



**MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR
DI LINGKUNGAN PERSAWAHAN PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI KARANGMANYAR KECAMATAN KALIMANAH
KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN 2011**

SKRIPSI

diajukan dalam rangka Penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Wahyu Yulianti
6102909187

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2011**

SARI

Wahyu Yulianti. 2011 **Model Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Lingkungan Persawahan Pada Siswa Kelas V SD Karangmanyar Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Tahun 2011**. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana model pembelajaran permainan tradisional gobak sodor di lingkungan persawahan pada siswa kelas V di SD Negeri Karangmanyar . Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan model pembelajaran permainan tradisional gobak sodor di lingkungan persawahan pada siswa kelas V di SD Negeri Karangmanyar Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

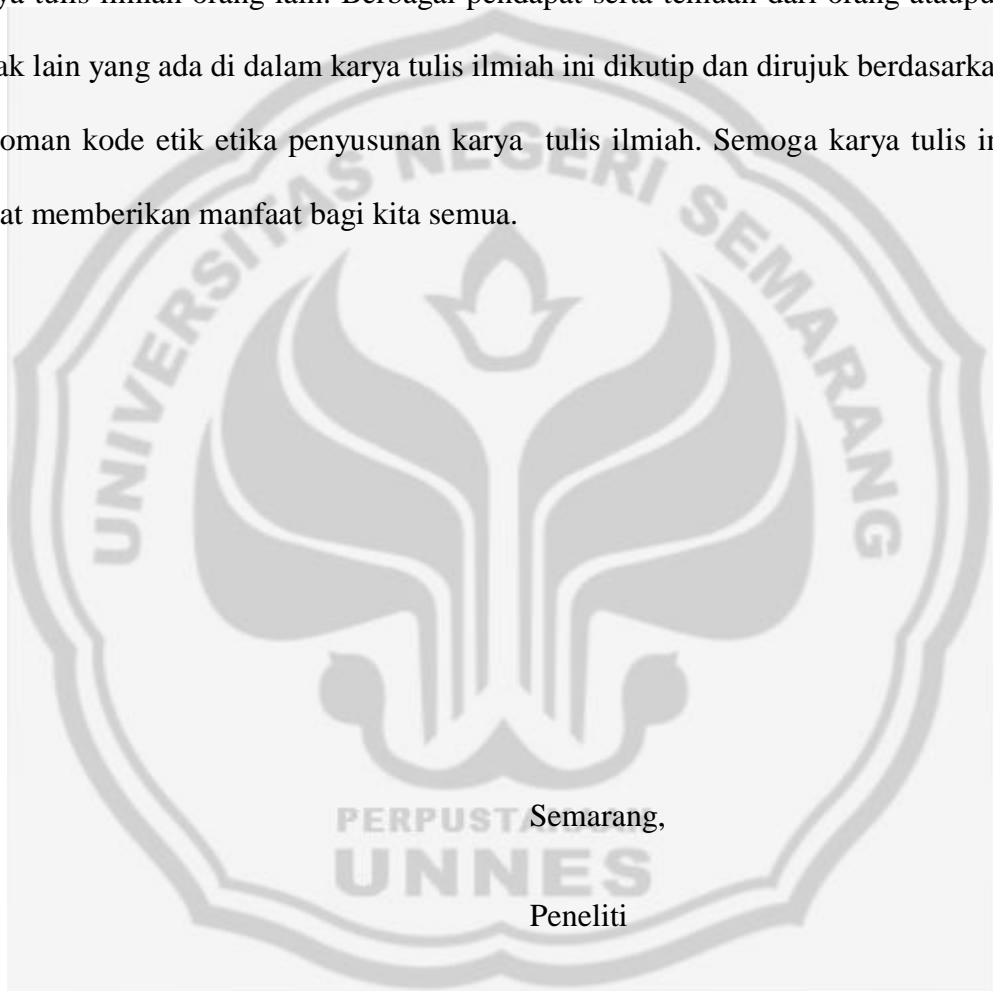
Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu : (1) melakukan pendahuluan dan pengumpulan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan gobak sodor dengan bola), (3) evaluasi ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji kelompok kecil (10 siswa). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan (26 siswa), (6) revisi produk yang dilakukan berdasarkan uji lapangan, (7) hasil model pembelajaran permainan tradisional gobak sodor pada siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran), uji coba kelompok kecil (10 siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar), dan uji lapangan (26 siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar).

Data evaluasi ahli (satu ahli penjas dan dua guru penjasorkes SD) diperoleh jawaban untuk kategori tidak baik 0%, kurang baik 0%, cukup baik 13,33%, baik 57,78%, dan sangat baik 28,89%. Data uji lapangan kuesioner siswa diperoleh jawaban untuk kategori tidak baik 0%, kurang baik 0%, cukup baik 26,67%, baik 23,33%, dan sangat baik 50%.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui permainan gobak sodor dengan bola baik, mencapai nilai rata-rata 85,51%. Sehingga hasil pengembangan efektif untuk pembelajaran penjasorkes kelas V SD Negeri Karangmanyar. Dapat disarankan bagi guru penjasorkes SD Negeri Karangmanyar dapat memanfaatkan model pengembangan model pembelajaran ini dan dapat menambahkan variasi-variasi yang lebih kreatif atau inovatif dalam pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

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




Wahyu Yulianti
NIM. 6102909187

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :



Menyetujui

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Sri Haryono, S.Pd, M.Or NIP. 19691113 199802 1 001	Dr.Sugiharto, M.S NIP. 19571123 198503 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan

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

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Ketua

Panitia Ujian,

Sekretaris

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

Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd.
NIP. 1999651020 199103 1 002

Dewan Penguji,

1. Drs. Endro Puji P, M.Kes (Ketua) _____
NIP. 19590315 198503 1 002
2. Sri Haryono, S.Pd, M.Or (Anggota) _____
NIP. 19691113 199802 1 001
3. Dr. Sugiharto, M.S (Anggota) _____
NIP. 19571123 198503 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Allah SWT memberikan nikmat besar atau kecil tergantung dari seberapa besar kesungguhan dan perjuangan seseorang tersebut
2. Keyakinan adalah kunci menuju pintu kesuksesan
3. Tuhan pasti akan menunjukkan kebesaran dan kuasa-Nya bagi hambanya yang sabar dan tak kenal putus asa

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta orang tua saya : Bapak Rubisi, S.Pd dan Ibu Hajar Wahyuni, terima kasih atas segala dukungan, doa, nasihat, cinta dan kasih sayang
2. Suami tercinta Rubi Bangun Suhendrik yang senantiasa menemani baik suka maupun duka
3. Adik saya tercinta : Yanuar Arifin dan Azizah
4. Almamater FIK UNNES

KATA PENGANTAR

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

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin dan kesempatan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Sri Haryono, S.Pd. M.Or, selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan, motivasi, serta membimbing penulis dalam menyelesaikan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Sugiharto, MS, selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu keolahragaan pada khususnya dan Dosen Universitas Negeri Semarang pada umumnya atas ilmu yang diajarkan.
7. Wasim, S.Pd, selaku Kepala SD Negeri Karangmanyar yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.

8. Siti Chasanah, S.Pd selaku guru penjasorkes SD Negeri Karangmanyar yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. Siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar yang telah bersedia menjadi sampel penelitian
10. Ayah, Ibu, Adek serta keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam skripsi ini.

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

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SARI.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Spesifikasi Produk.....	5
1.5 Pentingnya Pengembangan	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Pendidikan Jasmani.....	7
2.1.2 Pendekatan Dalam Pembelajaran.....	10
2.1.3 Permainan.....	13

2.1.4 Permainan Tradisional	18
2.1.5 Karakteristik Permainan Tradisional Gobak Sodor atau Hadang	20
2.1.6 Karakteristik Permainan Gobak Sodor Dengan Bola atau Gosorbol.....	22
2.2 Kerangka Berfikir.....	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan.....	28
3.2 Prosedur Pengembangan	29
3.3 Uji Coba Produk.....	31
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Hasil Data Uji Coba	36
4.2 Pembahasan.....	61
4.3 Kelemahan Produk	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbandingan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dengan Model Permainan Gobak Sodor Dengan Bola.....	23
2. Kalsifikasi Persentase.....	35
3. Pengukuran Denyut Nadi Pada Uji Coba Kelompok Kecil	43
4. Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil.....	43
5. Pengukuran Denyut Nadi Pada Uji Lapangan	51
6. Hasil Kuesioner Uji Lapangan	51
7. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil	54
8. Analisis Data Uji Lapangan	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Permainan Tradisional Gobak Sodor	22
2. Lapangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Uji kelompok Kecil (Landasan Teori)	24
3. Lapangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Uji Lapangan (Landasan Teori)	24
4. Bagan Prosedur Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dengan Bola.....	29
5. Lapangan Permainan Gobak Sodor Dengan Bola	40
6. Grafik Perbandingan Jawaban Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil	46
7. Grafik Perbandingan Jawaban Kuesioner Uji Lapangan	54
8. Diagram Analisis Model Permainan Gobak Sodor Dengan Bola	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Penetapan Pembimbing.....	70
2. Penetapan Pembimbing.....	71
3. Permohonan Ijin Penelitian.....	73
4. Surat Keterangan Penelitian di Sekolah.....	74
5. Instrumen Tes Ahli.....	75
6. Instrumen Tes siswa.....	78
7. Hasil Kuesioner Ahli.....	81
8. Komentar dan Saran Umum.....	83
9. Hasil Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Kecil Siswa.....	84
10. Hasil Denyut Nadi Uji Lapangan.....	85
11. Dokumentasi.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Gaya hidup merupakan gambaran bagi setiap orang yang mengenyakannya dan menggambarkan seberapa besar nilai moral orang tersebut dalam masyarakat disekitarnya. Gaya hidup berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Semakin bertambahnya zaman dan semakin canggihnya teknologi, maka semakin berkembang luas pula penerapan gaya hidup oleh manusia dalam kehidupan sehari - hari.

Kemajuan teknologi juga sangat berdampak dan dirasakan pada dunia anak. Anak-anak zaman sekarang cenderung menghabiskan waktunya dengan menonton acara televisi kesukaannya dan lebih suka permainan yang modern

seperti *play station*. Mereka bermain tanpa menggunakan aktivitas fisik, padahal aktifitas fisik sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Dalam menghadapi perkembangan zaman ini diperlukan sebuah pendidikan untuk menyaring hal positif dan negatif.

Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan juga sebagai suatu jenis lingkungan pendidikan, disamping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan di sekolah mulai dari SD, SLTP, SLTA, dan Perguruan Tinggi. Rusli Ibrahim (2000:87)

Pendidikan jasmani adalah salah satu bidang studi yang diajarkan pada sekolah dasar. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar bertujuan membantu siswa dalam meningkatkan dan memperbaiki derajat kesehatan dan kebugaran jasmani melalui pengertian, pengembangan sikap positif, keterampilan gerak dasar, serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Sebagai aktivitas jasmani, salah satu materi pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah permainan. Permainan diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh karena itu bermain dan permainan mempunyai fungsi dan tujuan yang sama. Maka dari itu, banyak bakat anak terlihat dari aktivitas bermain.

Kesempatan anak untuk melatih potensi - potensi adalah pada waktu mereka bermain. Bermain merupakan dorongan dari dalam diri anak atau disebut dengan naluri, kemudian disalurkan secara baik dan terkontrol (Soemitro, 1992:1)

Semua fungsi dalam individu anak akan terlatih baik jasmani maupun rohani anak sewaktu mereka bermain. Dunia pendidikan mengakui bahwa semakin banyak kesempatan bermain, semakin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidupnya di dalam masyarakat. Masa persiapan anak untuk menjadi dewasa tidak cukup diisi dengan pelajaran-pelajaran saja, tetapi bermain yang mampu mengembangkan fisik dan mental anak sesuai dengan perkembangannya yang sangat diperlukan. (Soemitro, 1992:3)

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang disenangi siswa di sekolah. Dengan aktivitas jasmani mereka dapat meluapkan segala rutinitas kegiatan belajar yang menguras pikiran. Tanpa disadari aktivitas yang mereka lakukan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan gerak mereka. Akan tetapi aktivitas yang mereka lakukan terkadang dapat membahayakan keselamatan diri sendiri maupun orang lain. Maka dari itu perlu pengawasan dan pengarahan dari orang-orang yang mengerti atau ahli di bidang jasmani tersebut, salah satunya adalah guru.

Guru memiliki peran yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah khususnya pendidikan jasmani. karena didalam aktivitas pendidikan jasmani tidak hanya mengutamakan gerak atau fisik saja, tapi terdapat nilai-nilai yang terkandung didalamnya seperti afektif, kognitif, dan psikomotor. Untuk mencapai tujuan dalam pendidikan jasmani tentunya didukung dengan lingkungan. Lingkungan yang baik membuat anak merasa nyaman dalam belajar, bahkan anak mendapat sumber pengetahuan dan pemahaman tentang hal-hal yang berada dilingkungan sekitarnya.

SD Negeri Karangmanyar terletak di Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga secara geografis merupakan daerah pedesaan. Lokasinya yang cukup dekat dari pemukiman warga dan area persawahan membuat pembelajaran di SD Negeri Karangmanyar cukup efektif. Salah satu kebiasaan unik anak-anak sekolah tersebut adalah mereka meluangkan waktunya untuk bermain disekitar persawahan. Aktivitas bermain yang mereka lakukan bukan hanya pada waktu jam istirahat sekolah saja tapi juga dilakukan pada sore hari. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang mereka lakukan. Namun dalam perkembangannya anak-anak lebih senang dengan permainan elektronik atau permainan dengan aktivitas rendah. Hal tersebut memberikan ide dasar untuk menciptakan dan memodifikasi permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan anak-anak. Pengembangan model pembelajaran yang baru dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan siswa untuk aktif dalam bergerak.

Untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu adanya suatu model pembelajaran yang berbeda dan baru sehingga siswa merasa senang, penuh antusias, dan tidak merasa bosan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengetahui dan memahami uraian di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Model Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor di Lingkungan Persawahan Pada Siswa Kelas V di SD N Karangmanyar Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Tahun 2011?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran permainan tradisional gobak sodor melalui pendekatan lingkungan persawahan pada siswa kelas V di SD N Karangmanyar Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Tahun 2011.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan tradisional gobak sodor yang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (*kognitif, afektif, psikomotor*) melalui hasil penelitian secara efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan intensitas fisik atau aktivitas gerak sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1.5.1 Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guru atau sebagai seorang yang ahli dalam bidang olahraga.
- 2) Memanfaatkan alam sebagai media belajar, karena alam atau lingkungan adalah sumber pengetahuan dalam pembelajaran
- 3) Memasyarakatkan kembali permainan tradisional yang mulai tersisih oleh perkembangan jaman

1.5.2 Bagi Guru Penjas

- 1) Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes atau cabang olahraga tertentu melalui permainan.
- 2) Sebagai motivasi guru penjas agar kreatif dan inovatif membuat model pembelajaran atau suatu modifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah untuk pemecahan permasalahan, pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari pakar, pengertian pendidikan jasmani, hakikat pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani, ciri-ciri pendidikan jasmani, fungsi pendidikan jasmani, pendekatan model pembelajaran, permainan tradisional, teori bermain, fungsi bermain, karakteristik permainan gobak sodor, karakteristik permainan gobak sodor dengan bola.

2.1.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan atau digunakan untuk membentuk manusia secara utuh atau menyeluruh baik jasmani maupun rohani sehingga nilai-nilai yang terkandung didalamnya dapat terwujud.

2.1.1.1 Hakikat Pendidikan Jasmani

Manusia merupakan makhluk hidup yang terdiri dari jasmani dan rohani yang merupakan satu kesatuan tidak dapat dipisahkan. Jika ada salah satu unsur tersebut terganggu maka akan berdampak terhadap unsur lainnya. Maka dari itu harus ada keseimbangan antara unsure-unsur yang berhubungan dengan jasmani maupun rohani sehingga dapat melaksanakan segala aktivitas dengan maksimal dan sesuai dengan yang ingin dicapai.

T. Cholik Muthohir yang dikutip oleh Cahyo Yuwono (2008:10) mengatakan bahwa kesegaran jasmani pada hakikatnya merupakan kondisi yang mencerminkan kemampuan seseorang untuk melakukan tugas dengan produktif tanpa mengalami kelelahan berarti. Kesegaran jasmani tidak hanya mencakup ranah fisik, tetapi juga mental, social, dan emosional sehingga merupakan kesegaran atau kebugaran total (*total fitness*).

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani semata-mata pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, dan sosial.

Cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

- 1) Perkembangan fisik, yaitu berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh.
- 2) Perkembangan gerak, yaitu berhubungan dengan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan mendekati sempurna.
- 3) Perkembangan mental, yaitu berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani kedalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab terhadap aktivitas yang dilakukannya.
- 4) Perkembangan sosial, yaitu berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat

(Adang Suherman, 2000:22-23).

2.1.1.3 Fungsi Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dan kesehatan mempunyai peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari sesuai tujuan yang dicapai. Pendidikan jasmani mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 1) Merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang serasi, selaras dan seimbang.
- 2) Merangsang perkembangan sikap, mental sosial, dan emosional.
- 3) Memenuhi hasrat untuk bergerak
- 4) Memacu perkembangan dan aktivitas system peredaran darah pencernaan, pernafasan dan saraf.
- 5) Memberikan kemampuan untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan.

(Depdikbud, 1996:1)

2.1.1.4 Ciri – ciri Pendidikan Jasmani

Dalam asas dan falsafah penjas dijelaskan bahwa ciri-ciri pendidikan jasmani yang berkualitas adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan sikap positif terhadap gerak atau aktivitas jasmani, dansa, permainan, dan olahraga (*affective learning*).
- 2) Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan sedemikian banyak problema technomotor (*technomotor learning*).
- 3) Menumbuhkan pengetahuan dan wawasan yang diperlukan untuk memahami peraturan dan ketentuan dalam budaya gerak serta mampu mengubahnya secara bermakna (*cognitive-reflective-learning*).

- 4) Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan persoalan pribadi dan antar pribadi yang terkait dengan situasi gerak/olahraga (*sociomotor learning*).

Menurut Sri haryono (2007:3), ciri pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

- 1) Kalau anak merasa gembira, persentase materi yang tercapai sebesar 40%
- 2) Kalau anak berkeringat dan kecapaian, persentase materi yang tercapai sebesar 30%
- 3) Kalau anak tertib dan disiplin dalam pelajaran, persentase materi yang tercapai sebesar 10%
- 4) Kalau anak mempelajari gerak atau olahraga, persentase materi yang tercapai sebesar 20%.

2.1.2 Pendekatan Dalam Pembelajaran

Untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik, maka diperlukan suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang berbeda sehingga materi yang disampaikan sesuai dengan yang ingin dicapai. Pendekatan dalam pembelajaran tersebut meliputi : (1) pendekatan kompetensi, (2) pendekatan keterampilan proses, (3) pendekatan lingkungan, (4) pendekatan kontekstual, dan (5) pendekatan tematik,

2.1.2.1 Pendekatan Kompetensi

Dalam hubungannya dalam proses pembelajaran, kompetensi menuju pada perbuatan (*performance*) yang bersifat rasional dan memenuhi spesifikasi tertentu dalam proses belajar.

Kay yang dikutip Mulyasa (2010:96) mengatakan bahwa kompetensi selalu dilandasi oleh rasionalitas yang dilakukan dengan penuh kesadaran “mengapa” dan “bagaimana” perbuatan tersebut dilakukan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kompetensi merupakan indikator yang menunjuk kepada perbuatan yang diamati, konsep yang mencakup aspek-aspek pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan tahapan pelaksanaannya yaitu perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi penyempurnaan.

2.1.2.2 Pendekatan Keterampilan Proses

Pendekatan keterampilan proses merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses belajar, aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator - indikator pendekatan keterampilan proses antara lain kemampuan mengidentifikasi, mengklasifikasi, menghitung, mengukur, mengamati, mencari hubungan, menafsirkan, menyimpulkan, menerapkan, mengkomunikasikan, dan mengekspresikan diri dalam suatu kegiatan untuk menghasilkan suatu karya yang maksimal.

Pembelajaran berdasarkan pendekatan keterampilan proses perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Keaktifan peserta didik didorong oleh kemauan untuk belajar karena adanya tujuan yang ingin dicapai (asas motivasi).
- 2) Keaktifan peserta didik akan berkembang jika dilandasi dengan pendayagunaan potensi yang dimilikinya

- 3) Suasana kelas dapat mendorong atau mengurangi aktivitas peserta didik.
- 4) Dalam kegiatan pembelajaran, tugas guru adalah memberikan kemudahan belajar melalui bimbingan dan motivasi untuk mencapai tujuan.

2.1.2.3 Pendekatan Lingkungan

Pendekatan lingkungan merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berusaha untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pendayagunaan lingkungan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini diharapkan peserta didik mampu menerapkan langsung dan memiliki tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pendekatan lingkungan materi pelajaran disusun berdasarkan hal-hal yang berhubungan dengan lingkungan serta manfaat yang diperoleh dari lingkungan tersebut. Belajar dengan pendekatan lingkungan berarti peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pemahaman dengan cara mengamati sendiri apa saja yang ada di lingkungan sekitar baik lingkungan rumah maupun sekolah. Melalui pendekatan lingkungan yang berbeda dalam proses pembelajaran membuat peserta didik lebih atraktif dalam mengeksplor kemampuannya.

2.1.2.4 Pendekatan Kontekstual

Dalam pembelajaran kontekstual tugas guru adalah memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik, dengan menyediakan berbagai sarana dan sumber belajar yang memadai. Guru bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran yang berupa hafalan, tetapi mengatur lingkungan dan strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar sehingga segala sesuatu sesuai dengan yang ingin dicapai.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran kontekstual dipegaruhi oleh berbagai faktor yang sangat erat kaitannya. Faktor-faktor tersebut bisa datang dari dalam diri peserta didik, dan dari luar dirinya atau dari lingkungan disekitarnya.

2.1.2.5 Pendekatan Tematik

Pendekatan tematik merupakan pendekatan pembelajaran untuk mengadakan hubungan yang erat dan serasi antara berbagai aspek yang mempengaruhi peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, pendekatan tematik sering juga disebut pendekatan terpadu (*integratet*).

Pelaksanaan pendekatan secara optimal perlu ditunjang oleh kondisi sekolah sebagai berikut:

- 1) Guru harus berpartisipasi dalam sebuah tim serta mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas tim.
- 2) Guru harus mempunyai kemampuan untuk mengembangkan program pembelajaran tematis pada jadwal yang telah ditentukan.
- 3) Peralatan yang diperlukan untuk pelaksanaan pendekatan tematik harus tersedia, baik dilingkungan sekolah maupun berupa pinjaman dari luar.
- 4) Pelaksanaan pendekatan tematik harus ada dalam struktur sekolah, sehingga guru dapat menggunakan berbagai sarana sekolah yang diperlukan.

2.1.3 Permainan

Permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan dengan tujuan pendidikan jasmani. Bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan semua lapisan masyarakat, tidak mengenal jenis kelamin, usia, dan

tingkat ekonomi. Permainan merupakan aktivitas yang didalamnya terdapat aturan-aturan dan nilai-nilai tertentu yang harus ditaati dan ditegakkan.

2.1.3.1 Teori Permainan

Ada beberapa teori permainan dari pendapat ahli, teori-teori tersebut adalah : (1) teori kelebihan tenaga, (2) teori rekreasi, dan (3) teori rekapitulasi.

2.1.3.1.1 Teori Kelebihan Tenaga

Teori ini diutarakan oleh Herbert Spencer seorang bangsa inggris yang dikutip Sukintaka (1992:4), mengatakan bahwa kelebihan tenaga (kekuatan atau vitalitas) pada anak atau orang dewasa yang belum digunakan, disalurkan untuk bermain. Kelebihan tenaga dimaksudkan kelebihan energi, kelebihan kekuatan hidup dan vitalitas yang dianggap oleh manusia untuk memelihara lewat permainan. Oleh karena itu bermain merupakan media yang ampuh untuk melepaskan tenaga ini.

2.1.3.1.2 Teori Rekreasi

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang memberikan selingan terhadap kegiatan rutin. Dalam hal ini permainan akan membantu memulihkan kembali energy yang telah hilang atau dikeluarkan. Disamping itu bermain juga merupakan usaha untuk menangkal terhadap ketegangan syaraf, kelelahan mental serta kelebihan emosional. (Soemitro, 1992:9)

2.1.3.1.3 Teori Rekapitulasi

Teori ini berpendapat bahwa masa lalu adalah kunci yang dimainkan anak-anak. Artinya bermain merupakan kegiatan ulangan dari kehidupan nenek moyang

kita yang selalu dimainkan dan diwariskan secara turun temurun pada generasi manusia selanjutnya.

Permainan tradisional sangat sesuai dengan teori ini karena permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan anak-anak dari zaman dahulu sebagai warisan budaya yang turun temurun.

2.1.3.2 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan

Didalam dunia pendidikan permainan mempunyai nilai-nilai positif yang dapat ditinjau dari berbagai aspek. Tinjauan nilai-nilai tersebut adalah: (1) nilai mental, (2) nilai fisik, dan (3) nilai sosial.

2.1.3.2.1 Nilai mental

Nilai mental merupakan nilai-nilai yang menyangkut kejiwaan masing-masing individu. Sebuah permainan berkelompok melibatkan pertemuan berbagai individu yang berbeda-beda. Setiap individu dapat mengukur dan membandingkan tingkat kepandaianya, tingkat ketangkasannya, tanggung jawabnya, dan kerjasamanya. Hal ini menumbuhkan percaya diri pada masing-masing individu. Rasa percaya tinggi selanjutnya akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik didalam permainan maupun dalam pergaulan dimasyarakat.

2.1.3.2.2 Nilai Fisik

Nilai fisik berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan jasmani. Nilai-nilai fisik ini banyak terkandung didalam permainan. Ketika anak bermain hampir seluruh anggota badannya bergerak.

Gerakan lari, lompat, menangkap, mendorong, dan lainnya dalam sebuah permainan akan berpengaruh terhadap darah dan pernafasan. Peredaran darah

akan dipercepat yang berarti kerja jantung menjadi tambah kuat dan frekuensinya semakin cepat. Disamping itu pernafasan menjadi lebih dalam dan cepat. Hal ini mengakibatkan paru-paru yang berhubungan udara menjadi semakin luas memungkinkan pengambilan oksigen yang lebih banyak. (Soemitro, 1992:5)

2.1.3.2.3 Nilai Sosial

Nilai sosial berkaitan dengan suatu cara individu dalam berhubungan atau bergaul dalam masyarakat. Pertemuan antara individu yang memiliki sifat dan karakteristik berbeda, membutuhkan cara bergaul yang baik supaya bisa saling mengerti dan memahami. Sikap toleran, menghargai, sopan santun, rela berkorban dan berani mengakui kesalahan adalah sikap-sikap yang harus dikembangkan, diterapkan dan dijunjung tinggi dalam masyarakat.

Bigot, Konhstam dan Palland yang dikutip oleh Sukintaka (1992:5) mengatakan bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut:

- 1) Permainan merupakan wahana untuk membawa kepada kehidupan bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik bagi pertumbuhan sosialnya.
- 2) Dalam permainan anak akan mengetahui, dan mengetahui sifat kekuatannya, menguasai alat bermain.
- 3) Dalam permainan anak tidak hanya menggunakan fantasinya saja, tetapi juga akan sifat aslinya yang diungkapkan dengan spontan sehingga karakter anak dapat dilihat dari kegiatan tersebut.

- 4) Dalam permainan anak mengungkapkan macam-macam emosinya sesuai dengan yang diperolehnya dan tidak mengarah pada prestasi.
- 5) Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan kehidupan dunia anak.
- 6) Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain dan semua ini akan membentuk sifat *fair play* dalam bermain.
- 7) Bahaya dalam bermain dapat saja timbul dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

Bigot, Konhstam dan Palland yang dikutip oleh Sukintaka (1992:28) juga menyatakan secara psikis bermain mempunyai fungsi dalam usaha pendidikan. Adapun sasaran psikis meliputi : (1) kemampuan bahasa dan seni, (2) peningkatan kemampuan akademik, dan (3) budi pekerti.

1) Kemampuan Bahasa dan Seni

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan sehari-hari dalam kehidupan untuk berhubungan dengan orang lain. Mulai dari anak-anak hingga dewasa menggunakan bahasa untuk memperlancar komunikasi.

Sukintaka (1992:28), kemampuan bahasa seseorang anak dikembangkan oleh apa yang didengarnya. Melalui proses mendengar ini akan berkembang pula bagaimana mengucapkan kata-kata dan semakin mantap pula tata bahasanya. Dalam bermain anak akan masuk dalam situasi yang mengharuskan anak berkomunikasi dengan teman lain dan menyesuaikan diri. Dalam tahap selanjutnya anak akan memperoleh hal-hal baru dan selalu berkembang.

Penguasaan bahasa berlanjut menjadi seni bahasa. Seorang anak sudah mulai berkomunikasi dengan intonasi dan kata-kata yang tertata dengan baik. Seni bahasa juga digunakan dalam sebuah permainan sehingga berkembangnya penggunaan bahasa dan menjadi saling bertukar informasi atau pengetahuan.

2) Peningkatan Kemampuan Akademik

Seorang anak yang sering bermain secara langsung atau tidak langsung pikirannya akan selalu berkembang karena dalam bermain terdapat hubungan yang mendukung satu sama lain. Hal ini meningkatkan kemampuan akademik anak yang berpengaruh terhadap bidang ilmu pengetahuan lainnya.

3) Budi Pekerti

Dalam permainan setiap anak akan mengeluarkan segala perbuatan, perkataan, sifat dan kebiasaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam permainan terdapat nilai-nilai yang mendidik sehingga memiliki budi pekerti yang baik.

2.1.4 Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang di warisi dari generasi satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional tersebar di berbagai daerah atau Negara dan memiliki istilah yang berbeda-beda.

2.1.4.1 Permainan Tradisional di Masyarakat Indonesia

Indonesia merupakan Negara yang memiliki beraneka ragam budaya termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional yang berkembang di Indonesia seperti permainan petak umpet, bentengan, hadang atau gobak sodor, egrang, gasingan, congklak, bekel, dan lain-lain. Permainan tradisional sendiri memiliki karakteristik yang berbeda-beda seperti sarana prasarana yang

digunakan, tingkat kesulitannya, dan aktivitas gerak permainannya yang tinggi atau rendah.

Permainan tradisional pada setiap daerah di Indonesia bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan atau untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional umumnya dimainkan oleh anak-anak, namun dalam perkembangannya juga dimainkan orang dewasa. Cara bermain permainan tradisional di daerah satu dengan yang lain hampir sama dengan pelaksanaannya, hanya saja namanya yang berbeda-beda.

Sebagai salah satu contoh adalah permainan tradisional gobak sodor di daerah Jawa Tengah dikenal dengan permainan gobak sodor, di Jakarta disebut permainan galasin, dan di Sumatra Utara disebut margalah.

Permainan tradisional yang tersebar di pelosok tanah air tidak semuanya dapat diangkat sebagai bahan pelajaran disekolah. Permainan tradisional yang layak disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani harus memiliki nilai-nilai pendidikan, mudah aturannya dan dapat dimainkan oleh semua siswa.

2.1.4.2 Permainan Tradisional di Sekolah

Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum yang berlaku secara nasional. Satuan pendidikan dasar dapat menambah materi atau mata pelajaran yang sesuai dengan keadaan lingkungan dan ciri khas satuan pendidikan yang bersangkutan.

Salah satu yang dipelajari dan dimasukkan dalam kurikulum pendidikan adalah permainan tradisional. Selain untuk memasyarakatkan kembali permainan yang sudah mulai tersisih oleh perkembangan jaman ini, dalam permainan

tradisional mengandung nilai-nilai untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional khususnya pendidikan jasmani.

2.1.5 Karakteristik Permainan Tradisional Gobak Sodor atau Hadang

Diberi nama permainan hadang karena berdasarkan pengamatan dalam permainan ini tugas pemain adalah menghadang. Permainan gobak sodor atau biasa disebut dengan permainan hadang merupakan permainan tanpa alat dan membutuhkan aktivitas tinggi yang dimainkan oleh beberapa regu. Tujuan dari permainan gobak sodor adalah pemain harus melewati area permainan yang dijaga pemain lain. Dalam perkembangan permainan ini dapat dimainkan di ruangan tertutup maupun luar lapangan.

Permainan tradisional gobak sodor termasuk jenis permainan yang membutuhkan aktivitas tinggi sehingga cocok dimainkan siswa kelas atas. Dalam permainan ini anak harus memiliki kelincahan, dan reaksi yang baik. Adapun hal-hal yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah :

2.1.5.1 Prasarana

Lapangan yang digunakan dalam permainan gobak sodor berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 15 m dan lebar 9 m

2.1.5.2 Sarana

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah bendera yang digunakan disudut sebagai pembatas area permainan, Garis menggunakan kapur, cat, atau tali, peluit, jam (*stopwatch*), dan nomor dada.

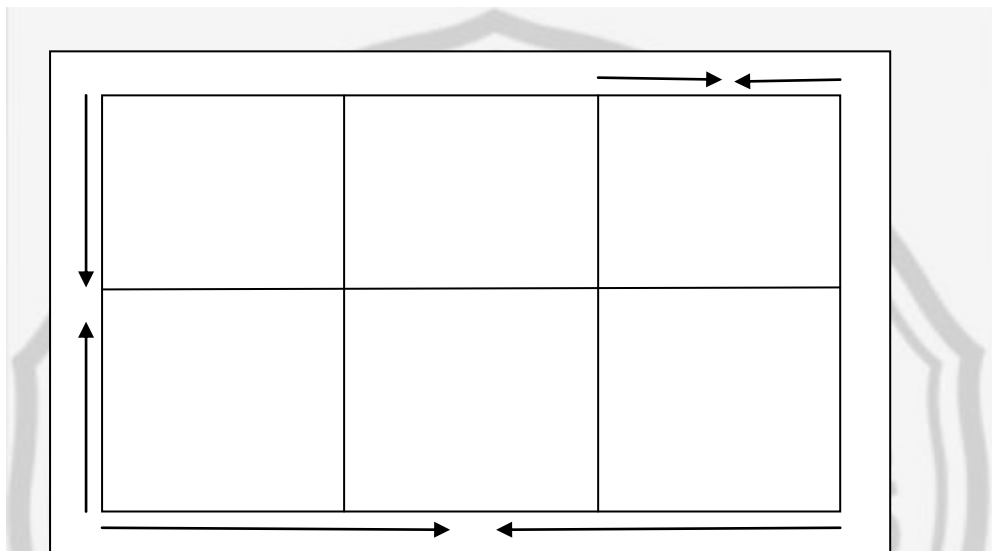
2.1.5.3 Peraturan

1) Waktu dan lamanya permainan ini adalah 2 x 20 menit.

- 2) Pemain, terdiri dari beberapa regu yang berjumlah 5 orang. Setiap regu bertugas sebagai penjaga atau penyerang.
- 3) Cara bermain permainan ini yaitu : (1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang, (2) Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua atau salah satu kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk menerobos hadangan, (3) permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit, (4) penyerang berusaha mengoper bola melewati garis depan atau tingkatan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga, (5) Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua atau salah satu kaki berpijak di atas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang, (6) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapang dan mengganggu jalannya permainan, (7) pergantian pemain (penyerang mejadi penjaga atau sebaliknya) terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang ditentukan, (8) apabila dalam mengoper bola dapat ditangkap penjaga, maka permainan diulang sesuai dengan tingkatan.
- 4) Nilai dalam permainan ini jika pemain yang telah berhasil melewati tingkatan pertama diberi nilai satu, tingkatan dua mendapat nilai dua, dan jika dapat melewati tingkatan tiga akan mendapat nilai lima.
- 5) Pertandingan dalam permainan ini dipimpin oleh seorang wasit dan dua orang pembantu wasit. Tugas wasit memimpin jalannya pertandingan dan mengawasi gerakan siswa dengan dibantu pembantu wasit, sedangkan

pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu berdasarkan waktu.

- 6) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu yang ditentukan berakhir.



Gambar 1 Lapangan permainan tradisional gobak sodor

Sumber : Soemitro (1992:173)

2.1.6 Karakteristik Permainan Gobak Sodor Dengan Bola atau Gosorbol

Permainan gobak sodor adalah permainan yang sejenis dengan permainan tradisional yang asli. Hanya saja dalam permainan ini yang dimodifikasi antara lain bentuk, ukuran lapangan dan menggunakan bola. Dalam permainan ini kedua regu berusaha mencetak angka dengan cara melewati setiap level permainan yang dijaga dengan menggunakan bola sebagai tambahan serta memasukkan bola kedalam keranjang sesuai dengan peraturan.

Berikut adalah perbedaan permainan tradisional gobak sodor dengan permainan tradisional gobak sodor dengan bola.

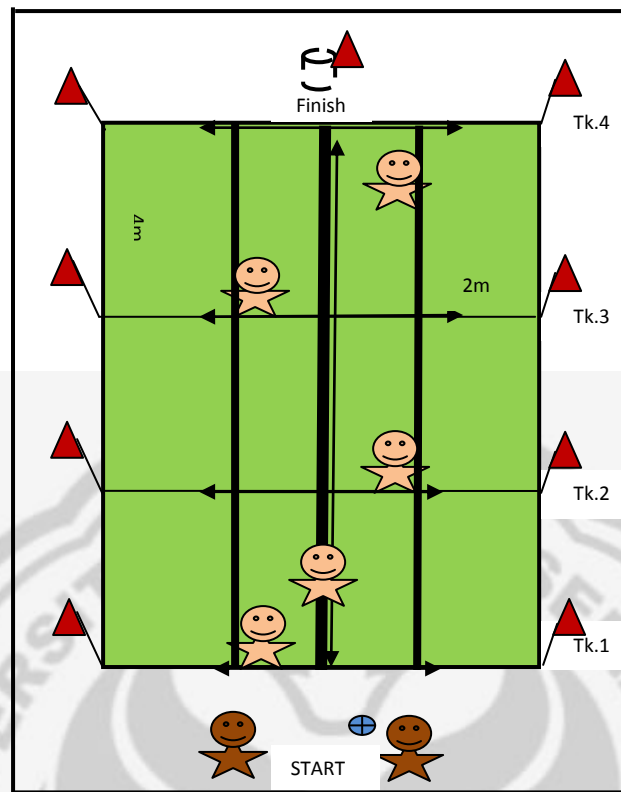
Tabel 1
Perbedaan Antara Permainan Tradisional Gobak Sodor Dengan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dengan Bola.

Permainan tradisional gobak sodor	Permainan Pengembangan gobak sodor dengan bola	Keterangan
Ukuran lapangan 15m x 9 m	Ukuran lapangan Min 12m x 6m Max 24 x 12 m	Disesuaikan dengan luas lapangan dan jumlah pemain
Tiap tim berjumlah 5 pemain	Tiap tim berjumlah dari 6-9 pemain. Pada saat menyerang jumlah pemain berjumlah 2-3	Jumlah pemain menyesuaikan luas lapangan
Tanpa alat	Menggunakan alat	Mengoper bola saat menyerang dan memasukkannya kedalam keranjang.
Waktu 2 x 20 menit	2 x 15 menit	Menggunakan sistem kompetisi agar pemain lebih termotivasi

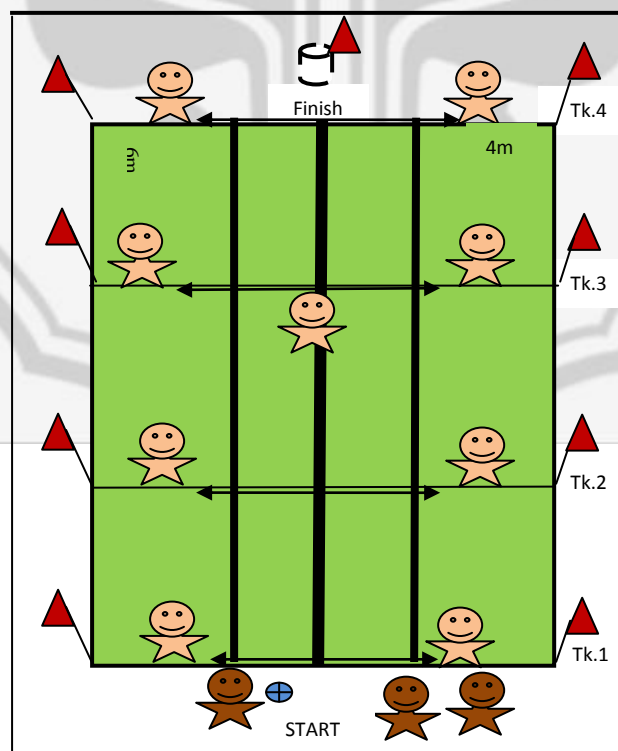
Permainan gobak sodor dengan bola pada dasarnya hampir sama dengan permainan gobak sodor yang asli. Permainan gobak sodor dengan bola sendiri terinspirasi dari lingkungan persawahan, dimana ada dua galangan dan ditengahnya terdapat saluran irigasi. Berdasarkan pengamatan, ternyata bentuk areanya sendiri mirip dengan lapangan gobak sodor. Maka dibuat model pembelajaran permainan tradisional yang disesuaikan lingkungan persawahan tersebut.

2.1.6.1 Prasarana

Lapangan yang digunakan dalam permainan gobak sodor dengan bola berbentuk persegi panjang, ukuran minimal 12m x 6m dan maksimal 24m x 12m.



Gambar 2 Lapangan Gobak Sodor Dengan Bola Untuk Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 3 Lapangan Gobak Sodor Dengan Bola Untuk Uji Lapangan

2.1.6.2 Sarana

Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu: bendera sebanyak 9 helai untuk tanda, garis dari kapur,cat, atau tali, peluit, stopwatch, bola tangan.

2.1.6.3 Peraturan

- 1) Lama permainan, yaitu 2 x 15 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak.
- 2) Pemain, berjumlah 6-9 orang setiap regunya yang terdiri dari penyerang dan penjaga.
- 3) Cara bermain permainan ini yaitu : (1) sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang, (2) regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua atau salah satu kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk menerobos hadangan, (3) permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit, (4) penyerang berusaha mengoper bola melewati garis depan atau tingkatan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga, (5) penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua atau salah satu kaki berpijak di atas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang, (6) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapang dan mengganggu jalannya permainan, (7) pergantian pemain (penyerang mejadi penjaga atau sebaliknya terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang ditentukan, (8) apabila dalam mengoper bola dapat ditangkap penjaga, maka permainan diulang sesuai dengan tingkatan.

- 4) Nilai, pemain yang telah berhasil melewati tingkatan pertama diberi nilai satu, tingkatan dua mendapat nilai dua, dan jika dapat melewati tingkatan tiga akan mendapat nilai lima.
- 5) Wasit, dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalannya pertandingan dan mengawasi gerakan siswa. Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu.
- 6) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu yang ditentukan berakhir.

2.2 Kerangka Berfikir

Sesuai dengan kompetensi pendidikan jasmani yang diperlukan saat ini yang diperlukan adalah perlunya adanya suatu pengembangan model pembelajaran penjas yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, serta dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi. Dalam bermain permainan tradisional gobak sodor membutuhkan kelincahan dan keterampilan tertentu sehingga setiap anak memiliki kelincahan dan reaksi yang berbeda-beda. Permainan gobak sodor biasanya dimainkan di lapangan yang rata sehingga anak merasa bosan dan kurang adanya tantangan. Maka dari itu perlu adanya suatu pengembangan permainan tradisional gobak sodor dengan memanfaatkan lingkungan agar siswa lebih tertarik dan penuh antusias.

Pengembangan permainan tradisional gobak sodor harus diwujudkan karena akan mendukung berjalannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu dibuatlah suatu model pembelajaran permainan

tradisional gobak sodor dengan bola di lingkungan persawahan untuk membuat siswa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model Pengembangan

Model pengembangan adalah pola dari sesuatu yang dibuat atau dihasilkan dan digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dalam pendidikan dan pembelajaran. Produk yang dihasilkan dapat berupa materi pembelajaran, media, dan strategi pembelajaran.

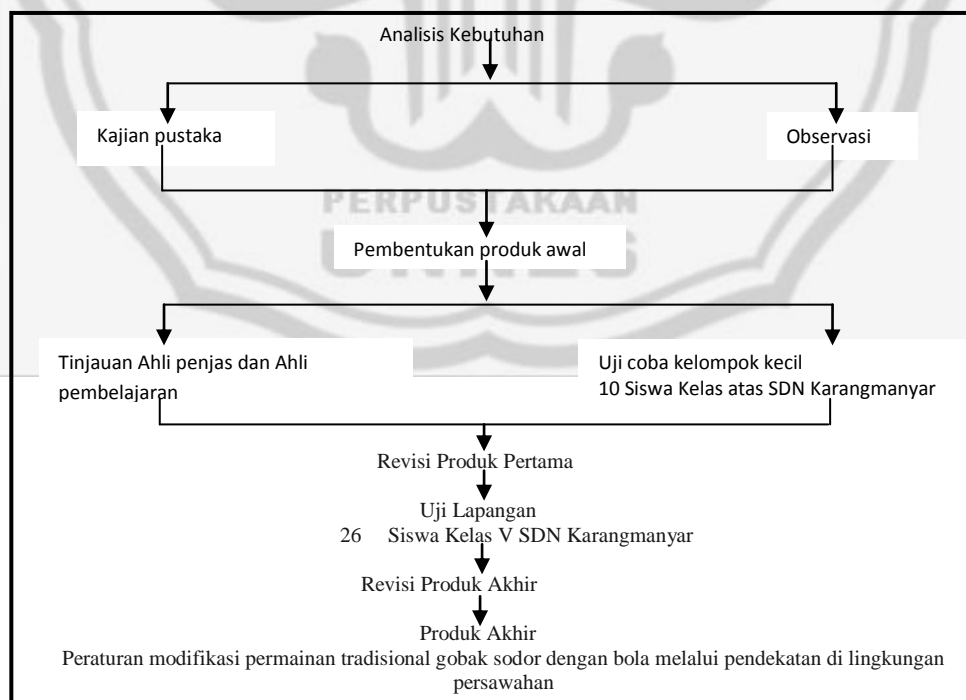
Penelitian pengembangan ini mengembangkan permainan tradisional gobak sodor yang disesuaikan dengan keadaan atau lingkungan sekolah yang tersedia, serta dari jumlah pemain itu sendiri. Penelitian ini juga disesuaikan dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan modifikasi gobak sodor di lingkungan persawahan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi. Termasuk di dalamnya melakukan observasi lingkungan persawahan dan kajian pustaka.
- 2) Mengembangkan produk awal (yang berupa peraturan permainan gobak sodor dengan bola melalui pendekatan di lingkungan persawahan).
- 3) Evaluasi para ahli yang menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran dengan kualifikasi masing-masing, serta uji coba keompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.

- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi ini digunakan sebagai perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
- 5) Uji lapangan.
- 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
- 7) Hasil akhir model modifikasi model permainan tradisional gobak sodor untuk siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

2.2 Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan tradisional gobak sodor dengan sasaran di lingkungan persawahan pada bagan 1 akan disajikan tahap - tahap prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan tradisional gobak sodor dengan bola melalui pendekatan di lingkungan persawahan.



Gambar 4 Bagan Prosedur Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dengan Bola

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan tradisional gobak sodor di lingkungan persawahan ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri Karangmanyar Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga tentang permainan tradisional gobak sodor dengan cara melakukan pengamatan lingkungan sekolah dan aktifitas yang dilakukan siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk pembuatan model pembelajaran modifikasi permainan tradisional gobak sodor dengan pendekatan di lingkungan persawahan atau dilingkungan luar sekolah. Dalam produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli dan dua guru penjas 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 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 coba 26 siswa kelas V SDN Karangmanyar Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. Sampel yang digunakan total sampel.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V SDN Karangmanyar Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan tradisional gobak sodor dengan bola.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisien dan kebermafaatan 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 dan 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 (Sri Haryono, S.Pd. M.Or), dan dua ahli pembelajaran (Siti Chasanah, S.Pd. dan

Rubisi, S.Pd) dengan kualifikasi (1) Sri Haryono, S.Pd. M.Or adalah dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan menjadi dosen pembimbing utama, (2) Siti Chasanah, S.Pd. adalah guru penjas SDN Karangmanyar, (3) Rubisi, S.Pd adalah guru penjas SDN Sidakangen Kecamatan Kalimanah. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan permainan, aktifitas siswa dalam permainan, dan peraturan permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli berupa masukan dan saran terhadap produk yang dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Karangmanyar Kalimanah. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan secara total karena jumlah siswa yang terbatas.

Pertama – tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan tradisional gobak sodor dengan bola melalui pendekatan di lingkungan persawahan. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Hasil dari evaluasi satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba analisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta survey produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Karangmanyar Kalimanah.

Pertama – tama siswa diberikan penjelasan peraturan modifikasi permainan tradisional gobak sodor dengan bola melalui lingkungan persawahan yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba modifikasi permainan tradisional gobak sodor dengan sasaran di lingkungan persawahan. Setelah 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 Karangmanyar Kalimanah dipilih sampel secara total sampling.
- 3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 26 siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar

3.3.3 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner 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 denyut nadi dari pengaruh penggunaan produk.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuisisioner subjek relative banyak sehingga dilakukan secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada para ahli dan siswa diberikan kuisisioner yang berbeda . Kuisisioner ahli dititikberatkan kepada produk pertama yang dibuat , sedangkan kuisisioner untuk siswa dititikberatkan pada kenyamanan pada penggunaan produk. Yaitu dalam modifikasi permainan tradisional gobak sodor dengan bola melalui pendekatan di lingkungan persawahan. Apakah siswa dapat bermain dengan lapangan dan peraturan yang berbeda dengan permainan tradisional gobak sodor pada umumnya.

3.3.5 Teknik Analisis Data

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

Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1987:184) yaitu :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

NP = Nilai dalam %

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklsifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 2 akan disajikan klasifikasi dalam persentase.

Tabel 2**Klasifikasi Presentase**

Persentase	Klasifikasi
0 - 20%	Tidak baik
20,1 - 40%	Kurang baik
40,1 - 70%	Cukup baik
70,1 - 90%	Baik
90,1 - 100%	Sangat baik

Sumber : Guilford (dalam Faqih, 1996:67)



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Data Uji Coba

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi dilapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, serta pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya dilapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka atau kajian literatur.

Pada proses pembelajaran permainan gobak sodor masih ditemui beberapa hal, antara lain dalam kegiatan penjasorkes permainan tanpa menggunakan alat dan dilakukan dilingkungan sekolah. Dalam permainan siswa hanya berusaha melewati hadangan dari lawan sesuai bentuk lapangan dan aturan bermain, maka dari itu siswa cenderung bermain secara individu. Pembelajaran permainan yang diberikan guru belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa bosan dan malas untuk bergerak.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti berusaha mengembangkan model pembelajaran permainan tradisional gobak sodor melalui permainan gobak sodor dengan bola pada siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan tradisional khususnya permainan gobak sodor. Produk yang dihasilkan juga

diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan tradisional gobak sodor lebih bervariasi, salah satunya menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal

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

- 1) Analisis karakteristik permainan tradisional
- 2) Mengkaji sarana dan prasarana yang digunakan
- 3) Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran
- 4) Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran
- 5) Menyusun produk awal model permainan gobak sodor dengan bola.

Setelah melalui proses desain maka dihasilkan produk awal model permainan gobak sodor yang sesuai siswa SD. Berikut ini adalah draf produk awal permainan gobak sodor dengan bola yang sesuai bagi siswa sebelum divalidasi oleh ahli dan guru penjasorkes sekolah dasar.

4.1.3 Draf Produk Awal Model Permainan Gobak Sodor Dengan Bola Pada

Siswa Kelas V SD Negeri Karangmanyar di Kecamatan Kalimanah

4.1.3.1 Pengertian Permainan Gobak Sodor Dengan Bola

Permainan gobak sodor dengan bola merupakan permainan sejenis dengan permainan tradisional gobak sodor pada umumnya. Hanya saja dalam permainan

ini yang dimodifikasi antara lain bentuk, ukuran lapangan, peraturan bermain, dan lingkungannya. Dalam permainan ini setiap regu berusaha mencetak angka dengan cara melewati setiap tingkatan serta memasukkan bola ke dalam keranjang. Jadi setiap tim menghindar atau menghadang dari gerakan lawan satu sama lain, sehingga pemain harus aktif bergerak.

4.1.3.2 Model Permainan Gobak Sodor dengan Bola

Berikut ini adalah fasilitas dalam permainan gobak sodor dengan bola yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi lapangan. Hal-hal yang dibutuhkan dalam permainan gobak sodor dengan bola terdiri dari beberapa hal antara lain:

4.1.3.2.1 Lapangan

Lapangan berbentuk persegi panjang, ukuran minimal 12m x 6m dan Maksimal 24m x 12m

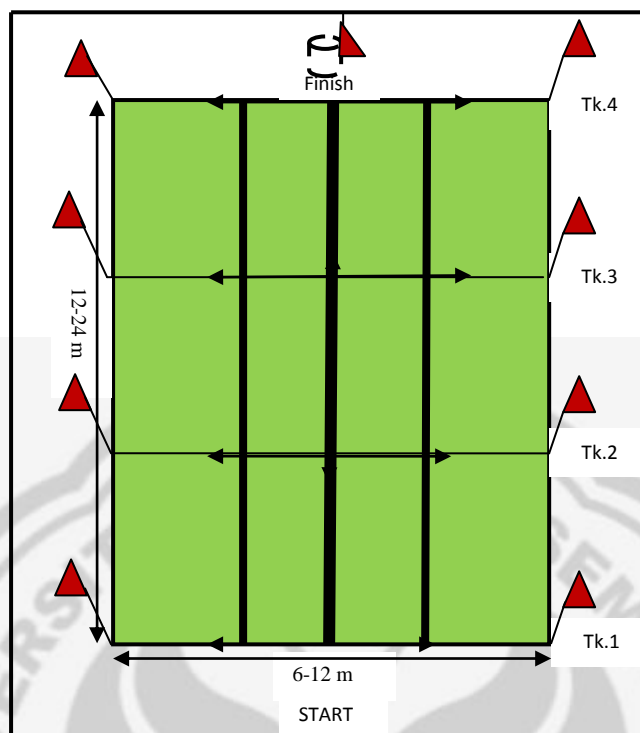
4.1.3.2.2 Peralatan

Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu: bendera sebanyak 9 helai untuk tanda, garis terbuat dari kapur, cat, atau tali, peluit, stopwatch, bola tangan.

4.1.3.2.3 Peraturan Permainan

- 7) Lama permainan, yaitu 2 x 15 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak.
- 8) Pemain, berjumlah 6-9 orang setiap regunya yang terdiri dari penyerang dan penjaga.

- 9) Cara bermain permainan ini yaitu : (1) sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang, (2) regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua atau salah satu kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk menerobos hadangan, (3) permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit, (4) penyerang berusaha mengoper bola melewati garis depan atau tingkatan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga, (5) penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua atau salah satu kaki berpijak di atas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang, (6) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapang dan mengganggu jalannya permainan, (7) pergantian pemain (penyerang mejadi penjaga atau sebaliknya) terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang ditentukan, (8) apabila dalam mengoper bola dapat ditangkap penjaga, maka permainan diulang sesuai dengan tingkatan.
- 10) Nilai, pemain yang telah berhasil melewati tingkatan pertama diberi nilai satu, tingkatan dua mendapat nilai dua, dan jika dapat melewati tingkatan tiga akan mendapat nilai lima.
- 11) Wasit, dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalannya pertandingan dan mengawasi gerakan siswa. Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masin-masing regu.
- 12) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu yang ditentukan berakhir.



Gambar 5 Lapangan Permainan Gobak sodor dengan bola

4.1.4 Validasi Ahli

4.1.4.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran permainan gosorbol pada siswa sekolah dasar (SD) sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan penelitian ini. Peneliti melibatkan (1) orang ahli penjasorkes Sri Haryono, S.Pd. M.Or, dan dua (2) orang guru penjasorkes Sekolah Dasar, yaitu Siti Chasanah, S.Pd. dan Rubisi, S.Pd

Validasi dilakukan dengan cara memberi draf produk awal model permainan gosorbol disertai dengan lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjasorkes sekolah dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli penjasorkes dan guru

penjasorkes sekolah dasar terhadap model permainan gosorbol. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan skala Likert 1 sampai 5. Caranya dengan menyontrenng 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 gosorbol dapat digunakan untuk uji kelompok skala kecil dan uji lapangan. Hasil pengisian kuesioner dari ahli penjas dan ahli pembelajaran sekolah dasar dapat dilihat pada lampiran 7.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan guru penjasorkes sekolah dasar didapat nilai rata-rata 4.15 atau dengan persentase 83.1% dan masuk dalam kategori baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan gosorbol pada siswa kelas tinggi sekolah dasar dapat digunakan untuk uji kelompok kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan gosorbol sangat diperlukan untuk perbaikan model tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model permainan gosorbol dapat dilihat pada lampiran 8.

4.1.4.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru penjasorkes sekolah dasar pada produk atau model seperti yang diuraikan diatas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru penjasorkes sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah dengan memperhatikan sarana dan prasarana yang digunakan
- 2) Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah dengan memperhatikan waktu dalam permainan agar lebih efektif
- 3) Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah memperhatikan peraturan permainan

4.1.5 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model permainan gosorbol divalidasi oleh ahli dan guru penjasorkes sekolah dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 18 Mei 2011 produk diujicobakan pada siswa kelas tinggi SD N Karangmanyar yang berjumlah 10 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara menyeluruh (*total sampling*)

Uji coba untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, atau 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 kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan gosorbol dan tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data hasil uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

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

Tabel 3
Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Kecil

Frekuensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktivitas	Jumlah siswa setelah aktivitas
61 – 70	3	
71 – 90	5	
81 – 90	2	
91 – 100		
101 – 110		4
111 – 120		4
121 – 130		2
131 – 140		

Sumber : Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan maka permainan gosorbol ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Karangmanyar. Berikut tabel hasil kuesioner pada uji coba kelompok kecil :

Tabel 4
Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

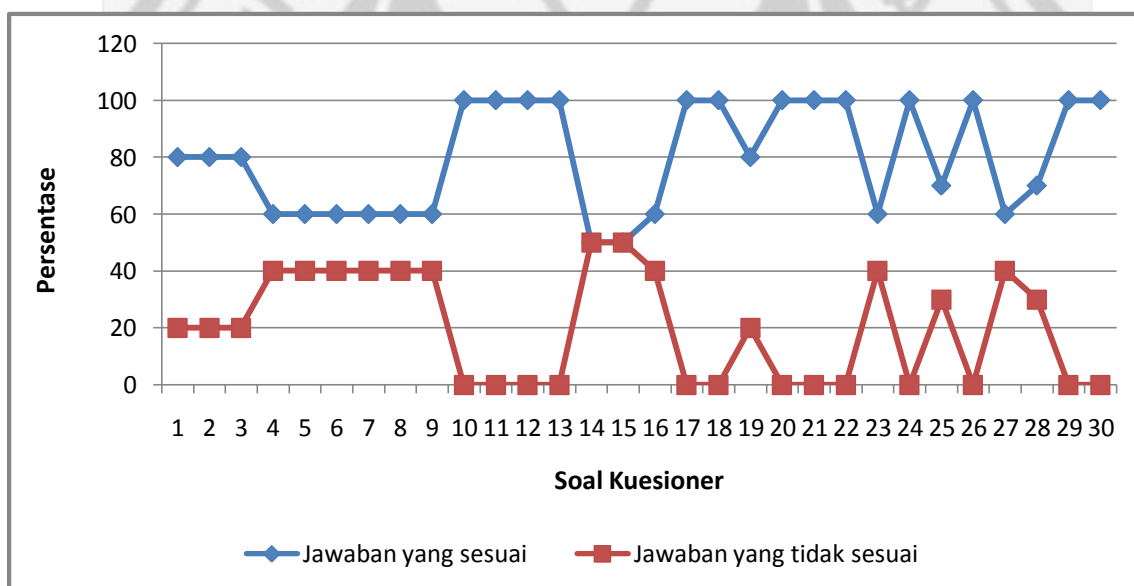
Aspek yang dinilai	Jawaban yang sesuai	Persentase	Kriteria
1. Apakah menurut kamu permainan gobak sodor dengan bola merupakan permainan yang sulit?	Tidak	80%	Baik
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan gobak sodor dengan bola?	Ya	80%	Baik
3. Apakah dalam permainan gobak sodor dengan bola, kamu mudah membawa bola?	Ya	80%	Baik

4. Apakah kamu merasakan kesulitan mengoper bola dalam bermain model permainan gobak sodor dengan bola?	Tidak	60%	Cukup baik
5. Apakah selama bermain gobak sodor dengan bola kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	60%	Cukup baik
6. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Tidak	60%	Cukup baik
7. Apakah kamu merasa kesulitan saat menyerang dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Tidak	60%	Cukup baik
8. Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Tidak	60%	Cukup baik
9. Apakah kamu merasa kesulitan menghindari dari hadangan lawan?	Tidak	60%	Cukup baik
10. Apakah setelah bermain gobak sodor dengan bola denyut nadi kamu bertambah?	Ya	100%	Sangat baik
11. Apakah kamu mengetahui cara bermain model permainan gobak sodor dengan bola ini?	Ya	100%	Sangat baik
12. Apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola perlu kerjasama satu tim?	Ya	100%	Sangat baik
13. Apakah dalam permainan gobak sodor dengan bola setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?	Ya	100%	Sangat baik
14. Apakah kamu mengetahui permainan tradisional gobak sodor pada umumnya?	Ya	50%	Cukup baik
15. Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan	Ya	50%	Cukup baik

tradisional gobak sodor pada umumnya dengan permainan gobak sodor dengan bola?			
16. Apakah cara bermain gobak sodor dengan bola ini lebih mudah dari permainan gobak sodor yang kamu kenal?	Ya	60%	Cukup baik
17. Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Ya	100%	Sangat baik
18. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran pada pemain yang tidak mematuhi peraturan bermain?	Ya	100%	Sangat baik
19. Apakah sebelum melakukan permainan gobak sodor dengan bola membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	80%	Baik
20. Apakah bermain gobak sodor dengan bola dapat menaikkan denyut nadi?	Ya	100%	Sangat baik
21. Apakah kamu senang memainkan permainan gobak sodor dengan bola ini?	Ya	100%	Sangat baik
22. Apakah bermain gobak sodor dengan bola menarik bagi kamu?	Ya	100%	Sangat baik
23. Apakah kamu mentaati peraturan saat bermain?	Ya	60%	Cukup baik
24. apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	Ya	100%	Sangat baik
25. Apakah kamu bisa bekerjasama dengan satu tim ketika kamu bermain?	Ya	70%	Cukup baik
26. Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Ya	100%	Sangat baik
27. Apakah kamu bisa menerima	Ya	60%	Cukup baik

hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan?			
28. Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?	Ya	70%	Cukup baik
29. Apakah kamu bersedia bermain gobak sodor dengan bola lagi?	Ya	100%	Sangat baik
30. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan gobak sodor dengan bola lagi?	Ya	100%	Sangat baik
Rata-rata		80%	Baik

Sumber : Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=10)



Gambar 6 Grafik Perbandingan Jawaban Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

Keseluruhan data yang didapat dari evaluasi ahli penjasorkes 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 gosorbol diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas tinggi SD Negeri

Karangmanyar, perlu dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model permainan tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala setelah produk diujicobakan pada skala kecil :

1) Penjelasan materi

Dalam uji kelompok kecil pelaksanaan permainan gosorbol. Peneliti memperhatikan beberapa siswa kurang memahami permainan.

2) Peraturan permainan

Dalam uji kelompok kecil, penyerang yang terdiri dari beberapa anggota harus menyelesaikan sampai tingkat tertinggi sehingga pemain yang lain menunggu giliran bermain.

4.1.5.1 Revisi Produk Setelah Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru penjasorkes sekolah dasar pada produk atau model yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru penjasorkes. Proses revisi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Penjelasan materi

Dalam revisi uji kelompok kecil, peneliti mengkondisikan siswa didalam kelas dengan memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap materi dan melakukan simulasi dilapangan oleh siswa.

2) Peraturan permainan

Dalam revisi uji coba kelompok kecil, tim yang menjadi penyerang berikutnya mengikuti tanpa menunggu. Jadi semua tim penyerang aktif bergerak sambil mengoper bola untuk dimasukkan kedalam keranjang.

4.1.6 Draf Setelah Uji Coba Kelompok Kecil Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Melalui Permainan Gobak Sodor Dengan Bola atau Gosorbol

4.1.6.1 Pengertian

Permainan gobak sodor dengan bola merupakan permainan sejenis dengan permainan tradisional gobak sodor pada umumnya. Hanya saja dalam permainan ini yang dimodifikasi antara lain bentuk, ukuran lapangan, menggunakan alat, dan lingkungannya. Jumlah pemain per regu berjumlah 9 orang dengan tim penyerang beranggotakan 3 orang. Dalam permainan ini setiap tim berusaha mencetak angka dengan cara melewati penjaga setiap tingkatan serta memasukkan bola ke dalam keranjang. Jadi setiap tim menghindar atau menghadang dari gerakan lawan satu sama lain, sehingga pemain harus aktif bergerak.

4.1.6.2 Model Permainan Gobak Sodor Dengan Bola atau Gosorbol

Berikut ini adalah model permainan gobak sodor dengan bola yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi dilapangan berdasarkan hasil evaluasi pada uji coba kelompok kecil.

Hal-hal yang diperlukan dalam permainan gobak sodor dengan bola terdiri dari beberapa hal antara lain: (1) prasarana, (2) sarana, (3) peraturan permainan

4.1.6.2.1 Prasarana

Prasarana merupakan hal yang penting dalam suatu permainan. Kesesuaian antara aktivitas permainan harus memperhatikan tujuan yang akan dicapai. Lapangan yang digunakan dalam permainan ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran minimal 12m x 6m dan maksimal 24m x 12m.

4.1.6.2.2 Sarana

Peralatan yang digunakan atau dibutuhkan dalam permainan ini yaitu : bendera 9 helai yang digunakan untuk tanda, garis yang terbuat dari kapur/cat/tali, peluit, stopwatch, bola tangan.

4.1.6.2.3 Peraturan permainan

- 1) Lama permainan yaitu 1 x 45 menit dengan masing-masing regu memiliki waktu penyerangan 15 menit.
- 2) Pemain berjumlah setiap regu 6-9 orang dengan tim penyerang 3 orang. Masing-masing regu menjadi penjaga atau penyerang.
- 3) Cara bermain permainan ini yaitu : (1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang, (2) regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua atau salah satu kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk menerobos hadangan sesuai tingkat, (3) permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit, (4) penyerang berusaha mengoper bola melewati garis depan atau tingkatan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga, (5) tim penyerang regu A pertama memulai permainan, setelah melewati tingkatan pertama dilanjutkan tim penyerang anggota lain sehingga tidak menunggu pemain sebelumnya menyelesaikan tingkatan. Kemudian dilanjutkan regu berikutnya, (6) penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua atau salah satu kaki berpijak di atas garis. Penjaga dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapang, (7) pergantian pemain (penyerang mejadi penjaga atau sebaliknya) terjadi sesuai

dengan batas waktu yang ditentukan, (8) apabila dalam mengoper bola dapat ditangkap penjaga, maka permainan diulang sesuai dengan tingkatan selama waktu masih ada.

- 4) Nilai yang diperoleh berdasarkan pemain yang berhasil melewati tingkatan pertama diberi nilai satu, tingkatan dua mendapat nilai dua, tingkatan tiga mendapat nilai tiga, dan jika dapat melewati tingkatan empat akan mendapat nilai lima.
- 5) Wasit, dan pencatat nilai memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalannya pertandingan dan mengawasi gerakan siswa yang dibantu oleh pembantu wasit. Sedangkan pencatat nilai bertugas mencatat nilai berdasarkan waktu dan tingkatan yang diperoleh masing-masing regu.
- 6) Penentuan pemenang, yaitu berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu yang ditentukan berakhir. Tim dinyatakan menang jika memperoleh nilai terbanyak dengan memasukkan bola kedalam keranjang.

4.1.7 Data Uji Lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli penjas, ahli pembelajaran serta uji coba kelompok kecil langkah selanjutnya adalah melaksanakan uji lapangan. Uji lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu telah sesuai dan dapat dilingkungan sebenarnya. Uji lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar yang dilakukan secara total sampel (*total sampling*) berjumlah 26 siswa. Data uji lapangan dihimpun dengan menggunakan denyut nadi dan kuesioner.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji lapangan, siswa lebih aktif bergerak dengan melihat tabel denyut nadi siswa pada saat uji lapangan. Berikut perbandingan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah permainan pada saat uji lapangan:

Tabel 5
Pengukuran Denyut Nadi Uji Lapangan

Frekuensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktivitas	Jumlah siswa setelah aktivitas
61 – 70	7	
71 – 90	14	
81 – 90	5	
91 – 100		
101 – 110		3
111 – 120		16
121 – 130		7
131 – 140		

Sumber : Hasil Penelitian Uji Lapangan

Berdasarkan data uji lapangan didapatkan persentase 85,51%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan maka permainan gobak sodor dengan bola memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan siswa kelas V SD N Karangmanyar.

Tabel 6
Hasil Kuesioner Uji Lapangan

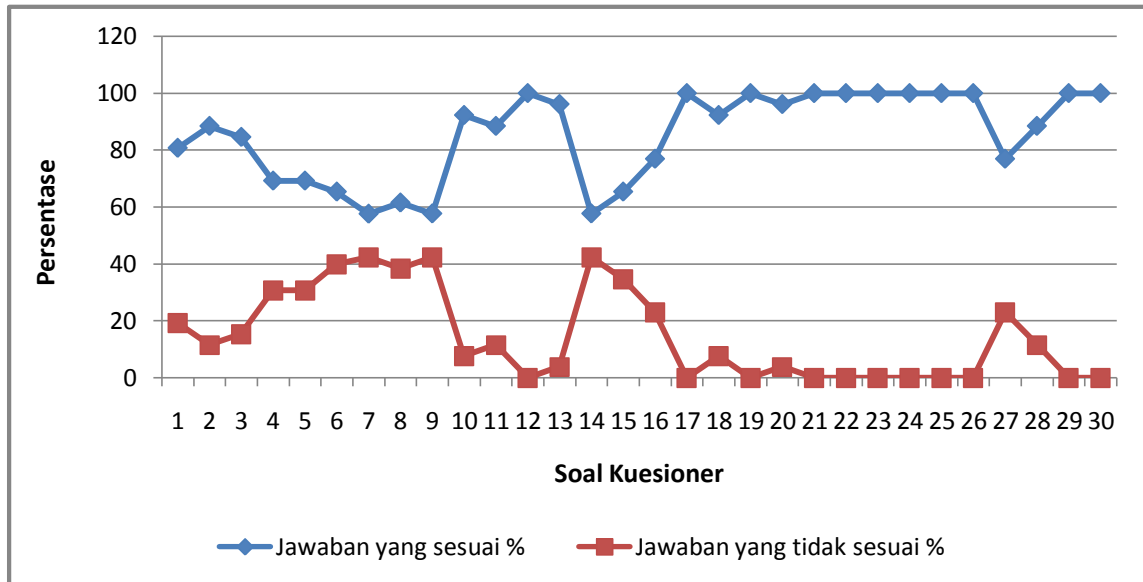
Aspek yang dinilai	Jawaban yang sesuai	Persentase	Kriteria
1. Apakah menurut kamu permainan gobak sodor dengan bola merupakan permainan yang sulit?	Tidak	80,76%	Baik
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan gobak sodor dengan bola?	Ya	88,46%	Baik
3. Apakah dalam permainan gobak sodor dengan bola, kamu mudah membawa bola?	Ya	84,6%	Baik

4. Apakah kamu merasakan kesulitan mengoper bola dalam bermain model permainan gobak sodor dengan bola?	Tidak	69,23%	Cukup baik
5. Apakah selama bermain gobak sodor dengan bola kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	69,23%	Cukup baik
6. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Tidak	65,38%	Cukup baik
7. Apakah kamu merasa kesulitan saat menyerang dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Tidak	57,69%	Cukup baik
8. Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Tidak	61,53%	Cukup baik
9. Apakah kamu merasa kesulitan menghindari dari hadangan lawan?	Tidak	57,69%	Cukup baik
10. Apakah setelah bermain gobak sodor dengan bola denyut nadi kamu bertambah?	Ya	92,30%	Sangat baik
11. Apakah kamu mengetahui cara bermain model permainan gobak sodor dengan bola ini?	Ya	88,46%	Baik
12. Apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola perlu kerjasama satu tim?	Ya	100%	Sangat baik
13. Apakah dalam permainan gobak sodor dengan bola setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?	Ya	96,15%	Sangat baik
14. Apakah kamu mengetahui permainan tradisional gobak sodor pada umumnya?	Ya	57,69%	Cukup baik
15. Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan tradisional gobak sodor pada umumnya dengan permainan gobak sodor dengan bola?	Ya	65,38%	Cukup baik
16. Apakah cara bermain gobak sodor dengan bola ini lebih	Ya	76,92%	Baik

mudah dari permainan gobak sodor yang kamu kenal?			
17. Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Ya	100%	Sangat baik
18. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran pada pemain yang tidak mematuhi peraturan bermain?	Ya	92,30%	Sangat baik
19. Apakah sebelum melakukan permainan gobak sodor dengan bola membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	100%	Sangat baik
20. Apakah bermain gobak sodor dengan bola dapat menaikkan denyut nadi?	Ya	96,15%	Sangat baik
21. Apakah kamu senang memainkan permainan gobak sodor dengan bola ini?	Ya	100%	Sangat baik
22. Apakah bermain gobak sodor dengan bola menarik bagi kamu?	Ya	100%	Sangat baik
23. Apakah kamu mentaati peraturan saat bermain?	Ya	100%	Sangat baik
24. apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	Ya	100%	Sangat baik
25. Apakah kamu bisa bekerjasama dengan satu tim ketika kamu bermain?	Ya	100%	Sangat baik
26. Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka dalam permainan gobak sodor dengan bola?	Ya	100%	Sangat baik
27. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan?	Ya	76,92%	Baik
28. Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?	Ya	88,46%	Baik
29. Apakah kamu bersedia bermain gobak sodor dengan bola lagi?	Ya	100%	Sangat baik
30. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk	Ya	100%	Sangat baik

memainkan gobak sodor dengan bola lagi?			
Rata-rata		85,51%	Baik

Sumber : Hasil Uji Lapangan (N=26)



Gambar 7 Grafik Perbandingan Jawaban Kuesioner Uji Lapangan

4.1.8 Analisis Data

Analisis data diperoleh berdasarkan data pada tabel kuesioner uji kelompok kecil dan uji lapangan dengan persentase setiap aspek.

4.1.8.1 Analisis Hasil Uji 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 :

Tabel 7
Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Persentase	Kriteria
1. Kualitas model permainan gobak sodor dengan bola	80%.	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek

		ini dapat digunakan.
2. Memainkan model permainan gobak sodor dengan bola	80%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Membawa bola	80%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Mengoper bola	60%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
5. Menerima bola	60%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
6. Mencetak angka	60%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
7. Menyerang dalam permainan gobak sodor dengan bola	60%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
8. Menghadang gerak lawan dalam permainan gobak sodor dengan bola	60%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
9. Menghindar hadangan lawan	60%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
10. Aktivitas gerak	100%	Berdasarkan kriteria yang telah

terhadap bertambahnya denyut nadi dalam permainan gobak sodor dengan bola		ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Cara bermain permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. pemahaman untuk kerjasama dalam permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Mematuhi peraturan permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Pengetahuan permainan gobak sodor	50%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
15. Pemahaman permainan	50%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
16. Kemudahan bermain model permainan gobak sodor dengan bola	60%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
17. Pemahaman tugas wasit pada model permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Menghormati keputusan wasit	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Melakukan pemanasan	80%	Berdasarkan kriteria yang telah

sebelum aktivitas bermain		ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Pemahaman aktivitas gerak permainan terhadap denyut nadi pada permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Perasaan senang dalam bermain model permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Ketertarikan bermain model permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Mentaati peraturan model permainan gobak sodor dengan bola	60%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
24. Kekompakan memenangkan permainan	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Kemampuan kerjasama individu	70%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Kesenangan dalam mencetak angka	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Menerima hukuman dari wasit	60%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
28. Mengakui keunggulan lawan	70%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah

		memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Keinginan bermain model permainan gobak sodor dengan bola lagi	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Kesiediaan mengajak teman untuk bermain model permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.1.8.2 Analisis Hasil Uji Lapangan

Berdasarkan data tabel kuesioner pada uji lapangan yang diadakan pada 17 Juni 2011 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 85,51 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan gobak sodor dengan bola ini memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar.

Berdasarkan tabel analisis data hasil uji lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 8
Analisis Data Uji Lapangan

Aspek	Persentase	Kriteria
1. Kualitas model permainan gobak sodor dengan bola	80,76%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Memainkan model permainan gobak sodor dengan bola	88,46%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Membawa bola	84,6%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

4. Mengoper bola	69,23%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
5. Menerima bola	69,23%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
6. Mencetak angka	65,38%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
7. Menyerang dalam permainan gobak sodor dengan bola	57,69%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
8. Menghadang gerak lawan dalam permainan gobak sodor dengan bola	61,53%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
9. menghindari hadangan lawan	57,69%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
10. Aktivitas gerak terhadap bertambahnya denyut nadi dalam permainan gobak sodor dengan bola	92,30%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Cara bermain permainan gobak sodor dengan bola	88,46%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. pemahaman untuk kerjasama dalam permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Mematuhi peraturan permainan gobak sodor dengan bola	96,15%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik

		sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Pengetahuan permainan gobak sodor	57,69%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
15. Pemahaman permainan	65,38%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
16. Kemudahan bermain model permainan gobak sodor dengan bola	76,92%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Pemahaman tugas wasit pada model permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Menghormati keputusan wasit	92,30%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Melakukan pemanasan sebelum aktivitas bermain	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Pemahaman aktivitas gerak permainan terhadap denyut nadi pada permainan gobak sodor dengan bola	96,15%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Perasaan senang dalam bermain model permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Ketertarikan bermain model permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Mentaati peraturan model permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Kekompakan memenangkan permainan	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah

		memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Kemampuan kerjasama individu	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Kesenangan dalam mencetak angka	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Menerima hukuman dari wasit	76,92%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Mengakui keunggulan lawan	88,46%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Keinginan bermain model permainan gobak sodor dengan bola lagi	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Kesiediaan mengajak teman untuk bermain model permainan gobak sodor dengan bola	100%	Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.2 Pembahasan

Hasil analisis data dari hasil evaluasi ahli penjas diperoleh rata-rata penilaian 4,15 atau dengan persentase 83,1%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan gobak sodor dengan bola telah memenuhi kriteria baik, karena terdapat aspek-aspek yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada aspek kognitif siswa dapat mengetahui, menjelaskan, mengingat, menyebutkan sarana prasarana dalam permainan, dan dapat membedakan antara permainan tradisional gobak sodor dengan model ini.

Pada aspek afektif siswa dapat mematuhi peraturan permainan dan instruksi yang diberikan guru dalam melaksanakan permainan gobak sodor dengan bola. Sedangkan pada aspek psikomotorik siswa dapat melakukan gerakan-gerakan dengan suatu obyek seperti melempar, mengoper, dan menangkap bola. Sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I, didapat rata-rata penilaian 4,6 atau persentase 92%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk ini telah memenuhi kriteria sangat baik karena pada aspek kognitif siswa dapat memahami, menafsirkan, dan membedakan antara permainan tradisional gobak sodor pada umumnya dengan model permainan gobak sodor dengan bola baik. Pada aspek afektif siswa dapat menerima dan mendengarkan dengan penuh perhatian penjelasan materi dari guru sehingga siswa yang kurang paham dapat bertanya. Sedangkan pada aspek psikomotorik siswa dapat melakukan gerak lari, lompat, menghindari dari hadangan penjaga sesuai area dan peraturan permainan. Sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran model permainan gobak sodor dengan bola pada siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar.

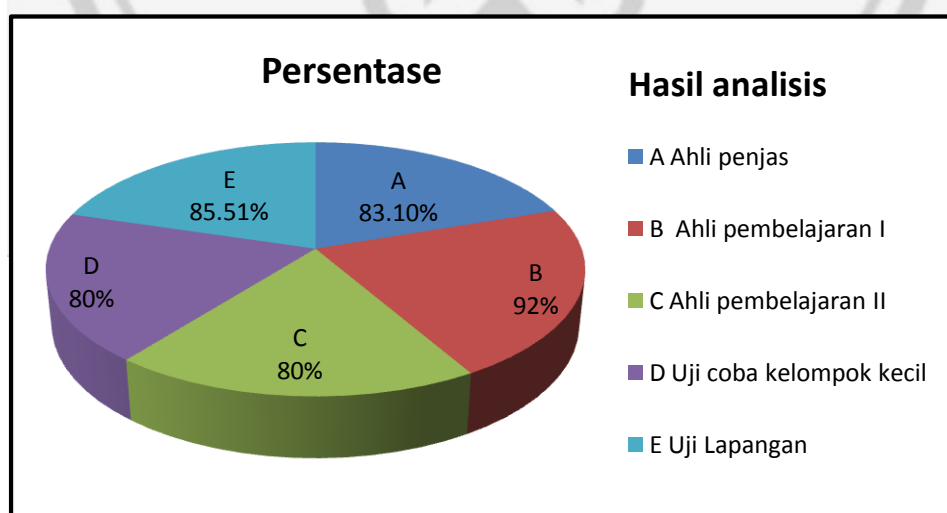
Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajara II, didapat rata-rata penilaian 4 atau persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan gobak sodor dengan bola ini telah memenuhi kriteria baik karena pada aspek kognitif siswa dapat menganalisis kebutuhan-kebutuhan dalam permainan seperti mangklasifikasikan apa saja gerakan dan solusi yang dilakukan

untuk menghindari lawan, mencetak angka. Pada aspek afektif siswa dapat menunjukkan kepercayaan dalam demokrasi terhadap model ini yaitu mau mengajak teman lain untuk bergabung serta memainkan permainan gobak sodor dengan bola. Sedangkan pada aspek psikomotorik model ini dapat dimainkan siswa putra maupun putri, baik yang terampil maupun tidak terampil sehingga mereka aktif bergerak. Sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan gobak sodor dengan bola ini telah memenuhi kriteria baik, karena pada aspek kognitif siswa dapat mendemonstrasikan, menerapkan, menggunakan sarana prasarana yang digunakan serta dapat menemukan cara untuk menangani hal-hal baru yang timbul dalam aktivitas permainan. Pada aspek afektif siswa memberi respon dengan mentaati peraturan, menerima teguran atau hukuman dari wasit, dan kerjasama dengan tim tanpa membedakan jenis kelamin. Sedangkan pada aspek psikomotorik siswa dapat mengubah dan membetulkan gerakan-gerakan yang ada dalam permainan gobak sodor dengan bola seperti cara mengoper bola yang baik sehingga tepat pada teman satu tim. Sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar.

Hasil analisis data uji lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 85,51%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan gobak sodor dengan bola ini telah memenuhi kriteria baik karena pada aspek kognitif

siswa dapat memahami dan menerapkan model permainan dengan menyusun strategi yang lebih baik yaitu dengan cara mengatur dan mengorganisasi pemain untuk memenangkan permainan. Pada aspek afektif siswa dapat menemukan dan mengembangkan karakteristik masing-masing seperti sikap sportif menghargai keunggulan tim lain dan mengakui kelemahan tim sendiri. Selain itu siswa dalam memainkan model permainan gobak sodor dengan bola dengan penuh antusias sehingga menciptakan pembelajaran penjasorkes yang menyenangkan dapat tercapai. Sedangkan pada aspek psikomotorik siswa dapat memainkan model permainan gobak sodor dengan bola secara mahir dan atraktif. Pada aspek ini para siswa mengembangkan keterampilan geraknya dengan kombinasi atau variasi yang dilakukan. Mereka dapat mengontrol obyek atau benda dengan baik seperti melempar, menangkap, menggulirkan, dan memantulkan bola. sehingga dari uji lapangan model ini dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Karangmanyar.



Gambar 8 Diagram Analisis Model Permainan Gobak Sodor Dengan Bola

4.3 Kelemahan Produk

4.3.1 Pemahaman Peraturan Permainan

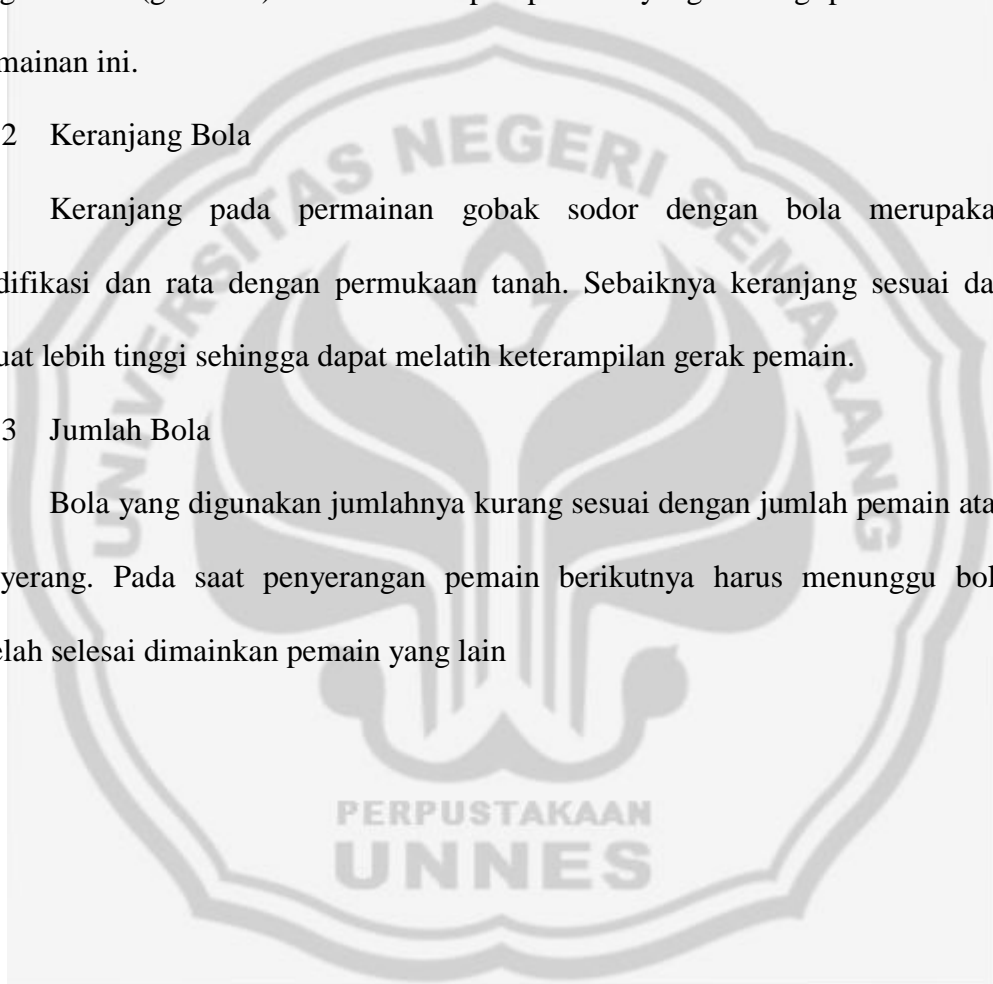
Gobak sodor dengan bola merupakan pengembangan dari permainan tradisional gobak sodor. Sehingga dalam memainkan permainan gobak sodor dengan bola (gosorbol) masih terdapat pemain yang kurang paham dalam permainan ini.

4.3.2 Keranjang Bola

Keranjang pada permainan gobak sodor dengan bola merupakan modifikasi dan rata dengan permukaan tanah. Sebaiknya keranjang sesuai dan dibuat lebih tinggi sehingga dapat melatih keterampilan gerak pemain.

4.3.3 Jumlah Bola

Bola yang digunakan jumlahnya kurang sesuai dengan jumlah pemain atau penyerang. Pada saat penyerangan pemain berikutnya harus menunggu bola setelah selesai dimainkan pemain yang lain



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan gobak sodor dengan bola yang berdasarkan data pada saat uji kelompok kecil dan uji lapangan.

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

- 1) Produk model permainan gobak sodor dengan bola sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas, ahli pembelajaran I dan hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II. Rata-rata penilaiannya adalah 83,1%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli maka produk permainan gobak sodor dengan bola ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Karangmanyar.
- 2) Produk model permainan gobak sodor dengan bola sudah dapat digunakan pada siswa kelas V SD N Karangmanyar. Hal itu berdasarkan analisis data uji kelompok kecil didapat persentase 80% dan hasil analisis data uji lapangan didapat persentase 85,51%. Berdasarkan kriteria penilaian maka produk permainan gobak sodor dengan bola ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Karangmanyar.

- 3) produk model permainan gobak sodor dengan bola dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, dalam pengukuran denyut nadi terdapat peningkatan setelah beraktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka permainan gobak sodor dengan bola dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa SD N Karangmanyar.

5.2 Saran

- 1) Model permainan gobak sodor dengan bola sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternative penyampaian pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional gobak sodor untuk siswa kelas atas sekolah dasar. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan dan diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran penjasorkes.
- 2) Bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan tradisional gobak sodor yang lebih menarik lainnya. Sehingga dapat dimainkan di lingkungan sekolah, persawahan, dan lingkungan yang dapat mendukung atau menunjang permainan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA


- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud
- Aip Syarifudin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud
- Among Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Professional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Oktia Woro Kasimi. 1999. *Praktikum dan Keterampilan Pendidikan Kesehatan*. Semarang. Fakultas Ilmu Keolahragaan
- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud
- Sri Haryono. 2007. *Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Suharsini Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suherman, dan Bahagia. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdiknas
- Sukintaka, dkk. 1978. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta : Depdikbud
- Tim Penyusun. 2009. *Panduan Penyusunan Skripsi*. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Tri Rustiadi. 2008. *Praktek Laboratorium Olahraga Kesehatan*. Semarang. Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Wasis D Yogo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM

<httpduniakutersenyum.wordpress.com20071023permainan-tradisional-di-era-globalisasi>
(accesed 01/01/2011)

<httppojokpenjas.blogspot.com200712bab-i-pendahuluan-rasional.html>
(accesed 05/01/2011)



Lampiran 1


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR
 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. 86458119
 Fax. 86458119 Email : FIK – UNNES SMG. @. Ccm

Nomor : 151/PP3.1.28/2010
 Lamp. : -
 Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
 Universitas Negeri Semarang


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

1. Nama : Sri Haryono, S.Pd, M.Or
 NIP : 19691113 199802 1 001
 Pangkat/Golongan : Penata Tk.I / III d
 Jabatan Akademik : Lektor Kepala
 Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Dr. Sugiharto, MS
 NIP : 19571123 198503 1 001
 Pangkat/Golongan : Pembina / IV a
 Jabatan Akademik : Lektor Kepala
 Sebagai Pembimbing II

Dalam penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa

Nama : WAHYU YULIANTI
 NIM : 6102909187
 Prodi : PGPJSD / PKG S.1
 Judul : MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENJASORKES MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN PERSAWAHAN PADA SISWA KELAS ATAS SD NEGERI KARANGMANYAR DI KABUPATEN PURBALINGGA

Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.

Semarang, 19 November 2010
 Ketua Jurusan/Kaprodi,

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

Lampiran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
Fax 8508007 Email - FIK - UNNES SMG. @. Com

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 4871/HK.1.21/2010
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GASAL
TAHUN AKADEMIK 2010/2011

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :

1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)

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

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

: Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Sri Haryono, S.Pd, M.Or
NIP : 19691113 199802 1 001
Pangkat/Golongan : Penata Tk.I / IIIid
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Dr. Sugiharto, MS
NIP : 19571123 198503 1 001
Pangkat/Golongan : Pembina / IVa
Jabatan : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : WAHYU YULIANTI
NIM : 6102909187
Jurusan/Prodi : PGPJSD S.1 /PKG
Topik/Judul : MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENJASORKES MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN PERSAWAHAN PADA SISWA KELAS ATAS SD NEGERI KARANGMANYAR DI KABUPATEN PURBALINGGA

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 27 Desember 2010



DEKAN
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Saig Munaldi

Saig Munaldi, M Kes
NIP. 19690715 199403 1 001

- Tembusan
1. Dekan
 2. Ketua Jurusan PJKR
 3. Dosen Pembimbing
 4. Peringgal
FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen : FM-03-AKD-24



Lampiran 3


UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
 Fax. 8508007 Email : FIK – UNNES SMG. @. Com

No : 2285/H.37.1.6/PL/2011
 Lamp : -
 Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala UPTD Dinas DIKPORA
 Kec. Kalimanah
 Kab. Purbalingga

Dengan hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk penyusunan Skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama : WAHYU YULIANTI
 NIM : 6102909187
 Prodi : PGPJSD / S1 FIK UNNES
 Judul : MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DI LINGKUNGAN PERSAWAHAN PADA SISWA KELAS V SD KARANGMANYAR KECAMATAN KALIMANAH KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2011

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 04 Mei 2011
 Ds. Said Junaidi, M.Kes.
 NIP. 19690715 199403 1 001
 Dekan
 Pembantu Dekan Bid. Akademik,



 UNNES
 FIK

Tembusan :
 1. Dekan FIK UNNES
 2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
 3. Kepala SD Karangmanyar Kec. Kalimanah, Kab. Purbalingga

No. Dokumen: FM-05-AKD24

Lampiran 4



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN KALIMANAH
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGMANYAR

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/017/2011

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Karangmanyar UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalinga, menerangkan bahwa :

N a m a : WAHYU YULIANTI
NIM : 6102909187
Jurusan / Prodi : PJKR / PGPJSD
Judul : MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DI LINGKUNGAN PERSAWAHAN PADA SISWA KELAS V SD KARANGMANYAR KECAMATAN KALIMANAH KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2010/2011

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Karangmanyar pada tanggal 18 Mei 2011.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kalimanah, 19 Mei 2011

Kepala Sekolah



Wasim, S.Pd

NIP. 19630618 198608 1 004

Lampiran 5

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK
SODOR DI LINGKUNGAN PERSAWAHAN PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI KARANGMANYAR KECAMATAN KALIMANAH
KABUPATEN PURBALINGGA

Mata pelajaran : Penjasorkes
 Materi pokok : Permainan Gobak Sodor
 Sasaran program : Siswa Sekolah dasar
 Evaluator :
 Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak, sebagai ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap model pengembangan permainan benteng pendem yang efektif dan efisien. Untuk proses pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas tinggi di sd sidakangen yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut berharap kesediaan bapak atau ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Evaluasi mencakup aspek bentuk atau model permainan, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.

Rentangan evaluasi dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : Tidak baik

2 : Kurang baik

3: Cukup baik

4 : Baik

5 : Sangat baik

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

Kualitas model pengembangan

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

Saran untuk perbaikan model permainan

Petunjuk:

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

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

Komentar dan saran umum

--

Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan atau uji coba kelompok kecil tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji kelompok kecil dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba kelompok kecil
4. (mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai kesimpulan anda)

Semarang,

Evaluatur

(.....)

Lampiran 6

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK
SODOR DI LINGKUNGAN PERSAWAHAN PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI KARANGMANYAR KECAMATAN KALIMANAH
KABUPATEN PURBALINGGA

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya
2. Jawablah secara runtut dan jelas
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda “√” pada kolom Ya atau Tidak sesuai pilihanmu
4. Selamat mengisi dan terimakasih

IDENTITAS RESPONDEN

Nama sekolah :

Nama siswa :

Tempat/Tanggal lahir :

Kelas :

Jenis kelamin :

Nama orang tua

a. Ayah :

b. Ibu :

Alamat rumah :

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah menurut kamu permainan gobak sodor dengan bola merupakan permainan yang sulit?		
2	Apakah kamu bisa memainkan model permainan gobak sodor dengan bola?		
3	Apakah dalam permainan gobak sodor dengan bola, kamu mudah membawa bola?		
4	Apakah kamu merasakan kesulitan mengoper bola dalam bermain model permainan gobak sodor dengan bola?		
5	Apakah selama bermain gobak sodor dengan bola kamu mudah menerima operan bola dari teman?		
6	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan gobak sodor dengan bola?		
7	Apakah kamu merasa kesulitan saat menyerang dalam permainan gobak sodor dengan bola?		
8	Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan dalam permainan gobak sodor dengan bola?		
9	Apakah kamu merasa kesulitan menghindari hadangan lawan?		
10	Apakah setelah bermain gobak sodor dengan bola denyut nadi kamu bertambah?		
11	Apakah kamu mengetahui cara bermain model permainan gobak sodor dengan bola ini?		
12	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola perlu kerjasama satu tim?		
13	Apakah dalam permainan gobak sodor dengan bola setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?		
14	Apakah kamu mengetahui permainan tradisional gobak sodor pada umumnya?		
15	Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan tradisional gobak sodor pada umumnya dengan permainan gobak sodor dengan bola?		
16	Apakah cara bermain gobak sodor dengan bola ini lebih mudah dari permainan gobak sodor yang kamu kenal?		
17	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan gobak sodor dengan bola?		
18	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran pada pemain yang tidak mematuhi peraturan bermain?		
19	Apakah sebelum melakukan permainan gobak sodor		

	dengan bola membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?		
20	Apakah bermain gobak sodor dengan bola dapat menaikkan denyut nadi?		
21	Apakah kamu senang memainkan permainan gobak sodor dengan bola ini?		
22	Apakah bermain gobak sodor dengan bola menarik bagi kamu?		
23	Apakah kamu mentaati peraturan saat bermain?		
24	apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?		
25	Apakah kamu bisa bekerjasama dengan satu tim ketika kamu bermain?		
26	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka dalam permainan gobak sodor dengan bola?		
27	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan?		
28	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?		
29	Apakah kamu bersedia bermain gobak sodor dengan bola lagi?		
30	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan gobak sodor dengan bola lagi?		



Lampiran 7

Hasil Kuesioner Uji Ahli dan Ahli Pembelajaran

No	Aspek yg dinilai	Penilaian		
		Ahli penjas	Ahli pemb.1	Ahli pemb.2
1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar permainan sederhana	3	5	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	4	4	3
3	Ketepatan memilih bentuk atau model permainan bagi siswa	3	5	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	3	5	4
5	Kesesuaian memilih bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa	4	4	4
6	Kesesuaian memilih bentuk/model dengan karakteristik siswa	4	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	4	5	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	5	4
9	Mendorong perkembangan psikomotorik siswa	5	5	4
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	5	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	4	3	3
12	Dapat dimainkan siswa putra putri	4	5	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan gobak sodor dengan bola	4	5	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan gobak sodor dengan bola	4	4	4
Jumlah		58	69	60
Rata-rata		83.1		
Kategori		Baik		

Saran Untuk Perbaikan Model Permainan

Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1	Sarana & prasarana	Alat yang digunakan kurang mencukupi kebutuhan dan garis lapangan yang digunakan tidak permanen	Sebaiknya jumlah alat yang digunakan mencukupi kebutuhan dan garis yang digunakan dibuat permanen/tidak mudah hilang dengan memperhatikan tingkat keamanan
2	Waktu permainan kurang efektif	Siswa yang lain menunggu giliran terlalu lama	Mohon diperbaiki atau sedikit diubah peraturan permainannya
3	Lamanya permainan saat penyerangan setiap tim	Aktivitas bermain terlalu singkat, sedangkan waktu menunggu pergantian tim cukup lama	Semua tim penyerang ikut bermain ditentukan dengan waktu sehingga waktu menunggu pergantian tidak terlalu lama

Kesimpulan

Ahli	Kesimpulan
1	2
Ahli penjas	Layak digunakan atau uji kelompok dengan revisi sesuai saran
Ahli Pembelajaran 1	Layak digunakan atau uji kelompok dengan revisi sesuai saran
Ahli Pembelajaran 2	Layak digunakan atau uji kelompok dengan revisi sesuai saran

Lampiran 8

Uji Ahli	Komentar dan Saran Umum
Ahli Penjas	<p>Sarana dan prasarana yang digunakan diharapkan sesuai dengan kebutuhan meskipun ada beberapa yang berupa alternative atau modifikasi. Sehingga dalam aktivitas dapat memberikan kontribusi yang maksimal</p> <p>Sebaiknya sarana yang digunakan sesuai dengan tujuan yang diinginkan agar nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tersebut tercapai</p>
Ahli Pembelajaran 1	<p>Model permainan sudah dikemas dengan modifikasi sehingga menarik perhatian siswa dan meningkatkan perkembangan siswa. Untuk materi dan sarana prasarana mohon disiapkan karena siswa yang kurang mengetahui permainan tradisional pada umumnya butuh adaptasi.</p> <p>Sebaiknya penjelasan materi lebih intensif agar siswa benar-benar memahami peraturan atau cara bermain permainan tersebut dengan memperhatikan waktu dalam kegiatan pembelajaran</p>
Ahli Pembelajaran 2	<p>Materi permainan secara keseluruhan sudah sesuai dengan tujuan dalam penjasorkes baik aspek kognitif, afektif, psikomotorik, maupun kondisi fisik. Penjelasan materi secara umum perlu dilakukan pengulangan atau demonstrasi secara intensif agar siswa lebih memahami permainan gobak sodor dengan bola.</p>

Lampiran 9

Frekuensi denyut nadi (kali/menit)	Denyut nadi siswa sebelum aktivitas	Denyut nadi siswa setelah aktivitas
61 – 70	3	
71 – 80	5	
81 – 90	2	
91 – 100		
101 – 110		4
111 – 120		4
121 – 130		2
131 – 140		

Nama siswa	Jenis kelamin	TTL	Denyut nadi sebelum aktivitas	Denyut nadi setelah aktivitas
Abdul Tajail	L	Purbalingga, 10/08/2000	80	117
Astri Giat Wardani	P	Purbalingga, 21/12/1999	77	115
Febri amalia	P	Purbalingga, 12/02/2001	79	120
Devi Oktaviani	P	Purbalingga, 11/10/1999	70	110
Nur aisah f	P	Purbalingga, 26/06/1999	80	118
Fiqhan Zam-zami	L	Purbalingga, 20/07/2000	82	122
Deva Oktaviana	P	Purbalingga 11/10/1999	85	125
Pria Tri Subakti	L	Purbalingga, 09/11/1999	68	109
Praditiya Nur Wahyu E	L	Bekasi, 21/06/2000	69	105
Oji	L	Purbalingga, 25/09/2000	75	107

Lampiran 10

Frekuensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktivitas	Jumlah siswa setelah aktivitas
61 – 70	7	
71 – 80	14	
81 – 90	5	
91 – 100		
101 – 110		3
111 – 120		16
121 – 130		7
131 – 140		

No	Nama siswa	Jenis kelamin	TTL	Denyut nadi sebelum aktivitas	Denyut nadi sesudah aktivitas
1	Febri Amalia Putri	P	Purbalingga, 12/02/2001	83	115
2	Fatma Sulistiana	P	Purbalingga, 20/06/2001	70	122
3	Novan	L	Purbalingga, 27/11/2000	73	117
4	Sofiatun Khasanah	P	purbalingga, 28/09/2000	76	120
5	Tegar Bela S.	L	Purbalingga, 12/03/2001	68	121
6	Atikah Arbah	P	Purbalingga, 01/10/2000	80	113
7	Fiqhan Zam-zami	L	Purbalingga, 20/07/2000	85	116
8	Devi Oktaviani	P	Purbalingga, 11/10/1999	65	105
9	Deva Oktaviana	P	Purbalingga, 11/10/1999	80	119
10	Astri Giat Wardani	P	Purbalingga, 21/12/1999	78	120
11	Oji	L	Purbalingga, 25/09/2000	70	124
12	Ade Fani Setiani	P	Purbalingga, 11/02/2001	77	120
13	Sofyan Ade R.	L	Purbalingga, 13/01/2000	80	118
14	Farida	P	Purbalingga,	66	

	Febriani		28/02/2001		103
15	Hana Widatsari	P	Purbalingga, 03/11/2000	75	122
16	Juli Sutriyono	L	Purbalingga, 15/07/2000	81	115
17	Sri Maryani	P	Purbalingga, 12/03/2001	70	117
18	Eti Asriati	P	Purbalingga, 04/12/2000	71	121
19	Abdul Tajail	L	Purbalingga, 10/08/2000	75	119
20	Triantika	P	Purbalingga, 21/09/2000	69	110
21	Marlina Eka S.	P	Purbalingga, 11/03/2000	84	116
22	Pria Tri Subakti	L	Purbalingga, 09/11/1999	80	120
23	Jalesti	P	Purbalingga, 21/01/2000	73	125
24	Nur Dwi Saputra	L	Purbalingga, 13/06/2000	77	113
25	Praditya Nur WE	L	Bekasi, 21/06/2000	83	118
26	Nur Aisah F	P	Purbalingga, 26/06/1999	75	123

Lampiran 11



Penjelasan materi



Persiapan Permainan



Melambungkan Bola Sebagai Proses Serangan



Evaluasi Ahli Pembelajaran



Proses Pengisian Kuesioner Untuk Siswa



Sampel Penelitian