



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA TANGAN DENGAN PENDEKATAN
AREA PEPOHONAN DALAM PENJASORKES
BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 3 KALIGARANG KECAMATAN KELING
KABUPATEN JEPARA TAHUN AJARAN 2011**

SKRIPSI

Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Ita Kristiowati

6102909037

PERPUSTAKAAN
UNNES

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

2011

SARI

Ita Kristiowati, 2011. *Pengembangan model pembelajaran permainan bola tangan pendekatan lingkungan pepohonan dalam Penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara Tahun 2011*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Pembimbing (1) Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.(2) Drs. Musyawari Waluyo, M.Kes.

Bentuk model pengembangan permainan bola tangan dengan dengan pendekatan lingkungan pepohonan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan bola tangan), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama. revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan, (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (7) hasil akhir modifikasi model permainan sepakbola mini satu gawang untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Kaligarang yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli Penjas dan dua ahli Pembelajaran), uji coba kelompok kecil (10 siswa putra Kelas V SD Negeri 3 Kaligarang), dan uji lapangan (22 siswa putra Kelas IV dan V SD Negeri 3 Kaligarang). Data berupa hasil penelitian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Tehnik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektik siswa setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 84 % (baik), ahli Pembelajaran I 80 % (baik), ahli Pembelajaran II 90,66 % (sangat baik), , uji coba kelompok kecil 86,33 % (baik), dan uji lapangan 88,93 % (baik). maka model permainan ini baik sebagai salah satu pengembangan model permainan bermain bola bagi kelas IV dan V siswa Sekolah Dasar.

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sepakbola melalui permainan bola tangan ini dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara. Berdasarkan hasil penelitian di atas, diharapkan bagi guru penjasorkes SD untuk menggunakan produk model pembelajaran permainan bola besar melalui permainan bola tangan ini pada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

PERNYATAAN

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

Semarang, Agustus 2011

Peneliti

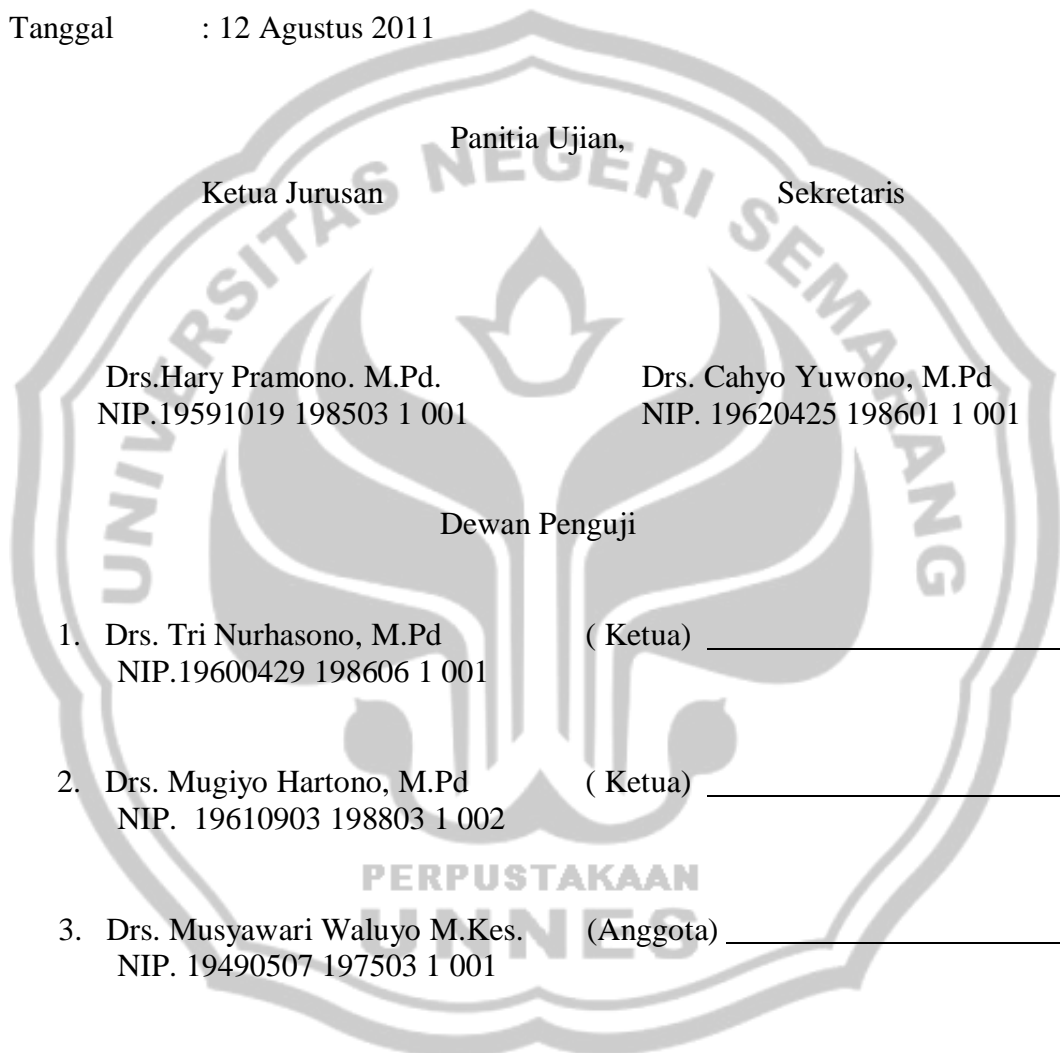


HALAMAN PENGESAHAN

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

Pada hari : Jum'at

Tanggal : 12 Agustus 2011



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Q.S Al Insiyah : 6)
2. Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, dan niat ada karena do'a jadi jalanilah hidup dengan do'a, niat dan usaha, Insya Allah hidup akan bermakna.
3. Harta berhargaku adalah keluargaku, cintaku adalah suami, anak dan orang tuaku. Kasihku adalah saudara dan sahabatku. Simpatiku adalah teman-teman setiaku namun segala-galanya bagiku adalah Tuhan ku .

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta suamiku, Muhadi Gatot SH dan putraku Sistio Martha Hadi Kusuma, serta kedua orang tuaku, terima kasih atas segala dukungan, do'a. cinta dan kasih sayang, serta nasihatnya.
2. Yang tercinta kakak saya Ida Erawati, Sriyanto Eko Saputra, serta adik saya Andreas Kurniawan.
3. Teman-teman dari FIK terutama jurusan PJKR Prodi PGPIJD yang tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga peneliti berhasil dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ Pengembangan model permainan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan dalam penjasorkes bagi siswa kelas V SD negeri 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara tahun pelajaran 2011 “ ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan study strata 1 yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dan jurusan pendidikan jasmani kesehatan rekreasi, S 1, fakultas ilmu keolahragaan, universitas negeri semarang. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tersusunya skripsi ini tidak terlepas bantuan berbagai pihak, olehg karena itupenulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Drs. H. Hary Pramono, M.Si Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
4. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs, Musyawari Waluyo, M.Kes. Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Joko Wiyono, S.Pd., Kepala SD Negeri 3 Kaligarang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Sudi Harsono, S.Pd dan Shokhib, S.Pd guru pendidikan jasmani yang telah berkenan sebagai ahli pembelajaran dan banyak membantu dalam menyelisaikan penelitian ini.

8. Siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan ibu dosen jurusan PJKR, FIK UNNES yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Suami, putra, ayah, ibu, kakak, adik serta keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.

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

Akhimya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua.

Semarang, Juli 2011

Penulis

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
SARI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Pentingnya Pengembangan	6
1.5 Pemecahan Masalah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 Pengertian Pengembangan	8
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	9
2.1.3 Pengertian Pembelajaran Inovatif	9
2.1.4 Pengertian Pembelajaran Pakem	9
2.1.5. Pengerian Pendidikan Jasmani	9
2.1.6. Model Pembelajaran	11
2.1.7 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Penjas SD	12
2.1.8. Pengertian Bola Tangan	16
2.1.9 Permainan Bola tangan areal Pepohonan	23

2.2 Kerangka Berfikir	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1. Model Pengembangan	31
3.2. Prosedur Pengembangan	32
3.3 Uji Coba Produk	35
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba	40
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan	40
4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal	41
4.1.3 Validasi Ahli	45
4.1.4 Data Uji Coba Kelonipok Kecil	47
4.1.5 Data Uji Coba Lapangan	56
4.1.6 Analisis Data	60
4.1.7 Hasil Akhir	70
4.2 Pembahasan	70
4.3 Kelemahan Produk	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN – LAMPIRAN	80

PERPUSTAKAAN
UNNES

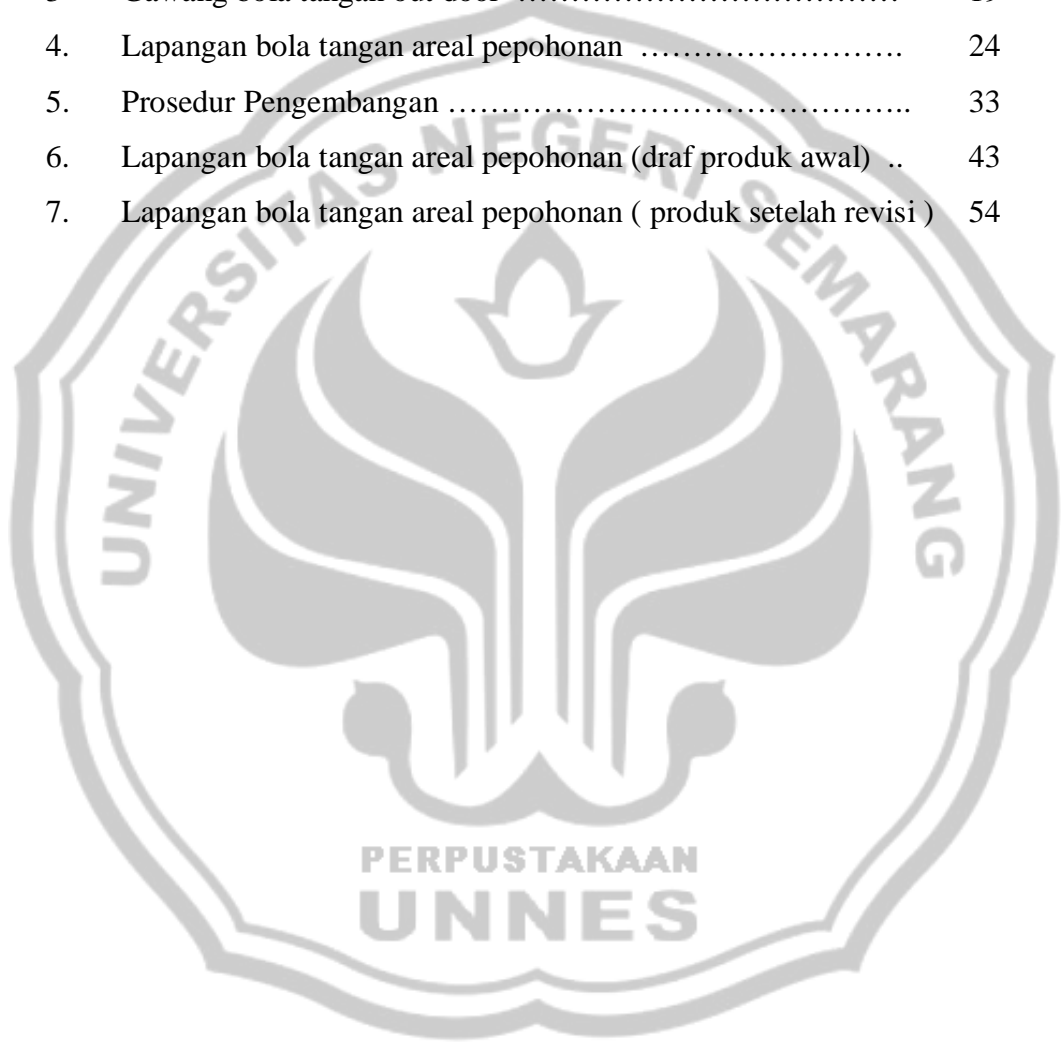
DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Perbedaan modifikasi bola tangan	26
2. Justifikasi model permainan bola tangan areal pepohonan	30
3. Klasifikasi prosentase	39
4. Pengukuran denyut nadi uji skala kecil	48
5. Data hasil uji skala kecil	49
6. Data hasil uji lapangan	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1. Lapangan bola tangan indoor	17
2. Lapangan bola tangan out door	18
3. Gawang bola tangan out door	19
4. Lapangan bola tangan areal pepohonan	24
5. Prosedur Pengembangan	33
6. Lapangan bola tangan areal pepohonan (draf produk awal) ..	43
7. Lapangan bola tangan areal pepohonan (produk setelah revisi)	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Usulan Penetapan Dosen Pembimbing	81
2. SK Ijin Penelitian	82
3 . Surat Keterangan Ijin Penelitian	83
4 . Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	84
5. Saran dan Komentar Umum Perbaikan Model Permainan	85
6. Hasil Pengisian Kuesioner Evaluasi Ahli	86
7. Kuesioner Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran ..	87
8. Kuesioner Evaluasi Siswa	92
9. Daftar siswa (Uji Skala Kecil)	96
10. Jawaban Kuesioner Siswa (Uji Skala Kecil)	97
11. Hasil Rekapitulasi Siswa (Uji Skala Kecil)	98
12. Analisis Data Hasil Uji Skala Kecil	100
13. Daftar Siswa (Uji Lapangan)	103
14. Jawaban Kuesioner Siswa (Uji Lapangan)	104
15. Hasil Rekapitulasi Siswa (Uji Lapangan)	107
16. Analisis Data Hasil Uji Lapangan	110
17. Dokumentasi (Foto Kegiatan)	113

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan bukan hanya mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar,

teknik dan strategi permainan atau olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaan bukan melalui pembelajaran konvensional di dalam kelas yang berkajian teoritis, namun melibatkan unsur mental, fisik, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan sentuhan dik dakdik metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia (<http://one.indoskripsi.com/>)

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia terasa masih belum memuaskan apabila dibandingkan dengan mata pelajaran lain atau dibandingkan dengan perannya sebagai bagian pendidikan secara umum hal ini di karenakan terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah serta kurang kreatifnya peran guru penjas dalam mendesain model pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Model pembelajaran merupakan sebuah sarana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat

proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran. (Husdarta, dkk.2000 : 35). Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri yaitu, “ *Developmentally Appropriate Practice*” (DAP). Artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya “*Body Scaling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pengajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang profesional sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang rendah ke tingkat yang lebih tinggi, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. (Yoyo Bahagia, dkk.2000 : 1)

Pendekatan modifikasi dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak (<http://www.pojokpenjas.blogspot.com/>).

Pendekatan modifikasi sendiri juga sangat bermanfaat untuk mengantisipasi terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah serta membuat siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran penjas sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dalam penelitian ini modifikasi yang di buat peneliti adalah modifikasi permainan bola tangan.

Permainan bola tangan merupakan salah satu materi yang termasuk dalam kategori permainan bola besar. Permainan ini keberadaannya kurang dikenal di masyarakat, permainan ini seolah-olah mati suri, karena anak-anak sekarang kebanyakan hanya mengenal permainan bola voly, bola basket, dan sepak bola bahkan yang terkini adalah anak-anak banyak menggilani permainan futsal. Padahal permainan bola tangan kalau dicermati tidak kalah menariknya dengan permainan bola besar lainnya.

Kegunaan permainan bola tangan sangatlah besar pengaruhnya dalam pembentukan individu secara harmonis antara perkembangan jasmani dan rohani. Perkembangan jasmani yang dimaksud untuk membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan serta kemampuan jasmani yang mencakup kecepatan, kelincahan, daya tahan, kekuatan, kelentukan dan sebagainya. Perkembangan rohani dimana segi kejiwaan, kepribadian dan karakter akan tumbuh kearah yang positif sesuai dengan tuntunan masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu dengan bermain bola tangan akan berkembang secara baik unsur- unsur daya pikir kemauan dan perasaan. Disamping itu kepribadian berKeling dengan baik,

terutama kontrol diri, disiplin, rasa kerjasama serta tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya.

Di SD Negeri 3 Kaligarang sendiri permainan bola tangan jarang diajarkan kepada siswanya, hal ini dikarenakan keterbatasan alat dan sarana prasarana yang kurang mendukung dalam proses kegiatan pembelajaran Penjasorkes.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar Penjasorkes penulis mengadakan penelitian dengan judul “ **Model Pengembangan Permainan Bola Tangan Gawang Pohon Dengan Pemanfaatan Area Pepohonan Bagi Siswa Kelas V SD Negeri 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara**”

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan rancangan skripsi adalah, apakah dengan model pembelajaran Penjasorkes melalui modifikasi permainan bola tangan dengan pemanfaatan area pepohonan ini dapat meningkatkan hasil belajar bola tangan siswa SD Negeri 3 Kaligarang Kec. Keling Kab. Jepara.

1.3. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan di atas, maka dalam pengembangan skripsi ini adalah untuk mengetahui efektifitas model

pembelajaran Penjasorkes melalui modifikasi permainan bola tangan dengan pemanfaatan area pepohonan siswa SD Negeri 3 Kaligarang Kec. Keling Kab. Jepara.

1.4. Pentingnya Pengembangan

Skripsi ini diharapkan menjadi masukan bagi guru dan siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Kaligarang dalam upaya mengembangkan model pembelajaran di sekolah. Adapun manfaat lain sebagai berikut :

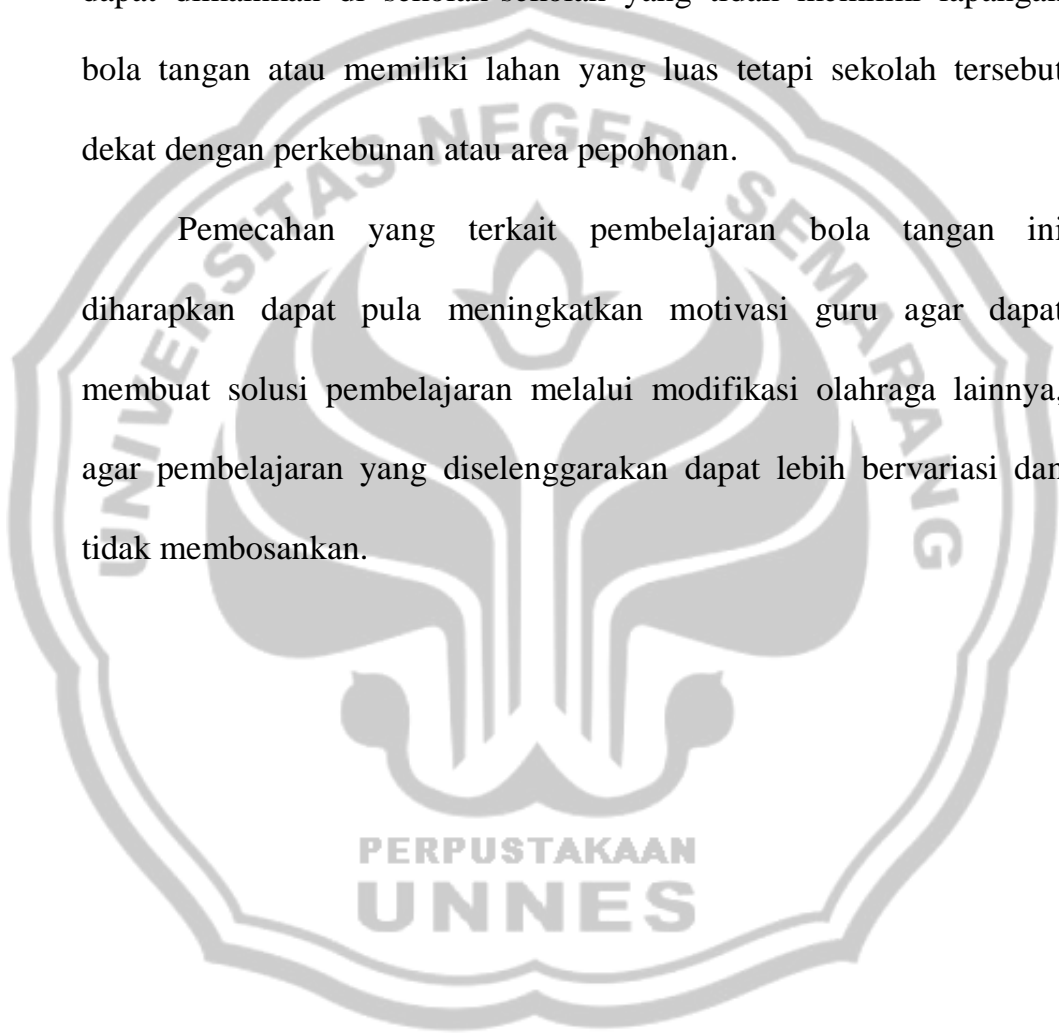
1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberikan informasi dalam membuat program pengajaran bagi guru yang bersangkutan, serta untuk meningkatkan kualitas mengajar.
2. Menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
3. Selain siswa dapat belajar sambil bermain, dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran.

1.5. Pemecahan Masalah

Mensikapi kurikulum yang sekarang dimana sekolah berhak menentukan sendiri materi yang diajarkan dan tentunya materi tersebut disesuaikan dengan kondisi sekolah, maka model

pembelajaran dalam bentuk modifikasi permainan sangatlah diperlukan, dalam rancangan ini bentuk model pembelajaran adalah modifikasi permainan bola besar khususnya materi permainan bola tangan dengan pemanfaatan area pepohonan. Supaya permainan ini dapat dimainkan di sekolah-sekolah yang tidak memiliki lapangan bola tangan atau memiliki lahan yang luas tetapi sekolah tersebut dekat dengan perkebunan atau area pepohonan.

Pemecahan yang terkait pembelajaran bola tangan ini diharapkan dapat pula meningkatkan motivasi guru agar dapat membuat solusi pembelajaran melalui modifikasi olahraga lainnya, agar pembelajaran yang diselenggarakan dapat lebih bervariasi dan tidak membosankan.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1. Kajian Pustaka

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan. Pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang : pengertian pengembangan, pengertian pembelajaran, pengertian pembelajaran Inovatif, pengertian pembelajaran PAKEM, pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Model Pembelajaran, Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar Penjasorkes SD, Permainan Bola tangan, permainan bola tangan areal pepohonan.

2.1.1. Pengertian pengembangan

Menurut Borg & Gall yang di kutip Martin S (2010: 47) penelitian pengembangan adalah salah satu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajara, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu ;

1. Mengembangkan produk.
2. Menguji produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan ke dua disebut sebagai fungsi falidasi.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa, baik didalam maupun diluar kelas dengan menggunakan berbagai sumber belajar sebagai bahan kajian (Anna Poedjiadi, 2007;75). Pembelajaran hakekatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. (Trianto, 2009:17)

2.1.3. Pengertian Pembelajaran inovativ

Pembelajaran Inovativ dikemas oleh pembelajar atas dorongan gagasan barunya, yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar nutuk memperoleh kemajuan. (<http://www.pengertianpembelajaraninovatif.com/>)

2.1.4. Pengertian Pembelajaran PAKEM

Pembelajaran PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. (Musrini Puspowati,2008).

2.1.5. Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan

Dalam literatur terdapat banyak definisi pendidikan jasmani yang disampaikan oleh para pakar, antara lain : pendidikan jasmani sebagai proses pendidikan via gerak insani (*human movement*) yang dapat berupa aktifitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Sejalan dengan upaya mencapai tujuan

pendidikan maka dalam pendidikan jasmani diKelingkan potensi individu, kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral spiritual (Rusli Lutan, 1992:7).

Pendidikan jasmani merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya. Pembentukan sumber daya manusia diarahkan pada manusia pancasilais, berbudi pekerti luhur lewat pendidikan jasmani dengan memperhatikan model pembelajaran serta skema pembelajaran (Sukintaka, 1992:9). Sedangkan menurut Pangrazi (2004 : 4) menyatakan bahwa Penjasorkes adalah bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan yang memberikan sumbangan pertumbuhan dan perkembangan total pada setiap anak, terutama melalui latihan gerak.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa Penjasorkes merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan melalui aktivitas gerak insani dan anteraksi antara peserta didik dengan lingkungan secara sisitematis untuk membentuk manusia seutuhnya.

2.1.6. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana mengajar jangka

panjang), merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. (Ahmad Sugandi, dkk. 2006 : 6).

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran. (Husdarta, dkk. 2000 : 35).

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

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa serta rencana yang dapat digunakan untuk merancang pengajaran dan untuk membentuk kurikulum

2.1.7. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Penjasorkes SD

Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan bukan merupakan pendidikan tentang problem tubuh, akan tetapi merupakan pendidikan tentang problem manusia dan kehidupan yang mempunyai 4 ranah tujuan (Sukintaka, 2004) yaitu :

a. Jasmani dan Psikomotor, meliputi :

1. Kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan kardiovaskuler, dan kelentukan.
2. Persepsi gerak, gerak dasar, keterampilan, olahraga dan tari.

b. Kognitif, meliputi :

1. Pengetahuan.
2. Keterampilan intelektual.
3. Kemampuan intelektual.

c. Afektif, meliputi :

1. Sehat.
2. Respek gerak.
3. Aktualisasi diri.
4. Menghargai diri.
5. Konsep diri.

Adang Suherman (2000 : 23) menyatakan secara umum tujuan Penjasorkes dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori, yaitu :

1. Perkembangan Fisik.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

2. Perkembangan Gerak.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillful*).

3. Perkembangan Mental.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang Penjasorkes kedalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.

4. Perkembangan Sosial.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Sedangkan menurut Rusli Lutan dan Rubianto Hadi (2001 :7) tujuan Penjasorkes adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan gerak mereka, disamping agar mereka merasa senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

Berdasarkan pada beberapa pendapat tentang tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan di Sekolah dapat digolongkan kedalam empat aspek yaitu aspek fisik, aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif.

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

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

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

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

cidera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

2.1.8. Permainan Bola Tangan

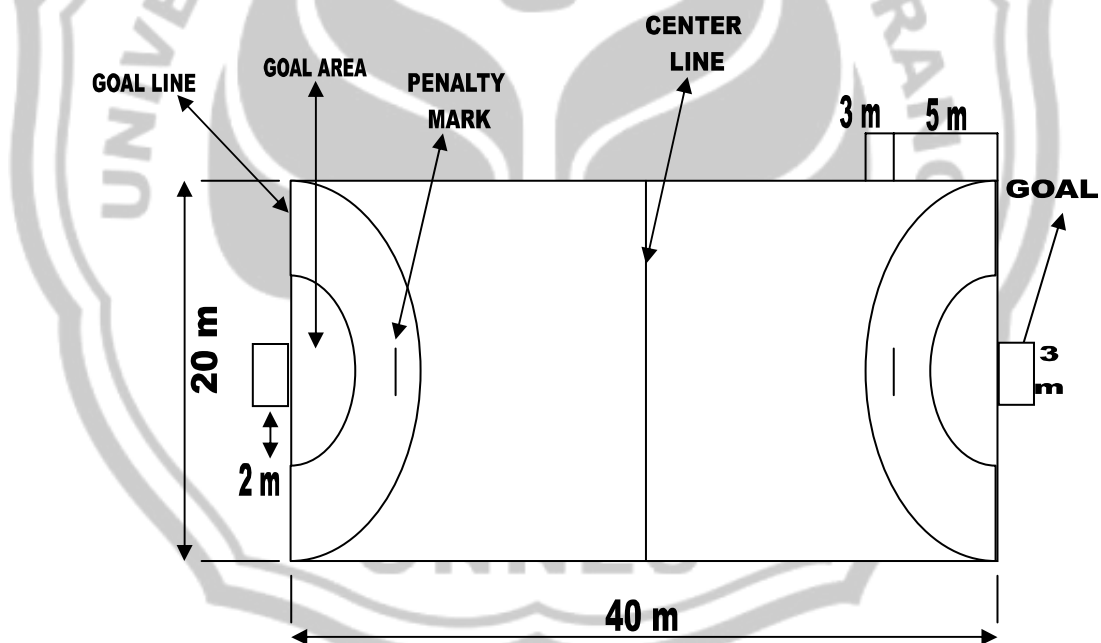
Permainan bola tangan dapat dimainkan dalam 2 fersi, yaitu *indoor* (di dalam ruangan) dan fersi *outdoor* (di luar ruangan).

1. Bola Tangan Fersi *Indoor*

Hari Amirullah dan Ermawan (2005 : 18) dalam bukunya mengatakan bola tangan dimainkan didalam ruangan oleh dua regu yang berlawanan, tiap regu yang melakukan permainan dilapangan berjumlah 7 pemain yang terdiri dari 6 pemain lapangan dan 1 orang sebagai penjaga gawang. Pemain cadangan berjumlah 5 orang (4 pemain lapangan dan 1 penjaga gawang). Dan permainannya dimainkan diatas lapangan keras dengan dengan ukuran panjang 40 m dan lebar ukuran 20 m. Lama waktu permainan adalah 2 x 30 menit. Obyek dari permainan ini adalah melempar bola sampai masuk menjadi gol di gawang lawan.

Permainan bola tangan dapat dimainkan oleh putra dan putri, anak-anak sampai dengan orang dewasa. Yang membedakan permainan ini dengan penggolongan usia dan jenis kelamin hanya ada di ukuran bola. Sebagai petunjuk, ukuran bola menurut Hari Amirullah dan Ermawan (2005 : 18) adalah :

1. Untuk usia dibawah 8 tahun lingkaran bola adalah 48 cm dan berat paling tidak 290 gram (size 0).
2. Untuk anak putra usia 8-12 tahun dan anak putri usia 8-14 tahun lingkaran bola adalah 50-52 cm dan berat paling ringan 315 (size 1).
3. Untuk remaja putra usia 12-16 tahun dan remaja putri usia lebih dari 14 tahun lingkaran bola adalah 54-56 cm dan berat paling ringan adalah 325-400 gram (size 2).
4. Untuk putra usia lebih dari 16 tahun lingkaran bola adalah 58-60 cm dan berat paling ringan adalah 425-475 gram (size 3).



Gambar 1. Lapangan Bola Tangan Indoor

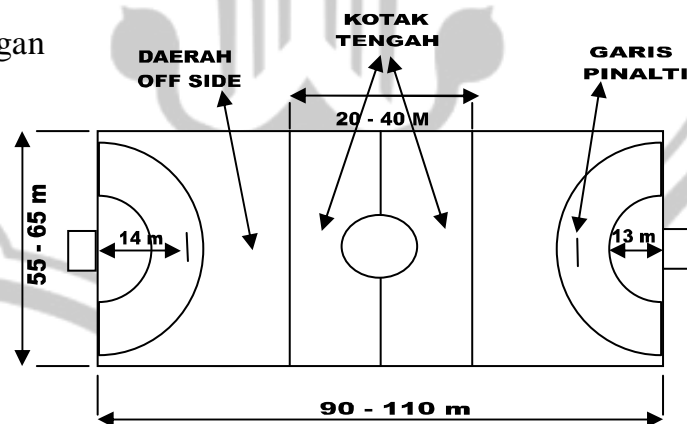
2. Bola Tangan Fersi *Outdoor*

Dimainkan oleh dua regu yang berlawanan, tiap regu yang melakukan permainan di lapangan berjumlah 11 pemain yang terdiri

dari 10 pemain lapangan dan 1 penjaga gawang. Sedangkan pemain pengganti berjumlah 2 orang pemain lapangan dan 1 orang penjaga gawang. Penjaga gawang tidak diperbolehkan menggantikan seorang pemain lapangan, akan tetapi sebaliknya seorang pemain lapangan boleh menggantikan penjaga gawang. Dan pemainnya dimainkan di atas lapangan rumput dengan ukuran panjang antara 90 – 110 m dan lebar ukuran 55 – 65 m. (Agus Hahendra, 2000 : 101)

Lama permainan bola tangan ditentukan oleh waktu. Menurut Agus Mahendra (2000 : 110) permainan bola tangan dimainkan dua babak dengan waktu 2 x 30 menit untuk putra dan 2 x 15 menit untuk putri, serta istirahat masing – masing 10 menit diantara 2 babak. Atau dimainkan 2 x 15 menit tanpa istirahat untuk putra dan 2 x 10 menit tanpa istirahat untuk putri.

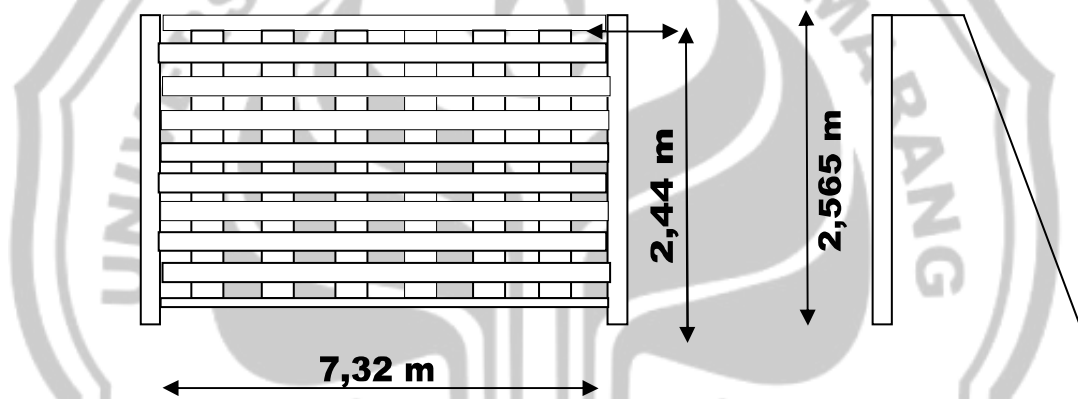
a. Lapangan



Gambar 2. Lapangan Bola Tangan *Outdoor*

Lapangan berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran panjang antara 90 -110 m dan lebar antara 55 – 65 m. Lapangan

permainan dibatasi oleh garis – garis batas. Batas tepi panjang lapangan di sebut garis gawang. Gawang harus berada tepat di tengah – tengah garis gawang, sebuah gawang terdiri dari 2 buah tiang tegak lurus yang dipancangkan ke tanah dengan kuat dan dihubungkan dengan mistar gawang yang horizontal. Dibelakang gawang dipasang jarring / net yang gunanya untuk menahan bola dan sekaligus dapat untuk memastikan terjadinya gol (terjadi bola masuk ke gawang lawan).



Gambar 3. Gawang bola tangan *outdoor*

Jarak antara kedua tiang gawang adalah 7,32 m (diukur dari bagian dalam tiang), sedangkan tinggi mistar gawang adalah 2,44 m (diukur dari tanah sampai dengan sisi bawah mistar). Gawang di cat putih agar kontras dengan latar belakang dan sekitarnya. Dibelakang gawang di lengkapi dengan jaring untuk menahan bola jika terjadi gol. (Agus Mahendra, 2000 : 101).

b. Bola.

Bola harus bulat, bagian luar terbuat dari kulit dan dalamnya dari gelembung karet. Bola harus berwarna tunggal (satu warna) dan di pompa tidak terlalu keras. Persyaratan bola untuk permainan menurut Agus Mahendra (2000: 106) adalah :

1. Untuk pria senior dan junior :

Berat bola antara 425 – 475 gram.

Lingkar bola antara 58 – 66 cm.

2. Untuk wanita senior dan junior :

Berat bola antara 325 – 400 gram.

Lingkar bola antara 54 – 56 cm.

3. Teknik Dasar Permainan Bola Tangan

Pada umumnya permainan bola tangan berjalan dengan tempo yang cepat. Oleh karena itu seorang pemain bola tangan harus memiliki keterampilan yang baik. Pemain harus dapat berlari dengan cepat, memiliki kelincahan, dapat menangkap bola dengan mantap, dan dapat melempar bola dengan tepat ke sasaran. Selain itu juga pemain harus memiliki koordinasi tubuh yang baik agar dapat mengkoordinasikan setiap teknik – teknik gerakan bola tangan dengan baik pula.

Dalam garis besarnya, keterampilan dasar permainan bola tangan terdiri dari beberapa teknik dasar, yaitu :

1. Menangkap Bola.

Posisi tubuh untuk menangkap bola harus memungkinkan menghadap ke arah datangnya bola supaya bola dapat ditangkap dengan baik. Disamping itu tidak kalah pentingnya adalah prinsip menyerap (absorb) gaya yang di bawa bola, agar impact dari bola dapat tersalur diredam (Agus Mahendra, 2000: 60). Caranya dengan mengikuti arah bola dengan kedua lengan dan salurkan daya penahan sedikit demi sedikit terhadap bola.

2. Mengoper atau Melempar Bola

Mengoper bola dapat dilakukan dengan satu atau dua tangan. Operan dengan dua tangan diperlukan terutama untuk operan jarak pendek. Pada prinsipnya mengoper bola dengan dua tangan harus dilakukan dengan mengerahkan tenaga tubuh yang disalurkan ke bola, bukan hanya tenaga lengan. Seperti yang dikatakan Agus Mahendra, (2000: 59), bahwa “Tenaga yang diperlukan untuk mengoper bola dihasilkan dari gerakan tubuh yang bergerak ke dapan, dan kemudian disalurkan dan digabung dengan tenaga lengan, tangan dan pergelangan tangan”. Sedangkan operan dengan menggunakan satu tangan dilakukan untuk operan jarak jauh atau hanya sekedar untuk mengecoh lawan. Yang prinsip pelaksanaannya lemparan harus dilakukan dengan cepat dan kuat. Sesuai dengan prinsip *maximum time-distance* yang artinya lemparan harus

dilakukan dalam waktu yang secepat-cepatnya dan jarak lempar yang maksimum. Gabungan dua faktor yang maksimum tadi, akan menjamin jauhnya lemparan.

3. Menggiring Bola

Menggiring bola merupakan keterampilan yang cukup sulit karena karena memerlukan koordinasi mata dan tangan dengan baik. Pada waktu bola dipantulkan ke tanah / lantai, arah pantulan balik bola akan tergantung dari arah bola itu dipantulkan ke tanah / lantai. Pelaksanaan dribling ditempat dan dribling bergerak memerlukan penyesuaian gaya dan sikap tubuh (Agus Mahendra, 2000: 59)

4. Menembak

Menembak adalah bentuk gerakan lemparan yang ditujukan untuk memasukkan bola ke gawang. Agar berhasil, lemparan yang dilakukan harus cepat, kuat dan tepat. Seperti yang diungkapkan Agus Mahendra, (2000: 59) bahwa lemparan itu harus eksplosif, yaitu yang mengerahkan seluruh kecepatan dan kekuatan dalam waktu yang singkat sehingga menghasilkan gerak laju bola yang cepat.

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola tangan dapat dimainkan dalam 2 fersi, yaitu fersi indoor dan fersi outdoor. Permainan bola tangan fersi outdoor dimainkan oleh 11 pemain termasuk penjaga gawang. Sedangkan

pemain pengganti berjumlah 2 orang pemain dan 1 orang penjaga gawang. Permainan bola tangan dimainkan di atas lapangan rumput dengan panjang 90 – 110 meter dan lebar 55 – 65 meter. Permainan bola tangan dimainkan dalam 2 babak dengan waktu 2 x 30 menit untuk putra dan 2 x 25 menit untuk putri, serta istirahat masing – masing 10 menit diantara 2 babak atau dimainkan 2 x 15 menit tanpa istirahat untuk putra dan 2 x 10 menit untuk putri. Sedangkan permainan bola tangan fersi indoor dimainkan oleh 7 pemain dengan ukuran lapangan panjang 40 meter dan lebar 20 meter. Lama waktu permainan adalah 2 x 30 menit.

Teknik dasar permainan bola tangan meliputi teknik dasar melempar, teknik dasar menangkap, teknik dasar membawa atau menggiring bola dan teknik dasar menembak.

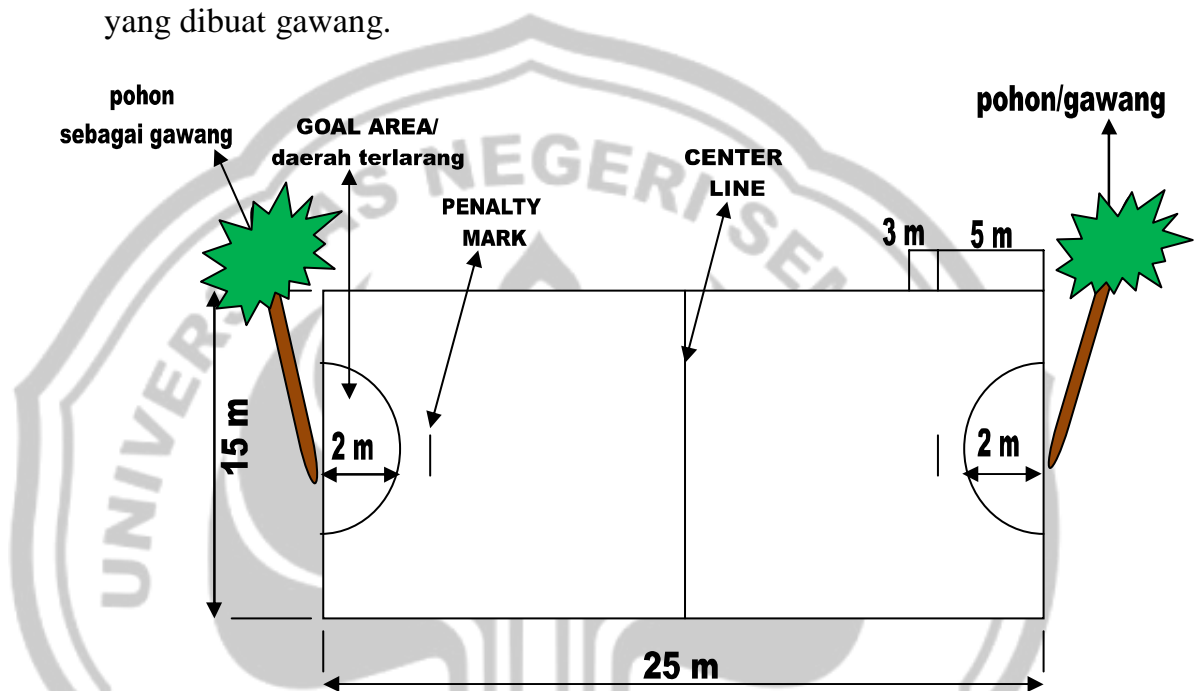
2.1.9. Permainan bola tangan dengan areal pepohonan

Permainan bola tangan dengan areal pepohonan adalah sejenis permainan bola tangan tetapi tidak ada gawang, gawang diganti dengan sebatang pohon. Tehnik dan cara bermain hampir sama dengan permainan bola tangan.

Karakteristik bola tangan areal pepohonan adalah sebagai berikut :

1. Lapangan

Lapangan berbentuk persegi panjang atau menyesuaikan dengan tanah hutan yang ada dengan panjang antara 25 m dan lebar antara 15 m serta ada pohon yang berdiri di tengah-tengah lapangan yang dibuat gawang.



Gambar 4. Lapangan bola tangan areal pepohonan

2. Gawang

Gawang terbuat dari pohon dimana setiap pohon yang dibuat gawang dikasih warna putih atau cerah yang terbuat dari kertas, kain atau cat dengan ketinggian dari tanah 30 cm – 150 cm sebagai sasaran tembak untuk mencetak gol/angka.

3. Bola

Berbentuk bulat terbuat dari karet atau bahan lunak yang dapat memantul di tanah, warna boleh lebih dari satu warna.

4. Waktu

Waktu dalam permainan ini adalah 2 babak dimana setiap babak 15 menit dan istirahat 3 menit. Tambahan waktu 2 x 5 menit

5. Wasit

Permainan ini di pimpin oleh satu orang wasit dan satu orang pencatat waktu.

6. Poin atau angka

Poin atau angka bila pemain dapat memantulkan atau mengarahkan bola ke pohon dengan sasaran tepat mendapat poin atau angka 1, regu yang mendapat poin atau angka dalam 2 babak menjadi pemenang.

7. Pemain

Jumlah pemain setiap regu terdiri dari 9 orang dengan pemain cadangan 2 orang, serta memakai seragam yang sama setiap team. Jadi kedua tiap team memakai seragam berbeda.

8. Cara bermainan

Cara bermainan bola tangan areal pepohonan adalah sama dengan permainan bola tangan, akan tetapi tidak ada gawang yang ada gawang diganti dengan sebatang pohon sehingga seluruh pemain berusaha memantulkan bola kearah pohon tersebut sesuai dengan daerah sasaran yang telah dikasih tanda atau pembatas. Tehnik dasar dan atauran sama dengan bermain bola tangan.

**Perbedaan antara Permainan Bola Tangan yang asli dengan
Modifikasi Permainan Bola Tangan areal pepohonan.**

Hasil modifikasi materi permainan “Bola Tangan dengan areal pepohonan”, memiliki perbedaan dengan bentuk permainan bola tangan yang sesungguhnya. Adapun perbedaan antara permainan bola tangan yang sesungguhnya dengan model permainan “Bola Tangan areal pepohonan” adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Perbedaan Modifikasi Bola Tangan

Item	Permainan Bola Tangan Standar IHF	Modifikasi Permainan Bola Tangan
Fasilitas dan perlengkapan : 1. Lapangan. 1.1 Outdoor. 1.2 Indoor. 2. Bola. 3. Gawang.	Panjang 90 – 110 m. Lebar 55 -65 m. Panjang 40 m. Lebar 20 m. Terbuat dari kulit. Dengan gawang.	Panjang 25 m. Lebar 15 m. Daerah terlarang 3 m. Terbuat dari bahan yang lunak. Menggunakan 2 Pohon dengan pembatas 1 Pohon dan tinggi gawang 1.5 m..

<p>Peraturan permainan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah pemain. 2. Waktu permainan. 3. Angka. 4. Penentu pemenang. 	<p>Outdoor : 11 orang. Indoor : 7 orang.</p> <p>Outdoor : Pa . 2 x 30 menit. Pi . 2 x 25 menit. Indoor : 2 x 30 menit. Fersi keduanya waktu istirahat 10 menit. Memasukkan ke gawang lawan nilai 1. Nilai yang terbanyak memasukkan bola ke gawang lawan.</p>	<p>9 Orang.</p> <p>2 x 15 menit tanpa waktu istirahat, permainan ini dilakukan 2 babak dan pergantian babak juga diikuti perpindahan tempat.</p> <p>Memasukkan bola ke gawang lawan dengan sasaran satu pohon nilai 1. Nilai yang terbanyak memasukkan bola ke gawang lawan.</p>
<p>Teknik permainan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membawa bola. 2. Lempar tangkap bola. 3. Menembak 	<p>Bola di pantulkan dan di tangkap kembali dengan satu atau dua tangan sampai pada saat yang tepat di lempar ke taman atau di tembakkan ke sasaran atau gawang.</p> <p>Dilakukan dengan satu atau dua tangan.</p> <p>Dilakukan dengan satu tangan.</p>	<p>Bola di lemparkan ke atas dan di tangkap kembali dengan satu atau dua tangan maksimal 3 kali. Kemudian harus dilemparkan ke teman atau ditembakkan ke sasaran atau gawang.</p> <p>Dilakukan dengan satu atau dua tangan.</p> <p>Dilakukan dengan satu atau dua tangan dari luar daerah terlarang.</p>

2.1. Kerangka Berpikir

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

Materi mata pelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar yang meliputi : Permainan dan olahraga, Aktivitas pengembangan, Aktivitas senam, Aktivitas ritmik, Aktivitas air, Pendidikan Luar Kelas, dan Kesehatan disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien dan efektif.

Sesuai dengan standar Kompetensi yaitu Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD, siswa diharapkan dapat Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Pada kenyataan yang ada, dalam proses pembelajaran bola besar pada SD Negeri 3 Kaligarang, khususnya kelas V masih dikemas dalam bentuk yang konvensional dan kurang menarik dalam penyajian pembelajaran.

Hasil dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah dijumpainya anak-anak yang merasa tidak suka, bosan, dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Pengembangan Pembelajaran bola tangan melalui Permainan merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model Pembelajaran bola tangan melalui Permainan bola tangan areal pepohonan diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan khususnya bola tangan.

Berikut ini akan disajikan justifikasi pengembangan model pembelajaran permainan bola tangan melalui permainan bola tangan areal pepohonan :

Tabel 2. Justifikasi model pembelajaran bola tangan areal pepohonan

No	Kondisi Faktual	Kesulitan yang dihadapi	Solusi yang ditawarkan
1	Model pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan	Siswa tidak respon terhadap materi permainan bola tangan	Pengembangan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa
2	Lapangan sekolah yang digunakan berukuran sempit	Siswa tidak mampu melakukan aktifitas pembelajaran permainan bola tangan	Lapangan permainan yang mempunyai ukuran sesuai dengan kebutuhan dan jumlah siswa.
3	Tidak semua sekolah mempunyai Peralatan bola tangan.	Pembelajaran permainan bola tangan tidak dapat berjalan sesuai dengan harapan	Alternatif peralatan Permainan bola tangan yang memanfaatkan lingkungan luar sekolah yang berpa hutan karet

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model Pengembangan

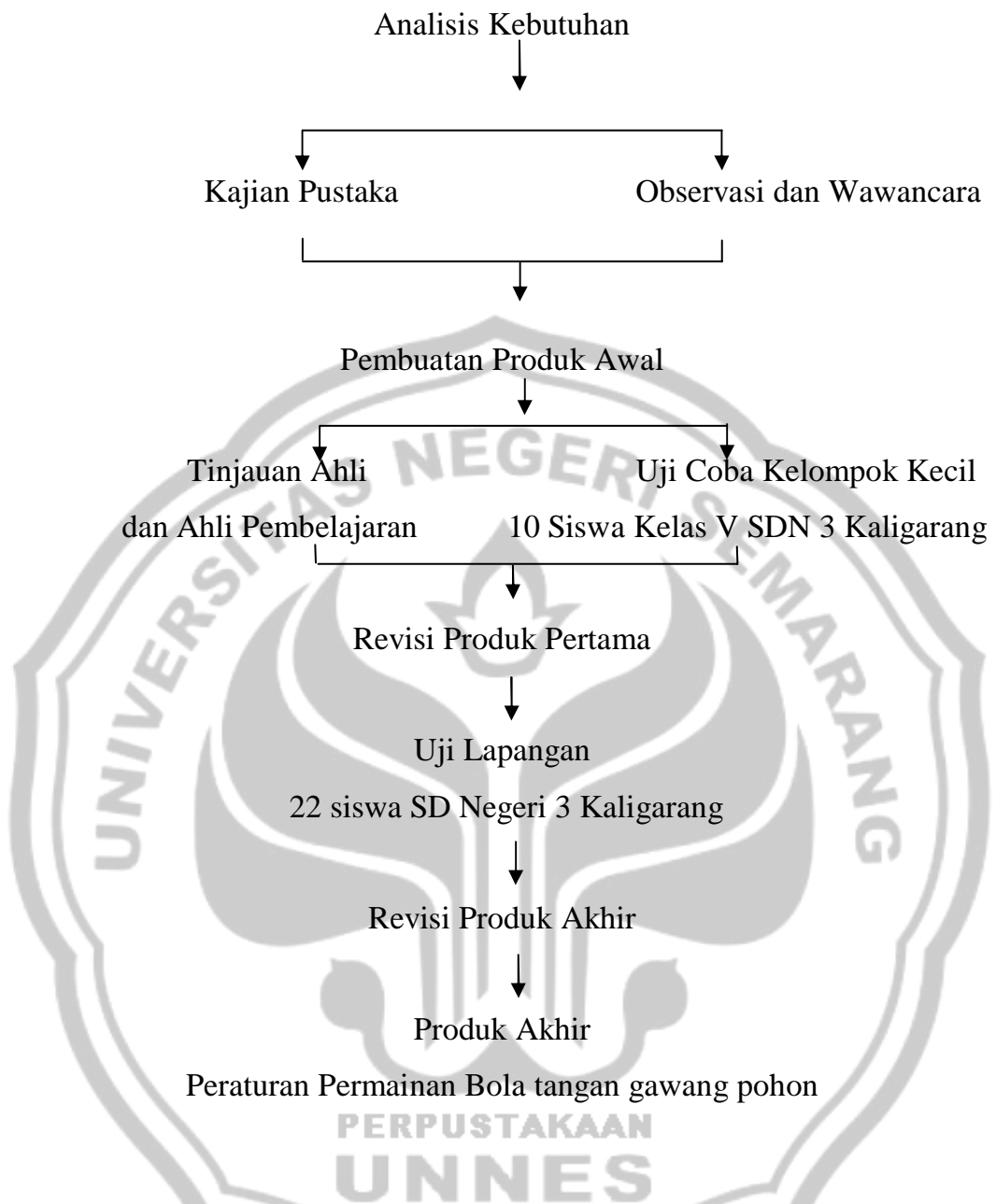
Penelitian dan Pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Martin S (2010: 47) 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.

Peneliti mengembangkan permainan sepakbola disesuaikan dengan pertimbangan keadaan lapangan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk modifikasi peraturan permainan bola tangan gawang pohon ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan bola tangan gawang pohon).
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama. revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dari uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji lapangan.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
7. Hasil akhir modifikasi model permainan bola tangan gawang pohon untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2. Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan bola tangan gawang pohon ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar 5 akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan bola tangan gawang pohon.



Gambar 5.
Prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan bola tangan gawang pohon

3.2.1 Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah

peraturan permainan bola tangan gawang pohon ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara tentang pelaksanaan olahraga bola tangan gawang pohon dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan bola tangan gawang pohon. Dalam pembuatan produk yang dilakukan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.3 Uji Coba Produk

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

3.2.4 Revisi Produk Pertama

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

3.2.5 Uji Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji lapangan 22 siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V SD 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan bola tangan gawang pohon.

3.3 Uji Coba Produk

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

3.3.1 Desain Uji Coba

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

Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas yang berasal dari Dosen Unnes Drs.Mugiyo Hartono,M.Pd dan 2 ahli pembelajaran Sudi HartonoS,Pd dan Shokhib, S.Pd.

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

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dan basil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SD N 3 Kaligarang. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bola tangan gawang pohon yang kemudian melakukan uji coba permainan bola tangan gawang pohon. Setelah selesai melakukan uji

coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dan produk yang dikembangkan.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

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

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bola tangan gawang pohon yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan bola tangan gawang pohon. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang dipilih menggunakan sampel secara random.

3. Uji coba lapangan yang terdiri dan 22 siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang.

3.3.3 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan jumlah denvut nadi pengaruh penggunaan produk.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

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

3.3.5 Teknik Analisis Data

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

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

Keterangan:

F = frekuensi relatif/angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Klasifikasi Persentase

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 PENGEMBANGAN

4.1 Data Uji Coba

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

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

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

Pada proses pembelajaran bola tangan pada SD masih ditemui beberapa hal, antara lain dalam kegiatan penjasorkes tidak memanfaatkan lingkungan luar sekolah sebagai fasilitas dengan maksimal. Serta alat yang digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa, diketahui ada beberapa siswa khususnya siswa putri yang mengeluh merasa taku/sakit ketika menangkap bola karena bola yang digunakan keras, pembelajaran permainan bola tangan yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

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

4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal

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

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan bola tangan di Sekolah Dasar.
2. Analisis karakteristik siswa Sekolah Dasar.
3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan modifikasi permainan bola tangan.
4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model modifikasi permainan bola tangan.
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
7. Menyusun produk awal model permainan bola tangan.

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

Draf Produk Awal Model Permainan Bola Tangan Bagi Siswa Kelas V SD Negeri 3 Kaligarang.

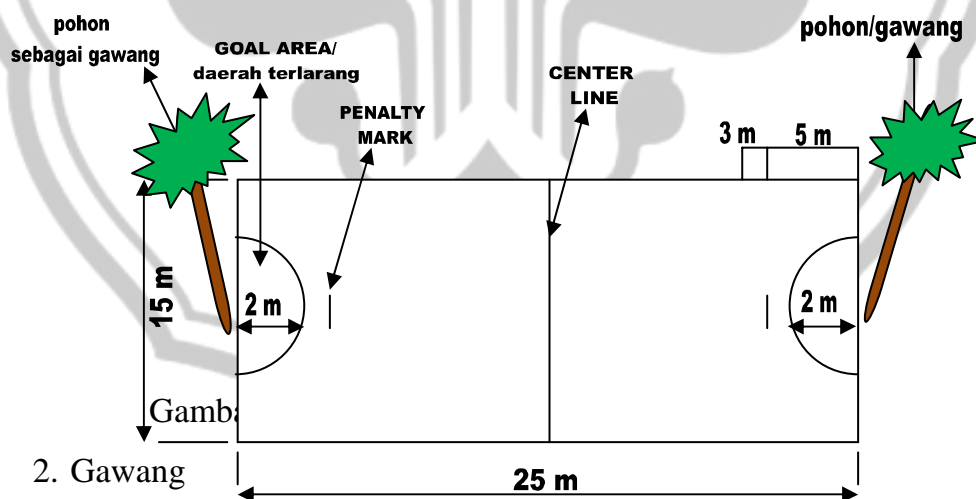
Pengertian permainan bola tangan

Permainan bola tangan dengan gawang pohon adalah sejenis permainan bola tangan tetapi tidak ada gawang, gawang diganti dengan sebatang pohon. Teknik dan cara bermain hampir sama dengan permainan bola tangan.

Karakteristik bola tangan gawang pohon adalah sebagai berikut:

1. Lapangan

Lapangan berbentuk persegi panjang atau menyesuaikan dengan tanah hutan yang ada dengan panjang antara 25 m dan lebar antara 15 m serta ada pohon yang berdiri di tengah-tengah lapangan yang dibuat gawang.



2. Gawang

Gawang terbuat dari pohon dimana setiap pohon yang dibuat gawang dikasih warna putih atau cerah yang terbuat dari kertas ,

kain atau cat dengan ketinggian dari tanah 30 cm – 150 cm sebagai sasaran tembak untuk mencetak gol/angka.

3. Bola

Berbentuk bulat terbuat dari karet atau bahan lunak yang dapat memantul di tanah, warna boleh lebih dari satu warna.

4. Waktu

Waktu dalam permainan ini adalah 2 babak dimana setiap babak 15 menit dan istirahat 3 menit. Tambahan waktu 2 x 5 menit

5. Wasit

Permainan ini di pimpin oleh satu orang wasit dan satu orang pencatat waktu.

6. Poin atau angka

Poin atau angka bila pemain dapat memantulkan atau mengarahkan bola ke pohon dengan sasaran tepat mendapat poin atau angka 1, regu yang mendapat poin atau angka dalam 2 babak menjadi pemenang.

7. Pemain

Jumlah pemain setiap regu terdiri dari 9 orang dengan pemain cadangan 2 orang, serta memakai seragam yang sama setiap team. Jadi kedua tiap team memakai seragam berbeda.

8. Cara bermaian

Cara bermaian bola tangan gawang pohon adalah sama dengan permainan bola tangan, akan tetapi tidak ada gawang yang ada gawang diganti dengan sebatang pohon sehingga seluruh pemaian berusaha memantulkan bola kearah pohon tersebut sesuai dengan daerah sasaran yang telah dikasih tanda atau pembatas. Teknik dasar dan atauran sama dengan bermain bola tangan.

4.1.3 Validasi Ahli

4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran bola tangan bagi siswa Sekolah Dasar (SD) sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan satu (1) orang ahli Penjaskes yang berasal dari Dosen Unnes, yaitu Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd. dan dua (2) orang guru penjasorkes Sekolah Dasar (SD), yaitu Sudi Harsono, S.Pd guru Penjasorkes di SD Negeri 1 Ngandong Kecamatan Keling, dan Shokhib, S.Pd guru Penjasorkes di SD Negeri 2 Kaligarang Kecamatan Keling.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan bola tangan, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa

kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli Penjas dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap model permainan bola tangan. Hasil evauasi berupa nilai dan aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5 Caranya dengan menyontreng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

4.1.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan bola tangan dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan guru penjasorkes Sekolah Dasar (SD) dapat dilihat pada lampiran 6. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar (SD) didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian **“baik”**. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan bola tangan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan bola tangan, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model permainan bola tangan dapat dilihat pada lampiran 5.

4.1.3.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

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

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

4.1.4 Data Uji Coba Kelonipok Kecil

Setelah produk model permainan bola tangan, divalidasi oleh ahli dan para guru Penjas Sekolah Dasar (SD) serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 19 Mei 2011 produk diujicobakan kepada siswa

kelas atas SD Negeri 3 Kaligarang yang berjumlah 10 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

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

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

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

Table 4. Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil (N = 10)

No	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Yayan Bagus	L	11	66	120
2	Gentur Supriyanto	L	11	60	120

3	Bagus Aldi M	L	10	66	102
4	Ikwan Zulus Baga	L	11	60	90
5	Winarno	L	11	72	132
6	Yoki Adi Prastiyan	L	10	66	126
7	Eko Vitrianto	L	11	66	132
8	Supriyanto	L	12	60	132
9	Salma Azis S	L	10	72	120
10	Galih Pramudya	L	11	72	114

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

Berdasarkan data pada hasil kuisioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar **86.33 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N 3 Kaligarang. Berikut tabel hasil kuisioner pada uji coba skala kecil :

Tabel 5. Data uji coba skala kecil (N = 10)

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan permainan bermain bola tangan ini merupakan permainan yang sulit ?	Tidak	80 %
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	90 %
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan permainan	Tidak	60 %

	bermain bola tangan ini ?		
4.	Apakah dalam model pengembangan permainan bermain bola tangan ini kamu merasa mudah dalam memantul-mantulkan bola ?	Ya	100 %
5.	Apakah selama bermain bermain bola tangan kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	Ya	90 %
6.	Apakah selama bermain bola tangan kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	Ya	100 %
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol/memasukan bola dalam permainan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ? dalam permainan bermain bola tangan ?	Tidak	90 %
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bermain bola tangan ?	Tidak	100 %
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan bermain bola tangan ?	Tidak	80 %
10.	Apakah cara bermain permainan bermain bola tangan ini lebih mudah dari permainan sepak bola yang sudah kamu kenal ?	Ya	90 %
11.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	100 %
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola tangan dengan bola tangan sesungguhnya ?	Ya	90 %
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	100 %
14.	Apakah dalam permainan kamu dapat mematuhi	Ya	90 %

	peraturan bermain bola tangan ?		
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola tangan ini ?	Ya	70 %
16.	Menurut kamu, apakah memainkan permainan bermain bola tangan perlu kerja sama dengan teman satu tim ?	Ya	80 %
17.	Apakah dalam permainan bermainan bola satu gawang setiap tim harus selalu kompak ?	Ya	100 %
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permaian bermain bola tangan ini ?	Ya	90 %
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	80 %
20.	Apakah bermain bola tangan ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	100 %
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola tangan ?	Tidak	80 %
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol/memasukan bola dalam bermain bola tangan ini ?	Ya	70 %
23.	Apakah kamu senang memainkan permaian bermain bola tangan ini ?	Ya	90 %
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	60 %
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	Ya	90 %
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola tangan ?	Ya	70 %
27.	Apabila dalam permainan kamu melakukan	Ya	100 %

	pelanggaran, apakah kamu akan segera ininta maaf ?		
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan ?	Ya	90 %
29.	Apakah kamu ingin bermain bola tangan lagi ?	Ya	90 %
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan bermain bola tangan lagi ?	Ya	70 %
Rata-rata			86.33 %

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

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan bola tangan saat diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil

1. Lapangan

Dalam uji skala kecil pelaksanaan permainan bola tangan.

Peneliti masih belum menemukan perbandingan yang sesuai antara

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

2. Pakaian olahraga (kostum)

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

3. Bola

Bola yang digunakan pada permainan bola tangan ini hanya menggunakan 1 bola, sehingga siswa yang tidak ikut bermain di lapangan cenderung pasif/tidak bergerak. Diharapkan bola disesuaikan dengan jumlah siswa serta tidak harus menggunakan bola standar atau bola dari kulit. Dalam permainan ini dapat menggunakan bola yang terbuat dari plastik atau bola yang di modifikasi.

4.1.4.1 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli Penjas dan guru penjas Sekolah Dasar (SD) pada produk atau model yang telah diujicobakan ke dalam

uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru penjas SD terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba skala kecil.

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

Draf Setelah Uji Coba Skala Kecil Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bola Tangan.

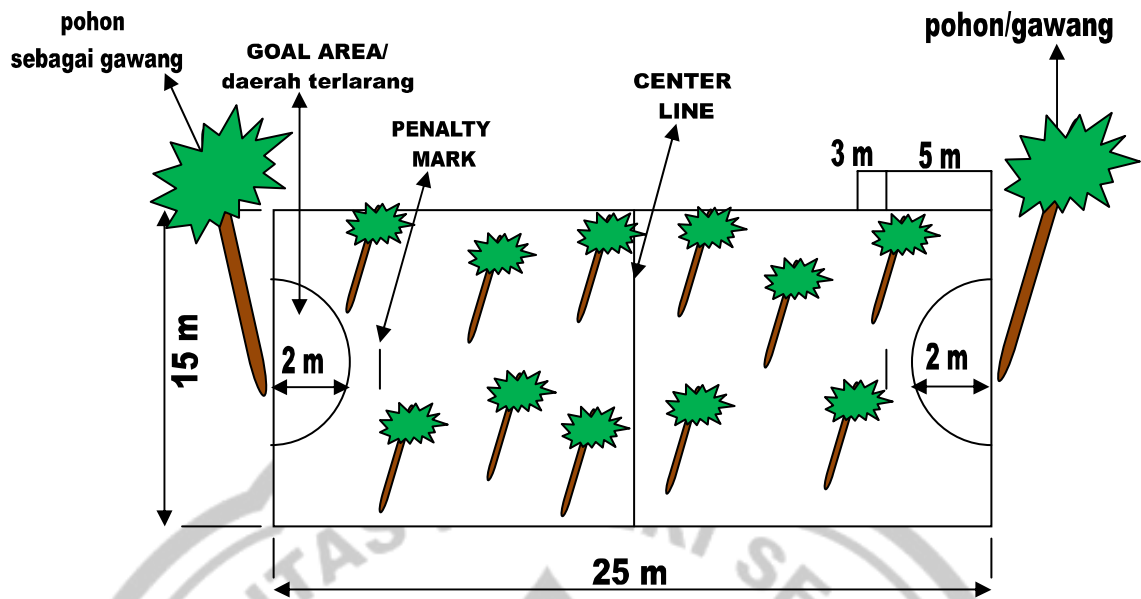
A. Pengertian

Permainan bola tangan dengan gawang pohon adalah sejenis permainan bola tangan tetapi tidak ada gawang, gawang diganti dengan sebatang pohon. Tehnik dan cara bermain hampir sama dengan permainan bola tangan.

Karakteristik bola tangan gawang pohon adalah sebagai berikut :

1. Lapangan

Lapangan berbentuk persegi panjang atau menyesuaikan dengan tanah hutan yang ada dengan panjang antara 25 m dan lebar antara 15 m serta ada pohon yang berdiri di tengah-tengah lapangan yang dibuat gawang.



Gambar 7. Lapangan bola tangan gawang pohon setelah direvisi

2. Gawang

Gawang terbuat dari pohon dimana setiap pohon yang dibuat gawang dikasih warna putih atau cerah yang terbuat dari kertas, kain atau cat dengan ketinggian dari tanah 30 cm – 150 cm sebagai sasaran tembak untuk mencetak gol/angka.

3. Bola

Berbentuk bulat terbuat dari karet atau bahan lunak yang dapat memantul di tanah, warna boleh lebih dari satu warna.

4. Waktu

Waktu dalam permainan ini adalah 2 babak dimana setia babak 8 menit dan istirahat 3 menit.

5. Wasit

Permainan ini di pimpin oleh satu orang wasit dan satu orang pencatat waktu.

6. Poin atau angka

Poin atau angka bila pemain dapat memantulkan atau mengarahkan bola ke pohon dengan sasaran tepat mendapat poin atau angka 1, regu yang mendapat poin atau angka dalam 2 babak menjadi pemenang.

7. Pemain

Jumlah pemain setiap regu terdiri dari 4 orang tanpa pemain cadangan, yang dilakukan kepada sejumlah siswa satu kelas secara bergantian serta memakai seragam yang sama setiap team. Jadi kedua tiap team memakai seragam berbeda.

8. Cara bermaian

Cara bermaian bola tangan gawang pohon adalah sama dengan permainan bola tangan, akan tetapi tidak ada gawang yang ada gawang diganti dengan sebatang pohon sehingga seluruh pemaian berusaha memantulkan bola kearah pohon tersebut sesuai dengan daerah sasaran yang telah dikasih tanda atau pembatas. Tehnik dasar dan atauran sama dengan bermain bola tangan.

4.1.5.Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD N 3 Kaligarang yang berjumlah 22 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

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

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar **88,93** %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Berikut tabel presentase kuesioner siswa :

Tabel 6. Data uji lapangan (N = 22)

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase	Makna
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan permainan bermain bola tangan ini merupakan permainan yang sulit ?	Tidak	77,27 %	Digunakan
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	72,72 %	Digunakan
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain model pengembangan permainan bermain bola tangan ini ?	Tidak	100 %	Digunakan
4.	Apakah dalam model pengembangan permainan bermain bola tangan ini kamu merasa mudah dalam menggiring atau memantulkan bola ?	Ya	90,90 %	Digunakan
5.	Apakah selama bermain bola tangan kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	Ya	77,27 %	Digunakan
6.	Apakah selama bermain bola tangan kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	Ya	77,27 %	Digunakan
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam permainan bermain bola tangan ?	Tidak	90,90 %	Digunakan
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bermain bola tangan ?	Tidak	90,90 %	Digunakan
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan bermain bola tangan ?	Tidak	86,86 %	Digunakan

10.	Apakah cara bermain permainan bermain bola tangan ini lebih mudah dari permainan bola tangan yang sudah kamu kenal ?	Ya	100 %	Digunakan
11.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	90,90 %	Digunakan
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola tangan dengan bola tangan sesungguhnya ?	Ya	90,90 %	Digunakan
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	90,90 %	Digunakan
14.	Apakah dalam permainan kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola tangan ?	Ya	86,36 %	Digunakan
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola tangan ini ?	Ya	86,36 %	Digunakan
16.	Menurut kamu, apakah memainkan permainan bermain bola tangan perlu kerja sama dengan teman satu tim ?	Ya	86,36 %	Digunakan
17.	Apakah dalam permainan permainan bola satu gawang setiap tim harus selalu kompak ?	Ya	100 %	Digunakan
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	90,90 %	Digunakan
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	Ya	81,81 %	Digunakan
20.	Apakah bermain bola tangan ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	100 %	Digunakan
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain sepak bola ?	Tidak	95,45 %	Digunakan

22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola tangan ini ?	Ya	90,90 %	Digunakan
23.	Apakah kamu senang memainkan permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	86,36 %	Digunakan
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan bermain bola tangan ini ?	Ya	81,81 %	Digunakan
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	Ya	90,90 %	Digunakan
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola tangan ?	Ya	90,90 %	Digunakan
27.	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera meminta maaf ?	Ya	95,45 %	Digunakan
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan ?	Ya	90,90 %	Digunakan
29.	Apakah kamu ingin bermain bola tangan lagi ?	Ya	90,90 %	Digunakan
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan bermain bola tangan lagi ?	Ya	86,36 %	Digunakan
Rata-rata			88,93 %	

4.1.6. Analisis Data

4.1.6.1. Analisis Data Uji Coba Kelompok kecil

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

1. Aspek kualitas model permainan bola tangan didapat persentase **80 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model permainan bola tangan tda memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model permainan bola tangan didapat persentase **90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model permainan bola tangan telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek menendang bola, didapat persentase **60 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
4. Aspek menggiring bola, didapat persentase **100 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek mengoper bola, didapat persentase **90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek menerima operan bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

7. Aspek mencetak gol, didapat persentase **90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek melakukan penyerangan dalam permainan, didapat persentase **100 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek melakukan pertahanan dalam permainan, didapat persentase **80 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek melakukan permainan, didapat persentase **90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek cara bermain, didapat persentase **100 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek pemahaman permainan, didapat persentase **90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek pemahaman peraturan permainan, didapat persentase **100 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

14. Aspek mematuhi peraturan dalam permainan, didapat persentase **90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek berusaha menaati peraturan dalam permainan. didapat persentase **70 %** Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
16. Aspek kerjasama dalam permainan, didapat persentase **80 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek kekompakan dalam permainan, didapat persentase **100 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemahaman tugas wasit dalam permainan, didapat persentase **90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek menghormati keputusan wasit, didapat persentase **80 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

20. Aspek kemudahan dalam bermain, didapat persentase **100 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek sering melakukan permainan bola tangan, didapat persentase **80 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek kesenangan setelah mencetak gol, didapat persentase **70 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
23. Aspek prasaan senang dalam bermain. didapat persentase **90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek semangat dalam permainan, didapat persentase **60 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
25. Aspek mengakui keunggulan lawan, didapat persentase **90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

26. Aspek saling menghormati, didapat persentase **70 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
27. Aspek sportivitas dalam permainan, didapat persentase **100 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mematuhi kepumsan wasit, didapat persentase **90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinginan untuk bermain bola tangan lagi, didapat persentase **90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia mengajak teman untuk bermain bola tangan, didapat persentase **70 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).

4.1.6.2 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuisisioner pada uji lapangan yang diadakan pada 16 Juni 2011 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai **88,93 %**. Berdasarkan kriteria yang telah

ditentukan maka permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Berdasarkan tabel analisis data hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kualitas model permainan bola tangan gawang ganda didapat persentase **77,27 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model permainan bola tangan telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model permainan bola tangan didapat persentase **72,72 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan model permainan bola tangan telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek menendang bola, didapat persentase **100 %** Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek menggiring bola, didapat persentase **90,90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek mengoper bola, didapat persentase **77,27 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

6. Aspek menerima operan bola, didapat persentase **77,27 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mencetak gol, didapat persentase **90,90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek melakukan penyerangan dalam permainan, didapat persentase **90,90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek melakukan pertahanan dalam permainan, didapat persentase **86,36 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek melakukan permainan, didapat persentase **100 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek cara bermain, didapat persentase **90,90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek pemahaman permainan, didapat persentase **90,90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

13. Aspek pemahaman peraturan permainan, didapat persentase **90,90** %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek mematuhi peraturan dalam permainan, didapat persentase **86,36** %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek berusaha mentaati peraturan dalam permainan. didapat persentase **86,36** %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek kejasama dalam permainan, didapat persentase **86,36** %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek kekompakan dalam permainan, didapat persentase **100** %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemahaman tugas wasit dalam permainan, didapat persentase **90,90** %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

19. Aspek menghormati keputusan wasit, didapat persentase **81,81 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek kemudahan dalam bermain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek sering melakukan perinainan bola tangan, didapat persentase **95,45 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek kesenangan setelah mencetak gol, didapat persentase **90,90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek prasaan senang dalam bermain, didapat persentase **86,36 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek semangat dalam permainan, didapat persentase **81,81 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek mengakui keunggulan lawan, didapat persentase **90,90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

26. Aspek saling menghormati. didapat persentase **90,90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek sportivitas dalam permainan, didapat persentase **95,45 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mematuhi keputusan wasit, didapat persentase **90,90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinnan untuk bermain bola tangan lagi, didapat persentase **90,90 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia mengajak teman untuk bermain bola tangan, didapat persentase **86,36 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.2 Pembahasan

Hasil analisis data dan evaluasi **ahli Penjas**, didapat rata-rata penilaian **84 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka

produk permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 1,7, 9,dan 12. Keempat aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **Sangat baik** yaitu mendapat poin **5**. Selain keempat aspek tersebut, ada 10 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 13, 14 dan 15. 10 aspek telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing aspek mendapat poin **4**. Selain itu ada satu aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 3. Aspek tersebut memenuhi kriteria **cukup baik** karena mendapat pon **3**.

Hasil analisis data dari ahli **Pembelajaran I**, didapat rata-rata penilaian **80 %** . Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bola tangan ini telah memenuhi **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran I pada aspek 7,12 dan 13. Ketiga aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin **5**. Selain ketiga aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 14 dan 15. 9 aspek telah

memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing aspek mendapat poin **4**. Selain itu ada tiga aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2, 5 dan 6. Ketiga aspek tersebut memenuhi kriteria **cukup baik** karena mendapat poin **3**.

Hasil analisis data dan evaluasi ahli **Pembelajaran II**. didapat rata-rata penilaian **90,66 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD Kelas V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran pada aspek 7, 12 dan 13. Ketiga aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin **5**. Selain ketiga aspek tersebut, ada 11 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 14 dan 15. 11 aspek tersebut telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing aspek mendapat poin 4. Ada satu aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2 memenuhi kriteria **cukup baik** karena mendapat poin **3**.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai **86,36 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan

untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan bola tangan ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai **88,93 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria **baik.**, sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan bola tangan ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang.

4.3 Kelemahan Prodak

4.3.1 Bola

Bola yang digunakan menggunakan bola standart. Dengan bola standart siswa putri sering kesulitan memainkan boa terutama saat menerima operan karena bola yang digunakan terlalu keras.

4.3.2 Pemahaman Peraturan

Bola tangan areal pepohonan merupakan pengembangan dari bola tangan *indoor*. Sehingga dalam memainkan permainan bola tangan areal pepohonan ini masih terdapat pemain yang kurang paham dalam memahami peraturan permainan bola tangan ini.

Pada penelitian ini lingkungan sekitar yang berupa area pepohonan dalam hal ini hutan karet yang digunakan sebagai sarana dan prasarana pembelajaran Penjasorkes adalah hutan (kebun karet) yang tekstur tanahnya tidak keras yang dapat digunakan siswa untuk mempraktikkan pola jalan, lari dan lompat dalam gerak ritmik, serta nilai kerjasama, percaya diri, dan disiplin. Keadaan kondisi lingkungan berupa tanah yang belum mengeras tersebut sangat menguntungkan siswa pada saat melakukan permainan bola tangan yang dimodifikasi, karena kalau ada siswa yang terjatuh tidak menyebabkan siswa itu terluka.

BABV

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

5.1 Kajian Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan bola tangan yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N = 10) dan uji coba lapangan (N = 22).

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

1. Ukuran atau bentuk lapangan adalah 25 m x 15 m.
2. Permainan yang dilakukan adalah permainan bola tangan yang menitikberatkan pada lingkungan hutan dengan gawang atau sasaran pohon.
3. Pemain yang semula ditentukan 9 orang tiap regu harus disesuaikan dengan jumlah siswa agar dapat menarik dan dijadikan beberapa kelompok sehingga jumlah pemain diubah menjadi 4 orang.

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

1. Produk model permainan pengembangan bermain bola tangan sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas didapat rata-rata persentase **84**

% dan evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase **80** % dan ahli Pembelajaran II, didapat rata-rata persentase **90,66** %. Rata-rata dari penilaian mereka adalah **84,89** %. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk model pengembangan permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Kaligarang.

2. Produk model pengembangan permainan bola tangan sudah dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase **86.33** % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase **88,93** %. Berdasarkan kriteria yang ada maka permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang.
- 3 Produk model permainan bola tangan dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, jika dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka permainan bola tangan dapat meningkatkan aktitas gerak siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang.

5.2 Saran

1. Model permainan bola tangan sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola tangan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Jika tidak terdapat permasalahan maka permainan ini dapat dilanjutkan, akan tetapi jika terdapat permasalahan maka permainan ini dapat dilakukan penyesuaian. Kemudian dapat dilakukan evaluasi kerja yang berulang-ulang untuk memperoleh kesesuaian bentuk permainan bola tangan dengan kondisi dan situasi di lapangan.
3. Bagi guru Penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan bola tangan yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian* Jakarta : Depdikbud.
- Bahagia, Yoyo dan Suherman, Adang. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdikbud.
- Depdiknas.2006. *Model Silabus dan Rencana Pembelajaran*. Jakarta : BNSP.
- Faqih.M. 1996. *Persepsi Siswa Terhadap Tugas-tugas Konselor*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : Universitas Negeri Malang.
- H. Kasmini, Oktia Woro. 1999. *Praktikum dan Ketrampilan Pendidikan Kesehatan*. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Hendra, dan M Saputra, Yudha. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Luthan, Rusli dan Suherman, Adang. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Ma'mun, Amung dan M. Saputra, Yudha. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.
- Soegiyanto, dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.
- Soegiyanto, dan Sudjarwo. 1991. *Perkembangan Motorik*. Jakarta : Depdikbud.
- Supartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta : Depdikbud.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta
- Suherman, dan Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdiknas
- Sukirman, dkk. 2004. *Matematika*. Jakarta : Universitas Terbuka

Lampiran : 3



PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA
UPT DINAS DIKORA KECAMATAN KELING
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KALIGARANG

Alamat :

Tel/ 0291.

Kode Pos

Nomor :
Perihal : Ijin Penelitian

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

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Menanggapi surat dari a.n Dekan Pembantu Dekan Bid. Akademik UNNES (Fakultas Ilmu Keolahrgaan) Nomor tentang Permohonan Ijin Penelitian Pendidikan tertanggal

Dengan ini kami mengizinkan :

Nama : Ita Kristiowati KHUMA TOHA
NIM : 6102909037
Prodi : Strata 1, Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahrgaan

Untuk melaksanakan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Model Pembelajaran permainan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan dalam penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2010/2011**” di SD Negeri 3 Kaligarang.

Demikian agar menjadi maklum bagi yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jepara,

Kepala Sekolah
SD Negeri 3 Kaligarang

NIP :

Lampiran : 4



PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA
UPT DINAS DIKORA KECAMATAN KELING
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KALIGARANG

Alamat :

Tel/ 0291.

Kode Pos

SURAT KETERANGAN

NO.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 3 Kaligarang menerangkan bahwa :

Nama : Ita Kristiowati
NIM : 6102909037
Prodi : Strata 1, Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 3 Kaligarang pada tanggal

Dengan judul : **“Pengembangan Model Pembelajaran permainan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan dalam penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2010/2011”**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jepara,

Kepala Sekolah
SD Negeri 3 Kaligarang

NIP :

Data hasil evaluasi ahli komentar dan saran umum

NO	Respon Ahli	Komentar atau saran Umum
1.	Ahli Penjas	1. Permainan ini cukup baik dan menarik bagi siswa namun masih masih perlu beberapa revisi,
2	Ahli Pembelajaran I	Usahakan jumlah lapangan disesuaikan dengan jumlah siswa, supaya siswa jangan ada yang pasif
3	Ahli Pembelajaran II	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk atau model permainan modifikasi dari cabang bola tangan ini sangat bagus, karena menarik siswa/anak untuk antusias mengikuti KBM - Nilai – nilai yang terkandung didalamnya ada kejujuran kerjasama, disiplin, sportifitas, rasa optimisme terpupuk pada permainan ini meski dalam bentuk modifikasi

Saran perbaikan Model Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes

NO	Respon Ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	<ul style="list-style-type: none"> - Hendaknya waktu diperpanjang 2 x 20 menit - Gunakan pohon atau areal pohon secara maksimal
2	Ahli Pembelajaran I	Peraturan lebih diperjelas sgar siswa tidak bingung
3	Ahli Pembelajaran II	<ul style="list-style-type: none"> - Aktifkan siswa dengan kegiatan passing atau yang lain - 2 atau 3 unit lapangan lagi agar siswa ikut bermain semua - Berikan solusi dan koreksi - Berikan gerakan stretching ringan dan relaksasi otot - Kembangkan model pembelajran ini dengan tetap mengacu pada pengembangan sistem PAKEM

Hasil pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran		
		A	G 1	G 2
1	Kesesuaian dengan kompetisi dasar	5	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	4	3	3
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa	4	4	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4	4
5	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan permainan untuk dimainkan siswa	4	3	4
6	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan permainan dengan karakteristik siswa	4	3	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	5	5	5
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	4	4
9	Mendorong perkembangan aspek Psikomotor siswa	5	4	4
10	Mendorong perkembangan aspek Afektif siswa	4	4	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil	3	4	4
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	5	5	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dan pembelajaran bermain bola tangan	4	4	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bermain bola tangan	4	4	4
Jumlah Skor		63	60	68
Rata-rata		4.20	4.00	4.53
Prosentase		84 %	80 %	90,66 %

Keterangan :

A. = Ahli Penjas

G 1 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran I

G 2 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran II

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN
BOLA TANGAN DENGAN PENDEKATAN LINGKUNGAN PEPOHONAN
DALAM PENJASORKES BAGI SISWA KELAS V SDN 3 KALIGARANG
KECAMATAN KELING KABUPATEN JEPARA TAHUN 2011

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

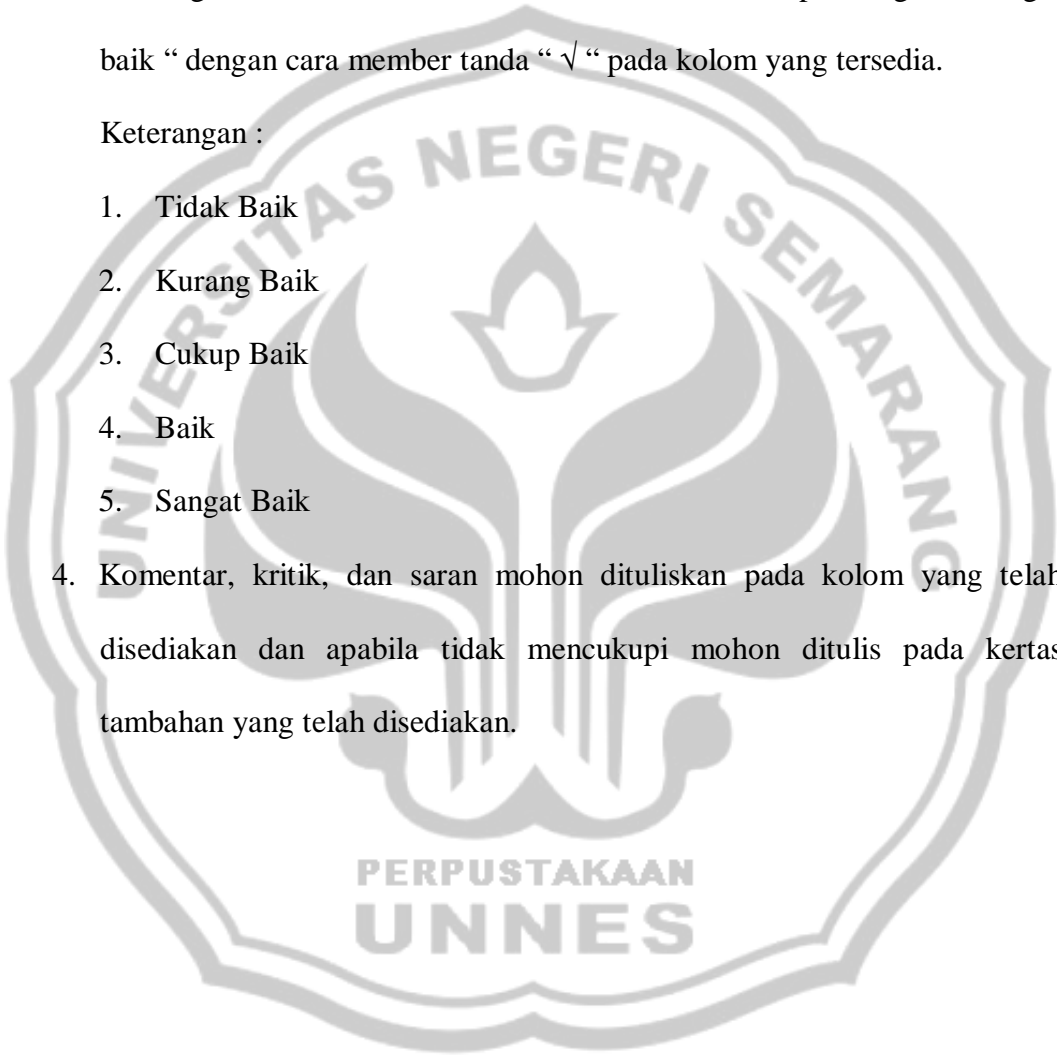
Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu, sebagai Ahli Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan serta Ahli Pembelajaran terhadap Model Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan areal pepohonan yang efektif dan efisien untuk proses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

Petunjuk :

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

Keterangan :

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



A. Kualifikasi model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetisi dasar						
2	Kejelasan petunjuk permainan						
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa						
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan permainan untuk dimainkan siswa						
6	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan permainan dengan karakteristik siswa						
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa						
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
9	Mendorong perkembangan aspek Psikomotor siswa						
10	Mendorong perkembangan aspek Afektif siswa						
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil						
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
13	Mendorong siswa aktif bergerak						
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bermain bola tangan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan						
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bermain bola tangan bola tangan						

	dengan pendekatan lingkungan pepohonan						
--	--	--	--	--	--	--	--

B. Saran untuk perbaikan Model Pengembangan Pembelajaran bermain bola tangan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan

Petunjuk :

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

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

C. Komentar dan Saran Umum



D. Kesimpulan

Model pengembangan pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil
(mohon memberi tanda silang / melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/ibu).

Jepara. 2011

Evaluator

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA
TANGAN DENGAN PENDEKATAN LINGKUNGAN PEPOHONAN DALAM
PENJASORKES BAGI SISWA KELAS V SDN 3 KALIGARANG
KECAMATAN KELING KABUPATEN JEPARA TAHUN 2011

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

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

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah Dasar :

Nama Siswa :

Umur : tahun

Kelas :

Jenis kelamin :

Nama Orang Tua

a. Ayah :

b. Ibu :

Alamat (desa RT / RW) :

.....

10. Apakah bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini dapat dimainkan oleh semua orang ?

A. Ya

B. Tidak

C.AFEKTIF

1. Apakah selama ini kamu sering bermain bola tangan ?

A. Ya

B. Tidak

2. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol/memasukan bola dalam permainan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?

A. Ya

B. Tidak

3. Apakah kamu merasa senang memainkan permainan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?

A. Ya

B. Tidak

4. Apakah kamu bersemangat dalam memainkan permainan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?

A. Ya

B. Tidak

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

A. Ya

B. Tidak

6. Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?

A. Ya

B. Tidak

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

A. Ya

B. Tidak

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

A. Ya

B. Tidak

9. Apakah kamu ingin bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini lagi ?

A. Ya

B. Tidak

10. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini lagi ?

A. Ya

B. Tidak

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

(N = 10)

No	No Induk	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	665	Yayan Bagus	L	11	66	120
2	671	Gentur Supriyanto	L	11	60	120
3	651	Bagus Aldi M	L	10	66	102
4	675	Ikwan Zulus Baga	L	11	60	90
5	690	Winarno	L	11	72	132
6	691	Yoki Adi Prastiyani	L	10	66	126
7		Eko Vitrianto	L	11	66	132
8	688	Supriyanto	L	12	60	132
9	685	Salma Azis S	L	10	72	120
10	667	Galih Pramudya	L	11	72	114

PERPUSTAKAAN
UNNES

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 10)

C. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Yayan Bagus	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Gentur Supriyanto	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A
3	Bagus Aldi M	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Ikwan Zulus Baga	A	B	A	B	A	B	A	A	A	B
5	Winarno	B	A	A	A	A	A	A	B	A	A
6	Yoki Adi Prastiyan	B	A	B	B	A	A	A	A	A	A
7	Eko Vitrianto	B	A	A	B	A	B	A	A	A	B
8	Supriyanto	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A
9	Salma Azis S	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B
10	Galih Pramudya	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGGKET SISWA (N = 10)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Yayan Bagus	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7
2	Gentur Supriyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3	Bagus Aldi M	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
4	Ikwan Zulus Baga	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
5	Winarno	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Yoki Adi Prastiyan	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
7	Eko Vitrianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Supriyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Salma Azis S	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
10	Galih Pramudya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
	Jumlah	8	9	6	10	9	10	9	10	8	9	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGGKET SISWA (N = 10)

A. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Yayan Bagus	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
2	Gentur Supriyanto	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
3	Bagus Aldi M	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
4	Ikwan Zulus Baga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Winarno	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
6	Yoki Adi Prastiyan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
7	Eko Vitrianto	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
8	Supriyanto	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
9	Salma Azis S	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
10	Galih Pramudya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	10	9	10	9	7	8	10	9	8	10	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGGKET SISWA (N = 10)

A. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Yayan Bagus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Gentur Supriyanto	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
3	Bagus Aldi M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Ikwan Zulus Baga	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5
5	Winarno	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6	Yoki Adi Prastiyan	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
7	Eko Vitrianto	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7
8	Supriyanto	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
9	Salma Azis S	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
10	Galih Pramudya	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
	Jumlah	8	7	9	6	9	7	10	9	9	7	

ANALISIS DATA HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL (N = 10)

Soal No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini merupakan permainan yang sulit ?	80 %	Baik	Digunakan
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	90 %	Baik	Digunakan
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain bola tangan model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	60 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
4.	Apakah dalam model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
5.	Apakah selama bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	90 %	Baik	Digunakan
6.	Apakah selama bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	90%	Baik	Digunakan
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	80%	Baik	Digunakan
10.	Apakah cara bermain bola tangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini lebih	90%	Baik	Digunakan

	mudah dari permainan bola tangan yang sudah kamu kenal ?			
11.	Apakah kamu tahu cara bermain bola tangan model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan dengan bola tangan sesungguhnya ?	90%	Baik	Digunakan
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
14.	Apakah dalam permainan kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	90%	Baik	Digunakan
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
16.	Menurut kamu, apakah memainkan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan perlu kerja sama dengan teman satu tim ?	80%	Baik	Digunakan
17.	Apakah dalam permainan bermainan bola satu gawang setiap tim harus selalu kompak ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	90%	Baik	Digunakan
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	80%	Baik	Digunakan
20.	Apakah bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola tangan sepak bola ?	80%	Baik	Digunakan
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
23.	Apakah kamu senang memainkan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan	90%	Baik	Digunakan

24.	lingkungan pepohonan ini ? Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	60%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	90%	Baik	Digunakan
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
27.	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan ?	90%	Baik	Digunakan
29.	Apakah kamu ingin bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan lagi ?	90%	Baik	Digunakan
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan lagi ?	70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)

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

(N = 22)

No	No Induk	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	651	Bagus Aldi Mustaqim	L	12	60	114
2	665	Yayan Bagus AL	L	11	66	120
3		Zaini Agus K	L	12	60	114
4		Khalimatus Zahroh	P	11	72	132
5	666	Ari Wahyuni	P	11	78	126
6	667	Galih Pramudya	L	11	66	114
7	672	Irma Dwi Lestari	P	11	66	126
8	675	Ikwan Zulus Baga	L	11	60	114
9	671	Gentur Suprayitno	L	10	66	132
10	677	Lastika Mardiyanti	P	11	66	132
11	679	M. Ainul Rosid	L	11	60	132
12	680	Meilina Nurhayati	P	11	66	126
13	681	Martinus Isna Pranata	P	11	72	132
14	683	Mieke Ade Trizuliana	P	11	78	132
15	685	Salma Aziz Saputra	L	10	60	126
16	687	Septian Hestina R H	P	11	78	120
17	688	Supriyanto	L	11	66	120
18	691	Yoki Adi Prastian	L	11	60	126
19	692	Yes Hi Ulfanul N	P	11	72	132
20	689	Umanaila Raifatun N	P	11	78	120
21		Alief Cahya Kusuma	L	11	78	120
22		Eko Fitrianto	L	11	60	132

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 22)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bagus Aldi Mustaqim	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
2	Yayan Bagus AL	B	B	B	A	A	B	A	B	B	A
3	Zaini Agus K	B	B	B	A	A	A	B	B	B	A
4	Khalimatus Zahroh	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
5	Ari Wahyuni	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A
6	Galih Pramudya	A	A	B	A	A	A	B	B	B	A
7	Irma Dwi Lestari	B	B	B	A	A	A	B	B	B	A
8	Ikwan Zulus Baga	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A
9	Gentur Suprayitno	B	B	B	A	B	A	B	B	B	A
10	Lastika Mardiyanti	B	B	B	A	A	A	B	B	B	A
11	M. Ainul Rosid	A	A	B	A	A	A	B	A	B	A
12	Meilina Nurhayati	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
13	Martinus Isna Pranata	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A
14	Mieke Ade Trizuliana	A	B	B	A	A	A	B	B	A	A
15	Salma Aziz Saputra	B	A	B	A	A	B	B	B	A	A
16	Septian Hestina R H	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
17	Supriyanto	B	B	B	A	A	B	A	B	B	A
18	Yoki Adi Prastian	B	A	B	A	B	A	B	B	B	A
19	Yes Hi Ulfanul N	A	A	B	B	B	A	B	B	B	A
20	Umanaila Raifatun N	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
21	Alief Cahya Kusuma	A	A	B	A	A	A	B	B	B	A
22	Eko Fitrianto	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGGKET SISWA (N = 22)

A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bagus Aldi Mustaqim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Yayan Bagus AL	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7
3	Zaini Agus K	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	Khalimatus Zahroh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Ari Wahyuni	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7
6	Galih Pramudya	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Irma Dwi Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Ikwan Zulus Baga	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
9	Gentur Suprayitno	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7
10	Lastika Mardiyanti	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	M. Ainul Rosid	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
12	Meilina Nurhayati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Martinus Isna Pranata	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
14	Mieke Ade Trizuliana	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
15	Salma Aziz Saputra	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
16	Septian Hestina R H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Supriyanto	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7
18	Yoki Adi Prastian	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
19	Yes Hi Ulfanul N	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
20	Umanaila Raifatun N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Alief Cahya Kusuma	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
22	Eko Fitrianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	17	16	22	20	17	17	20	20	19	22	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 22)

B. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bagus Aldi Mustaqim	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
2	Yayan Bagus AL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Zaini Agus K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Khalimatus Zahroh	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
5	Ari Wahyuni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Galih Pramudya	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
7	Irma Dwi Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Ikwan Zulius Baga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Gentur Suprayitno	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Lastika Mardiyanti	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7
11	M. Ainul Rosid	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	6
12	Meilina Nurhayati	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
13	Martinus Isna Pranata	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
14	Mieke Ade Trizuliana	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
15	Salma Aziz Saputra	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	7
16	Septian Hestina R H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Supriyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Yoki Adi Prastian	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
19	Yes Hi Ulfanul N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Umanaila Raifatun N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Alief Cahya Kusuma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Eko Fitrianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	20	20	20	19	19	19	22	20	18	22	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 22)

C. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bagus Aldi Mustaqim	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7
2	Yayan Bagus AL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Zaini Agus K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Khalimatus Zahroh	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
5	Ari Wahyuni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Galih Pramudya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Irma Dwi Lestari	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7
8	Ikwan Zulius Baga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Gentur Suprayitno	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Lastika Mardiyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	M. Ainul Rosid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Meilina Nurhayati	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6
13	Martinus Isna Pranata	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7
14	Mieke Ade Trizuliana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
15	Salma Aziz Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Septian Hestina R H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Supriyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Yoki Adi Prastian	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Yes Hi Ulfanul N	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
20	Umanaila Raifatun N	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7
21	Alief Cahya Kusuma	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
22	Eko Fitrianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	21	20	19	18	20	20	21	20	20	19	

ANALISIS DATA HASIL UJI LAPANGAN (N = 22)

Soal No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1.	Apakah menurut kamu model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini merupakan permainan yang sulit ?	77,27 %	Baik	Digunakan
2.	Apakah kamu dapat memainkan model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	77,27 %	Baik	Digunakan
3.	Apakah kamu merasa kesulitan memainkan bola dalam bermain bola tangan model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	100 %	Sangat baik	Digunakan
4.	Apakah dalam model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini kamu merasa mudah dalam menggiring bola ?	90,90 %	Sangat Baik	Digunakan
5.	Apakah selama bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan kamu mudah mengoperkan bola kepada teman ?	77,27 %	Baik	Digunakan
6.	Apakah selama bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan kamu mudah menerima operan bola dari teman ?	77,27%	Baik	Digunakan
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
8.	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
9.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	86,86%	Baik	Digunakan
10.	Apakah cara bermain bola tangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini lebih	100%	Sangat Baik	Digunakan

	mudah dari permainan bola tangan yang sudah kamu kenal ?			
11.	Apakah kamu tahu cara bermain bola tangan model pengembangan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
12.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan dengan bola tangan sesungguhnya ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
14.	Apakah dalam permainan kamu dapat mematuhi peraturan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	86,36%	Baik	Digunakan
15.	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	86,36%	Baik	Digunakan
16.	Menurut kamu, apakah memainkan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan perlu kerja sama dengan teman satu tim ?	86,36%	Baik	Digunakan
17.	Apakah dalam permainan bermain bola satu gawang setiap tim harus selalu kompak ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
18.	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
19.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?	81,81%	Baik	Digunakan
20.	Apakah bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	100%	Sangat Baik	Digunakan
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola tangan sepak bola ?	95,45%	Sangat Baik	Digunakan
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
23.	Apakah kamu senang memainkan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan	86,36%	Baik	Digunakan

24.	lingkungan pepohonan ini ? Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ini ?	81,81%	Baik	Digunakan
25.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam bertanding ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
26.	Apakah kamu dapat menghormati lawan bertanding dalam bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
27.	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf ?	95,45%	Sangat Baik	Digunakan
28.	Apakah kamu dapat menerima keputusan dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
29.	Apakah kamu ingin bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan lagi ?	90,90%	Sangat Baik	Digunakan
30.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan bermain bola tangan dengan pendekatan lingkungan pepohonan lagi ?	86,36%	Baik	Digunakan



Pohon karet yang digunakan gawang pada permainan bola tangan



Pengarahan sebelum pertandingan



Suasana permainan bola tangan



Suasana permainan bola tangan



Pengarahan pengisian kuesioner

