



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK  
DASAR MENGGIRING DAN MENGUMPAN PADA SEPAK  
BOLA MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR PADA  
SISWA KELAS V SDN 2 KEBUMEN KEC. SUKOREJO  
KAB. KENDAL TAHUN AJARAN 2012**

**SKRIPSI**

**Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I  
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Rahadi Zuhdanto  
6101406615**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2013**

## SARI

**Rahadi Zuhdanto, 2012.** “Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Permainan Gobak Sodor Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Tahun 2011/2012.” Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi. Fakultas Olahraga. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Bambang Priyono, M.Pd. Pembimbing II Agus Pudjianto, S.Pd, M.Pd

Beberapa faktor yang mendasari dari penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran atau lapangan disekolah terbuat dari paving yang kurang tepat untuk pembelajaran materi sepak bola. (2) Beberapa siswa putri kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran materi sepak bola. (3) Pelajaran yang diberikan belum dikemas dalam bentuk modifikasi sehingga dijumpai siswa putri kurang antusias, bosan, dan malas dalam bergerak. (4) Kurangnya Sarana dan prasarana hanya dijumpai bola sepak 1 buah dan bola futsal 1 buah. Untuk itu dapat ditarik rumusan masalah : Bagaimana hasil pengembangan model pembelajaran teknik dasar permainan sepak bola yaitu menggiring dan mengumpan melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola di SD N 02 Kebumen Kec. Sukorejo Kab. Kendal?. Tujuan dalam penelitian ini untuk membuat variasi pembelajaran pada olahraga permainan sepak bola agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran penjasorkes pada permainan sepak bola melalui pendekatan permainan gobak sodor pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Sukorejo.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola), (3) evaluasi ahli yaitu menggunakan satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) uji coba lapangan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan (5) revisi produk akhir, revisi produk akhir dilakukan setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 77,3 % (baik), ahli pembelajaran I 86,6 % (baik), ahli pembelajaran II 89,3 % (baik), hasil kuesioner uji coba kelompok kecil rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 90,55 % (sangat baik), dari rata-rata kuesioner uji lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 87,10 % (baik).

Berdasarkan hasil penelitian ini, di harapkan bagi guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar apabila akan mengajarkan teknik dasar permainan sepak bola untuk menggunakan produk pengembangan model pembelajaran ini pada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

## **PERNYATAAN**

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

Semarang, April 2012

Peneliti

**Rahadi Zuhdanto**

6101406615

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan untuk diajukan ke hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Bambang Priyono M.Pd.  
NIP. 196004221986011001

Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197302022006041001

Ketua Jurusan PJKR

Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd  
NIP. 19610903198803 1 002

## PENGESAHAN

Telah Dipertahankan Di Hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas  
Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Rabu

Tanggal : 13 Maret 2013

### Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.  
NIP. 19591019 198503 1 001

Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19810129 200312 1 001

### Dewan Penguji

1. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.  
NIP. 19610903 198803 1 002

(Ketua) \_\_\_\_\_

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

(Anggota) \_\_\_\_\_

3. Agus Pujiyanto, S.Pd, M.Pd.  
NIP. 19730202 200604 1 001

(Anggota) \_\_\_\_\_

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- ❖ “ Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.( *Mario Teguh* )
- ❖ Memulai perjalanan panjang pasti diawali oleh satu awalan untuk melangkah.

Persembahan:

Bapak dan Ibuku tercinta  
Almamaterku

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas atas bantuan dan dorongan dari pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Drs. Bambang Priyono, M.Pd selaku Dosen pembimbing utama yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd selaku Dosen pembimbing pendamping yang telah sabar memberikan dorongan, motivasi dan bimbingannya dalam penulisan skripsi.
6. Aryanto Irawan, S.Pd selaku pakar pembelajaran penjasorkes SD yang dengan penuh kesabaran memberikan kritik dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Agus Primayandi, S.Pd selaku pakar pembelajaran penjasorkes SD yang dengan penuh kesabaran memberikan kritik, saran dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Dra.Crisnanti selaku kepala SDN 02 Kebumen Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Kendal yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.

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

Semarang, April 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SARI.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masala.....	6
1.3 Tujuan Pengembangan.....	6
1.4 Spesifikasi Produk.....	7
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	7
1.6 Kerangka Berpikir.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
2.1 Landasan teori.....	11
2.1.1 Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.....	12
2.1.2 Tujuan Penjasorkes.....	12
2.1.3 Model Pembelajaran.....	14
2.1.3.1 Langkah-langkah (syntax).....	15
2.1.3.2 Sistem sosial yang mendukung pelaksanaan setiap model ...	15
2.1.3.3 Prinsip interaksi siswa dan guru.....	15
2.1.3.4 Penjelasan sistem penunjang.....	15
2.1.4 Kelompok Model Pembelajaran.....	16

2.1.5 Kelompok Model Informasi.....	16
2.1.6 Kelompok Model Personal.....	16
2.1.7 Kelompok Model Interaksi sosial .....	16
2.1.8 Kelompok Model Perilaku .....	17
2.1.9 Permainan.....	17
2.1.10 Permainan Sepakbola.....	18
2.1.10.1 Tujuan Sepakbola.....	19
2.1.10.2 Teknik Dasar Sepakbola .....	20
2.1.10.3. Menendang Bola .....	21
2.1.10.4 Menghentikan Bola .....	22
2.1.10.5Menyundul Bola.....	23
2.1.10.6 Merampas Bola .....	24
2.1.10.7 Lemparan Kedalam .....	25
2.1.10.8 Penjaga Gawang.....	25
2.1.10.9 Teknik Dasar Menggiring Bola.....	26
2.1.10.10Teknik Dasar Mengumpan.....	29
2.1.11Fungsi Bermain Dalam Usaha Pendidikan .....	31
2.1.11.1 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak .....	31
2.1.11.12 Kemampuan Gerak.....	31
2.1.12 Karakteristik Permainan Gobak Sodor.....	32
2.1.12.1 Hakekat Permainan Gobak Sodor .....	32
2.1.12.2 Karakteristik Modifikasi Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola .....	36
2.1.13 Kerangka Berfikir.....	41

### BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan.....	43
3.2 Prosedur Pengembangan .....	44
3.2.1 Analisis Kebutuhan .....	46
3.2.2 Pembuatan Produk Awal.....	47
3.2.3 Uji Coba Produk Awal .....	47
3.2.4 Revisi Produk Pertama.....	47

3.2.5 Uji Coba Lapangan .....	48
3.2.6 Revisi Produk Akhir.....	48
3.2.7 Hasil Akhir .....	48
3.3 Uji Coba Produk.....	48
3.3.1 Desain Uji Coba .....	48
3.3.2 Subyek Uji Coba .....	48
3.4 Cetak Biro Produk.....	49
3.5 Jenis Data .....	51
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	51
3.7 Teknik Analisis Data.....	53

#### BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba 1 .....	55
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan.....	55
4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal.....	56
4.1.2.1 Draf Produk Awal Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola .....	58
4.1.2.1.1 Pengertian Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola .....	58
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba 1 .....	60
4.3 Revisi Produk .....	71
4.3.1 Sarana Dan Prasarana Serta Peraturan Penelitian .....	71
4.3.2 Pengertian Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola Setelah Uji Skala Kecil .....	72
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba 2 .....	75
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba 2 .....	80
4.5.1 Analisis Ujicoba Lapangan .....	80
4.6 Prototipe Produk.....	85
4.6.1 Model Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepak	

Bola Melalui Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola.....	86
4.6.2Kelemahan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Melalui Permainan Gobak Sodor .....	88
4.6.3Kelebihan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Melalui Permainan Gobak Sodor .....	89
4.6.4 Hasil Akhir Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola.....	91
4.6.4.1Pengertian.....	91
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian .....	95
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan Permainan Gobak Sodor Sesungguhnya Dengan Modifikasi Permainan Gobak Sodor .....	37
3.1 Faktor, Indikator, Dan Jumlah Butir Kuesioner.....	52
3.2 Skor Jawaban Kuesioner “Ya”Dan”Tidak” .....	52
3.3 Faktor, Indikator, Dan Jumlah Butir Kuesioner.....	53
3.4 Klasifikasi Persentase.....	54
4.1 Data Uji Coba Skala Kecil (N=12) .....	62
4.2 Data Uji Coba Lapangan (N=32) .....	76
4.3 Data Hasil Keseluruhan Dari Evaluasi Ahli, Ujicoba Skala Kecil, Dan Uji Lapangan.....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	
Halaman	
2.1	Bagan Pencapaian Bermain Dalam Usaha Pendidikan ..... 18
2.2	Lapangan Permainan Gobak Sodor ..... 33
2.3	Lapangan Modifikasi Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola..... 38
2.4	Lapangan Modifikasi Gobak Sodor Dengan Bola (12 Pemain) ..... 39
2.5	Lapangan Modifikasi Gobak Sodor Dengan Bola (32 Pemain) ..... 39
3,1	Prosedur Pengembangan Modifikasi Peraturan Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola ..... 45
3.2	Gambar lapangan gobak sodor dengan menggunakan bola ..... 49
4.1	Gambar Lapangan Dan Peraturan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola ..... 58
4.2	Lapangan Dan Peraturan Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola..... 73
4.3	Lapangan Dan Peraturan Permainan Gobak Sodor Bola..... 85
4.4	Lapangan Dan Peraturan Permainan Gobak Sodor Bola..... 92

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana pelaksanaan pengembangan.....	106
2 .Lembar kuesioner evaluasi ahli dan guru penjas.....	111
3 .Lembar kuesioner penelitian siswa.....	115
4 .Biodata Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil) .....	120
5 .Biodata Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan) .....	121
6 .Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil).....	123
7. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil) .....	126
8. Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan) .....	129
9. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan) .....	133
10.Analisis data uji coba skala kecil.....	137
11.Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan.....	141
12.Hasil pengisian kuesioner ahli penjas dan ahli pembelajaran ...	146
13.Dokumentasi .....	148
14.Surat Rekomendasi Penelitian .....	152
15.Surat Keterangan Sudah melakukan Penelitian.....	153

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian yang terpenting dari proses pendidikan secara keseluruhan dan untuk mencapai tujuannya menggunakan aktifitas jasmani. Aktifitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih, kegiatan itu tidak hanya sekedar kegiatan biasa atau asal-asalan, dan bukan pula hanya sekedar berupa “gerak badan“ yang tidak bermakna. Karena itu, kegiatan yang terpilih itu merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Macam-macam aktifitas jasmani itu dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai pada pendidikan jasmani meliputi perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor. Jika dilihat dari segi cara penyampaian dan tujuan dari pendidikan jasmani dan kesehatan itu sendiri maka perlu peninjauan yang lebih mendalam lagi tentang pendidikan jasmani dan kesehatan, agar tujuan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan tersebut dapat benar-benar tercapai dengan baik. Dengan demikian maka mutu dari Pendidikan Jasmani dan Kesehatan baik dari materi dan penyampaian, bahan ajar, guru, serta sarana dan prasarana maupun siswa perlu pengkajian yang lebih mendalam lagi.

Peningkatan mutu dari pendidikan jasmani dan kesehatan dapat dilakukan dengan menerapkan teknik dasar sepak bola pada siswa sekolah dasar. Beberapa teknik dasar permainan sepak bola yaitu menggiring dan mengumpan

bola, harusnya sudah dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Adapun pengertian dari teknik menggiring itu sendiri adalah penguasaan bola dengan kaki saat kita bergerak dilapangan (Danny M, 2007:1). Dan pengertian dari teknik dasar mengumpan adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain kepemain lain (Danny M, 2007:19).

Seperti yang diketahui bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini hanya berpedoman pada pengajar cabang – cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik. Oleh karena itu pendidikan jasmani dituntut untuk membangkitkan gairah dan motifasi anak dalam hal bergerak. Karena bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik sekolah dasar, melainkan juga membentuk, membina dan mengembangkan anak, serta meningkatkan intelektual anak didik (Soemintro, 1992:3 ).

Banyak jenis olahraga permainan yang dipakai dalam alat untuk menyampaikan pendidikan jasmani dan kesehatan. Salah satunya merupakan olahraga permainan sepakbola. Olahraga yang paling populer didunia ini menjadi salah satu alat bantu dalam menyampaikan pendidikan jasmani dan kesehatan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dapat memudahkan kita untuk menggunakan sesuatu atau menyelesaikan suatu pekerjaan dengan mudah. Disamping itu teknologi juga berpengaruh sangat besar bagi perkembangan permainan, dimana permainan ini tidak memerlukan suatu aktifitas gerak. Misalnya *Game Online* dan game komputer dan juga *play station*, dimana cara memainkan permainan ini hanya dengan duduk dan melihat

monitor atau layar. Sehingga menjadikan anak malas bergerak untuk melakukan aktivitas olahraga. Selain itu anak juga akan melupakan permainan-permainan tradisional warisan dari leluhur kita yang seharusnya kita kembangkan dan lestarikan.

Gobak sodor merupakan permainan tradisional yang seharusnya dikembangkan dan dilestarikan. Permainan gobak sodor merupakan permainan yang terdiri dari dua tim dengan masing-masing tim beranggotakan lima orang. Permainan ini dimainkan dengan cara menghadang lawan agar tidak bisa melewati ketiga garis batas permainan dan yang sudah dijaga oleh tim penjaga agar lawan tidak bisa mendapatkan nilai. Jika lawan dapat melewati ketiga garis batas tersebut maka permainan akan selesai. Cara mendapatkan nilai pada permainan ini adalah jika setiap pemainnya dapat melewati ketiga garis yang dijaga oleh tim penjaga.

Permainan gobak sodor adalah suatu permainan di mana satu kelompok orang berusaha menghambat atau menghalangi kelompok orang lain sewaktu melintas petak –petak permainan ( daerah permainannya)( Soetoto P , 2008:5.2).

Dengan permainan gobak sodor ini peneliti akan mengembangkan teknik dasar permainan sepak bola yaitu menggiring dan mengumpan. Karena pada permainan tradisional gobak sodor terdapat unsur menghadang lawan yang bisa meningkatkan kualitas teknik menggiring dan mengumpan pada permainan sepak bola. Agar kualitas menggiring dan mengumpan itu sempurna maka harus ada penghalang,karena jika sudah bermain dalam lapangan sepak bola yang

sesungguhnya pemain sepak bola dituntut harus bisa menggiring dan mengumpan dengan melewati hadangan lawan.

Selain untuk meningkatkan kualitas ketrampilan gerak, peneliti juga bertujuan untuk membuat variasi baru dalam memberikan pembelajaran penjasorkes supaya dalam pembelajaran penjasorkes tidak monoton.

Dengan demikian melalui pengembangan model pembelajaran dengan memasukan unsur teknik dasar pada permainan olahraga sepakbola kedalam permainan gobak sodor diharapkan anak-anak mampu meningkatkan kualitas menggiring dan mengumpan mereka pada saat bermain olahraga sepak bola selain itu untuk melakukan aktifitas gerak dan juga anak-anak dapat mengambil pembelajaran yang positif yang terkandung di dalamnya baik itu berupa pembelajaran etika, moral, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang mencerminkan budaya asli leluhur kita yang mencerminkan sikap cinta tanah air dan bangsa. Dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional ini anak akan lebih tertarik untuk mempelajari teknik dasar dalam permainan sepakbola dengan benar. Selain itu diharapkan permainan tradisional ini dapat kita lestarikan dan dikembangkan agar tidak hilang yang disebabkan oleh kemajuan zaman dan kemajuan teknologi seperti sekarang ini.

Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik dasar permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan melalui pendekatan permainan gobak sodor dan telah dikembangkan baik peraturan dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran penjas. Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan

penulis ketika melihat pembelajaran penjas yang dilakukan guru penjas disekolah dasar yang pada waktu memberikan materi pembelajaran sepakbola terlalu monoton dan jarang sekali memberikan materi pembelajaran dengan berupa permainan tradisional kedalam pembelajaran penjas di SD N 02 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. Sehingga hal ini memberikan gagasan dan ide dasar bagi penulis untuk menciptakan suatu modifikasi model pembelajaran pada salah satu jenis olahraga permainan yaitu olahraga sepakbola dengan memasukan teknik dasar permainan tersebut kedalam permainan tradisional, sehingga model pembelajaran yang baru ini mempunyai tujuan agar siswa lebih aktif bergerak dalam pembelajaran penjas dan modifikasi permainan tersebut dapat memberi masukan pada guru penjasorkes agar dalam mengajar peserta didiknya dapat memberikan model permainan yang telah dimodifikasi supaya siswa tidak bosan.

Salah satu kurang berkembangnya pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah kurangnya kemampuan, kreatifitas dan inovasi para guru penjas selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran. Ditengarai bahwa guru penjasorkes dalam melakukan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik dan cenderung membosankan. Ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti secara *survey* langsung terjun kelapangan melihat proses pembelajaran di SD N 02 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. Sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motifasi dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Banyak guru yang kurang mengetahui bahwa permainan tradisional dapat

diberikan sebagai materi dalam pembelajaran penjasorkes, karena dapat dengan mudah dimodifikasi permainnya sehingga mudah dipahami oleh siswa. Maka peneliti menawarkan variasi pengembangan model pembelajaran permainan dan variasi sarananya sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes lebih aktif dalam bergerak dan merasa senang. Karena selama ini dalam pembelajaran penjasorkes guru sama sekali belum pernah memberikan model pembelajaran permainan dan variasi sarananya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul :”Pengembangan Model Pembelajaran Menggiring Dan Mengumpan Melalui Pendekatan Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Tahun 2012 ”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan judul diatas maka timbul suatu pemikiran, perhatian dan suatu permasalahan bagi penulis untuk meneliti masalah penelitian sebagai berikut :

“ Bagaimana Hasil Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Sepakbola Melalui Permainan Gobak Sodor Pada Siswa Kelas V SD N 02 Kebumen Kec. Sukorejo Kab. Kendal ?”

## **1.3. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

**1.3.1.** Untuk menghasilkan produk yang berupa Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Sepak Bola Melalui Permainan Gobak Sodor .

## **1.4 Spesifikasi Produk**

Di dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah berupa model pembelajaran teknik dasar permainan sepakbola dengan memasukan unsur teknik dasar menggiring dan mengumpan tersebut kedalam permainan gobak sodor pada siswa sekolah dasar, yang dapat mengembangkan baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Disamping itu pula siswa dapat mengikuti pembelajaran penjas dengan senang, sehingga siswa aktif bergerak tanpa ada paksaan dan rasa jenuh. Sehingga itensitas gerak siswa akan bertambah sehingga kebugaran jasmani dapat tercapai.

## **1.5. Pentingnya Pengembangan**

### **1.5.1. Bagi Peneliti**

- a) Sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi, S1 (PJKR).
- b) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes.

### **1.5.2. Bagi Penelitian Lanjutan**

- a) Sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD.
- b) Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

### **1.5.3. Bagi Guru Penjas**

- a) Sebagai sumber bahan yang beraneka ragam bagi guru, yang memungkinkan untuk memodifikasi permainan lama menjadi yang lebih menarik.
- b) Sebagai motivasi bagi guru penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar serta memodifikasi jenis permainan tradisional kedalam pembelajaran penjasorkes sehingga anak senang dan tidak merasa jenuh, serta aktif bergerak.
- c) Sebagai bekal/pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjas.

## **1.6. Sumber Pemecahan Masalah**

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar, siswa dapat bergerak dengan aktif dalam permainan dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi dilapangan. Pada kenyataanya dalam proses pembelajaran permainan di Sekolah Dasar masih dalam permainan yang sesuai dengan peraturan baku, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturanya. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran jasmani.

Gobak sodor merupakan permainan tradisional jawa yang melibatkan banyak orang tanpa membedakan strata sosial yang ada dalam masyarakat (Soetoto P, 2008:5.2).

Jadi menurut peneliti sangat tepat bila permainan tradisional Jawa ini untuk dikembangkan dan di buat metode pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Peneliti akan menggunakan metode gobak sodor ini dalam memberikan pembelajaran teknik dasar permainan sepak bola yaitu menggiring dan mengumpan, karena dalam permainan tradisional gobak sodor ini terdapat aspek kerjasama tim dan terdapat unsur menghadang dalam permainannya. Jadi permainan gobak sodor sangat tepat bila dijadikan media untuk pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan, karena pada tujuan akhir dari proses menggiring dan mengumpan adalah untuk melewati hadangan dari lawan. Selain itu dengan menggunakan metode gobak sodor ini akan bermanfaat bagi siswa selain siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran penjas, siswa juga akan mempunyai bekal untuk meningkatkan kualitas gerak mereka dalam mempelajari teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepak bola.

Pengembangan model pembelajaran teknik dasar pada permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukanya kedalam permainan gobak sodor merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Pengembangan model pembelajaran teknik dasar permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukanya kedalam permainan gobak sodor diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1. Landasan Teori**

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-and development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut borg dan gall seperti yang dikutip Wasis D (2004 : 4) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dan mencapai tujuan.

Arikunto (2006:7) mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau penelitian *developmental* adalah penelitian yang mengadakan percobaan dan penyempurnaan. Pengembangan adalah memperdalam dan memperluas pengetahuan yang sudah ada (Sugiyono, 2010 : 5). Sedangkan pembelajaran merupakan proses komunikatif-interaktif antara sumber belajar, guru, dan siswa yaitu saling bertukar informasi. Sehingga dari pengertian beberapa pakar diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang melakukan percobaan dan penyempurnaan sehingga dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan agar pengetahuan yang sudah ada dapat dikembangkan lagi.

### **2.1.1. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan**

Rusli Lutan (2000:15), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Pendidikan jasmani merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya. Pembentukan sumber daya manusia diarahkan pada manusia, berbudi pekerti luhur lewat pendidikan jasmani dengan memperhatikan model pembelajaran serta skema pembelajaran (Sukintaka, 1992 : 9). Pendidikan jasmani dapat disimpulkan merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan serta memiliki tujuan umum dan tujuan belajar untuk membentuk manusia seutuhnya.

### **2.1.2. Tujuan Penjasorkes**

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

Dalam hal ini cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan dari perkembangan fisik ini mempunyai hubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (physical fitness).

- 2) Perkembangan gerak. Tujuan dari perkembangan gerak ini mempunyai hubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara afektif, efisien, dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan dari perkembangan mental mempunyai hubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan perkembangan sosial mempunyai hubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000 : 22-23).

Menurut Houg, dalam Rusli Luthan (2000 : 3), mendefinisikan mengajar sebagai proses penataan manusia, materi, dan sumber-sumber untuk keperluan kelancaran proses belajar. Khususnya untuk penjasorkes, penataan dalam proses pembuatan perencanaan mengajar penjasorkes nampak lebih penting mengingat lingkungan belajarnya yang agak unik. Berdasarkan pada beberapa pendapat tentang tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah dapat digolongkan ke dalam empat aspek yaitu aspek fisik, aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif.

### **2.1.3. Model Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif

dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai *fasilitator* (Rudi Susulana dan Cipi Riyana, 2008:1). Pembelajaran bertujuan untuk membawa perubahan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik hal ini dapat ditunjukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku dan keterampilan serta aspek-aspek lain yang ada pada individu siswa.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Heri Trianto, 2012).

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional (Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2000).

Ada tiga hal yang mendasari munculnya model pembelajaran, yaitu : pengalaman praktek, telaah teori-teori tertentu, dan hasil. Ada dua pengaruh implementasi suatu model pembelajaran terhadap perubahan siswa yaitu bersifat langsung dan tidak langsung. Mengetahui kedua jenis pengaruh ini bagi guru sangat penting, agar guru dapat memperkirakan efisiensi penggunaan model pembelajaran.

Secara operasional, setiap model pembelajaran memiliki 4 aspek (Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2000). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional.

#### **2.1.3.1 Langkah-langkah (*Syntax*)**

Langkah-langkah ini menjelaskan mengenai bagaimana pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan yang akan dilakukan, bagaimana memulainya, dan tindakan selanjutnya. Karena setiap model pembelajaran ini memiliki ciri dalam urutan kegiatannya, maka perlu langkah-langkah kegiatan secara bertahap.

#### **2.1.3.2 Sistem sosial yang mendukung pelaksanaan setiap model**

Sistem ini memaparkan mengenai bagaimana rencana penataan peranan dan hubungan antara siswa dan guru, serta norma-norma yang menggerakkan dan menjiwai hubungan tersebut.

#### **2.1.3.3 Prinsip interaksi siswa dan guru**

Peranan guru dalam setiap model pembelajaran dapat berubah-ubah. Dalam beberapa model perubahan peranan guru biasa sebagai pembimbing, fasilitator, atau motifator dan bahkan pada kesempatan lainnya guru biasa bertindak sebagai pemberi tugas atau yang lainnya.

#### **2.1.3.4 Penjelasan sistem penunjang**

Sistem penunjang ini perlu mendapat perhatian. Sistem ini berada di luar model pembelajaran akan tetapi mendapat persyaratan yang ikut menentukan berhasil tidaknya model-model pembelajaran itu.

Dalam pembelajaran yang menempatkan peran guru sebagai pusat dari proses, antara lain guru sebagai sumber informasi, pengelola kelas dan menjadi contoh yang diteladani.

#### **2.1.4. Kelompok Model Pembelajaran**

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian mengenai pendekatan pembelajaran, maka diperoleh kesimpulan ada empat kelompok model pembelajaran (Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2000) sebagai berikut :

#### **2.1.5. Kelompok Model Informasi**

Kelompok model ini bertujuan untuk mengembangkan intelektual siswa dalam hal menerima, menyimpan, mengolah dan menggunakan informasi. Dengan cara ini diharapkan siswa mampu mengakomodasi berbagai macam inovasi, melahirkan ide-ide yang berorientasi pada masa depan, dan mampu menyelesaikan persoalan yang dihadapi baik oleh dirinya maupun orang lain.

#### **2.1.6. Kelompok Model Personal**

Kelompok ini bertujuan mengembangkan kepribadian siswa. Fokus utamanya adalah proses yang memberikan peluang pada setiap siswa untuk mengolah dan mengembangkan jati dirinya.

#### **2.1.7. Kelompok Model Interaksi Sosial**

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang akan dan harus berinteraksi sosial dengan lingkungan lainnya. Dengan demikian diharapkan siswa mampu mengembangkan dirinya dan pikirannya untuk disumbangkan kepada lingkungan sosialnya.

#### **2.1.8. Kelompok Model Perilaku**

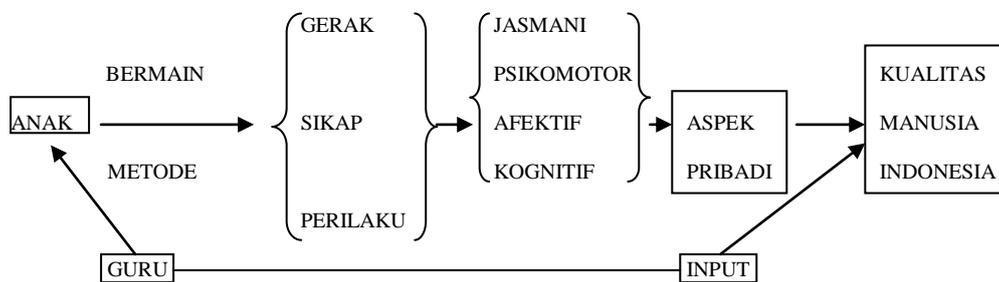
Kelompok ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang terukur. Fokus utama mengenai perubahan tingkah laku ini didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban.

#### **2.1.9. Permainan**

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Telah dibahas bahwa tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia(Sukintaka, 1992:11).

Menurut Sukintaka (1992:11), Kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pembelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Menurut Rusli Lutan dalam Husdarta dan Yudha M Saputra (2000 : 74) bermain merupakan kegiatan hakiki kebutuhan dasar manusia. Bermain merupakan sebuah konsep, oleh karenanya manusia disebut “mahluk bermain.” Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini , maka seorang guru penjasorkes dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih

baik dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan. Dengan demikian, dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia. Berikut ini akan disajikan bagan pencapaian bermain dalam usaha pendidikan. Jadi sebagai kesimpulan, permainan merupakan suatu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani.



**Gambar 2.1. Bagan Pencapaian Bermain dalam Usaha Pendidikan**

Sumber (Sukintaka, 1992:12)

#### 2.1.10. Permainan Sepakbola

Sepak bola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan diluarlapangan dan di dalam ruangan tertutup (Sucipto, dkk,2000:7).

Permainan sepakbola adalah Permainan regu atau tim yang menggunakan bola besar dengan peraturan yang sudah baku, Muahammad Muhyi Faruq (2008 : 52). Sepakbola merupakan salah satu jenis permainan yang memiliki prinsip yang sederhana, yaitu berusaha memasukkan bola kegawang lawanya sebanyak

mungkin dan berusaha menggagalkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga agar gawangnya tidak kemasukan bola. Dalam hal ini, (Jef Sneyers, 1988 : 3) menyatakan : “Prinsip dalam sepakbola sederhana sekali yaitu membuat gol dan mencegah jangan sampai lawan berbuat sama terhadap gawangnya sendiri”.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang dapat memberikan prestasi dan dimainkan oleh masing - masing regu dan terdiri dari sebelas orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan. Masing -masing regu atau kesebelasan berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Didalam usaha memasukkan atau mencetak gol dan mempertahankan untuk tidak kemasukan bola ada peraturan - peraturan permainan yang setiap pemain harus mentaatinya. Agar peraturan - peraturan permainan ditaati oleh pemain pada saat pertandingan berlangsung maka ada wasit dan hakim garis yang memimpin atau mengawasi pertandingan tersebut. Setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemainnya ada sanksinya. Oleh karena itu kedua kesebelasan diharapkan bermain sebaik mungkin serta memelihara dan menjunjung tinggi sportivitas.

#### **2.1.10.1 Tujuan Sepakbola**

Tujuan permainan sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Satu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya dan apabila terjadi nilai sama,

maka permainan dinyatakan *draw*. Untuk memasukan bola ke gawang diperlukan kerjasama antar pemain dalam satu regu. Agar permainan ini dapat berdaya guna dan berhasil maka setiap pemain dalam satu regu diberi kewajiban-kewajiban sendiri seperti bertahan dan menyerang.

Sepakbola mempunyai banyak tujuan selain untuk prestasi dan kebugaran, tujuan lain untuk sosialisasi, persahabatan dan juga mengurangi rasa jenuh atau stres, Muhammad Muhyi Faruq (2008 : 2).

Tujuan dari permainan tersebut diatas hanya merupakan tujuan sementara. Tujuan yang paling utama dan paling diharapkan untuk pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah sepakbola merupakan salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepakbola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerjasama (*cooperation*), interaksi social (*social interaction*), dan pendidikan moral (*moral education*).

#### **2.1.10.2 Teknik Dasar Sepakbola**

Teknik dasar bermain sepak bola menurut (Sukatamsi, 1984:24) adalah semua gerakan-gerakan tanpa bola dengan gerakan-gerakan dengan bola yang diperlukan dalam bermain sepak bola, jadi teknik dasar bermain sepak bola adalah merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan atau mengerjakan sesuatu yang terlepas sama sekali dari permainan sepak bola yang professional harus menguasai teknik dasar bermain sepak bola terlebih dahulu sebelum bermain dalam permainan sepak bola.

Untuk bermain sepak bola dengan baik pemain harus dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik cenderung pemain tersebut dapat memainkan sepakbola yang baik pula. Menurut ( Sucipto, dkk 2000:17 ), teknik-teknik dasar pada permainan sepak bola dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu teknik tanpa bola dan teknik menggunakan bola.

Teknik dasar sepakbola menurut (Remmy Muchtar, 1992 : 27) adalah cara pengolahan bola atau pengolahan gerak tubuh dalam bermain sepakbola adalah semua cara pelaksanaan gerakan-gerakan yang diperlukan untuk bermain sepakbola, terlepas sama sekali permainannya.

### **2.1.10.3 Menendang Bola**

Teknik dasar menendang dalam permainan sepakbola adalah salah satu komponen teknik dasar utama yang harus dikuasai oleh si pemain. Dalam menendang bola mempunyai beberapa cara dengan efek hasil tendangan yang berbeda pula. Setiap pemain ketika akan melakukan tendangan mempunyai tujuan dan tujuan yang paling mendasar dengan tendangan, bisa memasukan bola ke gawang lawan sehingga memperoleh angka untuk penentu kemenangan, Muhammad Muhyi Faruq (2008 : 53). Teknik menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik akan bermain dengan baik dan efisien. Tujuan menendang bola adalah mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), menyapu untuk mengagalkan serangan lawan (*sweeping*). Dan teknik menendang bola sesuai dengan perkenaan kaki sebagai berikut :

1. Menendang dengan kaki bagian dalam
2. Menendang dengan kaki bagian luar
3. Menendang dengan punggung kaki
4. Menendang dengan punggung kaki bagian dalam
5. Menendang dengan tumit (Sucipto dkk, 2000:17)

#### **2.1.10.4 Menghentikan Bola**

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar bermain sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik dasar menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk di dalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk melakukan *passing*. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha dan dada. Bagian kaki yang biasanya untuk menghentikan bola adalah kaki bagian luar, kaki bagian dalam, punggung kaki dan telapak kaki. (Sucipto dkk, 2000:23).

*Trapping* terjadi ketika seorang pemain menerima *passing* atau menyambut bola dan mengontrolnya sedemikian rupa sehingga pemain tersebut dapat bergerak dengan cepat untuk melakukan *dribbling*, *passing* atau *shooting*. Saat melakukan trapping, pemain menggunakan bagian tubuh yang sah (kepala, tubuh, kaki) agar bola tetap berdekatan dengan tubuhnya. *Trapping* adalah metode mengontrol bola yang paling sering digunakan pemain ketika menerima bola dari pemain lain (Dannny M, 2007:29).

*Damping* atau *killling* adalah istilah-istilah yang sering digunakan untuk menunjukkan cara menghentikan laju dan arah dari bola. Apa yang anda

sebenarnya lakukan adalah memperlunak hantaman bola. Hal ini dilakukan dengan mengikuti arah bola dengan bagian tubuh anda yang digunakan untuk memperlunak hantaman bola itu, cobalah untuk tetap santai dan menjaga keseimbangan, sambil melihat bola itu dengan cermat dan bergerak selancar mungkin (Clive G, 2002:18). Menurut ketiga pakar permainan sepakbola diatas dapat disimpulkan bahwa teknik dasar pada permainan sepakbola dengan cara menghentikan bola merupakan salah satu teknik untuk menghentikan laju bola yang diumpun oleh pemain lain sehingga bola dapat dikendalikan atau dapat dikontrol.

#### **2.1.10.5 Menyundul Bola**

Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Dengan bertujuan menyundul bola dalam permainan sepak bola adalah untuk mengumpan, mencetak goal dan untuk mematahkan serangan. Ditinjau dari posisi tubuhnya, menyundul bola dapat dilakukan dengan berdiri, melompat dan sambil meloncat (Sucipto dkk, 2000:32).

Salah satu ciri unik sepak bola adalah kepala boleh digunakan untuk memainkan bola di udara. *Heading* dalam sepak bola adalah bagian tidak terpisahkan dari olahraga ini (Danny M, 2007:49).

Waktu yang dihabiskan di udara sama banyaknya dengan waktu yang dihabiskan di lapangan pada suatu pertandingan sepak bola. karena itu menyundul bola adalah suatu teknik yang dibutuhkan oleh semua pemain, tidak saja oleh para bek tengah dan para penyerang. Menyundul tidak membuat orang cidera atau lebih baik dikatakan bahwa menyundul tidak boleh membuat cidera. Menyundul

tidak memberikan rasa sakit,selama menggunakan dahi untuk menghantam bola (Clive G,2002:32). Dan pengertian atau kesimpulan dari menyundul bola merupakan cara dalam bermain sepakbola yang dilakukan untuk memperoleh *moment* saat bola berada diudara pada waktu menyerang dan bertahan. Jika dalam keadaan menyerang bola dapat disundul dan menghasilkan gol sedangkan saat bertahan dapat menghalau bola agar tidak kebobolan oleh serangan lawan.

#### **2.1.10.6 Merampas Bola**

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan dengan sambil berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding tackling*). (Sucipto dkk, 2000:34)

Bila pemain lawan menguasai bola, ada sejumlah cara untuk mendapatkannya kembali, bisa dilakukan dengan mencoba menyrobot operan, atau dengan *men-tackle*. *Tackling* tidak saja untuk para pemain bertahan,ini adalah suatu ketrampilan yang dituntut di seluruh lapangan (Clive G, 2002:28).

*Tackle* meluncur adalah ketrampilan sepak bola yang sangat penting yang di gunakan oleh pemain belakang maupun pemain penyerang. *Tackle* meluncur membutuhkan waktu dan teknik yang tepat dan hendaknya digunakan seperlunya saja (Danny M, 2007:94).

#### **2.1.10.7 Lemparan Kedalam**

Lemparan kedalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepak bola yang memainkan bola dari luar lapangan permainan. Selain mudah untuk memainkan bola, dari lemparan kedalam *off side* tidak berlaku. Lemparan

kedalam dilakukan dengan atau tanpa lawan, baik dengan posisi kaki sejajar atau salah satu kaki di depan (Sucipto dkk, 2000:36).

Sepak bola membatasi penggunaan tangan dalam pertandingan. Dengan peraturan permainan ini, hanya penjaga gawang yang boleh menggunakan kedua tangannya tetapi hanya dalam daerah penalti. Namun ketika bola keluar melewati garis pinggir atau garis tepi, maka akan diberikan *throw-in* (lemparan ke dalam). Bola akan dimainkan lagi ketika telah kembali memasuki lapangan pertandingan, tetapi pelempar bola tidak dapat memainkan bola sampai pemain lain telah menyentuhnya. Gol tidak dapat dicetak secara langsung dari *throw-in* (Danny M, 2007:40).

#### **2.1.10.8 Penjaga Gawang**

Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepak bola. Teknik menjaga gawang meliputi : menangkap bola, melempar bola, menendang bola dan menendang bola. Untuk menangkap bola dapat dibedakan berdasarkan datangnya arah bola, ada yang datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang (tidak meloncat) dan ada yang diluar jangkauan penjaga gawang (harus meloncat). Untuk melempar bola dapat dibedakan berdasarkan jauh dekatnya sasaran. (Sucipto dkk 2000:28).

Sebuah tulisan terkenal pada kaos oblong (*T-shirt*) berbunyi, "Penjagaan Gawang: Lini Pertahanan Terakhir., Lini Penyerangan Pertama". Sering para penjaga gawang menjadi sangat penting saat menendang atau melempar bola keluar daerah penalti ke pemain terbuka yang kemudian memulai serangan sukses ke gawang lawan (Danny M, 2007:103).

Penjagaan gawang adalah suatu teknik yang unik. Teknik ini menuntut banyak tanggung jawab. Sebagai satu-satunya pemain yang diperbolehkan menyentuh bola dengan tanganya di dalam daerah penaltinya penjaga gawang adalah lini pertahanan terakhir (Clive G, 2002:38).

#### **2.1.10.9 Teknik Dasar Menggiring Bola**

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang bola dengan terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan kaki yang di gunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan untuk mendekati jarak sasaran, melewati lawan dan menghambat permainan. (Sucipto dkk, 2000:32).

Teknik yang dijamin akan menghebohkan para penonton, menggiring bola menuntut keseimbangan yang baik, penguasaan yang luar biasa baik dan kepercayaan yang besar. Buatlah bola tetap berada di bawah kaki anda karena anda bisa lari mendahului bola tersebut. Anda bisa menggunakan punggung kaki anda, dan kaki bagian luar dan dalam untuk menggerakkan bola ke depan dan ke samping. Menggiring bola adalah suatu gerakan yang beresiko tinggi dan bahkan para pemain terbaik pun kadang terpaksa menyerahkan bola (Clive G, 2002:27).

*Dribbling* adalah ketrampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Danny M, 2007:1).

Menurut (Engkos Kosasih, 1994:158) berpendapat bahwa menggiring bola yaitu berlari membawa bola atau membawa bola dengan kaki. Dari pendapat

tersebut, kecepatan menggiring bola dapat diartikan kemampuan seseorang untuk menggunakan kakinya, mendorong bola agar bergulir terus menerus diatas tanah dengan waktu yang sesingkat singkatnya.

Mengatakan bahwa menggiring bola dalam sepak bola memiliki fungsi yang sama dengan bola basket yaitu memungkinkan pemain untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang yang terbuka. Pemain dapat menggunakan berbagai kaki (*inside, outside, instep*, telapak kaki) untuk mengontrol bola sambil terus menggiring bola (Luxbacer, 2011:47). Beberapa orang menganggap penggiring bola lebih sebagai seni daripada keterampilan. Pemain dapat mengembangkan gayanya sendiri atau bermiprovisasi dalam menggiring bola selama tetap mencapai sasaran utama yaitu mengalahkan lawan sambil menguasai bola. Sehingga dapat diambil suatu pengertian bahwa menggiring bola adalah suatu kemampuan menguasai bola dengan kaki oleh pemain sambil lari untuk melewati lawan atau membuka daerah pertahanan.

Untuk menggiring bola dengan baik perlu dilakukan latihan-latihan yang terus menerus sehingga akhirnya menjadi gerakan yang otomatis. Selain itu juga harus memperhatikan prinsip-prinsip menggiring bola. Prinsip-prinsip teknik menggiring bola adalah sebagai berikut :

1. Bola dalam penguasaan pemain, bola selalu dekat dengan kaki, badan pemain terletak antara bola supaya lawan tidak mudah merebut bola, bola selalu terkontrol.
2. Di depan pemain terdapat daerah yang kosong, bebas dari lawan

3. Bola digiring dengan kaki kanan atau kaki kiri, tiap langkah kaki kanan atau kaki kiri mendorong bola kedepan, jadi bola didorong bukan ditendang. Irama sentuhan kaki pada bola tidak mengubah irama langkah kaki.
4. Pada waktu menggiring bola pandangan mata tidak boleh selalu melihat pada bola saja akan tetapi harus memperhatikan atau mengamati sekitar lapangan atau melihat posisi lawan dan kawan.
5. Badan condong ke depan gerakan tangan bebas seperti pada waktu lari biasa.

Beberapa prinsip yang perlu diketahui untuk dapat menggiring bola dengan baik menurut (A. Sarumpaet, 1992:24) antara lain (1) bola harus dikuasai sepenuhnya, berarti tidak mungkin dirampas lawan, (2) dapat menggunakan seluruh bagian kaki sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (3) dapat menguasai situasi pemain pada waktu menggiring bola.

Adapun kesalahan didalam menggiring bola adalah sebagai berikut :

- 1) Bukan mendorong tetapi memukul bola sehingga jalannya bola terlalu cepat dan tidak terkontrol
- 2) Jarak antara pemain dengan bola terlalu jauh sehingga direbut lawan.
- 3) Irama langkah lari rusak akibat dari irama kaki menyentuh bola tidak beraturan

- 4) Mata hanya selalu tertuju pada bola saja sehingga dalam permainan sesungguhnya pemain tidak dapat melihat situasi lapangan seluruhnya.

Penguasaan bola merupakan bagian yang terpenting dalam setiap permainan. Setiap pemain atau tim berusaha untuk menguasai bola, karena dengan menguasai bola menciptakan gol akan lebih mudah. Setelah bola dapat dikuasai, pemain atau tim akan berusaha supaya bola tidak mudah hilang atau direbut lawan. Oleh karena itu pemain harus dituntut untuk memiliki penguasaan bola.

#### **2.1.10.10 Teknik Dasar Mengumpan**

Menurut (Luxbacher 2011:11) ketrampilan untuk mengoper dan menerima bola membentuk jalinan vital yang menghubungkan kesebelas pemain ke dalam satu unit yang berfungsi lebih baik daripada bagian-bagiannya. Ketepatan, langkah, dan waktu pelepasan bola merupakan bagian yang penting dari kombinasi pengoperan bola yang berhasil.

Teknik mengumpan merupakan karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik mengumpan dengan baik akan dapat bermain secara efisien. Tujuan mengumpan adalah sebagai suatu strategi kerjasama tim untuk membangaun serangan agar bisa mencapai tujuan akhir dari permainan yaitu gol.

Beberapa prinsip yang harus diketahui agar dalam mengumpan bola bisa berjalan dengan baik menurut (Luxbacher, 2011:15) antara lain (1) dekati bola dari belakang pada sudut yang tipis (2) letakan kaki yang menahan keseimbangan disamping bola (3) arahkan kaki ke target (4) tekukan lutut kaki (5) bahu dan

pinggul lurus dengan target (6) tarik kaki yang akan menendang ke belakang (7) bagian kura-kura kaki diluruskan dan dikuatkan (8) lutut kaki berada diatas bola (9) rentangan tangan untuk menjaga keseimbangan (10) kepala tidak bergerak (11) fokuskan perhatian pada bola.

Menurut (Danny M, 2007:19) mengumpan adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Jadi teknik dasar menendang bola pada permainan sepakbola dapat disimpulkan sebagai seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain dan juga cara untuk menembak kegawang untuk meraih gol yang menjadikan penentu kemenangan.

Teknik dasar mengumpan merupakan strategi kerjasama tim untuk membangun serangan guna mencapai tujuan dari permainan sepakbola yaitu mencetak gol. Dengan demikian teknik dasar mengumpan dapat disimpulkan bahwa teknik yang dipakai pada permainan sepakbola dengan cara mengumpan ini wajib dipakai dalam bermain sepakbola karena untuk memindahkan momentum bola dari pemain satu ke pemain lain.

## **2.1.11 Fungsi bermain dalam Usaha Pendidikan**

### **2.1.11.1.Pertumbuhan dan Perkembangan Anak**

Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani, aktivitas ini sangat penting bagi anak-anak pada masa pertumbuhannya. Gerak mereka berlatih tanpa disadarinya. Dasar gerak mereka menjadi lebih baik, karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler makin jadi lebih baik. Disamping itu terjadi pula makin tambah

panjang dan makin besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka berarti makin baik pula fungsi organ tubuh mereka, sehingga dapat dikatakan, bahwa dari pertumbuhan mereka akan terjadi perkembangan yang lebih baik (Sukintaka, 1992:12).

Pertumbuhan berkenaan dengan kuantitas fisik, yaitu bertambahnya tinggi badan, berat badan, tumbuhnya bulu-bulu tertentu, bertambah besarnya buah dada, pinggul (pada anak perempuan), berubahnya suara (pada anak laki-laki / tumbuh gondok laki), Husdarta dan Yudha M Saputra (2000 : 15). Dengan adanya pengertian dari pakar pendidikan diatas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan aktivitas bermain pada anak melalui pendidikan jasmani berkenaan dengan aktivitas fisik dapat mempengaruhi perubahan fisik pada anak.

#### **2.1.11.2. Kemampuan Gerak**

Kemampuan gerak sering disebut kemampuan gerak umum ( *general motor ability* ). Kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya juga akan member pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Kemampuan gerak akan didasari oleh gerak dasar yang baik, yang dimaksud baik artinya organ tubuh itu berfungsi dengan baik dalam melakukan gerak. Adapun dasar gerak itu ialah kelentukan otot, kekuatan otot, daya tahan setempat, dan daya tahan kardiovaskuler. Peristiwa ini dapat dikatakan bahwa anak mengalami proses perkembangan motorik melalui kematangannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain gerak dasar anak akan berkembang kemudian diikuti adanya perkembangan kemampuan gerak(Sukintaka, 1992:16)

## **2.1.12 Karakteristik Permainan Gobak Sodor**

### **2.1.12.1. Hakekat Permainan Gobak Sodor**

Menurut Soemintoro (1992:172), Setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaannya dengan permainan di daerah lainnya. Tentang nama permainan ada yang sama, tetapi tidak jarang namanya berbeda, padahal pelaksanaannya sama dengan permainan daerah lainnya tadi. Sebagai contoh dapat dikemukakan di Jawa Tengah dikenal ada permainan gobak sodor, yang di Jakarta disebut galasin, di Sumatera Utara disebut margalah, dan di tempat lain akan bernama lain lagi, tetapi yang jelas bahwa permainan itu mempunyai aturan permainan yang hampir sama. Supaya tidak terpecah pada salah satu nama daerah, maka Direktorat Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. Nama hadang ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa di dalam permainan ini tugas pemain adalah menghadang.

#### Lapangan dan peralatan

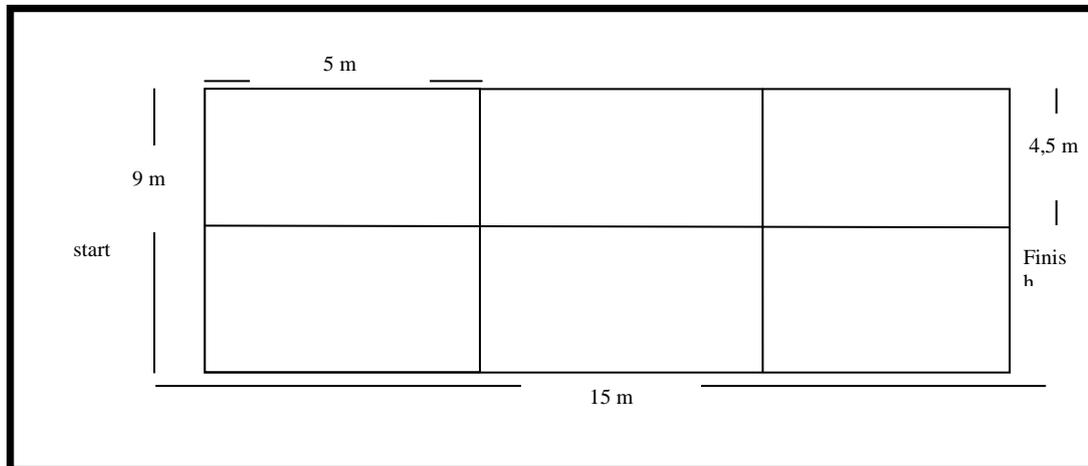
Bentuk : empat persegi panjang.

Ukuran : panjang 15 m (disesuaikan dengan keadaan lapangan)

Garis : garis-geris dapat dibuat dengan kapur, atau tali, atau benda lainnya yang tidak membahayakan pemain

a) Garis pembagi lapangan permainan menjadi dua bagian memanjang disebut garis tengah.

b) Lapangan permainan ditandai dengan garis selebar 5 cm

**Gambar 2.2.****Lapangan Permainan Gobak Sodor**

**Sumber (Soemitro, 1992:172)**

a. Peralatan

- 1) Bendera
- 2) Kapur / Cat line paper
- 3) Tempat mencatat angka
- 4) Peluit
- 5) Jam / *Stopwatch*

b. Permainan

- 1) Terdiri 2 regu masing-masing lima orang.
- 2) Regu putra dan regu putri.

c. Lamanya Permainan

- 1) Permainan dimainkan 2 X 20 menit dengan isirahat 5 menit.

d. Jalanya Permainan

- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai regu penyerang.

- 2) Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- 3) Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
- 4) Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau pihak penjaga.
- 5) Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang.
- 6) Permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar garis samping lapangan, dan mengganggu jalanya permainan.
- 7) Pergantian (penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya). Pergantian diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah penyerang disentuh penjaga, kedua kaki pemain keluar garis samping lapangan, mengganggu jalanya permainan, dan tidak terjadi perubahan posisi selama 2 (dua) menit.
- 8) Pergantian pemain saat permainan sedang berhenti (pada saat pergantian).
- 9) Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan sampai dengan garis belakang dan garis belakang sampai dengan garis depan langsung dapat melanjutkan permainan seperti semula. Demikian seterusnya permainan berlari tanpa berhenti kecuali kalau dihentikan oleh wasit karena tertangkap atau tersentuh, pemain membuat kesalahan dan waktu istirahat.

- e. Istirahat apabila permainan telah berjalan 20 menit, wasit membunyikan peluit tanda istirahat dan posisi pemain dicatat. Apabila permainan babak kedua dilanjutkan posisi pemain sama seperti saat pemain dilanjutkan.
- f. Nilai, pemain yang telah berhasil melewati garis depan sampai dengan garis belakang diberi nilai satu, dan pemain yang telah berhasil melewati garis belakang sampai dengan garis depan diberi nilai satu.
- g. Wasit, penjaga garis dan pencatat nilai
  - 1) Setiap pertandingan dipimpin oleh 2 orang wasit dan dibantu 2 orang pencatat nilai.
  - 2) Kedua wasit mempunyai tugas, fungsi dan wewenang yang sama.
  - 3) Wasit memberikan tanda dengan membunyikan peluit.
  - 4) Penjaga garis memberikan tanda dengan mengangkat bendera.
  - 5) Pencatat nilai ditempatkan disamping garis depan dan garis belakang.  
Nilai / angka dicatat di dua papan nilai.
- h. Penentuan pemenang
  - 1) Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu 2X20 menit berakhir.

#### **2.1.12.2 Karakteristik Modifikasi Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola**

Dalam hal ini yang dimaksud adalah modifikasi permainan tetapi tanpa mengubah karakter dari permainan itu sendiri. Permainan akan dimainkan seperti peraturan yang telah ada tetapi yang membedakan disini adalah dengan menggunakan alat bantu bola, karena memasukan unsur teknik dasar menggiring

dan mengumpan pada olahraga sepakbola. Ukuran lapangan juga dimodifikasi dengan menyesuaikan kondisi tempat dan jumlah pemain. Pada pelaksanaannya permainan ini dimainkan dengan alat bantu berupa bola, jika dalam permainan aslinya tanpa menggunakan bantuan alat disini peneliti akan mencoba dengan menggunakan alat bantu bola agar terlihat menarik bagi siswa. Dalam pengembangan model pembelajaran teknik dasar permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukanya kedalam permainan tradisional gobak sodor bertujuan supaya anak dapat meningkat aktivitas olahraganya dan juga agar anak aktif, senang, dan tanpa ada rasa jenuh, siswa juga memperoleh bekal dalam mempelajari teknik dasar menggiring dan mengumpan maka selanjutnya kualitas gerak anak akan meningkat.

Berikut adalah perbedaan permainan gobak sodor dengan permainan gobak sodor yang dalam permainanya dimasukan unsur teknik dasar pada permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan.

**Tabel 2.1**  
**Perbedaan permainan gobak sodor sesungguhnya dengan modifikasi permainan gobak sodor**

Perbedaan	Gobak Sodor	Modifikasi Gobak Sodor	Keterangan
Bentuk dan ukuran Lapangan	Persegi panjang, panjang 15 meter, dan lebar 9 meter	Persegi panjang, panjang 20 meter, lebar 10 meter	Disesuaikan dengan jumlah siswa dan luas lapangan sekolah yang ada

Alat yang digunakan saat permainan	Tidak menggunakan alat	Menggunakan Bola saat permainan	Mengoper bola pada saat menyerang
Lamanya permainan	2 X 20 menit	2 x 15 menit	Pemain dalam permainan agar lebih aktif dan kompetitif

a) Lapangan dan peralatan

Bentuk : Persegi Panjang

Ukuran: Panjang 20meter dan lebar 10meter (d disesuaikan dengan luas lapangan sekolah).

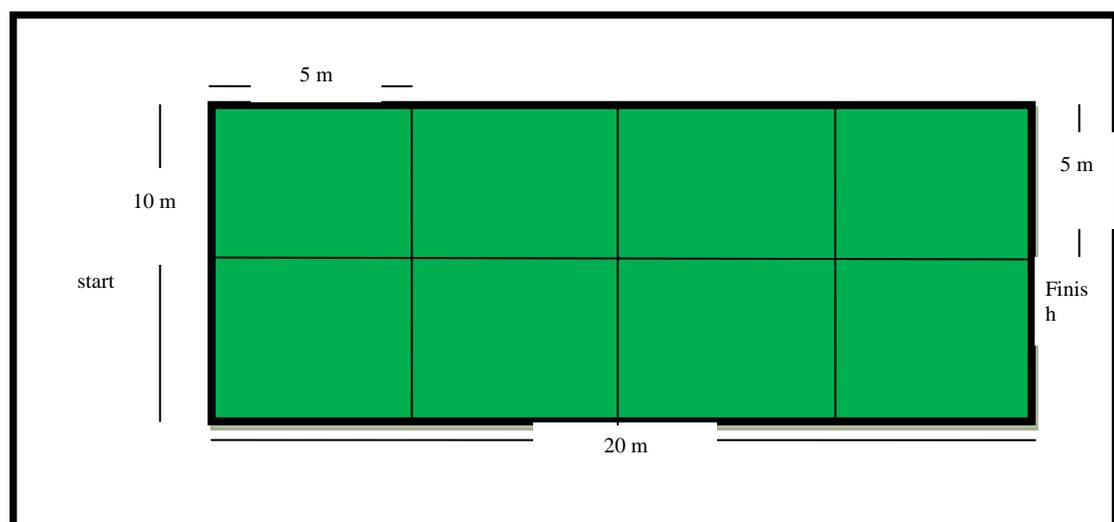
Alat : Bola (Berbentuk bulat) tidak membahayakan siswa

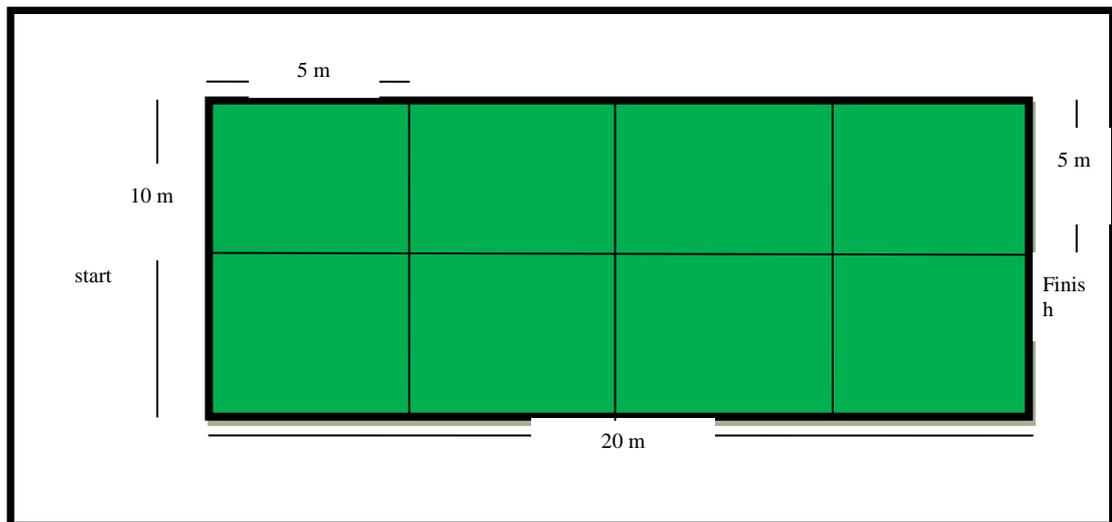
Garis : Garis dapat dengan kapur, tali dan cat (tidak membahayakan pemain)

Bendera : jumlahnya 8 buah

**Gambar 2.3.**

**Lapangan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dengan menggunakan Bola**



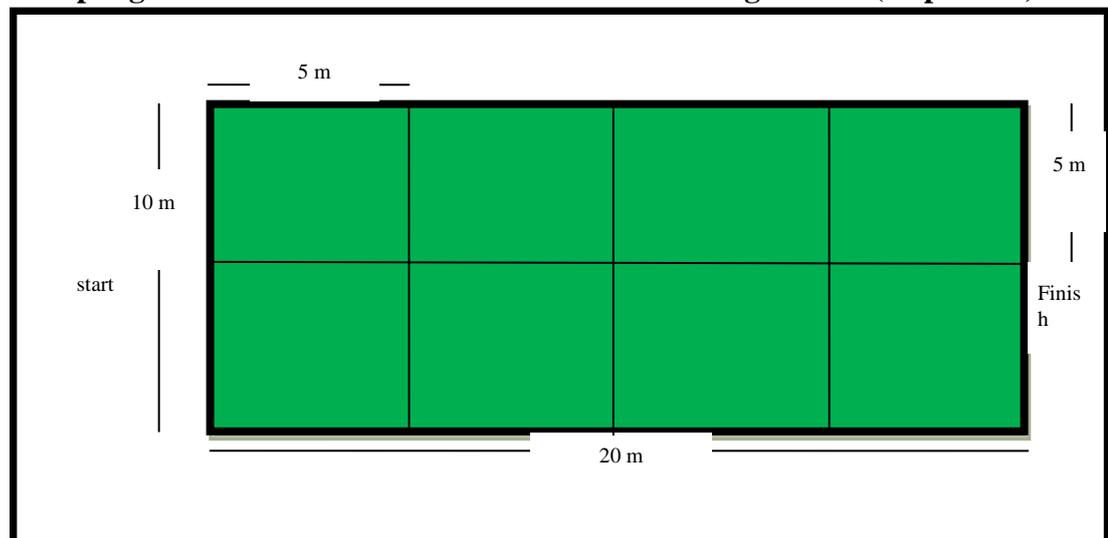
**Gambar 2.4.**

**Ukuran lapangan untuk 12 pemain (uji coba skala kecil)**

- 1) Setiap tim terdiri dari 6 pemain
- 2) Ukuran lapangan dengan panjang 20 x 10 meter

**Gambar 2.5.**

**Lapangan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dengan Bola (32 pemain)**



**Ukuran Lapangan untuk 32 Pemain (uji coba skala besar)**

- 1) Setiap tim terdiri dari 6-9 pemain
- 2) Ukuran lapangan dengan panjang 20 x 10 meter

a) Peraturan Modifikasi Permainan Gobak Sodor Bola

- 1) Lama permainan, yaitu 2 X 10 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak.
- 2) Pemain, berjumlah 6 pemain setiap regunya yang terdiri dari penyerang dan penjaga.
- 3) Cara bermain permainan ini yaitu : (a) sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai tim penjaga dan yang menang sebagai tim penyerang, (b) regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua atau salah satu kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk menerobos hadangan, (c) permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit, (d) penyerang berusaha mengoper dan menggiring bola melewati garis depan atau tingkatan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga, (e) penjaga berusaha menghadang dan menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki atau salah satu kaki berpijak pada garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang, (f) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapangan atau mengganggu jalanya permainan, (g) pergantian pemain penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang telah ditentukan, (h) apabila dalam mengumpan bola dapat direbut penjaga, maka tim yang jaga berganti menjadi tim penyerang.

- 4) Nilai pemain yang telah berhasil melewati setiap garis/masuk dalam setiap kotak akan memperoleh nilai 1.
- 5) Wasit, dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalannya permainan 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.

### **2.1.13 Kerangka Berfikir**

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar, siswa dapat bergerak dengan aktif dalam permainan dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi dilapangan. Pada kenyataanya dalam proses pembelajaran permainan di Sekolah Dasar masih dalam permainan yang sesuai dengan peraturan baku, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturanya. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran jasmani.

Gobak sodor merupakan permainan tradisional jawa yang melibatkan banyak orang tanpa membedakan strata sosial yang ada dalam masyarakat (Soetoto P, 2008:5.2). Jadi menurut peneliti sangat tepat bila permainan tradisional jawa ini untuk dikembangkan dan di buat metode pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Peneliti akan menggunakan metode gobak sodor ini dalam memberikan pembelajaran teknik dasar permainan sepak bola yaitu menggiring

dan mengumpan, karena dalam permainan gobak sodor ini terdapat aspek kerjasama tim dan terdapat unsur menghadang dalam permainannya. Jadi permainan gobak sodor sangat tepat bila dijadikan media untuk pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan, karena pada tujuan akhir dari proses menggiring dan mengumpan adalah untuk melewati hadangan dari lawan. Selain itu dengan menggunakan metode gobak sodor ini akan bermanfaat bagi siswa selain siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran penjas, siswa juga akan mempunyai bekal untuk meningkatkan kualitas gerak mereka dalam mempelajari teknik menggiring dan mengumpan.

Pengembangan model pembelajaran teknik dasar pada permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukannya kedalam permainan gobak sodor merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Pengembangan model pembelajaran teknik dasar permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukannya kedalam permainan gobak sodor diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan.

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. (Sugiono, 2010 : 407). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran menggiring dan mengumpan bola pada teknik dasar sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor..

Arikunto (2006: 7) mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau penelitian *developmental* adalah penelitian yang mengadakan percobaan dan penyempurnaan.

#### Langkah-langkah yang Digunakan dalam Penelitian

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.  
Termasuk observasi lingkungan sekitar sekolah dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan produk awal ( beberapa teknik pelaksanaan permainan yang tepat dan benar ).
3. Evaluasi ahli pendidikan jasmani dan satu orang ahli pembelajaran, uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuesioner, konsultasi dan evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama, berdasarkan dari hasil evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.

5. Uji coba lapangan
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
7. Hasil akhir pengembangan model pembelajaran teknik dasar pada permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukannya kedalam permainan gobak sodor siswa sekolah dasar yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

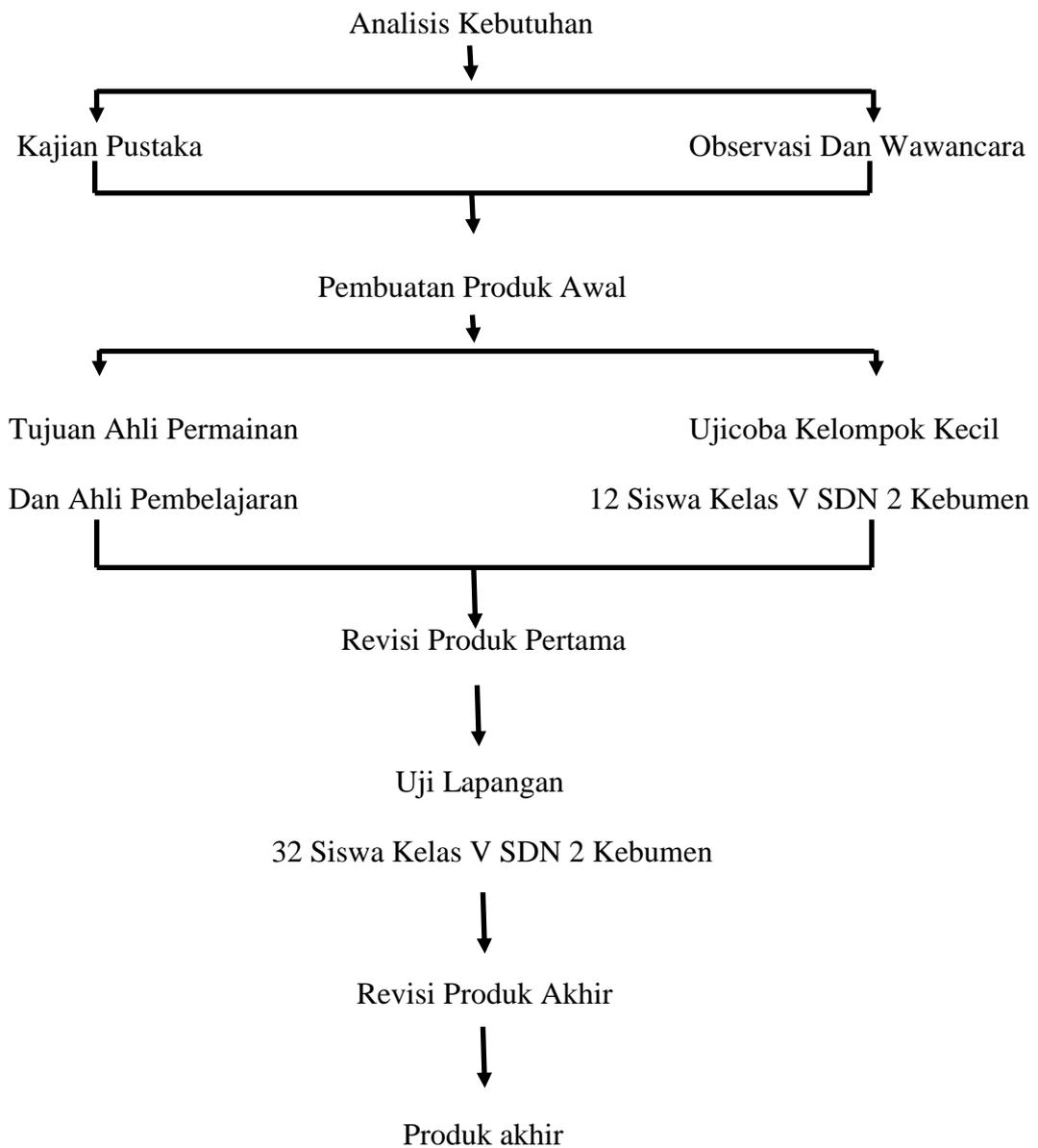
### **3.2 Prosedur pengembangan**

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran teknik dasar pada permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukannya kedalam permainan gobak sodor ini dilakukan melalui berbagai tahapan.

Tahapan-tahapannya antara lain :

1. Analisis kebutuhan : kajian pustaka, observasi, dan wawancara
2. Pembuatan produk awal : tinjauan ahli pendidikan jasmani, ahli pembelajaran, dan uji coba kelompok kecil.
3. Revisi produk pertama
4. Uji coba lapangan siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Kebumen
5. Revisi produk akhir
6. Produk akhir pengembangan model pembelajaran teknik dasar permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukannya kedalam permainan gobak sodor.

**Gambar 3.1.**  
**Prosedur Pengembangan Modifikasi Peraturan Permainan**  
**Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola**



Pengembangan model pembelajaran teknik dasar Permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan, dengan memasukanya kedalam modifikasi permainan Gobak Sodor

### **3.2.1 Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan adalah langkah awal dalam melakukan penelitian. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pengembangan model pembelajaran teknik dasar permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukannya kedalam permainan gobak sodor ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD N 2 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal tentang pelaksanaan pengembangan model pembelajaran teknik dasar permainan sepakbola yaitu menggiring dan mengumpan dengan memasukannya kedalam permainan gobak sodor dengan cara pengamatan tentang proses pembelajaran, aktivitas fisik dan eksplorasi gerak siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar sepakbola dengan memasukannya kedalam permainan gobak sodor. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 2 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal.

### **3.2.2 Pembuatan Produk Awal**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola. Dalam pembuatan produk

yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 2 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal.

### **3.2.3 Uji Coba Produk Skala Kecil**

Uji coba produk dalam pengembangan model pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba pertama untuk kelompok kecil. Dalam hal ini dilakukan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola dengan mengambil sampel 12 anak. Selanjutnya setelah melakukan permainan, masing-masing anak diberikan angket (kuisisioner) untuk memberikan respon ujicoba pertama. Uji coba kedua dilaksanakan bagi kelompok besar.

### **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 Coba Lapangan**

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SD N 2 Kebumen Kec. Sukorejo Kab. Kendal dengan jumlah subyek 32 siswa.

### **3.2.6 Revisi Produk Akhir**

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan SD N 2 Kebumen Kec. Sukorejo Kab. Kendal.

### **3.2.7 Hasil Akhir**

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola.

## **3.3 Uji Coba Produk**

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisiensi dan kebermanfaatan dari produk.

### **3.3.1 Desain Uji Coba**

Dalam penelitian ini desain yang digunakan yaitu desain eksperimental. uji coba pengembangan melalui dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji coba lapangan.

### **3.3.2 Subjek Uji Coba**

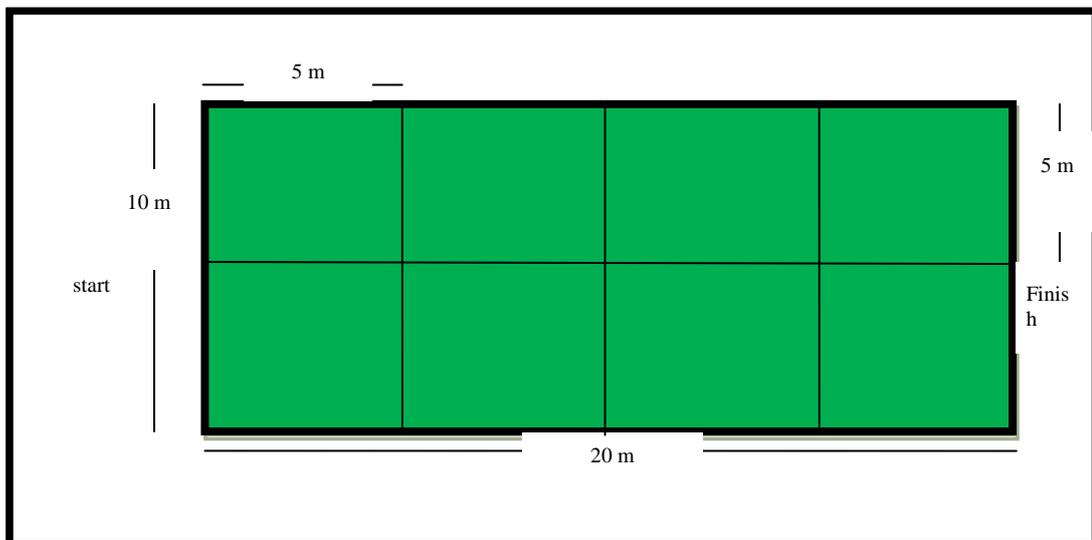
Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil terdiri dari siswa kelas V SD N 2 Kebumen dengan jumlah subyek 12 siswa.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari siswa kelas V SD N 2 Kebumen dengan jumlah subyek 32 siswa.

### 3.4. Cetak Biru Produk

Gambar 3.2

#### Lapangan Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola



- a. Peralatan yang digunakan
  - 6) Kun atau corong berjumlah 12 buah
  - 7) Garis terbuat dari kapur setebal 5 cm
  - 8) Bola Futsal
  - 9) Peluit
  - 10) Jam / Stopwatch
- b. Peraturan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dengan menggunakan Bola
  - 7) Lama permainan, yaitu 2 X 10 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak.
  - 8) Pemain, berjumlah 6 pemain setiap regunya yang terdiri dari penyerang dan penjaga.

- 9) Cara bermain permainan ini yaitu : (1) sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai tim penjaga dan yang menang sebagai tim 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 menggiring dan mengumpan bola melewati garis atau tingkatan dengan menghindari hadangan atau sentuhan pihak penjaga, (5) penjaga berusaha menghadang dan menyentuh penyerang dengan tangan, tubuh, dan kaki mereka dalam posisi kedua kaki atau salah satu kaki berpijak pada garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang, (6) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapangan atau mengganggu jalanya permainan, (7) pergantian pemain penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang telah ditentukan, (8) apabila dalam mengumpan bola dapat dihadang dan terkena penjaga tanpa memantul kembali, maka tim yang jaga berganti menjadi tim penyerang.
- 10) Nilai, pemain yang telah berhasil melewati setiap tingkatan atau masuk dalam setiap kotak akan memperoleh nilai 1.
- 11) Wasit, dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalanya permainan dan mengawasi

gerakan siswa. Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu.

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

### **3.5 Jenis Data**

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara lisan maupun tulisan dari ahli penjas dan pakar pembelajaran penjasorkes SD sebagai bahan untuk revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner siswa.

### **3.6. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160).

Instrument yang digunakan dalam pengembangan produk menggunakan angket dan kuesioner. Angket digunakan untuk menjaring informasi secara sistematis dari ahli penjas dan pakar pembelajaran. Sedangkan kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak. .

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas dari pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan

menggunakan bola. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

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

**Tabel 3.1.**

**Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner**

<b>No.</b>	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah</b>
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD	15

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

pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2.**

**Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”.**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>
Ya	1	0
Tidak	0	1

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

**Tabel 3.3.**  
**Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner**

No.	Indikator	Jumlah
1	Kemampuan siswa mempraktekkan variasi gerak dalam bermain model permainan gobak sodor bola.	10
2	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan gobak sodor bola.	10
3	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan gobak sodor bola, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	10

### 3.7 Analisis Data Produk

Teknik analisis yang digunakan adalah prosentase untuk menganalisis dan penilaian subyek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas dan keterterimaan produk terhadap produk pengembangan.

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah *indeks persentase* yaitu :

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

Keterangan :

% : persentase

n : nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai ( Muhammad Ali, 1987: 184)

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 7 akan disajikan klasifikasi persentase.

**Tabel 3.4.**

**Klasifikasi Persentase**

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

**Sumber Guilford (dalam Faqih, 1996:57)**

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **4.1. Penyajian Data Hasil Uji Coba 1**

##### **4.1.1. Data Analisis Kebutuhan**

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

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi teknik dasar permainan sepakbola siswa sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan berbagai variasi gerak secara optimal untuk menumbuhkan sikap percaya diri, keberanian, dan kerjasama. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran teknik dasar pada permainan sepakbola di sekolah dasar masih jauh dari tujuan kegiatan penjas yang mencakup beberapa ranah (kognitif, afektif, psikomotorik, dan fisik).

Pada proses pembelajaran materi permainan sepakbola di sekolah dasar masih ditemui beberapa hal, antara lain pada pelaksanaannya kurang mengoptimalkan fasilitas yang tersedia. Sarana dan prasarana sekolah yang seharusnya dapat memberikan peran dalam proses pembelajaran permainan sepakbola belum dapat dimanfaatkan dengan baik. Siswa yang seharusnya bisa

mengeksplorasi gerak dengan optimal pun cenderung kurang aktif dalam bergerak karena pembelajaran pada permainan sepakbola yang diberikan oleh guru masih tergolong pada permainan yang sesungguhnya sehingga siswa akan mengalami kejenuhan yang disebabkan oleh karena permainan itu masih terlalu monoton dan belum dikemas dalam bentuk modifikasi.

Berdasarkan uraian analisis kebutuhan, maka peneliti berusaha mengembangkan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola bagi siswa sekolah dasar. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga permainan yang dapat membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjasorkes dalam memberikan pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

#### **4.1.2. Diskripsi Draf Produk Awal**

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola yang sesuai dengan siswa sekolah dasar. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan tradisional gobak sodor di sekolah dasar.
2. Analisis karakteristik siswa sekolah dasar.
3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip cara membuat atau mengembangkan modifikasi pembelajaran pada permainan sepakbola melalui permainan gobak sodor.
4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor.
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
7. Menyusun produk awal pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola yang sesuai dengan siswa sekolah dasar. Berikut ini adalah draf produk awal pada pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola yang sesuai bagi siswa sekolah dasar sebelum divalidasi oleh ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar.

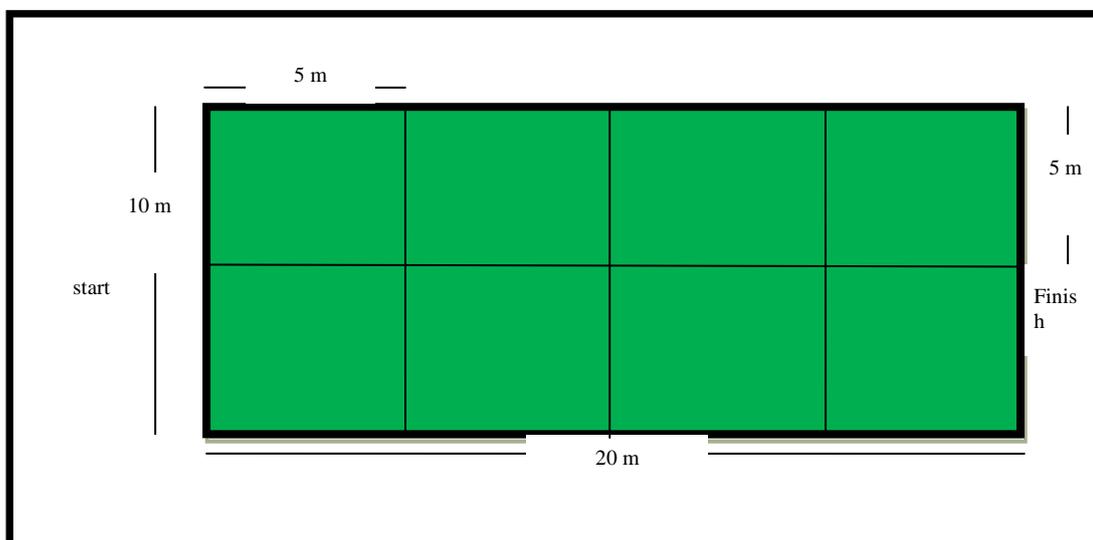
#### 4.1.2.1. Draf Produk Awal Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola.

##### 4.1.2.1.1. Pengertian permainan gobak sodor dengan menggunakan bola.

Permainan gobak sodor dengan menggunakan bola adalah sebuah pengembangan permainan gobak sodor yang dimodifikasi baik peraturan maupun alat dan lapangannya. Di dalam permainan gobak sodor dengan menggunakan bola yang membedakan dengan permainan gobak sodor biasa adalah pada saat bermain, pemain yang melakukan penyerangan membawa bola.

**Gambar 4.1.**

**lapangan dan peraturan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola.**



c. Peralatan yang digunakan

- 11) Kun atau corong berjumlah 12 buah
- 12) Garis terbuat dari kapur setebal 5 cm
- 13) Bola Futsal

14) Peluit

15) Jam / Stopwatch

d. Peraturan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dengan menggunakan Bola

13) Lama permainan, yaitu 2 X 10 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak.

14) Pemain, berjumlah 6 pemain setiap regunya yang terdiri dari penyerang dan penjaga.

15) Cara bermain permainan ini yaitu : (1) sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai tim penjaga dan yang menang sebagai tim 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 menggiring dan mengumpan bola melewati garis atau tingkatan dengan menghindari hadangan atau sentuhan pihak penjaga, (5) penjaga berusaha menghadang dan menyentuh penyerang dengan tangan, tubuh, dan kaki mereka dalam posisi kedua kaki atau salah satu kaki berpijak pada garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang, (6) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapangan atau mengganggu jalanya permainan, (7) pergantian pemain penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang telah ditentukan, (8) apabila dalam mengumpan bola dapat dihadang dan

terkena penjaga tanpa memantul kembali, maka tim yang jaga berganti menjadi tim penyerang.

16) Nilai, pemain yang telah berhasil melewati setiap tingkatan atau kotak akan memperoleh nilai 1.

17) Wasit, dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalannya permainan dan mengawasi gerakan siswa. Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu.

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

#### **4.2. Hasil Analisis Data Uji Coba 1**

Setelah pembuatan draf produk awal pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola selesai, maka akan dilakukan berulang-ulang sampai dengan 4 kali yang akan dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2012 produk diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02 yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

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

Produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan (1) orang ahli Penjaskes yang berasal dari Dosen Unnes, yaitu Drs.Bambang Priyono,M.Pd dan dua (2) orang guru penjasorkes yaitu Aryanto Irawan, S.Pd dan Agus Primayandi, S.Pd

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli Penjas dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola. Hasil evaluasi berupa nilai dan aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5 Caranya dengan menyontren kolom angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola dapat digunakan untuk uji coba skala besar/uji lapangan. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar (SD) didapat rata-rata lebih dari **4 (empat)** atau masuk dalam kategori penilaian “**baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran teknik

dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola bagi siswa Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala besar/uji lapangan.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap pengembangan model pembelajaran tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas pengembangan penelajahan dapat dilihat pada lampiran

Berdasarkan data pada hasil kuisioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 90,55%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan melau pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Kebumen 02. Berikut tabel hasil kuisioner pada uji coba skala kecil :

**Tabel 4.1.**

**Data Uji Coba Skala Kecil ( N = 12 )**

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase
1	Apakah menurut kamu model pembelajaran menggiring dan mengumpan dengan menggunakan permainan gobak sodor merupakan permainan yang sulit?	Tidak	100%

2	Apakah kamu bisa memainkan model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor?	Ya	100%
3	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor, kamu mudah menggiring dan mengumpan bola?	Tidak	83,34%
4	Apakah kamu merasa kesulitan mengumpan bola pada saat mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor?	Tidak	75%
5	Apakah selama mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	100%
6	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam modifikasi permainan gobak sodor dengan menggiring dan mengumpan bola?	Tidak	83,34%
7	Apakah kamu merasa kesulitan saat menyerang dalam modifikasi permainan gobak sodor menggiring dan mengumpan menggunakan bola?	Tidak	91,67%
8	Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan saat mempratikan permainan gobak sodor menggunakan bola?	Tidak	75%
9	Apakah kamu merasa kesulitan menghindari dari hadangan lawan?	Tidak	91,67%
10	Apakah setelah mempratikan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui	Ya	83,34%

	permainan gobak sodor menggunakan bola denyut nadi kamu meningkat?		
11	Apakah kamu mengetahui bagaimana cara bermain gobak sodor dengan menggunakan bola?	Ya	100%
12	Apakah kamu dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor menggunakan bola perlu kerja sama satu tim?	Ya	100%
13	Apakah dalam permainan gobak sodor menggunakan bola setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?	Ya	83,34%
14	Apakah kamu mengetahui permainan 1 gobak sodor pada umumnya?	Ya	100%
15	Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan gobak sodor pada umumnya dengan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola?	Ya	91,67%
16	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan dengan menggunakan permainan modifikasi gobak sodor akan menaikkan kualitas menggiring dan mengumpan anda pada saat bermain sepakbola?	Ya	100%
17	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan tradisional gobak sodor dengan menggunakan bola?	Ya	100%
18	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran pada pemain yang tidak mematuhi peraturan bermain?	Ya	75%

19	Apakah sebelum melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui modifikasi permainan gobak sodor dengan menggunakan bola membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	83,34%
20	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan menggunakan bola dapat menaikkan denyut nadi?	Ya	66,67%
21	Apakah kamu senang memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?	Ya	100%
22	Apakah model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola menarik bagi kamu?	Ya	100%
23	Apakah kamu mentaati peraturan saat bermain?	Ya	100%
24	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola dibutuhkan kerja sama untuk memenangkan pertandingan?	Ya	83,34%
25	Apakah kamu bisa bekerja sama dengan satu tim ketika kamu bermain?	Ya	100%
26	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka dalam melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?	Ya	100%
27	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila kamu melakukan pelanggaran dalam permainan?	Ya	66,67%

28	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lain?	Ya	100%
29	Apakah kamu bersedia untuk bermain gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?	Ya	100%
30	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?	Ya	83,34%
	Rata-rata		90,55%

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

Pada analisis data hasil uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2012. Analisis data uji coba Berdasarkan tabel analisis data uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kualitas model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan melalui permainan tradisional gobak sodor bukan merupakan suatu pembelajaran yang sulit didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model permainan gobak sodor yang dimainkan dengan cara menggiring dan mengumpan bola didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek keterampilan mudah membawa bola, didapat persentase 83,34 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek mudah mengoper bola, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek mudah menerima operan dari teman, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek tidak kesulitan dalam mencetak angka, didapat persentase 83,34 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mudah melakukan gerakan penyerangan, didapat persentase 91,67 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek mudah melakukan gerakan menghadang lawan, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek melakukan gerakan menghindar dari hadangan lawan, didapat persentase 91,67 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

10. Aspek pemahaman ketika setelah melakukan proses pembelajaran dapat menaikan denyut nadi , didapat persentase 83,34%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek cara bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek kerja sama, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek berusaha mematuhi peraturan dalam permainan, didapat persentase 83,34 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek pemahaman tentang permianan gobak sodor pada umumnya, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek pemahaman perbedaan permainan gobak sodor pada umumnya dengan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola. didapat persentase 91,67 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

16. Aspek dapat meningkatkan kualitas gerakan menggiring dan mengumpan bola setelah mempelajarinya melalui permainan gobak sodor menggunakan bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek mengetahui tugas wasit pada permainan gobak sodor menggunakan bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemahaman bila tidak mematuhi peraturan maka wasit akan memberikan teguran, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek pemahaman melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan gobak sodor bola, didapat persentase 83,34 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek pemahaman apakah dengan melakukan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola dapat menaikkan denyut nadi, didapat persentase 66,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan(bersyarat).

21. Aspek senang memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek tertarik dengan melakukan proses pembelajaran melalui modifikasi permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek mentaati peraturan saat bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek semangat dalam melakukan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 83,34 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek kerjasama dalam melakukan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek perasaan senang setelah mencetak angka, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

27. Aspek dapat menerima hukuman dari wasit, didapat persentase 66,67 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mau mengakui keunggulan team lain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinginan untuk melakukan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola lagi, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia mengajak teman untuk melakukan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 83,34 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

### **4.3. Revisi Produk**

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

#### **4.3.1. Sarana Dan Prasarana Serta Peraturan Penelitian:**

- a. Garis dan sarana prasarana yang akan dipakai untuk penelitian disiapkan, untuk garis diberi kapur 2 kali lipat agar terlihat jelas, kun juga dipasang

yang lebih tinggi dan rumput lapangan dipotong terlebih dahulu agar tidak mengganggu jalanya permainan.

- b. Pada waktu melakukan proses penelitian, peneliti harus bisa mengontrol kelas agar siswanya tetap pada konsentrasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
- c. Membuat program proses penelitian yang didalamnya menjelaskan tentang langkah-langkah yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian.
- d. Membuat draf produk pengembangan model permainan tradisional gobak sodor dengan menggunakan bola beserta peraturan permainannya agar dalam proses pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola memiliki peraturan yang jelas.

Berikut ini adalah hasil produk, pengembangan model pembelajaran teknik dasar sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor.

Permainan gobak sodor dengan menggunakan bola bagi siswa kelas atas Sekolah Dasar (SD) yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli dan guru penjas. Draft setelah uji coba skala kecil pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola bagi siswa kelas V SDN Kebumen 02.

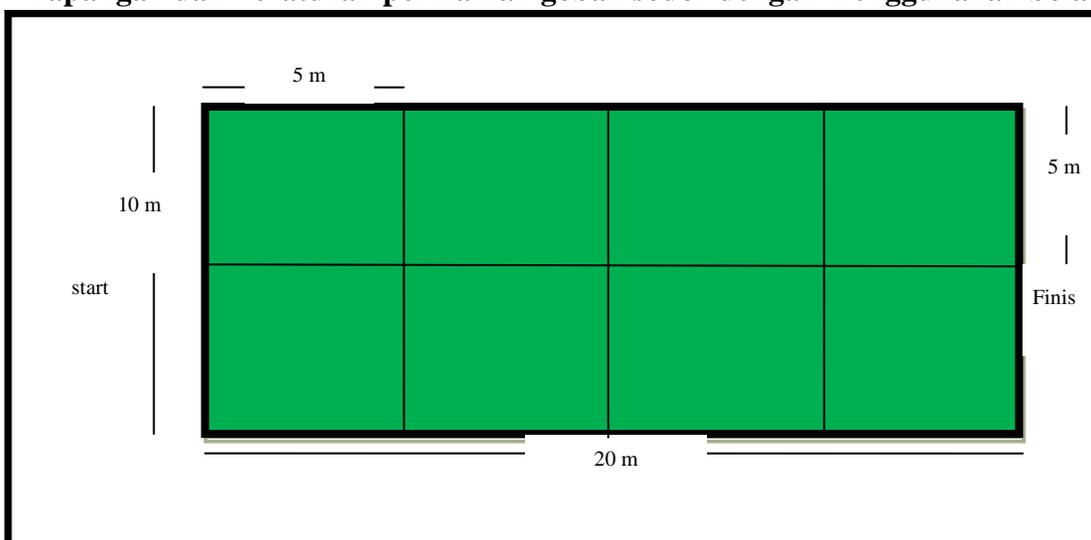
#### **4.3.2 Pengertian Gobak Sodor dengan menggunakan Bola Setelah Uji Skala Kecil**

Permainan gobak sodor dengan menggunakan bola adalah sebuah pengembangan permainan gobak sodor yang dimodifikasi baik peraturan maupun

alat dan lapangannya. Permainan gobak sodor dengan bola pemainnya berjumlah 6-9 pemain pada tiap-tiap team dengan alokasi waktu permainan 2 X 10 menit, Di dalam permainan gobak sodor dengan menggunakan bola yang membedakan dengan permainan gobak sodor biasa adalah pada saat bermain, pemain yang melakukan penyerangan membawa atau menggiring bola.

**Gambar 4.2**

**Lapangan dan Peraturan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola**



a. Peralatan yang digunakan

- 1) Kone kerucut berjumlah 12 buah
- 2) Garis terbuat dari kapur setebal 5 cm
- 3) Bola futsal
- 4) Peluit
- 5) Jam / Stopwatch

b. Permainan

- 3) Terdiri 2 team masing-masing 6 orang.
- 4) Team putra dan team putri dipisah.

5) Team penyerang dan team jaga diberi tanda pembeda berupa pita yang diikatkan di lengan supaya pemain dapat dibedakan mana pemain yang bertahan dan yang menyerang.

c. Waktu permainan

1) Lama permainan, yaitu 2 X 10 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak.

d. Peraturan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dengan menggunakan Bola

1) Cara bermain permainan ini yaitu : (a) sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai tim penjaga dan yang menang sebagai tim penyerang, (b) regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua atau salah satu kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk menerobos hadangan, (c) permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit, (d) penyerang berusaha menggiring dan mengumpan bola melewati garis atau tingkatan dengan menghindari hadangan atau sentuhan pihak penjaga,(e) penyerang mengumpan bola tidak boleh melebihi satu tingkatan (f) penyerang menguasai bola maksimal 5 detik harus sudah di umpan ke temanya(g) penjaga berusaha menghadang lajur bola yang diumpan penyerang yang menggiring bola. (h) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapangan atau mengganggu jalanya permainan, (i) pergantian pemain penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang telah ditentukan(2 menit), (j) apabila dalam mengumpan bola dapat ditangkap penjaga, maka tim yang

jaga berganti menjadi tim penyerang.(k) bila bola keluar lapangan maka team jaga berganti menjadi team penyerang.

2) Nilai, pemain yang telah berhasil melewati setiap kotak atau tingkatan akan memperoleh nilai 1.

3) Wasit, dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalanya permainan dan mengawasi gerakan siswa. Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu.

4) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu 2 X 10menit berakhir.

#### **4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba 2**

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola itu dapat digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD N Kebumen 02 yang berjumlah 32 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar **87,10 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan model pembelajaran menggiring dan mengumpan pada teknik dasar sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini telah

memenuhi kriteria **baik**, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Kebumen 02. Berikut tabel presentase kuesioner siswa :

**Tabel 4.2.**

**Data Uji Lapangan ( N = 32 )**

Soal No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1	Apakah menurut kamu model pembelajaran menggiring dan mengumpan dengan menggunakan permainan gobak sodor merupakan permainan yang sulit?	100%	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu bisa memainkan model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor?	100%	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor, kamu mudah menggiring dan mengumpan bola?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
4	Apakah kamu merasa kesulitan mengumpan bola pada saat mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor?	93,75%	Sangat Baik	Digunakan
5	Apakah selama mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan kamu mudah menerima operan bola dari teman?	84,37%	Baik	Digunakan

6	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam modifikasi permainan gobak sodor dengan menggiring dan mengumpan bola?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
7	Apakah kamu merasa kesulitan saat menyerang dalam modifikasi permainan gobak sodor menggiring dan mengumpan menggunakan bola?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
8	Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan saat mempratikan permainan gobak sodor menggunakan bola?	87,50%	Baik	Digunakan
9	Apakah kamu merasa kesulitan menghindar dari hadangan lawan?	96,87%	Sangat Baik	Digunakan
10	Apakah setelah mempratikan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor menggunakan bola denyut nadi kamu meningkat?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
11	Apakah kamu mengetahui bagaimana cara bermain gobak sodor dengan menggunakan bola?	100%	Sangat Baik	Digunakan
12	Apakah kamu dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor menggunakan bola perlu kerja sama satu tim?	96,87%	Sangat Baik	Digunakan
13	Apakah dalam permainan gobak	90,62%	Sangat	Digunakan

	sodor menggunakan bola setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?		Baik	
14	Apakah kamu mengetahui permainan gobak sodor pada umumnya?	93,75%	Sangat Baik	Digunakan
15	Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan gobak sodor pada umumnya dengan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola?	93,75%	Sangat Baik	Digunakan
16	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan dengan menggunakan permainan modifikasi gobak sodor akan menaikkan kualitas menggiring dan mengumpan anda pada saat bermain sepakbola?	84,37%	Baik	Digunakan
17	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan gobak sodor dengan menggunakan bola?	81,25%	Baik	Digunakan
18	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran pada pemain yang tidak mematuhi peraturan bermain?	84,37%	Baik	Digunakan
19	Apakah sebelum melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui modifikasi permainan gobak sodor dengan menggunakan bola membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	87,50%	Baik	Digunakan
20	Apakah dalam bermain gobak sodor	90,62%	Sangat	Digunakan

	dengan menggunakan bola dapat menaikkan denyut nadi?		Baik	
21	Apakah kamu senang memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?	100%	Sangat Baik	Digunakan
22	Apakah model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola menarik bagi kamu?	87,50%	Baik	Digunakan
23	Apakah kamu mentaati peraturan saat bermain?	96,87%	Sangat Baik	Digunakan
24	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola dibutuhkan kerja sama untuk memenangkan pertandingan?	100%	Sangat Baik	Digunakan
25	Apakah kamu bisa bekerja sama dengan satu tim ketika kamu bermain?	96,87%	Sangat Baik	Digunakan
26	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka dalam melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?	100%	Sangat Baik	Digunakan
27	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila kamu melakukan pelanggaran dalam permainan?	87,50%	Baik	Digunakan
28	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan	90,62%	Sangat Baik	Digunakan

	tim lain?			
29	Apakah kamu bersedia untuk bermain gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?	100%	Sangat Baik	Digunakan
30	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?	100%	Sangat Baik	Digunakan
	Rata-rata	87,10%	Baik	

Sumber : Hasil penelitian uji lapangan

## 4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba 2

### 4.5.1 Analisis Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji lapangan yang dilakukan sampai dengan 4 kali dan diadakan pada tanggal 13 Juni 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 87,10 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02. Berdasarkan tabel analisis data hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aspek kualitas model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan melalui pendekatan permainan gobak sodor bukan merupakan suatu pembelajaran yang sulit didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

2. Aspek memainkan model permainan gobak sodor yang dimainkan dengan cara menggiring dan mengumpan bola didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek keterampilan mudah membawa bola, didapat persentase 90,62 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek mudah mengoper bola, didapat persentase 93,75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek mudah menerima operan dari teman, didapat persentase 84,37 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek tidak kesulitan dalam mencetak angka, didapat persentase 90,62%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mudah melakukan gerakan penyerangan, didapat persentase 90,62%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek mudah melakukan gerakan menghadang lawan, didapat persentase 87,50 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

9. Aspek melakukan gerakan menghindar dari hadangan lawan , didapat persentase 96,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek pemahaman ketika setelah melakukan proses pembelajaran dapat menaikan denyut nadi, didapat persentase 90,62 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek pemahaman cara bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek kerja sama, didapat persentase 96,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek berusaha mematuhi peraturan dalam permainan, didapat persentase 90,62 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek pemahaman tentang permianan gobak sodor pada umumnya, didapat persentase 93,75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek pemahaman perbedaan permainan gobak sodor pada umumnya dengan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola. didapat

persentase

93,75 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

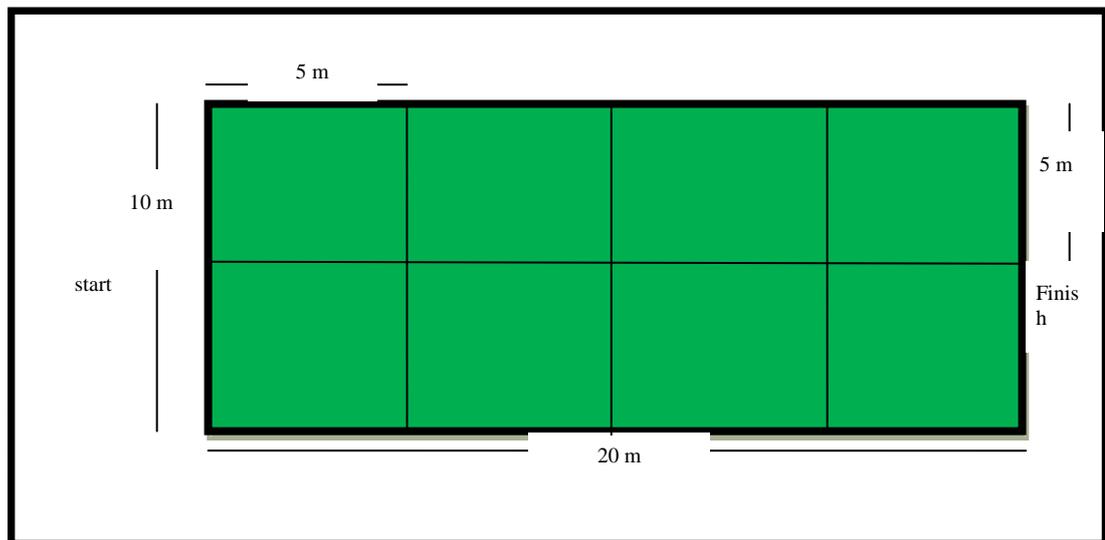
16. Aspek dapat meningkatkan kualitas gerakan menggiring dan mengumpan bola setelah mempelajarinya melalui permainan gobak sodor menggunakan bola, didapat persentase 84,37 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek mengetahui tugas wasit pada permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 81,25 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemahaman bila tidak mematuhi peraturan maka wasit akan memberikan teguran, didapat persentase 84,37%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek pemahaman melaukan pemanasan sebelum melakukan permainan gobak sodor bola, didapat persentase 87,50 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek pemahaman apakah dengan melakukan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola dapat menaikkan denyut nadi, didapat persentase

90,62%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

21. Aspek senang memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek tertarik dengan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 87,50 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek mentaati peraturan saat bermain, didapat persentase 96,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek semangat dalam melakukan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek kerjasama dalam melakukan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, didapat persentase 96,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek perasan senang setelah mencetak angka, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

27. Aspek dapat menerima hukuman dari wasit, didapat persentase 87,50 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mau mengakui keunggulan team lain, didapat persentase 90,62 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinginan untuk melakukan permainan gobak sodor bola, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia mengajak teman untuk melakukan permainan gobak sodor bola, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **sangat baik** jadi aspek ini dapat digunakan.

#### 4.6. Prototipe Produk



- a. Peralatan yang digunakan
1. Kun atau corong berjumlah 12 buah
  2. Garis terbuat dari kapur setebal 5 cm

3. Bola Futsal
  4. Peluit
  5. Jam / Stopwatch
- b. Peraturan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dengan menggunakan Bola
- 1) Lama permainan, yaitu 2 X 10 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak.
  - 2) Pemain, berjumlah 6 pemain setiap regunya yang terdiri dari penyerang dan penjaga.
  - 3) Cara bermain permainan ini yaitu : (1) sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai tim penjaga dan yang menang sebagai tim 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 menggiring dan mengumpan bola melewati garis atau tingkatan dengan menghindari hadangan atau sentuhan pihak penjaga, (5) penjaga berusaha menghadang dan menyentuh penyerang dengan tangan, tubuh, dan kaki mereka dalam posisi kedua kaki atau salah satu kaki berpijak pada garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang, (6) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapangan atau mengganggu jalanya permainan, (7) pergantian pemain penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang telah

ditentukan, (8) apabila dalam mengumpan bola dapat dihadang dan terkena penjaga tanpa memantul kembali, maka tim yang jaga berganti menjadi tim penyerang.

- 4) Nilai, pemain yang telah berhasil melewati setiap tingkatan atau dapat memasuki setiap kotak akan memperoleh nilai 1.
- 5) Wasit, dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalanya permainan 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.

#### **4.6.2 Kelemahan Produk Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Melalui Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola.**

Kelompok Putra :

1. Dalam permainan ini hanya dapat dipergunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama, karena kecepatan dari siswa belum terlihat.
2. Bola terlalu mudah keluar sehingga banyak menghabiskan waktu karena bila bola keluar permainan berganti yang tadinya penjaga menjadi penyerang dan yang tadinya penyerang menjadi penjaga.
3. Terlalu sulit apabila dimainkan dengan menggunakan bola berbobot ringan seperti bola plastik, karena lapangan berumput.

4. Bila ada pemain penyerang yang mahir dalam menggiring bola, maka akan terlalu mudah melewati karena pemain tersebut akan menggiring bola sendiri.
5. Kebanyakan pemain penyerang pasti akan menggiring sendiri dan tidak mengumpan bola kepada temanya.
6. Team penyerang terlalu sulit menggiring bola apabila memasuki kotak dan dihadang atau dikepung oleh team penjaga.

Kelompok Putri :

1. Terlalu mudah kehilangan bola karena pemain putri akan kesulitan dalam menerima umpan dari temanya.
2. Pemain putri kesulitan dalam menggiring dan mengumpan bola dalam permainan ini.
3. Segi kelincahan dan keseimbangan pada pemain putri masih kurang karena apabila dalam menggiring bola kebanyakan pemain putri jatuh.
4. Pemain putri terlalu mudah terkena oleh penjaga karena apabila dalam menggiring bola terlalu jauh dan tidak dekat dengan kaki.
5. Dalam mengumpan bola masih kebanyakan belum bisa tepat mengarah ke temanya.

#### **4.6.3. Kelebihan Produk Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Melalui Permainan Gobak Sodor.**

1. Dapat dimainkan dilapangan terbuka.
2. Dapat dimainkan dengan peralatan yang tidak begitu mahal.

3. Dapat memberikan model latihan pada anak terutama pada pola pelatihan permainan sepak bola.
4. Memberikan ide bagi siswa dalam bermain permainan sepak bola agar bisa menggunakan taktik one two ( wall Pass).
5. Memberikan permainan pada siswa yang melatih kerjasama tim dan selalu menjunjung tinggi nilai-nilai sportifitas.

**Tabel 4.3.**  
**Data Hasil Keseluruhan Dari Evaluasi Ahli,**  
**Uji Coba Skala Kecil, dan Uji Lapangan**

No.	Komponen	Hasil
1	<p data-bbox="440 1081 759 1115">Hasil Evaluasi Ahli Penjas</p> <p data-bbox="440 1536 858 1570">Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran I</p> <p data-bbox="440 1888 868 1921">Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran II</p>	<p data-bbox="943 1081 1370 1417">Didapat persentase skala penilaian 77,3 %. Sehingga produk model pembelajaran teknik dasar sepak bola melalui modifikasi permainan gobak sodor menggunakan bola dapat digunakan untuk siswa SD Didapat persentase skala</p> <p data-bbox="943 1485 1370 1771">penilaian 86,6 %. Sehingga produk model pembelajaran teknik dasar sepakbola melalui modifikasi permainan gobak sodor dengan menggunakan bola dapat digunakan untuk siswa SD.</p> <p data-bbox="943 1794 1370 1966">Didapat persentase skala penilaian 89,3 %. Sehingga produk model pembelajaran teknik dasar sepakbola melalui modifikasi</p>

		permainan gobak sodor dengan menggunakan bola dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar
2	Uji Coba Skala Kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 90,55%. Sehingga produk model pembelajaran teknik dasar sepakbola melalui modifikasi permainan gobak sodor dengan menggunakan bola dapat digunakan untuk siswa SD
3	Uji Lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 87,10%. Sehingga model pembelajaran teknik dasar sepakbola melalui modifikasi permainan gobak sodor bola dapat digunakan untuk siswa SD

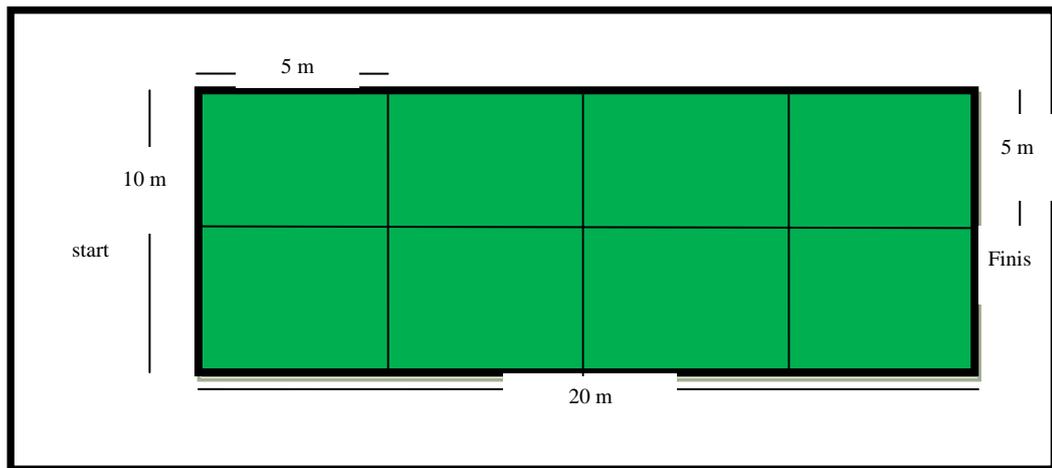
#### **4.6.4. Hasil Akhir Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring Dan mengumpan Pada Permainan Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Gobak Sodor Dengan Menggunakan Bola**

##### **4.6.4.1. Pengertian**

Permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini dibuat untuk pengembangan model pembelajaran, sebagai pengertiannya adalah sebuah pengembangan permainan gobak sodor yang dimodifikasi baik peraturan maupun alat ,lapangannya dan memasukan unsur teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola. Permainan gobak sodor dengan menggunakan bola pemainnya berjumlah 6 pemain pada tiap-tiap team dengan alokasi waktu permainan 2 X 10 menit, Di dalam permainan gobak sodor dengan menggunakan

bola yang membedakan dengan permainan gobak sodor biasa adalah pada saat bermain, pemain yang melakukan penyerangan menggiring dan mengumpan bola.

**Gambar 4.4.**  
**Lapangan dan Peraturan permainan gobak sodor bola**



a. Peralatan yang digunakan

- 1) Kone kerucut berjumlah 12 buah
- 2) Garis terbuat dari kapur setebal 5 cm
- 3) Bola futsal
- 4) Peluit
- 5) Jam / Stopwatch

b. Permainan

1. Terdiri 2 team masing-masing 6 orang.
2. Team putra dan team putri dipisah.
3. Team penyerang dan team jaga diberi tanda pembeda berupa pita yang diikatkan di lengan supaya pemain dapat dibedakan mana pemain yang bertahan dan yang menyerang.

c. Waktu permainan

1) Lama permainan, yaitu 2 X 10 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak.

d. Peraturan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dengan menggunakan Bola.

Cara memainkan produk :

1) Cara bermain permainan ini yaitu : (a) sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai tim penjaga dan yang menang sebagai tim penyerang, (b) regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua atau salah satu kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk menerobos hadangan, (c) permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit, (d) penyerang berusaha menggiring atau mengumpan bola melewati garis depan atau tingkatan dengan menghindari tangkapan atau hadangan pihak penjaga,(e) penyerang menggiring dan mengumpan bola boleh melebihi satu tingkatan (f) penjaga berusaha menghadang gerakan penyerang yang menggiring bola dengan tangan dalam posisi kedua kaki atau salah satu kaki berpijak pada garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang, (g) permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapangan atau mengganggu jalanya permainan, (h). pergantian pemain penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang telah ditentukan(2 menit), (i) apabila dalam

menggiring atau mengumpan bola dapat ditangkap penjaga, maka tim yang jaga berganti menjadi tim penyerang.(j) bila bola keluar lapangan maka team jaga berganti menjadi team penyerang.

- 2) Nilai, pemain yang telah berhasil melewati setiap tingkatan atau dapat memasuki setiap kotak akan memperoleh nilai 1.
- 3) Wasit, dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalanya permainan dan mengawasi gerakan siswa. Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu.
- 4) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu 2 X 10menit berakhir.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### 5.1. Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=32).

Hasil analisis data dan evaluasi ahli Penjas, didapat presentase penilaian 77,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk penjelajahan melalui variasi gerak ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02. Semua aspek mendapatkan point 4 kecuali aspek no 3 dan no 11 yang mendapatkan point 3 dengan kriteria **cukup**. Walaupun demikian secara keseluruhan pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan melalui pendekatan permainan gobak sodor menggunakan bola layak digunakan untuk siswa kelas V SD Kebumen 02 karena mendapatkan kriteria rata-rata **baik**. Selain dua aspek tersebut, ada tiga belas aspek penilaian kualitas pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola yaitu aspek 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,12, 13, 14 dan 15. Aspek tersebut telah memenuhi kriteria **baik** karena aspek tersebut mendapat poin 4

Hasil analisis data dari ahli Pembelajaran I, didapat presentase penilaian **86,6 %** . Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02. Faktor yang menjadikan pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola dapat diterima oleh siswa kelas V SD Kebumen 02 adalah aspek 1, 8, 9, 15 yang mendapatkan point 5 yang merupakan termasuk dalam kriteria **sangat baik**. Dan salah satu aspek yang mendapatkan point 3 yaitu aspek no 11 dengan kriteria **cukup** Selain empat aspek yang mendapatkan point 5 dan satu aspek mendapatkan point 3 tersebut, ada sepuluh aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2, 4, 5, 6, 7, 10, 11,12, 13, dan 14. Kesepuluh aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **Baik** karena masing-masing aspek mendapat poin 4.

Hasil analisis data dan evaluasi ahli Pembelajaran II, didapat persentase penilaian **89,3 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola bola ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02. Faktor yang menjadikan pengembangan model pembelajaran ini dapat diterima siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02 adalah pada aspek 1, 4, 7, 9,10, 13, 14, 15 tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Ada salah satu aspek yang mendapatkan point 3 yaitu pada aspek no 11, tetapi

secara keseluruhan selain kedelapan aspek tersebut dan satu aspek yang mendapatkan point 3, ada enam aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2, 3, 5, 6, 8, dan 12. keenam aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **Baik** karena masing-masing aspek mendapat poin 4.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 90,55 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan produk pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02. Faktor yang menjadikan pengembangan model pembelajaran ini dapat diterima siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02 adalah dari semua aspek yang telah diuji coba, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola yang dibuat untuk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola, penerapan sikap dalam permainan gobak sodor dengan menggunakan bola tersebut. Secara keseluruhan pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 87,10 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan gobak sodor bola ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02. Faktor yang menjadikan pengembangan model pembelajaran ini dapat diterima siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02 adalah dari semua aspek yang telah diuji cobakan, lebih dari 85 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola, penerapan sikap dalam permainan gobak sodor dengan menggunakan bola yang dibuat untuk pengembangan model pembelajaran. Secara keseluruhan pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02.

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

1. Produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 77,3 %, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata

persentase 86,6 %, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 89,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02.

2. Produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola sudah dapat digunakan bagi siswa sekolah dasar. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 90,55% dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 87,10%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan model pembelajaran ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02.

3. Faktor yang menjadikan produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam

produk model pembelajaran permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri Kebumen 02.

## **5.2. Saran**

1. Pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan sepakbola untuk siswa SD.
2. Penggunaan produk pengembangan model pembelajaran ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Pengembangan model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini dapat menambah wawasan siswa dalam mempelajari teknik dasar bermain sepakbola karena sesuai dengan karakteristik siswa.

4. Bagi guru Penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran permainan sepakbola yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan sepakbola disekolah.

Beberapa acuan yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain :

1. Penggunaan pengembangan model pembelajaran permainan ini harus memperhatikan faktor lapangan yang akan digunakan, sebaiknya menggunakan lapangan rumput agar bila jatuh tidak terasa sakit.
2. Agar dalam pengembangan model pembelajaran ini dapat dijalankan dengan baik maka garis-garis lapangan untuk diperjelas lagi dan kun yang menjadi pertanda dari ujung garis untuk menggunakan kun yang lebih tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Clive G 2003. *Sepak Bola*. Jakarta : Airlangga
- Danny Mielke. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung : Pakar Raya Pustaka
- Engkos Kosasih 1994. *Olahraga Pilihan*. Jakarta : Depdiknas
- Faqih M. 2006. *Persepsi Siswa Terhadap Tugas - Tugas Konselor*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : Universitas Negeri Malang
- Triyanto Heri 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Gosorbol Dengan Menggunakan Tangan*
- Husdarta dan Yudha Saputra. 2000. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Depdiknas.
- Joseph A. Luxbacer 2011. *Sepak Bola Edisi Kedua*. Jakarta : Rajagrafindo.
- Moh Ali. 1987. *Penelitian kependidikan prosedur dan strategi*. Bandung: offset angka.
- Muhammad Muhyi Faruq 2008. *Meningkatkan Kebugaran Tubuh melalui Permainan Dan Olahraga Sepakbola*. Surabaya : Grasindo.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Remy Muchtar 1992. *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta : Depdikbud
- Rusli Luthan, dkk. 2000. *Penelitian Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Sneyers Jef 1988. *Sepak Bola Dan Strategi Bermain*. Bandung : Remaja Karya
- Soetoto P 2008. *Permainan Anak Tradisional Dan Aktivitas Ritmik*..Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*,Bandung : Alfabeta.

Soekatamsi. 1984. *Permainan Besar Sepak Bola 1*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Soemintro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud

Sucipto. Bambang Suiyono. Indra. M Thohir. Nuryadi. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta : Depdikbud.

Wasis D Dwiyo. 2008. *Penelitian dan Pengembangan Olahraga*. Malang : Lemlit UNM

*Lampiran 1*

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007 Email : fik_unnes@telkom.net Website: http://fik.unnes.ac.id
---	--

---

Nomor : 173/PP3.1.28/2011  
 Lamp. : -  
 Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan  
 Universitas Negeri Semarang

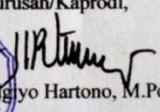
Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan :

1. Nama : Drs. Bambang Priyono, M.Pd.  
 NIP : 196004221986011001  
 Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I / IVb  
 Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
 Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 197302022006041001  
 Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk.I / IIIb  
 Jabatan Akademik : Asisten Ahli  
 Sebagai Pembimbing II

Dalam penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa

Nama : RAHADI ZUHDANTO  
 NIM : 6101406615  
 Prodi : PJKR / S.1 FIK UNNES  
 Judul : MENGGIRING DAN MENGUMPAN MELALUI PENDEKATAN MODIFIKASI PERMAINAN GOBAG SODOR DALAM PENJASORKES PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KEBUMEN KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL

Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.

Semarang, 30 Mei 2012  
 Ketua Jurusan/Kaprodi,  
  
 Drs. Maghyo Hartono, M.Pd.  
 NIP. 19610903 199803 1 002



No. Dokumen : FM-02-AKD-24

## Lampiran 2

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007 Email : fik_unnes@telkom.net, Website: http://fik.unnes.ac.id
<b>KEPUTUSAN</b> <b>DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>Nomor : 4143/UN37.1.6/HK/2012</b> <b>Tentang</b> <b>PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GASAL</b> <b>TAHUN AKADEMIK 2011/2012</b>	
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 (Tambahkan 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, 30 Mei 2012
<b>MEMUTUSKAN</b>	
Menetapkan PERTAMA	: Menunjuk dan menugaskan kepada : 1. Nama : Drs. Bambang Priyono, M.Pd. NIP : 196004221986011001 Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I . IVb Jabatan Akademik : Lektor Kepala Sebagai Pembimbing I 2. Nama : Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd. NIP : 197302022006041001 Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk.I / IIIb Jabatan : Asisten Ahli Sebagai Pembimbing II Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir : Nama : RAHADI ZUHDANTO NIM : 6101406615 Jurusan/Prodi : PJKR / S.1 FIK UNNES Topik/Judul : MENGGIRING DAN MENGUMPAN MELALUI PENDEKATAN MODIFIKASI PERMAINAN GOBAG SODOR DALAM PENJASORKES PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 02... KEBUMEN KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL
KEDUA	: Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.
	DITETAPKAN DI : SEMARANG PADA TANGGAL : 31 Mei 2012 a.n DEKAN Pembantu Dekan Bidang Akademik,  Drs. Ari Rustiadi, M.Kes NIP. 19641023 199002 1 001
Tembusan	
	1. Dekan 2. Ketua Jurusan PJKR 3. Dosen Pembimbing 4. Pertinggal FIK Universitas Negeri Semarang
	No. Dokumen : FM-03-AKD-24

## Lampiran 3

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007 Email : <a href="mailto:fik_unnes@telkom.net">fik_unnes@telkom.net</a> , Website: <a href="http://fik.unnes.ac.id">http://fik.unnes.ac.id</a>
<hr/>	
No	: 4143/UN37.1.6/PL/2012
Lamp	: -
Hal	: Ijin Penelitian
Yth.	Kepala Dinas UPTD Kec. Sukorejo
di.	Kab. Kendal
Dengan hormat,	
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk penyusunan Skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa sebagai berikut :	
Nama	: RAHADI ZUHDANTO
NIM	: 6101406615
Prodi	: PJKR/ S1 FIK UNNES
Judul	: MENGGIRING DAN MENGUMPAN MELALUI PENDEKATAN MODIFIKASI PERMAINAN GOBAG SODOR DALAM PENJASORKES PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KEBUMENKECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
Semarang, 30 Mei 2012	
 a.n. Dekan Pembantu Dekan Bid. Akademik, Drs. Tri Rustiadi, M.Kes. NIP. 196410231990021001	
Tembusan :	
1. Dekan	
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES	
3. Kepala SD Negeri 02 Kebumen Kec. Sukorejo Kab. Kendal	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">No. Dokumen FM-05-AKD24</div>	

## Lampiran 4


**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD 2 KEBUMEN**  
 Alamat : Jl. Lapangan No.7 Kebumen Kecamatan Sukorejo telp. (0294)451379  
 Kode Pos 51363

---

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 423/048.18/SD**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Dra. Crisnanti Wahyuni
NIP	:	196306262000122001
Pangkat/GolRuang	:	Penata/ IIIC
Jabatan	:	Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama	:	Rahadi Zuhdanto
NIM	:	6101406615
Jurusan/Prodi	:	PJKR / SI FIK UNNES

Telah mengadakan Penelitian dengan judul ;  
 “MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR MENGGIRING DAN MENGUMPAN PADA PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN TRADISONAL GOBAK SODOR DENGAN MENGGUNAKAN BOLA PADA SISWA SD 2 KEBUMEN KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL TAHUN AJARAN 2012/2013”.

Pada tanggal 31 Mei 2012 dan 12 Juni 2012.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 14 Juni 2012  
 Mengetahui  
 Kepala Sekolah  
  
**Dra. CRISNANTI WAHYUNI**  
 Penata  
 NIP.196306262000122001



*Lampiran 5*

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI  
EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN  
MENGGINGIRING DAN MENGUMPAN MELALUI PENDEKATAN  
MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DALAM  
PEMBELAJARAN PENJAS PADA SISWA DI SD N 2 KEBUMEN KEC.  
SUKOREJO KAB. KENDAL**

Mata pelajaran : Penjasorkes  
Materi pokok : Modifikasi Model Pembelajaran Sepakbola  
Sasaran program : Siswa Sekolah Dasar  
Evaluators :  
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak, sebagai ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap pengembangan model pembelajaran menggiring dan mengumpun melalui pendekatan modifikasi permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran penjas pada siswa kelas V di SD N 2 Kebumen Kec. Sukorejo Kab. Kendal. Sehubungan dengan hal tersebut berharap kesediaan bapak atau ibu mengisi lembar evaluasi ini.

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

Rentan 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 apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kualitas pengembangan model pembelajaran

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 yang 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 bola						
15	Aman untuk diterapkan dalam model pembelajaran teknik dasar menggiring dan mengumpan						

Saran untuk perbaikan model permainan

Petunjuk :

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

N	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 digunakan atau uji coba kelompok kecil
4. (mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai kesimpulan anda)

Semarang,.....

.

Evaluatur

(.....)

)

*Lampiran 6*

**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA  
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MENGGIRING DAN  
MENGUMPAN MELALUI PENDEKATAN MODIFIKASI PERMAINAN  
TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA SISWA SD N 2 KEBUMEN KEC.  
SUKOREJO KAB. KENDAL**

**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 member tanda “√” pada kolom Ya atau Tidak Sesuai pilihanmu
4. Selamat mengisi dan terima kasih

**IDENTITAS RESPONDEN**

Nama Sekolah :

Nama Siswa :

Tempat/tanggal lahir :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Nama Orang Tua

a. Ayah :

b. Ibu :

Alamat rumah :

No	Aspek yang nilai	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah menurut kamu model pembelajaran menggiring dan mengumpun dengan menggunakan permainan gobak sodor merupakan permainan yang sulit?		
2	Apakah kamu bisa memainkan model pembelajaran menggiring dan mengumpun		

	melalui permainan gobak sodor?		
3	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor, kamu mudah menggiring dan mengumpan bola?		
4	Apakah kamu merasa kesulitan mengumpan bola pada saat mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor?		
5	Apakah selama mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan kamu mudah menerima operan bola dari teman?		
6	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam modifikasi permainan gobak sodor dengan menggiring dan mengumpan bola?		
7	Apakah kamu merasa kesulitan saat menyerang dalam modifikasi permainan gobak sodor menggiring dan mengumpan menggunakan bola?		
8	Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan saat mempratikan permainan gobak sodor menggunakan bola?		
9	Apakah kamu merasa kesulitan menghindar dari hadangan lawan?		
10	Apakah setelah mempratikan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor menggunakan bola denyut nadi kamu meningkat?		
11	Apakah kamu mengetahui bagaimana cara bermain gobak sodor dengan menggunakan bola?		
12	Apakah kamu dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor menggunakan bola perlu kerja sama satu tim?		
13	Apakah dalam permainan gobak sodor menggunakan 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 menggunakan bola?		
16	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan dengan menggunakan permainan modifikasi gobak sodor akan menaikkan kualitas menggiring dan mengumpan anda pada saat bermain sepakbola?		
17	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam		

	permainan tradisional gobak sodor dengan menggunakan bola?		
18	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran pada pemain yang tidak mematuhi peraturan bermain?		
19	Apakah sebelum melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui modifikasi permainan gobak sodor dengan menggunakan bola membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?		
20	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan menggunakan bola dapat menaikkan denyut nadi?		
21	Apakah kamu senang memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?		
22	Apakah model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola menarik bagi kamu?		
23	Apakah kamu mentaati peraturan saat bermain?		
24	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola dibutuhkan kerja sama untuk memenangkan pertandingan?		
25	Apakah kamu bisa bekerja sama dengan satu tim ketika kamu bermain?		
26	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka dalam melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?		
27	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila kamu melakukan pelanggaran dalam permainan?		
28	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lain?		
29	Apakah kamu bersedia untuk bermain gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?		
30	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?		

*Lampiran 7***DAFTAR SISWA KELAS V SD N 2 KEBUMEN SUKOREJO  
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

No	Nama	Jenis kelamin	Umur
1	Nur Abidin	L	11 tahun
2	Rochman Aris	L	11 tahun
3	Aldi Ainun M	L	11 tahun
4	Dian Wahyu A	L	10 tahun
5	Kukuh Suryo P	L	11 tahun
6	Muftikhul W	L	11 tahun
7	Ahmad S	L	11 tahun
8	Alif Rizal A	L	10 tahun
9	Heru K	L	11 tahun
10	David Irfan M	L	11 tahun
11	Alvin Haris M	L	11 tahun
12	Khalid Muhammad Al Maghribi	L	11 tahun

*Lampiran 8*

**DAFTAR SISWA KELAS V SD N 2 KEBUMEN SUKOREJO  
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA LAPANGAN)**

No	Nama	Jenis kelamin	Umur
1	Nur Azimah	P	11
2	Erna Wati	P	11
3	NurAbidin	L	11
4	Rochman Aris	L	11
5	Aldi Ainun Mustofa	L	11
6	Angkasa Henna Siregar	L	11
7	Dian Wahyu Avianto	L	10
8	Erna Navi Abidah	P	11
9	Kukuh Suryo Prayogo	L	11
10	Melania Arimbi Febiana	P	11
11	Muhtikhul Wafa	L	11
12	Wafirotuzzakiyah	P	11
13	Ahmad Syaifudin.	L	11
14	Alif Rizal Afifudin	L	11
15	Faradila Nursafitri	P	11
16	Hana Luthfiah	P	10
17	Keysa Wawa Leosa	P	11
18	Novi Nurida	P	11
19	Novya Darmawan R	P	11
20	Rani Febriana	P	11
21	Tias Sri Widia	P	11
22	Muh.Ainul Yaqin	L	11
23	Anisatul Mu'awiyah	P	11
24	Krisma Rifandari	P	11
25	Khalid Muhammad Al. M	L	10

26	Kinanthi Sekar Arum	P	11
27	Lativa Arifiana	P	11
28	Heru Kuncoro	P	10
29	Alvin Haris Setyawan	L	11
30	David Irfan Maulana	L	11
31	Bagas Dava Setyananda	L	11
32	Devi Ardi Genta Kurniawan	L	11

*Lampiran 9*

## JAWABAN KUESIONER SISWA ( N = 12 )

## A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Nur Abidin	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B
2	Rochman Aris	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
3	Aldi Ainun M	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
4	Dian Wahyu A	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
5	Kukuh Suryo P	B	A	A	B	A	B	B	B	B	A
6	Muftikhul W	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
7	Ahmad S	B	A	B	A	A	B	B	A	A	A
8	Alif Rizal A	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
9	Heru K	B	A	B	A	A	B	B	A	B	A
10	David Irfan M	B	A	B	A	A	A	A	B	B	A
11	Alvin Haris M	B	A	B	B	A	B	B	B	B	B
12	Khalid Muhammad Al Maghribi	B	A	A	B	A	B	B	B	B	A

## JAWABAN KUESIONER SISWA ( N = 12 )

## B. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Nur Abidin	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Rochman Aris	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
3	Aldi Ainun M	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Dian Wahyu A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B
5	Kukuh Suryo P	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
6	Muftikhul W	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
7	Ahmad S	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
8	Alif Rizal A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Heru K	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
10	David Irfan M	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A
11	Alvin Haris M	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
12	Khalid Muhammad Al Maghribi	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A

## JAWABAN KUESIONER SISWA ( N = 12 )

## C. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Nur Abidin	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A
2	Rochman Aris	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Aldi Ainun M	A	A	A	A	A	A	B	A	A	B
4	Dian Wahyu A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5	Kukuh Suryo P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Muftikhul W	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Ahmad S	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A
8	Alif Rizal A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Heru K	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	David Irfan M	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Alvin Haris M	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
12	Khalid Muhammad Al Maghribi	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A

*Lampiran 10*

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA ( N = 12 )  
 A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Nur Abidin	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7
2	Rochman Aris	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Aldi Ainun M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Dian Wahyu A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Kukuh Suryo P	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Muftikhul W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Ahmad S	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7
8	Alif Rizal A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Heru K	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
10	David Irfan M	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7
11	Alvin Haris M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
12	Khalid Muhammad Al Maghribi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
Jumlah		12	12	10	9	12	10	11	9	11	10	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA ( N = 12 )  
 B. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Nur Abidin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Rochman Aris	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3	Aldi Ainun M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Dian Wahyu A	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
5	Kukuh Suryo P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6	Muftikhul W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
7	Ahmad S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
8	Alif Rizal A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Heru K	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
10	David Irfan M	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
11	Alvin Haris M	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
12	Khalid Muhammad Al Maghribi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
Jumlah		12	12	10	12	11	12	12	9	10	8	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA ( N = 12 )  
C. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Nur Abidin	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9
2	Rochman Aris	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Aldi Ainun M	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	9
4	Dian Wahyu A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Kukuh Suryo P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Muftikhul W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Ahmad S	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9
8	Alif Rizal A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Heru K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	David Irfan M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	Alvin Haris M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
12	Khalid Muhammad Al Maghribi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Jumlah		12	12	12	10	12	12	8	12	12	10	

*Lampiran 11*

## JAWABAN KUESIONER SISWA ( N = 32 )

## A. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										
		L/ P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Nur Azimah	P	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
2	Erna Wati	P	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A
3	NurAbidin	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
4	Rochman Aris	L	B	A	B	A	A	B	B	B	B	A
5	Aldi Ainun Mustofa	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
6	Angkasa Henna Siregar	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
7	Dian Wahyu Avianto	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
8	Erna Navi Abidah	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
9	Kukuh Suryo Prayogo	L	B	A	B	B	B	B	B	A	B	A
10	Melania Arimbi Febiana	P	B	A	B	B	A	B	A	A	B	B
11	Muhtikhul Wafa	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
12	Wafirotuzzakiyah	P	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
13	Ahmad Syaifudin.	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	B
14	Alif Rizal Afifudin	L	B	A	B	B	A	B	B	A	A	A
15	Faradila Nursafitri	P	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
16	Hana Luthfiah	P	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A
17	Keysa Wawa Leosa	P	B	A	B	B	A	B	B	A	B	A
18	Novi Nurida	P	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
19	Novya Darmawan R	L	B	A	A	B	A	B	B	B	B	A
20	Rani Febriana	P	B	A	A	B	B	B	B	B	B	A
21	Tias Sri Widia	P	B	A	A	B	A	B	B	B	B	A
22	Muh.Ainul Yaqin	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	B
23	Anisatul Mu'awiyah	P	B	A	B	A	B	B	A	B	B	A
24	Krisma Rifandari	P	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
25	Khalid Muhammad Al. M	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
26	Kinanthi Sekar Arum	P	B	A	B	B	A	A	A	B	B	A
27	Lativa Arifiana	P	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
28	Heru Kuncoro	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A

29	Alvin Haris Setyawan	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
30	David Irfan Maulana	L	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A
31	Bagas Dava Setyananda	L	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A
32	Devi Ardi Genta Kurniawan	L	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A

## JAWABAN KUESIONER SISWA ( N = 32 )

## B. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										
		L/ P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Nur Azimah	P	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
2	Erna Wati	P	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
3	NurAbidin	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Rochman Aris	L	A	A	A	A	B	A	A	A	B	A
5	Aldi Ainun Mustofa	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Angkasa Henna Siregar	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Dian Wahyu Avianto	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Erna Navi Abidah	L	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
9	Kukuh Suryo Prayogo	L	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B
10	Melania Arimbi Febiana	P	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
11	Muhtikhul Wafa	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	Wafirotuzzakiyah	P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Ahmad Syaifudin.	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	Alif Rizal Afifudin	L	A	B	A	A	B	B	A	A	A	A
15	Faradila Nursafitri	P	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
16	Hana Luthfiah	P	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
17	Keysa Wawa Leosa	P	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A
18	Novi Nurida	P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
19	Novya Darmawan R	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
20	Rani Febriana	P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
21	Tias Sri Widia	P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
22	Muh.Ainul Yaqin	L	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A
23	Anisatul Mu'awiyah	P	A	A	B	A	A	A	A	A	B	A
24	Krisma Rifandari	P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
25	Khalid Muhammad Al. M	L	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
26	Kinanthi Sekar Arum	P	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
27	Lativa Arifiana	P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
28	Heru Kuncoro	L	A	A	A	A	A	B	B	A	A	B
29	Alvin Haris Setyawan	L	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
30	David Irfan Maulana	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
31	Bagas Dava Setyananda	L	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
32	Devi Ardi Genta Kurniawan	L	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A





29	Alvin Haris Setyawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	David Irfan Maulana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
31	Bagas Dava Setyananda	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
32	Devi Ardi Genta K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	32	32	29	30	27	29	29	28	31	29	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGGKET SISWA ( N = 32 )  
B. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Nur Azimah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2	Erna Wati	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
3	NurAbidin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Rochman Aris	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
5	Aldi Ainun Mustofa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Angkasa Henna Siregar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Dian Wahyu Avianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Erna Navi Abidah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
9	Kukuh Suryo Prayogo	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
10	Melania Arimbi Febiana	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
11	Muhtikhul Wafa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Wafirotuzzakiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Ahmad Syaifudin.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Alif Rizal Afifudin	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
15	Faradila Nursafitri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
16	Hana Luthfiah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
17	Keysa Wawa Leosa	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
18	Novi Nurida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Novya Darmawan R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Rani Febriana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
21	Tias Sri Widia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Muh.Ainul Yaqin	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
23	Anisatul Mu'awiyah	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
24	Krisma Rifandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Khalid Muhammad Al	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
26	Kinanthi Sekar Arum	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
27	Lativa Arifiana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
28	Heru Kuncoro	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
29	Alvin Haris Setyawan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
30	David Irfan Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Bagas Dava Setyananda	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
32	Devi Ardi Genta K	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
	Jumlah	32	31	29	30	30	27	26	27	28	29	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA ( N = 32 )  
C. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Nur Azimah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Erna Wati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	NurAbidin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Rochman Aris	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
5	Aldi Ainun Mustofa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Angkasa Henna Siregar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Dian Wahyu Avianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Erna Navi Abidah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Kukuh Suryo Prayogo	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
10	Melania Arimbi Febiana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Muhtikhul Wafa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Wafirotuzzakiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Ahmad Syaifudin.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
14	Alif Rizal Afifudin	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
15	Faradila Nursafitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Hana Luthfiah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Keysa Wawa Leosa	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
18	Novi Nurida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Novya Darmawan R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Rani Febriana	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
21	Tias Sri Widia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Muh.Ainul Yaqin	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
23	Anisatul Mu'awiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Krisma Rifandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Khalid Muhammad Al	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
26	Kinanthi Sekar Arum	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
27	Lativa Arifiana	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
28	Heru Kuncoro	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Alvin Haris Setyawan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
30	David Irfan Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Bagas Dava Setyananda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Devi Ardi Genta K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	32	28	31	32	31	32	28	29	32	32	

*Lampiran 13*

Data Uji Coba Skala Kecil ( N = 12 )

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase
1	Apakah menurut kamu model pembelajaran menggiring dan mengumpan dengan menggunakan permainan gobak sodor merupakan permainan yang sulit?	Tidak	100%
2	Apakah kamu bisa memainkan model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor?	Ya	100%
3	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor, kamu mudah menggiring dan mengumpan bola?	Tidak	83,34%
4	Apakah kamu merasa kesulitan mengumpan bola pada saat mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor?	Tidak	75%
5	Apakah selama mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	100%
6	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam modifikasi permainan gobak sodor dengan menggiring dan mengumpan bola?	Tidak	83,34%
7	Apakah kamu merasa kesulitan saat menyerang dalam modifikasi permainan gobak sodor menggiring dan mengumpan menggunakan bola?	Tidak	91,67%
8	Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan saat mempratikan permainan gobak sodor menggunakan bola?	Tidak	75%
9	Apakah kamu merasa kesulitan menghindari dari hadangan lawan?	Tidak	91,67%
10	Apakah setelah mempratikan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor menggunakan bola denyut nadi kamu meningkat?	Ya	83,34%
11	Apakah kamu mengetahui bagaimana cara bermain gobak sodor dengan menggunakan bola?	Ya	100%

12	Apakah kamu dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor menggunakan bola perlu kerja sama satu tim?	Ya	100%
13	Apakah dalam permainan gobak sodor menggunakan bola setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?	Ya	83,34%
14	Apakah kamu mengetahui permainan tradisional gobak sodor pada umumnya?	Ya	100%
15	Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan tradisional gobak sodor pada umumnya dengan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola?	Ya	91,67%
16	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan dengan menggunakan permainan modifikasi gobak sodor akan menaikkan kualitas menggiring dan mengumpan anda pada saat bermain sepakbola?	Ya	100%
17	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan tradisional gobak sodor dengan menggunakan bola?	Ya	100%
18	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran pada pemain yang tidak mematuhi peraturan bermain?	Ya	75%
19	Apakah sebelum melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui modifikasi permainan gobak sodor dengan menggunakan bola membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	83,34%
20	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan menggunakan bola dapat menaikkan denyut nadi?	Ya	66,67%
21	Apakah kamu senang memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?	Ya	100%
22	Apakah model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola menarik bagi kamu?	Ya	100%
23	Apakah kamu mentaati peraturan saat bermain?	Ya	100%
24	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola dibutuhkan kerja sama untuk memenangkan pertandingan?	Ya	83,34%
25	Apakah kamu bisa bekerja sama dengan satu tim ketika kamu bermain?	Ya	100%
26	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka dalam melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?	Ya	100%

27	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila kamu melakukan pelanggaran dalam permainan?	Ya	66,67%
28	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lain?	Ya	100%
29	Apakah kamu bersedia untuk bermain gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?	Ya	100%
30	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?	Ya	83,34%
	Rata-rata		90,55%

*Lampiran 14*

## Data Uji Coba Lapangan ( N = 32 )

Soal No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1	Apakah menurut kamu model pembelajaran menggiring dan mengumpan dengan menggunakan permainan gobak sodor merupakan permainan yang sulit?	100%	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu bisa memainkan model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor?	100%	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor, kamu mudah menggiring dan mengumpan bola?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
4	Apakah kamu merasa kesulitan mengumpan bola pada saat mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan melalui permainan gobak sodor?	93,75%	Sangat Baik	Digunakan
5	Apakah selama mempratikan model pembelajaran menggiring dan mengumpan kamu mudah menerima operan bola dari teman?	84,37%	Baik	Digunakan
6	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam modifikasi permainan gobak sodor dengan menggiring dan mengumpan bola?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
7	Apakah kamu merasa kesulitan saat menyerang dalam modifikasi permainan gobak sodor menggiring dan mengumpan menggunakan bola?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
8	Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan saat mempratikan permainan gobak sodor menggunakan bola?	87,50%	Baik	Digunakan
9	Apakah kamu merasa kesulitan menghindari dari hadangan lawan?	96,87%	Sangat Baik	Digunakan
10	Apakah setelah mempratikan pembelajaran menggiring dan	90,62%	Sangat Baik	Digunakan

	mengumpun melalui permainan gobak sodor menggunakan bola denyut nadi kamu meningkat?			
11	Apakah kamu mengetahui bagaimana cara bermain gobak sodor dengan menggunakan bola?	100%	Sangat Baik	Digunakan
12	Apakah kamu dalam pembelajaran menggiring dan mengumpun melalui permainan gobak sodor menggunakan bola perlu kerja sama satu tim?	96,87%	Sangat Baik	Digunakan
13	Apakah dalam permainan gobak sodor menggunakan bola setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
14	Apakah kamu mengetahui permainan tradisional gobak sodor pada umumnya?	93,75%	Sangat Baik	Digunakan
15	Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan tradisional gobak sodor pada umumnya dengan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola?	93,75%	Sangat Baik	Digunakan
16	Apakah dalam pembelajaran menggiring dan mengumpun dengan menggunakan permainan modifikasi gobak sodor akan menaikkan kualitas menggiring dan mengumpun anda pada saat bermain sepakbola?	84,37%	Baik	Digunakan
17	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan tradisional gobak sodor dengan menggunakan bola?	81,25%	Baik	Digunakan
18	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran pada pemain yang tidak mematuhi peraturan bermain?	84,37%	Baik	Digunakan
19	Apakah sebelum melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpun melalui modifikasi permainan gobak sodor dengan menggunakan bola membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	87,50%	Baik	Digunakan
20	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan menggunakan bola dapat menaikkan denyut nadi?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
21	Apakah kamu senang memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?	100%	Sangat Baik	Digunakan
22	Apakah model pembelajaran	87,50%	Baik	Digunakan

	menggiring dan mengumpukan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola menarik bagi kamu?			
23	Apakah kamu mentaati peraturan saat bermain?	96,87%	Sangat Baik	Digunakan
24	Apakah dalam bermain gobak sodor dengan bola dibutuhkan kerja sama untuk memenangkan pertandingan?	100%	Sangat Baik	Digunakan
25	Apakah kamu bisa bekerja sama dengan satu tim ketika kamu bermain?	96,87%	Sangat Baik	Digunakan
26	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka dalam melakukan pembelajaran menggiring dan mengumpukan melalui permainan gobak sodor dengan menggunakan bola ini?	100%	Sangat Baik	Digunakan
27	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila kamu melakukan pelanggaran dalam permainan?	87,50%	Baik	Digunakan
28	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lain?	90,62%	Sangat Baik	Digunakan
29	Apakah kamu bersedia untuk bermain gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?	100%	Sangat Baik	Digunakan
30	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan gobak sodor dengan menggunakan bola lagi?	100%	Sangat Baik	Digunakan
	Rata-rata	87,10%	Baik	

*Lampiran 15***Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran		
		A	G 1	G 2
1	Kesesuaian dengan kompetisi dasar	4	5	5
2	Kejelasan petunjuk permainan	4	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk / model penjelajahan bagi siswa	3	4	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4	5
5	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan penjelajahan untuk dimainkan siswa	4	4	4
6	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan penjelajahan dengan karakteristik siswa	4	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	4	4	5
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	5	4
9	Mendorong perkembangan aspek Psikomotor siswa	4	5	5
10	Mendorong perkembangan aspek Afektif siswa	4	4	5
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil	3	3	3
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putrid	4	4	4
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	4	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dam pembelajaran penjelajahan	4	4	5
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran penjelajahan	4	5	5
Jumlah Skor		<b>58</b>	<b>63</b>	<b>67</b>
Rata-rata		<b>3,86</b>	<b>4,20</b>	<b>4,46</b>
Prosentase		<b>77,3 %</b>	<b>86,6 %</b>	<b>89,3%</b>

Keterangan :

A. = Ahli Penjas

G 1 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran I

G 2 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran II

### DATA HASIL EVALUASI AHLI

#### Komentar dan Saran Umum

NO	Respon Ahli	Komentar atau saran Umum
1.	Ahli Penjas	Lapangan gobak sodor kurang mendukung , garisnya kurang jelas, rumput terlalu tinggi, kun kurang tinggi formasi barisan kurang terkontrol pengelolaan kelas kurang maksimal.
2	Ahli Pembelajaran I	Pada umumnya modifikasi permainan itu sudah terlihat baik, tetapi sulit dilakukan oleh siswa yang kurang terampil.
3	Ahli Pembelajaran II	Siswa dikondisikan saat melakukan penelitain.

#### Saran Perbaikan Model Pengembangan Penjelajahan

NO	Respon Ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	Garis diganti yang lebih jelas dan bagus.
2	Ahli Pembelajaran I	Garis diperjelas dengan menebalkan kapur.
3	Ahli Pembelajaran II	Siswa yang tidak melakukan permainan untuk diberikan kegiatan lain seperti permainan yang lain agar siswa aktif semua.

## Lampiran 16

### Dokumentasi Penelitian



**Gambar1.1**

**Guru Menjelaskan Cara Dan Peraturan Dalam Melakukan Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Dan Modifikasi Gobak Sodor, Siswa Memperhatikan Arahan Guru**



**Gambar1.2**

**Guru Membawa Siswa Ke Lapangan Dan Melakukan Pemanasan Bersama**



**Gambar1.3**

**Pengkordinasian Cara Melakukan Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor**



**Gambar1.4**  
**Permainan Pemanasan Yang Dilakukan Oleh Kelompok Anak Laki-Laki Dan Perempuan**



**Gambar 1.5**  
**Siswa Mempraktikan Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Melalui Pendekatan Modifikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor**



**Gambar 1.6**

**Siswa Putri Mempraktikan Teknik Dasar Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Dengan Antusias Dan Semangat Tinggi, Salah Seorang Siswa Putri Di Hadang Oleh Seorang Teman Lawanya Saat Akan Melewati Garis**



**Gambar 1.7**

**Guru Memberikan Evaluasi Akhir Dari Proses Pembelajaran Menggiring Dan Mengumpan Pada Permainan Sepakbola Melalui Pendekatan Modifikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor**