkah penting dalam suatu penelitian. Dalam pelaksanaan terdapat dua analisis data berdasarkan

jenis data, bahwa apabila data telah terkumpul maka dikualifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kualitatif digunakan pada analisa non statistik dan data kuantitatif digunakan pada analisis statistik (Arikunto, 1997:213).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis diskriptif berbentuk presentase data berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

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

$$F \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

f : frekuensi relatif / angka presentase

F : frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N : Jumlah seluruh data

100% : konstanta

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data dengan klasifikasi presentase sebagai berikut :

Tabel 6. Klasifikasi Presentasi

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

Sumber Guilford (dalam Faqih, 1996:57)

BAB IV
HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Data Uji Coba

4.1.1 Validasi Ahli

4.1.1.1 Validasi Draf Produk awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran sepakbol melalui permainan tembak kaki bagi siswa kelas V Sekolah Dasar sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memfalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan 1 orang ahli yang berasal dari dosen, yaitu Drs. Joko Hartono, M.Pd dan dua (2) orang guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar yaitu Wahyu Agus Wibowo, S.Pd dan Dyah Kustyorini, S.Pd.

Validasi dilakukan dengan memberikan draf produk awal model permainan tembak kaki disertai lembar evaluasi ahli dan guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuisioner yang berisi aspek kualitas model permainan saran dan komentar dari ahli penjas dan guru penjas terhadab model permainan tembak kaki. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan sekala Likert 1 sampai 5. Caranya dengan menyontreng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi. Lembar evaluasi untuk kualitas model permainan tembak kaki dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 94

4.1.1.2Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuisioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan tembak kaki dapat digunakan untuk ujicoba sekala kecil dan uji coba lapangan. Berikut ini adalah hasil pengisian kuisioner dari para ahli dan guru penjaskes Sekolah Dasar.

Tabel 7. hasil rata-rata Skor Penilaian Ahli

NO	Ahli	Hasil rata-rata skor penilaian
1	Ahli Penjas	4,00
2	Ahli Pembelajaran I	4,13
3	Ahli Pembelajaran II	4,06

Berdasarkan hasil pengisian kuisioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan guru penjas Sekolah Dasar di dapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian cukup baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan tembak kaki bagi siswa Sekolah Dasar dapat digunakan untuk ujicoba sekala kecil. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas permainan tembak kaki dapat dilaihat pada lampiran 6 halaman 102.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan tembak kaki sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Saran perbaikan model dan komentar umum untuk kualitas model permainan tembak kaki dapat dilihat pada lampiran 7 halaman103

4.1.1.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Ujicoba Sekala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru penjaskes pada produk atau model seperti yang telah diuraikan diatas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk.

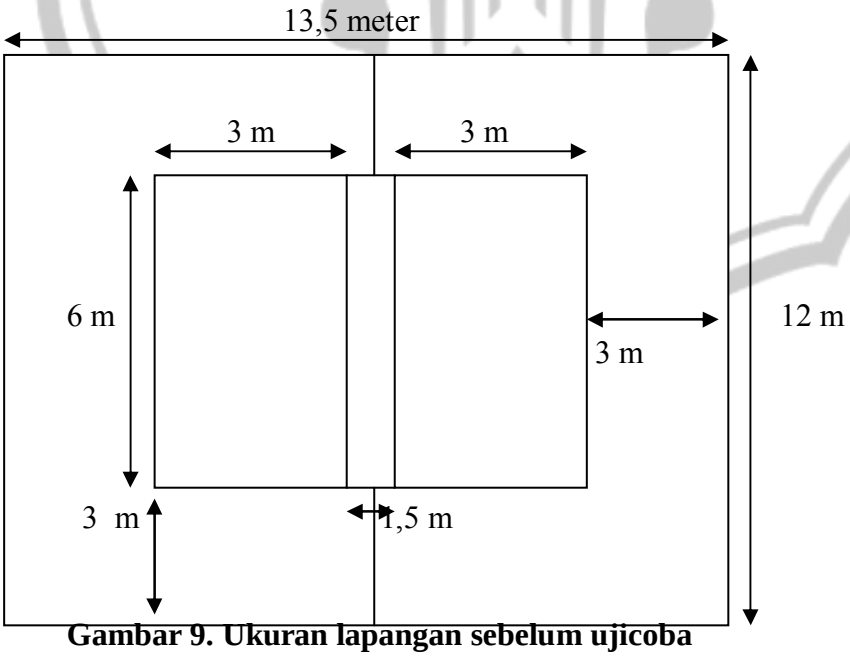
Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru penjaskes adalah Sekokolah Dasar adalah sebagai berikut:

Revisi produk atau model yang dilakaukan oleh peneliti adalah memperluas area tembak, hal ini perlu dilakukan karena dalam melakukan kontrol bola bola tidak terlalu mudah keluar garis lapangan, oleh karena itu peneliti membuat alternatif bentuk lapangan yang diperluas. Sehingga penembak lebih leluasa dalam mengontrol bola, mengoper bola maupun menembak ke arah sasaran.

REVISI DRAF PRODUK AWAL SEBELUM UJI COBA SEKALA KECIL MODEL PERMAINAN TEMBAK KAKI PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Memperluas ukuran lapangan

a. Panjang lapangan 13,5 meter
b. Lebar Lapangan 12 meter
c. Luas area tembak 3 meter
d. Jarak antar 2 lapangan 1,5 meter



Gambar 9. Ukuran lapangan sebelum ujicoba

4.1.2 Data Uji coba kelompok kecil

Setelah produk model permainan tembak kaki divalidasi oleh para ahli dan para guru penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 31 Mei 2011 produk diujicobakan kepada 16 siswa kelas V SD Negeri Tretep. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode 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 dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

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

Berdasarkan data pada hasil kuisioner yang diisi oleh siswa didapat presentase pilihan jawaban yang sesuai 93,75%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan maka permainan tembak kaki ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung.

Tabel 8. Data hasil uji coba sekala kecil (N=16)

NO	Aspek	Jawaban	Presentase	Kriteria
1	Apakah menurut kamu, model permainan Tembak Kaki merupakan permainan mudah untuk dimainkan?	Ya	93,75 %	Sangat Baik
2	Apakah kamu bisa memainkan model permainan Tembak Kaki?	Ya	100 %	Sangat Baik
3	Apakah ketika bermain permainan tembak kaki kamu mudah menembakkan bola ke sasaran?	Ya	62,5 %	Cukup Baik
4	Apakah ketika bermain permainan tembak kaki kamu mudah untuk mengoper bola ?	Ya	75 %	Baik
5	Apakah ketika bermain tembak kaki kamu mudah untuk melakukan pasing bawah?	Ya	100 %	Sangat Baik
6	Apakah ketika kamu bermain tembak kaki merasa kesulitan dalam menghindar tembakan?	Tidak	62,5 %	Cukup Baik
7	Apakah ketika bermain tembak kaki kamu merasa mudah untuk mengontrol bola?	Ya	62,5 %	Cukup Baik
8	Apakah selama bermain tembak kaki kamu terus bergerak?	Ya	100 %	Sangat Baik
9	Apakah cara bermain tembak kaki lebih mudah dari permainan sepakbola yang kamu kenal?	Ya	100 %	Sangat Baik
10	Apakah ketika bermain tembak kaki denyut nadi kamu bertambah?	Ya	100 %	Sangat Baik
11	Apakah kamu tahu cara bermain tembak kaki?	Ya	100 %	Sangat Baik
12	Apakah bermain tembak kaki merupakan materi yang di ajarkan oleh guru dengan tujuan kamu bergerak ?	Ya	100 %	Sangat Baik
13	Apakah dalam bermain tembak kaki kamu lebih aktif bergerak ?	Ya	100 %	Sangat Baik
14	Apakah sebelum bermain tembak kaki kamu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	Ya	100 %	Sangat Baik
15	Apakah dalam bermain tembak kaki kamu perlu berkerjasama dengan teman ?	Ya	100 %	Sangat Baik
16	Apakah dalam bermain tembak kaki kamu mentaati peraturan yang telah ditentukan oleh guru?	Ya	100 %	Sangat Baik
17	Apakah dalam bermain tembak kaki dapat menjadikan tubuh sehat?	Ya	100 %	Sangat Baik
18	Apakah setelah bermain tembak kaki denyut nadi menjadi naik ?	Ya	100 %	Sangat Baik
19	Apakah seorang guru akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	100 %	Sangat Baik
20	Apakah bermain tembak kaki dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	100 %	Sangat Baik

21	Apakah kamu suka bermain tembak kaki?	Ya	100 %	Sangat Baik
22	Apakah setelah kamu bermain tembak kaki merasa senang ?	Ya	100 %	Sangat Baik
23	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain tembak kaki ?	Ya	100 %	Sangat Baik
24	Apakah kamu mentaati peraturan ketika bermain tembak kaki ?	Ya	100 %	Sangat Baik
25	Apakah kamu dalam bermain tembak kaki bisa bekerja sama dengan teman ?	Ya	100 %	Sangat Baik
26	Apakah kamu bersedia menjadi sasaran ?	Ya	62,5 %	Cukup Baik
27	Apakah kamu bersedia menjadi penembak?	Ya	100 %	Sangat Baik
28	Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan ?	Ya	100 %	Sangat Baik
29	Apakah kamu ingin bermain tembak kaki lagi ?	Ya	100 %	Sangat Baik
30	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk bermain tembak kaki lagi ?	Ya	100 %	Sangat Baik
Rata – rata			93,95 %	Sangat Baik

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

Permasalahan yang muncul ketika produk permainan tembak kaki diujicobakan dalam sekala kecil pada 16 siswa kelas V perlu dicari solusi serta pemecahanya, hal itu sangat perlu digunakan sebagai perbaikan terhadab model tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala setelah produk diujicobakan di sekala kecil :

PERPUSTAKAAN UNNES

a. Sarana dan prasarana :

Di dalam lapangan permainan rumput yang digunakan terlalu tinggi sehingga ketika bola ditendangkan keras maka bola cenderung naik keatas, sementara siswa berusaha untuk menendang tendangan pasing bawah. Oleh karena itu lapangan yang digunakan dalam permainan tembak kaki benar-benar memerlukan lapangan yang datar dan rumputnya pendek.

b. Peraturan permainan

Dalam melakukan permainan tembak kaki, pada lemparan kedalam anak kesulitan dalam melemparkan bola dengan ke dua tangan langsung menuju sasaran, oleh karena itu lemparan ke dalam diganti dengan tendangan ke dalam sehingga anak dapat langsung menembakkan ke sasaran dengan tendangan ke dalam.

c. Objek penelitian

Dalam pelaksanaanya siswa kuhususnya putri sebagian ada yang tidak aktif bergerak sehingga permainan tembak kaki ini terkesan kurang menarik, hal itu terjadi karena siswa putri kurang diberi kesempatan oleh siswa laki-laki untuk menendang bola ke arah sasaran, maka siswa putra diberikan pengarahan supaya anak putri juga harus ikut menembak ataupun menghindar bola.

Berikut ini adalah produk permainan tembak kaki bagi siswa kelas V Sekolah Dasar yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran para ahli dan guru penjaskes Sekolah Dasar.

DRAF SETELAH UJICOBA SEKALA KECIL

MODEL PERMAINAN TEMBAK KAKI UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

1. Permainan Tembak Kaki

Permainan tembak kaki merupakan permainan modivikasi dari sepakbola yang menggunggunakan lapangan berbentuk persegi panjang. Masing-masing tim terdiri dari 15-20 pemain dimana saat permulaan permainan dimulai setiap tim terdiri dari 1-2 orang menjadi penembak dan 14-18 orang menjadi sasaran.

Permulaan permainan tembak kaki *(kick off)* dilakukan dengan tos atau pilih koin, tim yang menang berhak menguasai bola terlebih dahulu. 1 atau 2 orang yang ditunjuk sebagai penembak berusaha menendangkan bola sampai mengenai sasaran lawan, dimana sasaran tembaknya adalah bagian lutut ke bawah. Apabila sasaran terkena tembakan maka dia berperan sebagai regu penembak. Peserta yang menjadi sasaran berusaha menghindari bola. Masing masing tim terdiri dari 1-2 siswa menjadi penembak yang berada di luar daerah musuh. Sedangkan 14-15 siswa yang menjadi sasaran berada di daerah lapangan dan tidak boleh keluar dari garis lapangan. Kemenangan akan di dapat apabila salah satu tim terlebih dahulu bisa menembakkan bola ke sasaran sampai sasaran habis.

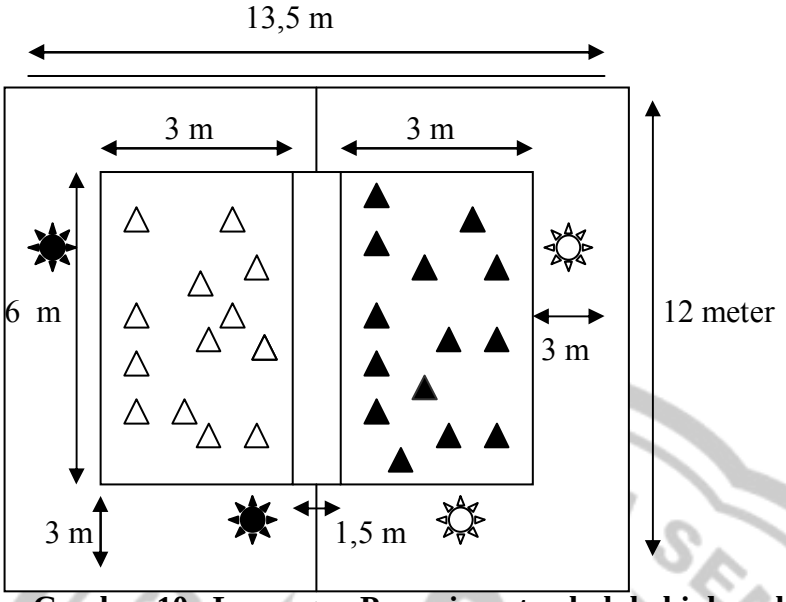
2. Peraturan permainan tembak kaki

Berikut adalah peraturan dalam permainan tembak kaki. Peraturan dalam permainan tembak kaki terdiri dari beberapa hal antara lain:

A. Fasilitas dan peralatan

a. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan tembak kaki adalah lapangan yang datar dan berada pada rumput yang pendek dengan bentuk persegi panjang, panjang 13,5 meter dan lebar 12 meter. Didalam lapangan terdiri dari dua lapangan yang berbentuk sejajar dengan masing-masing lapangan panjang 6 meter dan lebar 3 meter, diantara dua lapangan dibatasi jarak 1,5 meter, area tembak yaitu 3 meter



Gambar 10. Lapangan Permainan tembak kaki dan ukuranya

Keterangan : : Penembak 1

: Penembak 2

: Tim 2

: Tim 1

Gambar 11. Daerah permainan sepakbola tembak kaki

b. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan tembak kaki adalah bola plastik berukuran 4 (empat).

c. Jumlah pemain

- Permainan tembak kaki dimainkan oleh 2 tim.
- Setiap tim terdiri dari 14 sampai 20 pemain.
- 1-2 siswa berperann sebagai penembak awal.
- 14-15 siswa menjadi sasaran.

PERPUSTAKAAN UNNES

d. Perlengkapan pemain

- Memakai pakaian seragam olahraga.
- Memakai celana olahraga pendek.
- Memakai kaos kaki.
- Memakai sepatu olahraga.

e. Wasit

- Permainan tembak kaki dipimpin oleh satu orang wasit.
- Wasit berperan untuk mengawasi jalanya permainan.
- Posisi wasit berada di luar lapangan.

f. Cara menembak sasaran

- Penembak mengarah sasaran dengan menendangkan bola sesuai arah yang dikehendaki.
- Penembak berusaha menendangkan bola bawah (pasing bawah) ke arah bagian paha kebawah sampai ujung kaki

g. Sasaran

- Sasaran terkena bola tersentuh bagian paha sampai ujung kaki.
- Sasaran berusaha menghindari bola.
- Sasaran boleh menangkis bola dengan ketentuan menggunakan telapak tangan kanan

h. Hukuman

- Apabila sasaran keluar dari garis lapangan maka bola akan dikuasai permainan lawan.

i.. Pelanggaran

- Sasaran berusaha meraih bola dengan tangan kiri atau kedua tangan.
- Sasaran keluar garis lapangan.
- Penembak menginjak batas daerah sendiri
- Penembak menghentikan bola dengan tangan saat bola masih di area lapangan.

j.. Hand ball

- Apabila penembak dengan sengaja atau tidak sengaja menghentikan bola masih di area tembak

k. Tendangan ke dalam

- Tendangan kedalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melewati garis batas lapangan baik secara menggelinding maupun melayang ke udara.
- Saat melakukan lemparan ke dalam kaki harus di luar garis lapangan
- Tendangan ke dalam dilakukan oleh tim yang berhak dan boleh memilih dari arah mana tendangan tersebut
- Tendangan ke dalam dilakukan dengan cara menendangkan bola dari garis batas lapangan dan boleh langsung di operkan atau di arahkan ke arah sasaran.

l. Ketentuan lain

- Penembak boleh mengambil bola yang keluar dari lapangan dengan menggunakan tangan.

4.1.3 Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil, langkah berikutnya adalah ujicoba lapangan. Maka pada tanggal 23 Juni 2011 diadakan uji coba lapangan. Uji Coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan perubahan yang telah dilakukan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta ujicoba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan pada lingkungan sebenarnya. Uji Coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri Tretep yang berjumlah 34 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuisioner. Data pada uji coba lapangan diambil dengan metode *total sampling.*

Berdasarkan data kuisioner siswa pada pengisian uji lapangan didapat presentase pilihan jawaban yang sesuai 96 % berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan tembak kaki ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan pada siswa kelas V SD Negeri Tretep. Berikut tabel presentase kuesioner siswa.

Tabel 9. Data hasil uji lapangan (N=30)

NO	Aspek	Jawaban	Presentase	Kriteria
1	Apakah menurut kamu, model permainan Tembak Kaki merupakan permainan mudah untuk dimainkan?	Ya	100 %	Sangat Baik
2	Apakah kamu bisa memainkan model permainan Tembak Kaki?	Ya	100 %	Sangat Baik
3	Apakah ketika bermain permainan tembak kaki kamu mudah menembakkan bola ke sasaran?	Ya	91,17 %	Sangat Baik
4	Apakah ketika bermain permainan tembak kaki kamu mudah untuk mengoper bola ?	Ya	85,29 %	Baik
5	Apakah ketika bermain tembak kaki kamu mudah untuk melakukan pasing bawah?	Ya	85,29 %	Baik
6	Apakah ketika kamu bermain tembak kaki merasa kesulitan dalam menghindar tembakan?	Tidak	76,47 %	Baik
7	Apakah ketika bermain tembak kaki kamu merasa mudah untuk mengontrol bola?	Ya	97,05 %	Cukup Baik
8	Apakah selama bermain tembak kaki kamu	Ya	100 %	Sangat Baik

	terus bergerak?			
9	Apakah cara bermain tembak kaki lebih mudah dari permainan sepakbola yang kamu kenal?	Ya	100 %	Sangat Baik
10	Apakah ketika bermain tembak kaki denyut nadi kamu bertambah?	Ya	100 %	Sangat Baik
11	Apakah kamu tahu cara bermain tembak kaki?	Ya	100 %	Sangat Baik
12	Apakah bermain tembak kaki merupakan materi yang di ajarkan oleh guru dengan tujuan kamu bergerak ?	Ya	100 %	Sangat Baik
13	Apakah dalam bermain tembak kaki kamu lebih aktif bergerak ?	Ya	100 %	Sangat Baik
14	Apakah sebelum bermain tembak kaki kamu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	Ya	100 %	Sangat Baik
15	Apakah sebelum bermain tembak kaki kamu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	Ya	97,05 %	Sangat Baik
16	Apakah dalam bermain tembak kaki kamu mentaati peraturan yang telah ditentukan oleh guru?	Ya	97,05 %	Sangat Baik
17	Apakah dalam bermain tembak kaki dapat menjadikan tubuh sehat?	Ya	100 %	Sangat Baik
18	Apakah setelah bermain tembak kaki denyut nadi menjadi naik ?	Ya	97,05 %	Sangat Baik
19	Apakah seorang guru akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	97,05 %	Sangat Baik
20	Apakah bermain tembak kaki dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	100 %	Sangat Baik
21	Apakah kamu suka bermain tembak kaki?	Ya	100 %	Sangat Baik
22	Apakah setelah kamu bermain tembak kaki merasa senang ?	Ya	100 %	Sangat Baik
23	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain tembak kaki ?	Ya	100 %	Sangat Baik
24	Apakah kamu mentaati peraturan ketika bermain tembak kaki ?	Ya	100 %	Sangat Baik
25	Apakah kamu dalam bermain tembak kaki bisa bekerja sama dengan teman ?	Ya	100 %	Sangat Baik
26	Apakah kamu bersedia menjadi sasaran ?	Ya	82,35 %	Baik
27	Apakah kamu bersedia menjadi penembak?	Ya	88,23 %	Baik
28	Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan ?	Ya	100 %	Sangat Baik
29	Apakah kamu ingin bermain tembak kaki lagi ?	Ya	100 %	Sangat Baik
30	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk bermain tembak kaki lagi ?	Ya	100 %	Sangat Baik
Rata-rata			96 %	Sangat baik

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

4.1.4 Analisis Data

4.1.4.1 Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan table 8 halaman 60 analisis data diatas hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh dari kuisioner adalah sebagai berikut :

1. Aspek kualitas model permainan tembak kaki dapat dipresentasi 93,75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka kualitas model permainan tembak kaki memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model permainan tembak kaki didapat presentasi 100%. Berdasarkan kriteria yang telah di tetapkan maka aspek memainkan model permainan tembak kaki telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek menembakan bola ke sasaran di dapat presentase 62,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
4. Aspek mengoper bola didapat presentase 75 %. berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Apek pasing bawah didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat dignakan.
6. Apek kesulitan dalam menghindari bola didapat presentase 62,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

7. Aspek mengontrol bola didapat presentase 62,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
8. Aspek keaktifan gerak didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek peraturan bermain didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek peningkatan denyut nadi didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek cara bermain didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek tujuan permainan agar siswa bergerak didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek permainan mendorong siswa untuk aktif bergerak dapat di presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek perlunya pemanasan sebelum melakukan permainan didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

15. Aspek perlunya kerjasama dalam permainan didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek mematuhi peraturan permainan, didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek kesehatan bagi tubuh dapat dipresentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek menaikkan denyut nadi didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek pemberian teguran oleh guru/wasit terhadap pemain yang tidak mentaati peraturan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek permainan dapat dimainkan pada semua orang didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek suka atau tidaknya model permainan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

22. Aspek menarik atau tidaknya permainan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek sungguh-sungguh atau tidaknya dalam permainan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek perlunya pemain dalam mentaati peraturan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek bisa atau tidaknya pemain dalam bekerjasama dengan teman didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek bersedia atau tidaknya menjadi sasaran didapat prosentase 62,5 %. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan bersyarat.
27. Aspek bersedia atau tidaknya menjadi penembak didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek pemain harus mentaati peraturan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek bersedia dan tidaknya untuk bermain lagi didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

30. Aspek mau dan tidaknya mengajak teman untuk bermain lagi didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.1.4.2 Analisis hasil ujicoba lapangan

Berdasarkan data pada table 9 Halaman 68 didapat presentase pilihan jawaban yang sesuai 96%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan tembak kaki ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tretep, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung.

Berdasarkan tabel analisis data pada hasil ujicoba lapangan yang diperoleh melalui kuisioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kualitas model permainan tembak kaki dapat dipresentasi 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka kualitas model permainan tembak kaki memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model permainan tembak kaki didapat presentasi 100%. Berdasarkan kriteria yang telah di tetapkan maka aspek memainkan model permainan tembak kaki telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek menembakan bola ke sasaran di dapat presentase 91,17 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

4. Aspek mengoper bola didapat presentase 85,29 %. berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Apek pasing bawah didapat presentase 85,29%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Apek kesulitan dalam menghindari bola didapat presentase 76,47%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mengontrol bola didapat presentase 97,05 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek keaktifan gerak didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek peraturan bermain didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek peningkatan denyut nadi didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek cara bermain didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

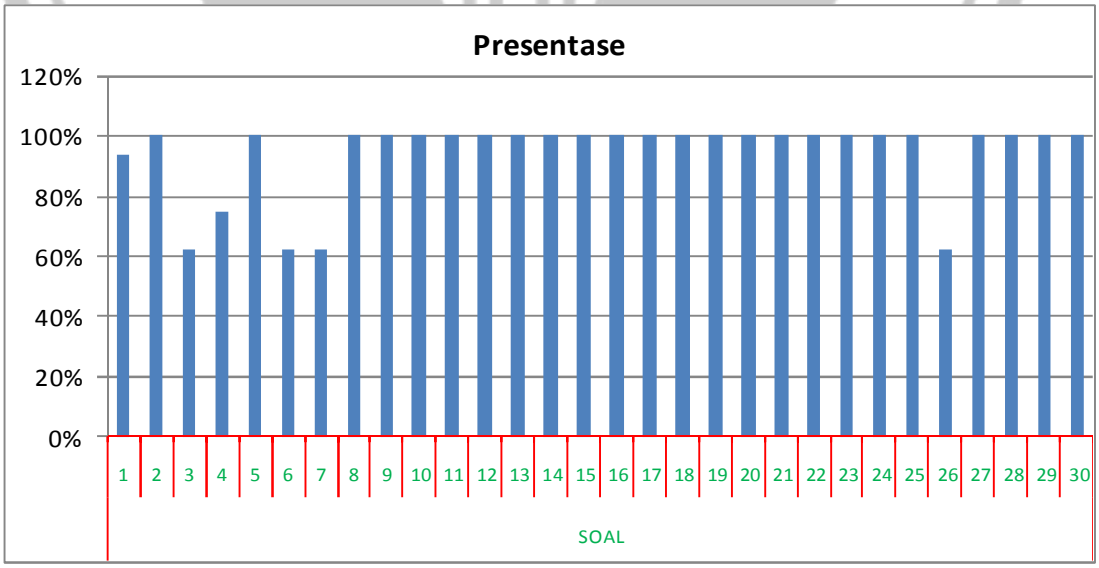
12. Aspek tujuan permainan agar siswa bergerak didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek permainan mendorong siswa untuk aktif bergerak dapat di presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek perlunya pemanasan sebelum melakukan permainan didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek perlunya kerjasama dalam permainan didapat presentase 97,05%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek mematuhi peraturan permainan, didapat presentase 97,05%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek kesehatan bagi tubuh dapat dipresentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek menaikkan denyut nadi didapat presentase 97,05%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek pemberian teguran oleh guru/wasit terhadap pemain yang tidak mentaati peraturan didapat prosentase 97,05%. Berdasarkan kriteria yang

telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

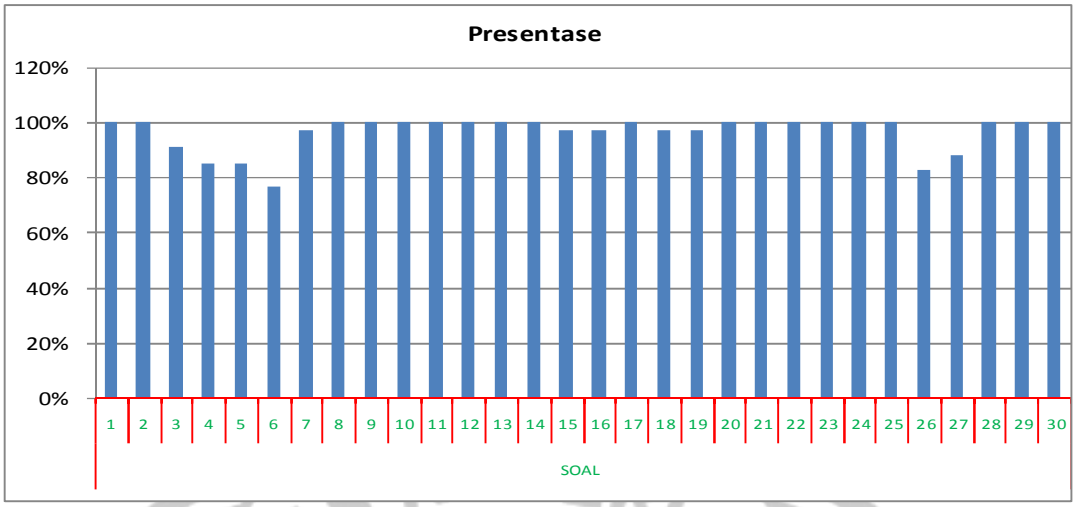
20. Aspek permainan dapat dimainkan pada semua orang didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek suka atau tidaknya model permainan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek menarik atau tidaknya permainan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek sungguh-sungguh atau tidaknya dalam permainan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek perlunya pemain dalam mentaati peraturan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek bisa atau tidaknya pemain dalam bekerjasama dengan teman didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek bersedia atau tidaknya menjadi sasaran didapat prosentase 82,35 %. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

27. Aspek bersedia atau tidaknya menjadi penembak didapat prosentase 88,23%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek pemain harus mentaati peraturan didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek bersedia dan tidaknya untuk bermain lagi didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek mau dan tidaknya mengajak teman untuk bermain lagi didapat prosentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.1.5 Grafik Penilaian



Gambar 12.Grafik Penilaian Uji Coba Skala kecil



Gambar 13 . Grafik Penilaian ujicoba Lapangan

4.1.5 Prototipe produk

Prototipe merupakan produk asli yang dihasilkan atau diracang. dalam hal ini prototipe yang dihasilkan beupa model permainan tembak kaki sebagai produk akhir. Permainan tembak kaki merupakan permainan modivikasi dari sepakbola yang menggunggunakan lapangan berbentuk persegi panjang. Masing-masing tim terdiri dari 15-20 pemain dimana saat permulaan permainan dimulai setiap tim terdiri dari 1-2 orang menjadi penembak dan 14-18 orang menjadi sasaran.

Permulaan permainan tembak kaki *(kick off)* dilakukan dengan tos atau pilih koin, tim yang menang berhak menguasai bola terlebih dahulu. 1 atau 2 orang yang ditunjuk sebagai penembak berusaha menendangkan bola sampai mengenai sasaran lawan, dimana sasaran tembaknya adalah bagian lutut ke bawah. Apabila sasaran terkena tembakan maka dia berperan sebagai regu penembak. Peserta yang menjadi sasaran berusaha menghindari bola. Masing masing tim terdiri dari 1-2 siswa menjadi penembak yang berada di luar daerah

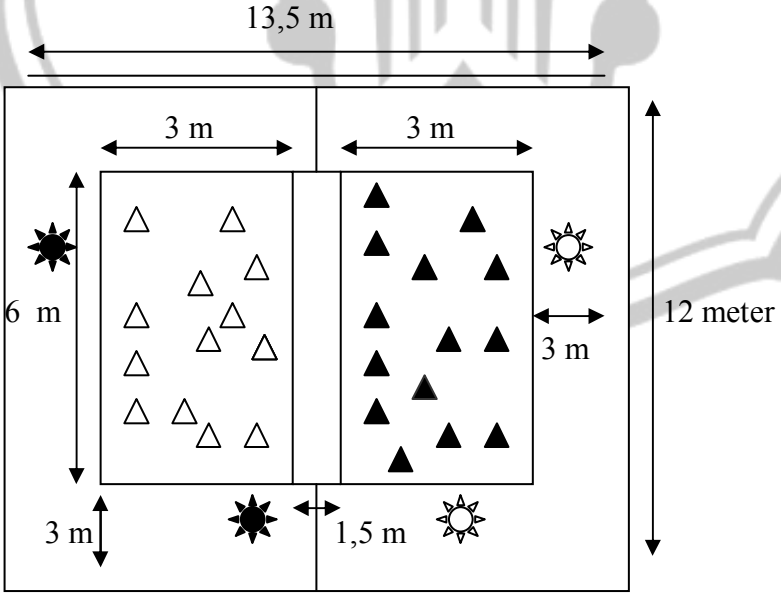
musuh. Sedangkan 14-15 siswa yang menjadi sasaran berada di daerah lapangan dan tidak boleh keluar dari garis lapangan. Kemenangan akan di dapat apabila salah satu tim terlebih dahulu bisa menembakkan bola ke sasaran sampai sasaran habis.

Berikut adalah peraturan dalam permainan tembak kaki. Peraturan dalam permainan tembak kaki terdiri dari beberapa hal antara lain:

a. Fasilitas dan peralatan

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan tembak kaki adalah lapangan yang datar dan berada pada rumput yang pendek dengan bentuk persegi panjang, panjang 13,5 meter dan lebar 12 meter. Didalam lapangan terdiri dari dua lapangan yang berbentuk sejajar dengan masing-masing lapangan panjang 6 meter dan lebar 3 meter, diantara dua lapangan dibatasi jarak 1,5 meter, area tembak yaitu 3 meter



Gambar 14. Lapangan Permainan tembak kaki dan ukuranya

Keterangan : ☼ : Penembak 1

✸ : Penembak 2

△ : Tim 2

▲ : Tim 1

Gambar 15. Daerah permainan sepakbola tembak kaki

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan tembak kaki adalah bola plastik berukuran 4 (empat).

b. Jumlah pemain

- Permainan tembak kaki dimainkan oleh 2 tim.
- Setiap tim terdiri dari 14 sampai 20 pemain.
- 1-2 siswa berperann sebagai penembak awal.
- 14-15 siswa menjadi sasaran.

c. Perlengkapan pemain

- Memakai pakaian seragam olahraga.
- Memakai celana olahraga pendek.
- Memakai kaos kaki.
- Memakai sepatu olahraga.

d. Wasit

- Permainan tembak kaki dipimpin oleh satu orang wasit.
- Wasit berperan untuk mengawasi jalanya permainan.
- Posisi wasit berada di luar lapangan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

e. Cara menembak sasaran

- Penembak mengarah sasaran dengan menendangkan bola sesuai arah yang dikehendaki.
- Penembak berusaha menendangkan bola bawah (pasing bawah) ke arah bagian paha kebawah sampai ujung kaki

f. Sasaran

- Sasaran terkena bola tersentuh bagian paha sampai ujung kaki.
- Sasaran berusaha menghindari bola.
- Sasaran boleh menangkis bola dengan ketentuan menggunakan telapak tangan kanan

g. Hukuman

- Apabila sasaran keluar dari garis lapangan maka bola akan dikuasai permainan lawan.

h. Pelanggaran

- Sasaran berusaha meraih bola dengan tangan kiri atau kedua tangan.
- Sasaran keluar garis lapangan.
- Penembak menginjak batas daerah sendiri
- Penembak menghentikan bola dengan tangan saat bola masih di area lapangan.

i. Hand ball

- Apabila penembak dengan sengaja atau tidak sengaja menghentikan bola masih di area tembak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

j. Tendangan ke dalam

- Tendangan kedalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melewati garis batas lapangan baik secara menggelinding maupun melayang ke udara.
- Saat melakukan lemparan ke dalam kaki harus di luar garis lapangan
- Tendangan ke dalam dilakukan oleh tim yang berhak dan boleh memilih dari arah mana tendangan tersebut
- Tendangan ke dalam dilakukan dengan cara menendangkan bola dari garis batas lapangan dan boleh langsung di operkan atau di arahkan ke arah sasaran.

k. Ketentuan lain

Penembak boleh mengambil bola yang keluar dari lapangan dengan menggunakan tangan

4.2 Pembahasan

Hasil analisis data dari avaluasi ahli penjas, didapat rata-rata presentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tembak kaki telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tretep. Faktor yag menjadikan model ini dapat diterima oleh siswa Sekolah Dasar adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek 3 dan 5 telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapatkan skor 5. Pada aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 memenuhi kriteria baik yaitu mendapatkan skor 4. Selain itu ada 1 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2 memenuhi kriteria cukup baik karena mendapat poin 3.

Hasil analisis data dari evaluasi pembelajaran I, didapat rata-rata presentase 82,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tembak kaki telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan oleh siswa SD Negeri Tretep. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas V adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran I pada aspek 3, 6, 14. Ketiga aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapatkan poin 5. Pada aspek penilaian kualitas model permainan 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15. Kesebelas aspek tersebut telah memenuhi kriteria baik yaitu mendapatkan poin 4. Selain itu ada 1 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 10 memenuhi kriteria cukup baik karena mendapat poin 3.

Hasil analisis data dari evaluasi pembelajaran II, didapat rata-rata presentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tembak kaki telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan oleh siswa SD Negeri Tretep. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas V adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran II pada aspek 5, 6, 12. Ketiga aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapatkan poin 5. Pada aspek penilaian kualitas model permainan 1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15. Kesebelas aspek tersebut telah memenuhi kriteria baik yaitu mendapatkan poin 4. Selain itu ada 2 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 4 dan 13 memenuhi kriteria cukup baik karena mendapat poin 3.

Hasil analisis data ujicoba kelompok kecil didapat presentase pilihan jawaban yag sesuai 93,95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan tembak kaki telah memenuhi kriteria sangat baik. Faktot yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V adalah dari semua aspek uji coba yang ada siswa dapat mempraktikan dengan baik. baik dari pemahaman tentang peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembanganya. Secara keseluruhan model permainan sepak bola melalui permainan tembak kaki ini dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari ujicoba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tretep.

Hasil analisis data ujicoba lapangan didapat presentase pilihan jawaban yag sesuai 96%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan tembak kaki telah memenuhi kriteria sangat baik. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V adalah dari semua aspek uji coba yang ada siswa dapat mempraktikan dengan baik. baik dari pemahaman tentang peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembanganya. Secara keseluruhan model permainan sepakbola melalui permainan tembak kaki ini dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari ujicoba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Tretep.

Pada tabel 10 berikut ini akan disajikan data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Tabel 10. Data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba lapangan.

NO	KOMPONEN	HASIL
1	Evaluasi Ahli	
	Hasil Evaluasi Ahli Penjaskes	Didapat presentase skala penilaian 80%, Sehingga produk model permainan sepakbola melalui permainan tembak kaki sebagai dapat digunakan untuk siswa SD Kelas V
	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran I	Didapat presentase skala penilaian 82,66%, Sehingga produk model permainan sepakbola melalui permainan tembakkaki dapat digunakan untuk siswa SD Kelas V
	Hasil Evaluasi Ahli pembelajaran II	Didapat presentase skala penilaian 80%, Sehingga produk model permainan sepakbola melalui permainan tembak kaki dapat digunakan untuk siswa SD Kelas V
2	Uji Coba Kelompok Kecil	Didapat presentase skala penilaian 93,95%, Sehingga produk model permainan sepakbola melalui permainan tembak kaki dapat digunakan untuk siswa SD Kelas V
3	Uji Coba Lapangan	Didapat presentase skala penilaian 96%, Sehingga produk model permainan sepakbola melalui permainan tembak kaki dapat digunakan untuk siswa SD Kelas V

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan tembak kaki yang berdasarkan data pada uji coba sekala kecil (N=16) dan uji coba lapangan (N=34) dapat diterima oleh siswa kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini maka dapat disimpulkan bahwa Faktor yang menjadikan model permainan tembak kaki dapat diterima oleh siswa kelas V Sekolah Dasar adalah dari semua aspek uji coba yang ada sebagian besar siswa dapat mempraktikan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan tembak kaki dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan oleh siswa kelas V SD Negeri Tretep.

5.2 Saran

PERPUSTAKAAN UNNES

1. Model permainan tembak kaki sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai model pengembangan dalam pembelajaran permainan sepakbola.
2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

3. Model permainan sepakbola melalui permainan tembak kaki dapat memudahkan siswa dalam bermain karena sesuai dengan karastristik siswa.
4. Bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan yang lebih menarik lainya untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sepakbola di sekolah.

Beberapa acuan yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain:

1. Penggunaan model permainan tembak kaki ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa yang berperan sebagai sasaran
2. Faktor keamanan dapat dijaga dengan penggunaan bola plastik yang lebih ringan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta Rineka Cipta.

Ateng, Abdulkadir.1992. Asasdan landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta : Depdikbud.

Dwiyogo, Wasis D. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan.* Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM

Harsuki. 2002. *Perkembangan olahraga terkini.* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Ibrahim, Rusli. 2000. *Pengantar Kependidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Kiram Yanuar. 1992. *Belajar Gerak.* Jakarta: Dirjen Dikti.

Ktsp.2006. *Metodik Pengajaran Penjas Sekolah Dasar*. Jakarta. Depdiknas.

Ma'mun, Amun dan M Saputra, Yudha. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Dekdikbud.

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.

Sucipto, dkk.2000. *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud.

Sugianto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak.* Jakarta: Depdikbud.

Sugiyono, 2009. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Sukirman, dkk.2003. *Matematika*. Jakarta: Universitas terbuka.

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* Bandung.

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 1
Usulan Penetapan Pembimbing

KEMENTRIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. 86458119
Fax. 86458119 Email : FIK – UNNES SMG.@. Com

Nomor : 154/PP3.1.28/2010
Lamp : -
Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang

Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang pedoman penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan :

1. Nama : Drs. H. Endro Puji Purwono, M.Kes
   NIP : 19590315 198503 1 003
   Pangkat/Golongan : Penata TK. I / IIId
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Drs. Joko Hartono, M.Pd
   NIP : 19561111 198403 1 002
   Pangkat/Golongan : Penata / IIIc
   Jabatan Akademik : Lektor
   Sebagai Pembimbing II

Dalam Penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa
Nama : ARIF SETIAWAN
NIM : 6102909123
Prodi : PGPJSD / PKG S.1
Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN TEMBAK KAKI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI TRETEP KECAMATAN TRETEP KABUPATEN TEMANGGUNG TAHUN 2011

Untuk itu, mohon ditetapkan surat penetapanya.

Semarang, 19 November 2010
Ketua Jurusan/Kaprodi,

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FIK JURUSAN PJKR

Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd.
NIP. 19651020199103100

No. Dokumen : FM-02-AKD-24

Lampiran 2
SK Pembimbing

KEMENTRIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. 86458119
Fax. 86458119 Email : FIK – UNNES SMG.@. Com

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 4874/hk.1.21/2010
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SEKRIPSI SEMESTER GASAL
TAHUN AKADEMIK 2010/2011

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahsiswa jurusan/Prodi Pendidikan jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas ilmu Keolahragaan membuat Skripsi, Maka perlu menetapkan dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan jasmani kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :

1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi/Tugas akhirMahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional (Tambahan Lambaran Negara RI. No.4301, penjelasan atau lambaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)

Memperhatikan :

Usul Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Tanggal 19 November 2010

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan Kepada :

1. Nama : Drs. H. Endro Puji Purwono, M.Kes
   NIP : 19590315 198503 1 003
   Pangkat/Golongan : Penata TK. I / IIId
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Drs. Joko Hartono, M.Pd
   NIP : 19561111 198403 1 002
   Pangkat/Golongan : Penata / IIIc
   Jabatan Akademik : Lektor
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahsiswa penyusun skripsi/Tugas akhir:

PERPUSTAKAAN UNNES

Nama : ARIF SETIAWAN
NIM : 6102909123
Prodi/prodi : PGPJSD / PKG S.1
Topik/judul : PENGEMBANGAN MODELPEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN TEMBAK KAKI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI TRETEP KECAMATAN TRETEP KABUPATEN TEMANGGUNG TAHUN 2011

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkanya.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 27 Desember 2010
a.n. DEKAN,
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. Said Junaidi, M.Kes
NIP. 19690715 199403 1 001

Tembusan

1. Dekan
2. Ketua Jurusan PJKR
3. Dosen Pembimbing
4. Pertinggal

FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen : FM-03-AKD-24

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 3

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN TEMBAK KAKI PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI TRETEP, KECAMATAN TRETEP, KABUPATEN TEMANGGUNG TAHUN 2011

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan kesehatan

Materi : Bermain Tembak kaki

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : ……

Tanggal : ……..

Lembar evaluasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu sebagai ahli pendidikan jasmani pembelajaran Permainan Tembak kaki dalam penjasorkes yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa SD yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami harap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli penjas
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk atau model permainan, komentar dan syarat umum serta kesimpulan
3. Rentangan evaluasi mulai dari " tidak baik" sampai dengan " sangat baik " dengan cara memberikan tanda √ (centang) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

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

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

PERPUSTAKAAN UNNES

Kualitas Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar						
2	Kejelasan petunjuk permainan						
3	Ketetapan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa						
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5	Kesesuaian bentuk / Model permainan untuk dimainkan siswa.						
6	Kesesuain bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.						
7	Mendorong perkembangan aspek fisik ? jasmani siswa.						
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.						
10	Mendorong perkembangan 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 dalam pembelajaran sepakbola.						
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan.						

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Saran untuk Perbaikan Pembelajaran

Petunjuk :

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

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

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Komentar dan saran umum

Kesimpulan

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 diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Semarang, ...

Evaluator

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 4

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN TEMBAK KAKI PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI TRETEP, KECAMATAN TRETEP, KABUPATEN TEMANGGUNG TAHUN 2011

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

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

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah Dasar : …….

Nama Siswa : …….

Umur : …….

Kelas : …….

Jenis Kelamin : …….

Nama Orang Tua

Ayah : …….

Ibu : …….

Alamat (RT / RW) : …….

…….

…….

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

PERTANYAAN

A PSIKOMOTORIK

1. Apakah menurut kamu, model permainan Tembak Kaki merupakan permainan mudah untuk dimainkan?

   a. Tidak b. Ya

2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan Tembak Kaki?

   a. Tidak b. Ya

3. Apakah ketika bermain permainan tembak kaki kamu mudah menembakkan bola ke sasaran?

   a. Tidak b. Ya

4. Apakah ketika bermain permainan tembak kaki kamu mudah untuk mengoper bola ?

   a. Tidak b. Ya

5. Apakah ketika bermain tembak kaki kamu mudah untuk pasing bawah?

   a. Tidak b. Ya

6. Apakah ketika kamu bermain tembak kaki merasa kesulitan dalam menghindar tembakan?

   a. Tidak b. Ya

7. Apakah ketika bermain tembak kaki kamu merasa mudah untuk mengontrol bola?

   a. Tidak b. Ya

8. Apakah selama bermain tembak kaki kamu terus bergerak?

   a. Tidak b. Ya

9. Apakah cara bermain tembak kaki lebih mudah dari permainan sepakbola yang kamu kenal?

   a. Tidak b. Ya

10. Apakah ketika bermain tembak kaki denyut nadi kamu bertambah?

    a. Tidak b. Ya

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

B. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain tembak kaki?

   a. Tidak b. Ya

2. Apakah bermain tembak kaki merupakan materi yang di ajarkan oleh guru dengan tujuan kamu bergerak ?

   a. Tidak b. Ya

3. Apakah dalam bermain tembak kaki kamu lebih aktif bergerak ?

   a. Tidak b. Ya

4. Apakah sebelum bermain tembak kaki kamu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?

   a. Tidak b. Ya

5. Apakah dalam bermain tembak kaki perlu melakukan kerja sama dengan teman ?

   a. Tidak b. Ya

6. Apakah dalam bermain tembak kaki kamu mentaati peraturan yang telah ditentukan oleh guru?

   a. Tidak b. Ya

7. Apakah dalam bermain tembak kaki dapat menjadikan tubuh sehat?

   a. Tidak b. Ya

8. Apakah setelah bermain tembak kaki denyut nadi menjadi naik ?

   a. Tidak b. Ya

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

   a. Tidak b. Ya

10. Apakah bermain tembak kaki dapat dimainkan oleh semua orang ?

    a. Tidak b. Ya

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

C. AFEKTIF

1. Apakah kamu suka bermain tembak kaki?

   a. Tidak b. Ya

2. Apakah setelah kamu bermain tembak kaki merasa senang ?

   a. Tidak b. Ya

3. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain tembak kaki ?

   a. Tidak b. Ya

4. Apakah kamu mentaati peraturan ketika bermain tembak kaki ?

   a. Tidak b. Ya

5. Apakah kamu dalam bermain tembak kaki bisa bekerja sama dengan teman ?

   a. Tidak b. Ya

6. Apakah kamu bersedia menjadi sasaran ?

   a. Tidak b. Ya

7. Apakah kamu bersedia menjadi penembak?

   a. Tidak b. Ya

8. Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan ?

   a. Tidak b. Ya

9. Apakah kamu ingin bermain tembak kaki lagi ?

   a. Tidak b. Ya

10. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk bermain tembak kaki lagi ?

    a. Tidak b. Ya

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 5

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjaskes

NO	Aspek Penilaian	Skor Penilaian ahli dan Guru		
		A	G 1	G 2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	3	4	4
3	Ketetapan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa	5	5	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4	3
5	Kesesuaian bentuk / Model permainan untuk dimainkan siswa.	5	4	5
6	Kesesuain bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	4	5	5
7	Mendorong perkembangan aspek fisik ? jasmani siswa.	4	4	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	4	4
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	4	4
10	Mendorong perkembangan afektif siswa.	4	3	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil.	4	4	4
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	4	4	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak.	4	4	3
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepakbola.	4	5	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan.	4	4	4
Jumlah Skor		61	62	61
Rata-rata		4,06	4,13	4,06

Keterangan : A : Ahli Penjas
G 1 : Guru Penjaskes / Ahli Pembelajaran I
G 2 : Guru Penjaskes / Ahli Pembelajaran II

Lampiran 6

Saran Perbaikan Model Permainan

No	Responden Ahli	Saran
1	Ahli Penjskes	1. Memperlebar luas area lapangan
2	Ahli Pembelajaran I	1. Ukuran Lapangan yang digunakan untuk penembak sebaiknya diperlebar agar bola tidak terlalu mudah keluar. 2. Sebaiknya lemparan ke dalam diganti dengan tendangan.
3	Ahli Pembelajaran II	1. Rumput lapangan kurang pendek sehingga dapat memacu bola untuk melambung ke atas.

Komentar dan Saran

No	Responden Ahli	Komentar Dan Saran
1	Ahli Penjskes	Sebagai dasar acuan dalam pengembangan model pembelajaran pada sepakbola.
2	Ahli Pembelajaran I	Diharapkan Permainan tembak kaki dapat dikenalkan pada semua siswa dalam pembelajaran penjaskes sebagai modifikasi permainan sepakbola.
3	Ahli Pembelajaran II	Diharapkan permainan tembak kaki dapat disosialisasikan ke sekolah-sekolah melalui forum KKG penjaskes.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : **SD Negeri Tretep**

Mata Pelajaran : **Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

Kelas/Semester : **V (lima) / 1 (satu)**

Standar Kompetensi : **1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya**

Kompetensi Dasar : **1.2 Mempraktekkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran**

Alokasi Waktu : **4 x 35 menit (1 x pertemuan)**

A. Tujuan Pembelajaran

a. Siswa dapat melakukan gerakan
   - Mengoper dan mengontrol
   - Menendang bola (pasing bawah)
   - Menghindari bola

b. Siswa dapat bermain tembak kaki sebagai modeifikasi permainan sepakbola

PERPUSTAKAAN UNNES

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

❖ ***Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif , Rasa Ingin tahu, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Tanggung jawab***

B. Materi Pembelajaran

a. Bermain Tembak kaki sebagai modifikasi dari permainan sepakbola
   - Mengoper dan mengontrol
   - Menendang bola (pasing bawah) ke arah sasaran

- Menghindari bola

b. Bermain tembak kaki sebagai modifikasi dari permainan sepakbola

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Penugasan
- Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

- **Kegiatan Awal:**

  Dalam kegiatan Awal, guru:

  ☞ Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, penghitungan denyut nadi dan pemanasan Inti

  ☞ Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

- **Kegiatan inti**
  - ***Eksplorasi***

    Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

    ☞ Memandu siswa untuk bermain Tembak kaki sebagai modifikasi dari permainan sepakbola dengan permainan yang dimodifikasi

    ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

    ☞ memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

  - ***Elaborasi***

    Dalam kegiatan elaborasi, guru:

    ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas

    ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;

    ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;

▪ ***Konfirmasi***

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Penghitungan denyut nadi akhir, pendinginan, berbaris, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

E. Sumber Belajar

- Draf Permainan Tembak kaki
- Buku yang relevan

F. Penilaian

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
• ***Disiplin,*** • ***Kerja keras*** • ***Kreatif,*** • ***Demokratif*** • ***Rasa Ingin tahu,*** • ***Cinta tanah air,*** • ***Bersahabat,*** • ***Menghargai prestasi,*** • ***Peduli lingkungan,***	Melakukan gerakan: • Mengoper dan mengontrol • Menendang (pasing bawah) ke arah sasaran • Menghindari bola dari sasaran • Bermain Tembak kaki sebagai	Test pengamatan	Test praktik	Praktikkanlah Mengoper bola Praktikkanlah Mengkontrol bola Praktikanlah Menendang bola (pasing bawah) ke arah sasaran Praktikanlah

• ***Tanggung jawab***	modifikasi dari permainan sepakbola			cara menghindari bola dari sasaran

1. Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN

UNJUK KERJA PERMAINAN SEPAK BOLA

ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS GERAK			
	1	2	3	4
1. Mengoper dan mengontrol 2. Menendang bola (pasing bawah) ke arah sasaran 3. Menghindai bola dari sasaran 4. Bermain tembak kaki sebagai modifikasi dari permainan sepakbola				
JUMLAH				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL				

PERPUSTAKAAN UNNES

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

📖 ***PRODUK (HASIL DISKUSI)***

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

📖 ***PERFORMANSI***

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jml Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

- ***Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.***

Mengetahui	Tretep, 16 Juni 2011
Kepala Sekolah	Guru Mapel PJOK.
RUSMAN, S.Pd.I	ARIF SETIAWAN
NIP :19560430 197912 1 001	NIP :19850928 200604 1 002

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 8

DAFTAR 16 SISWA KELAS V SD NEGERI TRETEP
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR
1	Anik Handika	P	11 Tahun
2	Ardiyan	L	11 Tahun
3	Bayu Dwi Cahyo	L	11 Tahun
4	Cicilia Febriyanti	P	10 Tahun
5	Diyah Syaifurrohmah	P	11 Tahun
6	Diyan Syaifurrohmah	P	11 Tahun
7	Eka Firda	P	10 tahun
8	Handika Satria A	L	11 Tahun
9	Isnufa	L	11 Tahun
10	Misroni	L	11 Tahun
11	Musofa	L	11 Tahun
12	Nur Halimah	P	11 Tahun
13	Reza Saputra	L	10 Tahun
14	Sudaryati	P	11 Tahun
15	Sukma Segar	L	11 Tahun
16	Syarif Wahyudin	L	11 Tahun

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 9

JAWABAN KUISIONER ASPEK PSIKOMOTORIK 16 SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Anik Handika	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
2	Ardiyan	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
3	Bayu Dwi Cahyo	B	B	A	B	B	B	A	B	B	B
4	Cicilia Febriyanti	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
5	Diyah Syaifurrohmah	B	B	A	A	B	B	A	B	B	B
6	Diyan Syaifurrohmah	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
7	Eka Firda	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
8	Handika Satria A	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
9	Isnufa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Misroni	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
11	Musofa	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
12	Nur Halimah	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
13	Reza Saputra	B	B	B	A	B	A	A	B	B	B
14	Sudaryati	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B
15	Sukma Segar	B	B	A	B	B	A	B	B	B	B
16	Syarif Wahyudin	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B

JAWABAN KUISIONER ASPEK KOGNITIF 16 SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Anik Handika	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
2	Ardiyan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
3	Bayu Dwi Cahyo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
4	Cicilia Febriyanti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
5	Diyah Syaifurrohmah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
6	Diyan Syaifurrohmah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
7	Eka Firda	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
8	Handika Satria A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
9	Isnufa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Misroni	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
11	Musofa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
12	Nur Halimah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
13	Reza Saputra	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
14	Sudaryati	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
15	Sukma Segar	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
16	Syarif Wahyudin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

JAWABAN KUISIONER ASPEK AFEKTIF 16 SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Anik Handika	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
2	Ardiyan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
3	Bayu Dwi Cahyo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
4	Cicilia Febriyanti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
5	Diyah Syaifurrohmah	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
6	Diyan Syaifurrohmah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
7	Eka Firda	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
8	Handika Satria A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
9	Isnufa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Misroni	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
11	Musofa	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
12	Nur Halimah	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
13	Reza Saputra	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
14	Sudaryati	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
15	Sukma Segar	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
16	Syarif Wahyudin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 10

HASIL REKAPITULASI KUISIONER ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Anik Handika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Ardiyan	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
3	Bayu Dwi Cahyo	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
4	Cicilia Febriyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Diyah Syaifurrohmah	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	6
6	Diyan Syaifurrohmah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
7	Eka Firda	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
8	Handika Satria A	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
9	Isnufa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
10	Misroni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Musofa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Nur Halimah	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
13	Reza Saputra	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
14	Sudaryati	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
15	Sukma Segar	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
16	Syarif Wahyudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		15	16	10	12	16	10	10	16	16	16	

HASIL REKAPITULASI KUISIONER ASPEK KOGNITIF SISWA

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Anik Handika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Ardiyan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Bayu Dwi Cahyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Cicilia Febriyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Diyah Syaifurrohmah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Diyan Syaifurrohmah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Eka Firda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Handika Satria A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Isnufa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Misroni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Musofa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Nur Halimah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Reza Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Sudaryati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Sukma Segar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Syarif Wahyudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL KUISIONER ASPEK AFEKTIF SISWA

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Anik Handika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Ardiyan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Bayu Dwi Cahyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Cicilia Febriyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Diyah Syaifurrohmah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
6	Diyan Syaifurrohmah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Eka Firda	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
8	Handika Satria A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
9	Isnufa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Misroni	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
11	Musofa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
12	Nur Halimah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
13	Reza Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Sudaryati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Sukma Segar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Syarif Wahyudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		16	16	16	16	16	10	16	16	16	16	

PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 11

DAFTAR 34 SISWA KELAS V SD NEGERI TRETEP

(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA LAPANGAN)

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA
1	Amat Malikin	L	12 tahun
2	Anik Handika	P	11 tahun
3	Ardi Wahyu	L	11 tahun
4	Ardiyan	L	11 tahun
5	Asriyatun	P	11 tahun
6	Atik Nur Dayanti	P	11 tahun
7	Bayu Dwi Cahyo	L	11 tahun
8	Cicilia Febriyanti	P	10 tahun
9	Diah Yuliyana	P	11 tahun
10	Diyah Syaifurrohmah	P	11 tahun
11	Diyan Syaifatul M	P	11 tahun
12	Edi Setiawan	L	11 tahun
13	Efendi Yustanto	L	11 tahun
14	Eka Firda	P	10 tahun
15	Ermifa	P	12 tahun
16	Handika Satria A	L	11 tahun
17	Isnufa	L	11 tahun
18	Lili Linda.W	P	11 tahun
19	Misroni	L	11 tahun
20	Musofa	L	11 tahun
21	Nur Halimah	P	11 tahun
22	Peni Astuti	P	11 tahun
23	Reza Saputra	L	10 tahun
24	Rifki Nur Fauziah	P	11 tahun
25	Riwayati Aruma Weni	P	11 tahun
26	Sarif Wahyudin	L	12 tahun
27	Siti Nur Arifah	P	12 tahun
28	Sriyati	P	11 tahun
29	Sudaryati	P	11 tahun
30	Sukma Segar	L	11 tahun
31	Syarif Wahyudin	L	11 tahun
32	Titik Sunarti	P	12 tahun
33	Wanda Putri	P	11 tahun
34	Yulinda Ferdiyanti	P	11 tahun

Lampiran 12

JAWABAN KUISIONER ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Amat Malikin	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
2	Anik Handika	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
3	Ardi Wahyu	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
4	Ardiyan	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
5	Asriyatun	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B
6	Atik Nur Dayanti	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
7	Bayu Dwi Cahyo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
8	Cicilia Febriyanti	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
9	Diah Yuliyana	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
10	Diyah Syaifurrohmah	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
11	Diyan Syaifatul M	B	B	B	A	B	A	B	B	B	B
12	Edi Setiawan	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B
13	Efendi Yustanto	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
14	Eka Firda	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
15	Ermifa	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
16	Handika Satria A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
17	Isnufa	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
18	Lili Linda.W	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
19	Misroni	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
20	Musofa	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
21	Nur Halimah	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
22	Peni Astuti	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
23	Reza Saputra	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
24	Rifki Nur Fauziah	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
25	Riwayati Aruma Weni	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
26	Sarif Wahyudin	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B
27	Siti Nur Arifah	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B
28	Sriyati	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
29	Sudaryati	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
30	Sukma Segar	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
31	Syarif Wahyudin	B	B	A	A	B	B	A	B	B	B
32	Titik Sunarti	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
33	Wanda Putri	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
34	Yulinda Ferdiyanti	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B

JAWABAN KUISIONER ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Amat Malikin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
2	Anik Handika	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B
3	Ardi Wahyu	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
4	Ardiyan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
5	Asriyatun	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
6	Atik Nur Dayanti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
7	Bayu Dwi Cahyo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
8	Cicilia Febriyanti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
9	Diah Yuliyana	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Diyah Syaifurrohmah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
11	Diyan Syaifatul M	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
12	Edi Setiawan	B	B	B	B	B	A	B	A	B	B
13	Efendi Yustanto	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
14	Eka Firda	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
15	Ermifa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
16	Handika Satria A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
17	Isnufa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
18	Lili Linda.W	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
19	Misroni	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
20	Musofa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
21	Nur Halimah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
22	Peni Astuti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
23	Reza Saputra	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
24	Rifki Nur Fauziah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
25	Riwayati Aruma Weni	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
26	Sarif Wahyudin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
27	Siti Nur Arifah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
28	Sriyati	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
29	Sudaryati	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
30	Sukma Segar	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
31	Syarif Wahyudin	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B
32	Titik Sunarti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
33	Wanda Putri	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
34	Yulinda Ferdiyanti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

PERPUSTAKAAN UNNES

JAWABAN KUISIONER ASPEK AFEKTIF SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Amat Malikin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
2	Anik Handika	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
3	Ardi Wahyu	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
4	Ardiyan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
5	Asriyatun	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
6	Atik Nur Dayanti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
7	Bayu Dwi Cahyo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
8	Cicilia Febriyanti	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
9	Diah Yuliyana	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Diyah Syaifurrohmah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
11	Diyan Syaifatul M	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
12	Edi Setiawan	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
13	Efendi Yustanto	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
14	Eka Firda	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
15	Ermifa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
16	Handika Satria A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
17	Isnufa	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
18	Lili Linda.W	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
19	Misroni	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
20	Musofa	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
21	Nur Halimah	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
22	Peni Astuti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
23	Reza Saputra	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
24	Rifki Nur Fauziah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
25	Riwayati Aruma Weni	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
26	Sarif Wahyudin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
27	Siti Nur Arifah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
28	Sriyati	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
29	Sudaryati	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
30	Sukma Segar	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
31	Syarif Wahyudin	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
32	Titik Sunarti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
33	Wanda Putri	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
34	Yulinda Ferdiyanti	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

Lampiran 14

REKAPITULASI JAWABAN KUISIONER ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Amat Malikin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Anik Handika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Ardi Wahyu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Ardiyan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Asriyatun	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7
6	Atik Nur Dayanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Bayu Dwi Cahyo	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
8	Cicilia Febriyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Diah Yuliyana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Diyah Syaifurrohmah	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
11	Diyan Syaifatul M	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
12	Edi Setiawan	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6
13	Efendi Yustanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Eka Firda	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
15	Ermifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Handika Satria A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Isnufa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Lili Linda.W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Misroni	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
20	Musofa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Nur Halimah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Peni Astuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Reza Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Rifki Nur Fauziah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Riwayati Aruma Weni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Sarif Wahyudin	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
27	Siti Nur Arifah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
28	Sriyati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Sudaryati	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
30	Sukma Segar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Syarif Wahyudin	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	6
32	Titik Sunarti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33	Wanda Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
34	Yulinda Ferdiyanti	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
JUMLAH		34	34	31	29	29	26	33	34	34	34	

REKAPITULASI JAWABAN KUISIONER ASPEK KOKNITIF SISWA

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

1	Amat Malikin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Anik Handika	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
3	Ardi Wahyu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Ardiyan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Asriyatun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Atik Nur Dayanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Bayu Dwi Cahyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Cicilia Febriyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Diah Yuliyana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Diyah Syaifurrohmah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Diyan Syaifatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Edi Setiawan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
13	Efendi Yustanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Eka Firda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Ermifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Handika Satria A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Isnufa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Lili Linda.W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Misroni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Musofa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Nur Halimah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Peni Astuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Reza Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Rifki Nur Fauziah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Riwayati Aruma Weni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Sarif Wahyudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	Siti Nur Arifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	Sriyati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Sudaryati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Sukma Segar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Syarif Wahyudin	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
32	Titik Sunarti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33	Wanda Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
34	Yulinda Ferdiyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		34	34	34	34	33	33	34	33	33	34	

REKAPITULASI JAWABAN KUISIONER ASPEK AFEKTIF SISWA

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

1	Amat Malikin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Anik Handika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Ardi Wahyu	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
4	Ardiyan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Asriyatun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Atik Nur Dayanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Bayu Dwi Cahyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Cicilia Febriyanti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
9	Diah Yuliyana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Diyah Syaifurrohmah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Diyan Syaifatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Edi Setiawan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
13	Efendi Yustanto	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
14	Eka Firda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Ermifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Handika Satria A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Isnufa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
18	Lili Linda.W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Misroni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Musofa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
21	Nur Halimah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
22	Peni Astuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Reza Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Rifki Nur Fauziah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Riwayati Aruma Weni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Sarif Wahyudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	Siti Nur Arifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	Sriyati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Sudaryati	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
30	Sukma Segar	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
31	Syarif Wahyudin	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
32	Titik Sunarti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33	Wanda Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
34	Yulinda Ferdiyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		34	34	34	34	34	28	30	34	34	34	

Lampiran 16

Dokumentasi penelitian

Petunjuk Dan Penjelasan Pelaksanaan Permainan Tembak Kaki

PERPUSTAKAAN UNNES

Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil

Pelaksanaan Ujicoba Lapangan

Pelaksanaan Pengiasian Kuisioner

Sampel Penelitian

PERPUSTAKAAN
UNNES