



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DRIBBLING*
PADA PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN
BERMAIN PADA SISWA KELAS V SDN 1 SUKOREJO
KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL
TAHUN AJARAN 2012**

SKRIPSI

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

Oleh

Indra Setyawan

6101407085

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

SARI

Indra Setyawan. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Dribbling Pada Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SDN 1 Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2012.* Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Pendidikan Guru Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd. Pembimbing II Drs. Bambang Priyono, M.Pd.

(1) Beberapa siswa putri mengeluh dan kurang bersemangat dalam pembelajaran *dribbling* sepak bola. (2) Beberapa siswa putri cenderung kurang aktif, mereka pada saat pembelajaran *dribbling* sepak bola merasa cepat bosan dan hanya duduk ditepi lapangan. (3) Pelajaran yang diberikan belum dikemas dalam modifikasi sehingga dijumpai siswa yang kurang antusias, bosan dan malas untuk bergerak. (4) Sarana dan prasarana seperti bola hanya terdapat dua buah bola standart yang salah satunya bocor dan satunya sangat keras apabila ditendang. (5) Lapangan yang digunakan terbuat dari paving. Untuk itu dapat ditarik rumusan masalah : Bagaimana model pengembangan pembelajaran *dribbling* sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sukorejo?. Tujuan dalam penelitian ini untuk membuat model pengembangan pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sukorejo.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall. (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan dari hasil observasi lapangan dan kajian pustaka. (2) mengembangkan bentuk produk awal. (3) evaluasi ahli menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran penjas SD. (4) uji coba kelompok kecil (10 siswa) dengan menggunakan kuesioner dan lembar evaluasi yang kemudian dianalisis. (4) revisi produk awal. (5) uji coba skala besar (32 siswa). (6) revisi produk akhir setelah melakukan uji coba lapangan skala besar. (7) hasil akhir model pengembangan pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain melalui revisi uji coba lapangan skala besar. Teknik analisis data menggunakan teknik deskripsi presentase.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu ahli penjas 84%, (baik), ahli pembelajaran I 85,3%, (baik) dan ahli pembelajaran II 85,3% (baik), Dari uji coba skala kecil didapat hasil rata-rata persentase 94,3% (sangat baik), sedangkan untuk uji lapangan skala besar 92,4 % (sangat baik).

Dari data yang ada dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain ini efektif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sukorejo. Saran : (1) Model permainan ini dapat menjadi alternatif penyampaian materi. (2) model permainan ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan penjas. (3) diharapkan bagi guru Penjas untuk menggunakan produk model pembelajaran *dribbling* ini pada siswa.

PERNYATAAN

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

Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang, Juli 2012

Indra Setyawan
6101407085

PENGESAHAN

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

Pada hari : Selasa

Tanggal : 19 Februari 2013

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

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

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

Dewan Penguji

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

(Ketua) _____

2. Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd.
NIP. 19620425 198601 1 001

(Anggota) _____

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

(Anggota) _____

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Satu-satunya jalan menuju kesuksesan adalah dengan bekerja keras dan bersungguh-sungguh

Segala sesuatu yang kita kerjakan berawal dari ketabahan dan kesabaran

(Indra Setyawan)

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah S.W.T.

Karya ini Kupersembahkan untuk:

1. Ayahku Bedjo Utomo dan Ibuku Nursia Layu dan keluargaku yang tercinta yang selalu mendo'akan aku serta memberikan kasih sayangnya yang tulus.
2. Kakakku Nicko Maryanto dan Nicken Susi Hendarty yang selalu memberi semangat memotivasi dan selalu mendo'akanku.
3. Teman-teman semua yang telah membantu saya dalam banyak hal
4. Almamaterku UNNES tercinta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah 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 memberi ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dalam penelitian ini
4. Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd. selaku Pembimbing Utama yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Drs. Bambang Priyono, M.Pd selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Subagyo, S.Pd atas berkenannya sebagai ahli Penjas yang telah sabar dan teliti mendampingi serta memberikan petunjuk, dorongan, saran dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Agus Primayandi, S.Pd atas berkenannya sebagai ahli Penjas yang telah sabar, dan teliti mendampingi serta memberikan petunjuk, dorongan, saran dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Eni Tri Handini, S.Pd.SD, selaku Kepala SD Negeri 1 Sukorejo Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Kendal yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bantuan Ilmu Pengetahuan selama penulis menuntut Ilmu.

10. Para Karyawan Administrasi fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
11. Ayah dan Ibuku serta keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materiil serta do'a restu demi terselesaikannya skripsi ini
12. Sahabat-sahabatku senasib seperjuangan mahasiswa PGJSD S1, FIK UNNES yang senantiasa memberikan dukungan, saling membantu demi terselesaikannya skripsi ini.
13. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan menyadari terbatasnya kemampuan yang ada pada diri peneliti, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Semoga hasil dari skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya maupun bagi para pembaca umumnya.

Semarang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
SARI	Ii
SURAT PERNYATAAN	Iii
PENGESAHAN.....	Iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	Vi
DAFTAR ISI	Viii
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR.....	Xi
DAFTAR LAMPIRAN	Xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	4
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Produk	5
1.5 Pentingnya Pengembangan	5
1.6 Sumber Pemecahan Masalah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	7
2.1.1 Pendidikan Jasmani	7
2.1.2 Gerak	11
2.1.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	12
2.1.4 Bermain.....	13
2.1.5 Karakteristik dan Struktur Gerak Sepak Bola	15
2.1.5.1 Pengertian Sepak Bola.....	15
2.1.5.2 Analisa Gerak Permainan Sepak Bola	16
2.1.6 Teknik Dasar Bermain Sepak Bola	18

2.1.7	Pembinaan Teknik Dasar Bermain Bola	19
2.1.8	Gerak Dasar <i>Dribbling</i> Bola	21
2.1.9	Pengembangan Model Pembelajaran <i>Dribbling</i> Dengan Permainan Mengumpulkan Ekor Dan Hitam Hijau	24
2.2	Kerangka Berfikir	28
 BAB III METODE PENGEMBANGAN		
3.1	Model Pengembangan	31
3.2	Prosedur Pengembangan	32
3.3	Uji Coba Produk	32
3.3.1	Desain Uji Coba.....	33
3.3.2	Subyek Uji Coba.....	34
3.4	Cetak Biru Produk	34
3.5	Jenis Data.....	37
3.6	Instrument Pengumpulan Data.....	38
3.7	Teknik Analisis Data.....	40
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		
4.1	Hasil Data Uji Coba	42
4.2	Data Uji Coba Skala Kecil.....	48
4.3	Analisis Uji Coba Skala Kecil.....	53
4.4	Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil.....	59
4.5	Data Uji Coba Skala Besar.....	63
4.6	Analisis Uji Skala Besar.....	67
4.7	Prototipe Produk	73
 BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian	78
5.2	Saran	82
 DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN-LAMPIRAN		86

DAFTAR TABEL

1. Perbedaan Permainan Sesungguhnya Dengan Modifikasi Permainan...	24
2. Indikator Jumlah Kuesioner	38
3. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” “Tidak”	39
4. Faktor Indikator dan Jumlah Kuesioner	39
5. Klasifikasi Prosentase Guilford	41
6. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	50
7. Data Hasil Uji Coba Skala Besar	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	Gambar <i>Dribbling</i> Dengan Kura-kura Kaki Bagian Dalam	22
2	Gambar <i>Dribbling</i> Dengan Kura-kura Kaki Bagian Luar	23
3	Gambar <i>Dribbling</i> Dengan Punggung Kaki	24
4	Gambar Lapangan <i>Dribbling</i> Dengan Bermain	25
5	Gambar Permainan <i>Dribbling</i> Mengumpulkan Ekor	25
6	Gambar Permainan <i>Dribbling</i> Hitam Hijau	27
7	Gambar Prosedur Pengembangan Model Permainan	32
8	Gambar Lapangan <i>Dribbling</i> Dengan Bermain	34
9	Gambar Permainan <i>Dribbling</i> Mengumpulkan Ekor	35
10	Gambar Permainan <i>Dribbling</i> Hitam Hijau	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1 Usul Penetapan Pembimbing.....	86
2 SK Dosen Pembimbing	87
3 Surat Ijin Penelitian	88
4 Surat Keterangan Penelitian (Uji Coba Skala Kecil)	89
5 Surat Keterangan Penelitian (Uji Coba Skala Besar)	90
6 Rencana Pengembangan Pembelajaran.....	91
7 Lembar Evaluasi untuk Ahli	95
8 Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran	98
9 Kuesioner Penelitian untuk Siswa	100
10 Hasil Pengisian Kuesioner Evaluasi Ahli dan Guru Penjas	105
11 Saran Perbaikan / Revisi Model Pembelajaran	107
12 Komentar dan Saran Umum	108
13 Biodata Siswa	109
14 Jawaban Kuesioner Aspek Kognitif	110
15 Hasil Rekapitulasi Jawaban Kuesioner Aspek Kognitif	113
16 Data Hasil Uji coba Skala Kecil	116
17 Analisis Data Hasil uji Coba Skala Kecil.....	120
18 Biodata Siswa Uji Coba Lapangan (Skala Besar)	124
19 Hasil Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Besar).....	126
20 Hasil Penghitungan Kuesioner Kognitif	128
21 Data Hasil Uji Coba Lapangan (Skala Besar)	132
22 Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan (Skala Besar)	138
23 Dokumentasi	145

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia, hingga dewasa ini ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Kondisi kualitas pengajaran pendidikan jasmani yang memprihatinkan di Sekolah Dasar, Sekolah lanjutan dan bahkan Perguruan tinggi, telah dikemukakan dan ditelaah dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat pendidikan jasmani dan olahraga (Samsudin, 2008 :11).

Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model metode-metode praktik dipusatkan pada guru (*teacher centered*) dimana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai inisiatif sendiri (*student centered*).

Penerapan model pembelajaran pendidikan jasmani tradisional sering mengabaikan tugas-tugas ajar yang sesuai dengan taraf perkembangan anak. Mengajar anak-anak SD disamakan dengan anak-anak SMP. Bentuk-bentuk modifikasi baik dalam peraturan, ukuran lapangan maupun jumlah pemain tidak diperhatikan. Karena tidak dilakukan modifikasi, sering mereka tidak mampu dan gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk konteks guru.

Untuk itu kebutuhan akan modifikasi olahraga sebagai suatu pendekatan alternatif dalam mengajar pendidikan jasmani perlu dilakukan. Guru dalam hal ini

memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. (Samsudin, 2008: 12).

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. (Sugiyanto dan Sujarwo, 2007 : 1).

Anak-anak usia sekolah dasar, bila diamati beberapa waktu akan nampak betapa tingginya kegiatan mereka. Sungguh sulit bagi mereka untuk duduk dan diam. Mereka selalu bergerak, lari kesana kemari, lompat-lompat, memanjat dan lompat turun dan terus berlari lagi. Ini semua adalah dorongan dari dalam atau naluri yang tidak dapat ditekan-tekan lagi. Jika mereka duduk diam di kelas, dirasakan suatu hal yang menyiksa. Bila telah mendekati waktu istirahat, anak-anak nampak gelisah. Mereka sebentar-sebentar melihat arloji yang dirasakan sangat lambat. Sewaktu tanda waktu istirahat dibunyikan, mereka berhamburan keluar kelas menuju tempat bermain. Mereka merasa bebas dengan siksaan yang dirasakan selama duduk di dalam kelas. Di halaman mereka bermacam-macam yang dikerjakan, ada yang lari sambil berteriak-teriak, ada yang lari-lari tidak beraturan, yang nampaknya tidak bertujuan. Semua itu adalah tingkah laku anak-anak melampiaskan kegembiraannya. (Soemitro, 1992 : 1).

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah termasuk juga pembelajaran penjasorkes harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Sementara kurikulum yang berkembang saat ini adalah kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yaitu kurikulum yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah/ daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan sesuai dengan karakteristik siswa (Mulyasa, 2006: 8).

Permainan sepak bola merupakan 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 diperbolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*)

Tujuan dari permainan sepak bola adalah untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola diharapkan dalam diri anak akan tumbuh semangat (*comperation*), kerja sama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*) pendidikan moral (*moral education*) (Sucipto, 2000: 7)

Teknik dasar bermain sepak bola adalah semua gerakan tanpa bola dan dengan bola yang diperlukan untuk bermain sepak bola. Beberapa teknik dasar bermain sepak bola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). (Sucipto, 2000: 17)

Sekolah Dasar Negeri 1 Sukorejo merupakan salah satu sekolah yang berada di daerah Kabupaten Kendal. Dari hasil pengamatan proses pembelajaran *dribbling* sepak bola pada siswa kelas V, beberapa siswa putri mengeluh dan kurang bersemangat dalam pembelajaran *dribbling* sepak bola dan beberapa siswa putri cenderung kurang aktif, mereka pada saat pembelajaran *dribbling* sepak bola merasa cepat bosan dan hanya duduk ditepi lapangan. Pembelajaran yang diberikan juga masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi sehingga dijumpai siswa yang kurang antusias, bosan dan malas untuk bergerak. Sarana dan prasarana seperti bola hanya terdapat dua buah bola standart yang salah satunya bocor dan satunya sangat keras apabila ditendang. Lapangan yang digunakan untuk proses pembelajaran menggunakan halaman sekolahan yang lantainya terbuat dari paving, ini sangat membahayakan bagi siswa karena apabila dalam proses pembelajaran siswa terjatuh, dia akan mengalami lecet dan cedera. Keterbatasan sarana dan prasarana ini yang menjadikan proses pembelajaran *dribbling* sepak bola di SD Negeri 1 Sukorejo tidak berjalan dengan baik.

Adanya permasalahan tersebut maka perlu diadakan modifikasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa dalam pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui bermain. modifikasi pembelajaran *dribbling* menggunakan bermain merupakan satu cara untuk mengatasi kebosanan siswa dan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti penjasorkes.

1.2 Perumusan Masalah

Setelah mengetahui dan memahami uraian di atas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian adalah “Bagaimana Model Pembelajaran

Dribbling Pada Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sukorejo?”.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian ini untuk membuat “Model Pengembangan Pembelajaran *Dribbling* Pada Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sukorejo”.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui pengembangan ini berupa model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (*Kognitif, afektif* dan *psikomotor*).

Produk yang dihasilkan dapat dijadikan referensi dalam dunia pendidikan, manfaat produk antara lain: (1) membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran penjasorkes. (2) mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. (3) meningkatkan pengetahuan guru penjasorkes mengenai pembelajaran gerak dasar sepak bola.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Peneliti
 - a) Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guru yang ahli bidang olahraga.
 - b) Dalam pembelajaran penjasorkes itu dibutuhkan suatu pendekatan terhadap cabang olahraga, salah satunya melalui modifikasi permainan.

- c) Mengembangkan pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan mudah, efektif dan efisien.

2. Bagi Guru Penjasorkes

- a) Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.
- b) Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan serta siswa lebih aktif bergerak.
- c) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes.

1.6 Sumber Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka pemecahan masalah yang akan dilakukan antara lain yaitu dengan teori-teori yang menjadi acuan dalam penelitian sekaligus metodologi penelitian yang dijadikan sebagai referensi dalam pelaksanaannya sehingga menjadi sumber pemecahan yang dapat dipertanggung jawabkan nantinya, melakukan modifikasi pembelajaran sekaligus menguji efektifitas model pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sukorejo.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan masalah, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat pakar dan ahli.

2.1.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan dan juga digunakan sebagai alat pendidikan untuk mencapai tujuan umum pendidikan nasional. Untuk mencapai tujuan yang dimaksud diperlukan peningkatan pembelajaran penjas sehingga semakin efektif pelaksanaannya. Semakin efektifnya pembelajaran penjas maka akan mempermudah pengelolaan pendidikan untuk menciptakan masyarakat Indonesia yang berkualitas baik dalam akademik maupun unggul dalam keterampilan serta sehat jasmani dan rohani.

Kedudukan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di dalam kurikulum pendidikan sangatlah penting. Karena mata pelajaran ini digunakan sebagai salah satu kelompok bidang studi penting yang harus diajarkan sejak sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama. Peraturan Pemerintah Nomer 19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah salah satu diantaranya adalah kelompok mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Pada dasarnya, anak usia sekolah dasar cenderung aktif bergerak dan bermain. Melalui Penjasorkes diharapkan menjadi media bagi siswa sekolah dasar untuk melakukan berbagai bentuk gerak agar memperoleh berbagai keterampilan. Menurut Ateng yang dikutip oleh Ade Mardiana dkk. (2009:1.4) Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan melalui berbagai kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan individu secara *organic*, *neiroskuler*, *intelektual* dan *emosional*. Penjas diartikan sebagai pendidikan melalui dan dari aktifitas jasmani. Bucher dalam Sukinta (1992:10), berpendapat bahwa pendidikan jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi dan sosial anak menjadi baik dengan aktifitas jasmani sebagai wadahnya.

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktifitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian *integral* dari proses pendidikan dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan *organic*, *neuromaskuler*, *intelektual* dan *social* (Abdulkadir Ateng, 1992: 4).

Menurut Bucher yang dikutip oleh Ade Mardiana dkk. (2009:1.5), kata pendidikan jasmani terdiri dari dua kata jasmani (*physical*) dan pendidikan (*education*). Kata jasmani memberikan pengertian pada kegiatan bermacam-macam kegiatan jasmani, yang meliputi kekuatan jasmani, pengembangan jasmani, kecakapan jasmani, kesehatan jasmani dan penampilan jasmani. Sedangkan tambahan kata pendidikan yang kemudian menjadi pendidikan jasmani

(*physical education*) merupakan satu pengertian yang tidak dapat dipisahkan antara pendidikan dan jasmani saja. Seaton dalam buku yang dikutip oleh Ade Mardiana dkk, (2009:1.5) mengatakan bahwa pendidikan jasmani adalah bentuk pendidikan yang memberikan perhatian pada pengajaran pengetahuan, sikap dan keterampilan gerak manusia.

Menurut Adang Suherman (2000:17-19) ada dua sudut pandang mengenai pendidikan jasmani yaitu :

- a) Pandangan tradisional. Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja.
- b) Pandangan modern, atau sering juga disebut pandangan *holistic*, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpecah-pecah. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian terpadu. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan yang menggunakan aktivitas jasmani (raga) dan didalamnya terdapat nuansa pendidikan meliputi pengetahuan, sikap dan gerak. Penjasorkes merupakan perpaduan antara pendidikan jasmani, olahraga dan pendidikan kesehatan dengan persamaan pada tujuan yaitu dalam meningkatkan kualitas manusia melalui peningkatan aktifitas fisik.

2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan penjas tidak semata-mata pada aspek jasmani saja tetapi aspek mental dan sosial. Cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan mengintegrasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembang pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000: 22-23)

Dalam kutipan Lampiran Peraturan Mendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI, tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebagai berikut :

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani dan olahraga yang terpilih.

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

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, dan emosional.

2.1.2 Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotor khusus digunakan mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas dari psikomotor. Pengertian gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1992: 24).

Sedangkan menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 20), kemampuan gerak dasar merupakan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3, yaitu :

- 1) Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat.
- 2) Kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik, dll
- 3) Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki.

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas jalan, lari, lompat, dan lempar secara efektif dan efisien.

2.1.3 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar sering dipandang sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun 12 tahun. Seorang ahli berpendapat bahwa masa usia sekolah adalah masa untuk belajar, atau masa matang untuk sekolah. Masa sekolah disebut masa untuk belajar karena pada usia tersebut anak sudah berusaha untuk mencapai sesuatu tetapi melalui aktifitas bermain, yang hanya bertujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan aktifitas. Masa usia sekolah juga disebut masa matang bersekolah karena mereka sudah menginginkan kecakapan-kecakapan baru yang dapat diberikan oleh sekolah. Sifat khas anak pada masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan yang praktis.
- 2) Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar.
- 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal mata pelajaran khusus. Sampai kira-kira usia 11 tahun membutuhkan guru, orang-orang dewasa untuk menyelesaikan tugasnya

Sifat yang menonjol sesudah pertengahan masa anak besar atau usia 10 sampai 12 tahun antara lain : (1) Baik laki-laki atau perempuan menyenangi permainan yang aktif, (2) Minat terhadap olahraga meningkat, (3) Minat terhadap permainan meningkat, (4) Memperoleh kepuasan yang besar melalui kemampuan mencapai sesuatu, membenci kegagalan atau berbuat kesalahan, (5) Mudah gembira, (6) Kondisi emosi tidak stabil, (7) Mulai memahami arti. (Sugiyanto, 2003 : 4.35)

Menurut Yanuar Kiram, (1992:36). Ukuran dan proporsi tubuh anak usia 6-12 tahun berubah secara bertahap dan hubungan hampir dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Oleh karena energi anak diarahkan kearah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Disamping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan, hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan ataupun penambahan berbagai situasi.

2.1.4 Bermain

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Tiap kali kita menggunakan suatu alat pasti kita akan

mengharapkan kegunaan alat itu untuk mencapai tujuan. Permainan berguna untuk meningkatkan keterampilan di dalam cabang-cabang olahraga, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar.

Menurut Cowell dan Hozeltn dalam Sukintaka (1992:6), Mengatakan bahwa untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat "*fairplay*" dan "*sportsmanship*" atau bermain jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati. Rijsdorp dalam Sukintaka (1992:7), juga berpendapat bahwa anak yang bermain kepribadiannya akan berkembang dan watak terbentuk juga. Adapun makna bermain dalam pendidikan yang diutarakan Sukintaka (1992:7) yaitu bermain mempunyai beberapa sifat :

- 1) Bermain merupakan aktifitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.
- 2) Bermain dengan rasa senang menumbuhkan aktifitas yang dilakukan secara spontan.
- 3) Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu dilatih, kadang-kadang memerlukan kerja sama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Dari pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa bermain sangatlah penting membentuk watak dan perkembangan anak. Tentunya sebuah permainan didalamnya harus mengandung nilai-nilai pendidikan.

2.1.5 Karakteristik Dan Struktur Gerak Sepak Bola

2.1.5.1 Pengertian Sepak Bola

Sepak bola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua buah regu terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Hampir seluruh permainan dilakukan keterampilan mengolah bola dengan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan seluruh badannya atau anggota badannya dengan kaki atau tangannya. (Soekamtasi, 1991:12) Sepakbola merupakan salah satu jenis permainan yang memiliki prinsip yang sederhana, yaitu berusaha memasukkan bola ke gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha menggagalkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga agar gawangnya tidak kemasukan bola.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing 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 sportifitas.

2.1.5.2 Analisa Gerak Permainan Sepak Bola

Kalau kita perhatikan gerakan-gerakan pada permainan sepak bola, disitu terdapat gerakan lari, lompat, loncat, menendang, menghentakkan dan menangkap bola bagi penjaga gawang. Semua gerakan-gerakan tersebut terangkai dalam suatu pola gerak. Jika dilihat dari gerak dan ketrampilan dasar terdapat tiga ketrampilan diantaranya : Lokomotor, Non lokomotor, dan Manipulatif.

- a) Lokomotor, Pada permainan sepak bola ada gerakan berpindah tempat, seperti lari kesegala arah, meloncat atau melompat, gerakan tersebut diatas termasuk kedalam gerak lokomotor.
- b) Non Lokomotor, Dalam bermain sepakbola ada gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk, meliuk dan lain sebagainya.
- c) Manipulatif, dalam sepak bola yang termasuk gerakan-gerakan manipulatif adalah gerakan menendang, menggiring, menyundul, lemparan, kedalam. (Soekatamsi, 1984:34).

Kalau kita amati, cabang olahraga sepak bola memiliki keterampilan yang kompleks dan bersifat terbuka. Kompleksitas keterampilan sepak bola meliputi menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, melempar dan menangkap bola. Belum lagi kalau kita analisis dari tiap-tiap keterampilan itu sendiri, seperti menggiring bola.

Teknik menggiring bola dibedakan berdasarkan perkenaan kaki dengan bola seperti menggiring bola dengan kaki bagian dalam (*inside of the foot*), menggiring dengan kaki bagian luar (*outside of the foot*), menggiring bola

dengan punggung kaki (*inside of the instep*). Berdasarkan bagian kaki yang digunakan untuk menggiring bola ada karakteristik tersendiri jika dilihat dari tujuannya. Salah satu tujuan dari menggiring bola adalah : untuk melewati lawan, untuk mencari kesempatan memberikan umpan pada teman dengan tepat, untuk menahan bola agar tetap dalam penguasaan, menyelamatkan bola apabila tidak terdapat kemungkinan atau kesempatan untuk memberikan operan kepada teman

Melihat kompleksitas *skill* dan keterampilan terbuka dari cabang olahraga sepak bola, maka untuk dapat diajarkan di sekolah-sekolah perlu diadakan pengembangan dan modifikasi pembelajarannya. Untuk itu perlu dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya, sehingga strategi dasar bermain dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Pengurangan struktur permainan ini dapat dilakukan terhadap faktor-faktor ukuran lapangan, jumlah/ukuran/kualitas peralatan yang digunakan, jenis keterampilan yang diterapkan, aturan permainan, jumlah pemain, tujuan permainan dan lain-lain.

Dalam mengembangkan dan memodifikasi pendidikan jasmani khususnya pembelajaran sepak bola, kita mengenal aspek-aspek yang perlu dikembangkan. Seperti aspek *psikomotor*, yang meliputi kebugaran jasmani, dan keterampilan. Unsur-unsur kebugaran jasmani yang dapat dikembangkan melalui olahraga sepak bola seperti kekuatan (*strength*), kecepatan (*speed*), agilitas (*agility*), daya tahan (*endurance*) dan lainnya. Sedangkan aspek *skill*, sepak bola tergolong pada jenis olahraga yang memiliki keterampilan terbuka. Artinya kita dituntut untuk memanipulasi obyek lingkungan dalam situasi yang berubah-ubah dari tekanan lawan, ruang dan waktu yang terbatas. Dari pengalaman mengatasi

tekanan dengan menggunakan keterampilan yang dimiliki, maka kemampuan akan meningkatkan untuk menentukan sikap dan gerak dalam kurun waktu yang singkat didalam kehidupan sehari-hari. (Sucipto dkk, 1999 : 7)

Dari analisis diatas dapat disimpulkan, dari gerakan-gerakan bermain sepak bola terdapat pola gerak yang bersifat dominan. Pola gerak dominan inilah yang menjadi ciri khas dari permainan sepak bola. Seperti lari keberbagai arah untuk mengikuti irama permainan, meloncat atau melompat pada saat menyundul bola, merampas bola, menangkap bola, menendang, menggiring merupakan gerak-gerak dominan dalam permainan sepakbola. Pola gerak dominan inilah yang membedakan karakteristik cabang olahraga satu dengan yang lainnya. Akan tetapi ada kalanya cabang-cabang olahraga memiliki pola gerak dominan yang hampir sama. Penguasaan pola gerak dominan merupakan syarat mutlak guna terbentuknya keterampilan khas dalam satu cabang olahraga, termasuk cabang sepak bola. Jika pola gerak dominan tidak dimiliki oleh siswa, maka ia akan menemui kesulitan dalam bermain sepak bola. Untuk itu pola gerak dominan sangat perlu dimiliki oleh siswa sebelum bermain sepak bola.

2.1.6 Teknik Dasar Bermain Sepakbola

Teknik dasar bermain bola merupakan bagian penting dalam sepak bola yang harus dikuasai oleh setiap pemain. (Remmy Muchtar, 1992 : 27) teknik sepak bola adalah “Cara pengolahan bola atau pengolahan gerak tubuh dalam bermain sepak bola adalah semua cara pelaksanaan gerakan-gerakan yang diperlukan untuk bermain sepak bola, terlepas sama sekali permainannya”.

Berdasarkan dua pendapat diatas dapat dirumuskan bahwa, teknik dasar bermain sepak bola merupakan cara-cara memainkan bola dan gerak tubuh yang mendukung kemampuan memainkan bola yang berdiri sendiri terlepas dari permainan sepak bola yang sebenarnya. Bertolak dari pengertian teknik dasar bermain bola yang telah dikemukakan diatas dapat diidentifikasi bahwa teknik dasar bermain sepak bola dibedakan menjadi dua macam dalam hal ini (Remmy Muchtar, 1992 : 27) mengelompokkan teknik sepak bola terdiri atas :

1. Teknik badan adalah cara menguasai gerak tubuhnya dalam permainan terdiri atas : cara lari, melompat dan gerak tipu.
2. Teknik bola adalah semua gerakan-gerakan dengan bola terdiri dari : (a) Teknik menedang bola (*kicking*), (b) Teknik menahan bola (*trapping*), (c) Teknik menggiring bola (*dribbling*), (d) Gerak tipu dengan bola, (e) Teknik menyundul bola (*heading*), (f) Teknik merebut bola (*tackling*), (g) Teknik lemparan kedalam (*Throw in*), (h) Teknik penjaga gawang (*goal keeping*).

2.1.7 Pembinaan Teknik Dasar Bermain Sepak Bola

Dalam perkembangan sepak bola modern, teknik, kondisi fisik, pengembangan taktik dipelajari benar-benar secara mendalam dan cermat. Secara ilmiah penyajian dan peragaan sepak bola tingkat tinggi hanya mampu dilakukan oleh pemain-pemain sejak usia muda telah mengalami pengemblengan bermain sepak bola secara berlanjut dan terarah. Teknik dalam olahraga adalah merupakan kemampuan untuk melaksanakan gerakan-gerakan secara tepat, cepat dan harmonis. Jadi teknik dalam olahraga merupakan keterampilan dan kemampuan manusia untuk bergerak secara ekonomis dan dengan satu tujuan. Untuk mencapai

penguasaan teknik-teknik dasar bermain mau tidak mau seseorang pemain harus melakukan dengan prinsip-prinsip gerakan teknik yang benar-benar cermat, sistematis dilakukan dengan berulang-ulang terus menerus berkelanjutan, sehingga akhirnya menghasilkan kerja sama yang baik antara sekumpulan saraf otot, untuk pembentukan gerak harmonis, hingga menghasilkan gerakan-gerakan otomatisasi. Untuk mencapai gerak otomatisasi ini harus dimulai sejak usia dini (muda) usia tujuh tahun, sehingga kurun waktu anak berusia 8-10 tahun tercapailah gerakan-gerakan otomatis teknik dasar bermain sepak bola dengan sempurna. Untuk mendorong anak agar tertarik atau menjadi gemar bermain sepak bola pembinaan teknik seyogyanya permulaan anak-anak diajarkan teknik dasar mulai dari yang sederhana, mudah dipelajari, mudah dilakukan, paling banyak dilakukan dalam permainan dan yang segera untuk dapat digunakan dalam bermain bentuk kecil-kecilan atau sederhana. Dengan demikian anak-anak akan dengan riang gembira dan penuh semangat mempelajari berbagai teknik dasar bermain sepak bola agar untuk selanjutnya anak-anak memilih sepak bola sebagai pilihannya untuk menjadi hobinya dan anak-anak dapat merasakan bahwa pada dirinya terdapat kemajuan-kemajuan dalam bermain sepak bola.

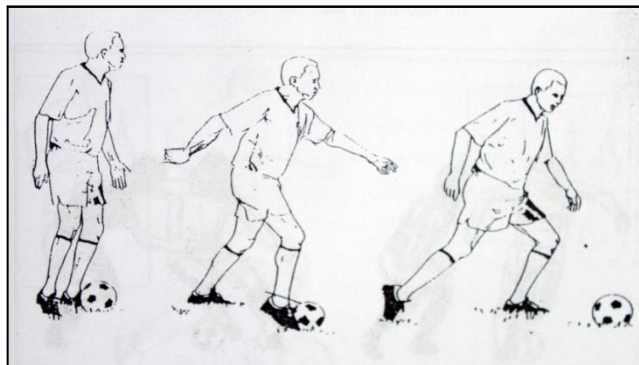
Ketika mulai mempersiapkan diri untuk bertanding sepak bola, keterampilan utama yang pertama kali akan membuat terpadu dan merasa puas adalah kemampuan untuk melakukan *dribbling*. Teknik dasar *Dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepak bola, karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat bergerak, berdiri atau bersiap melakukan operan atau

tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan mereka dalam pertandingan akan besar. (Danny Mielke, 2007:1)

Dari kesimpulan diatas teknik dasar bermain sepak bola merupakan bagian yang penting dalam mencapai proses pembelajaran sepak bola. Pembinaan teknik dasar bermain sepak bola harus terarah dengan benar agar anak senang dan gembira sehingga anak memilih sepak bola sebagai pilihan untuk hobinya dan merasakan bahwa pada dirinya terdapat kemajuan-kemajuan dalam bermain sepak bola. Sehingga anak-anak bermotifasi untuk bermain sepak bola.

2.1.8 Gerak Dasar *Dribbling* Bola

1. Teknik *Dribbling* bola dengan kura-kura kaki bagian dalam
 - a. Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang bola
 - b. Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak ditarik kebelakang hanya diayunkan ke depan.
 - c. Diupayakan setiap melangkah secara teratur bola disentuh/didorong bergulir ke depan
 - d. Bola bergulir harus selalu dekat dengan kaki dengan demikian bola tetap dikuasai
 - e. Pada waktu menggiring bola kedua lutut sedikit ditekuk untuk mempermudah penguasaan bola.
 - f. Pada saat kaki menyentuh bola, pandangan ke arah bola dan selanjutnya melihat situasi lapangan.
 - g. Kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan. (Sucipto dkk, 2000:29)



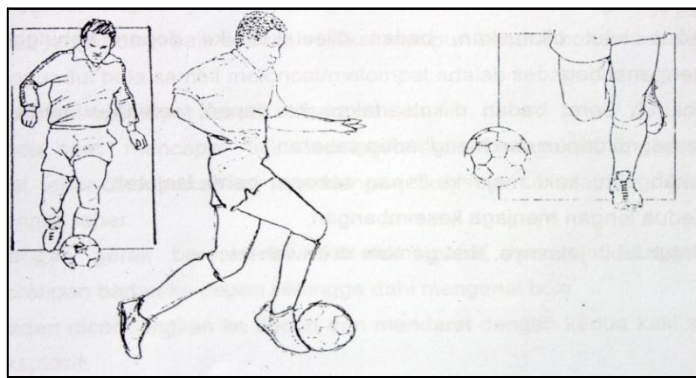
Gambar 1. *Dribbling* bola dengan kura-kura kaki bagian dalam (Sucipto dkk, 2000:29)

2. Teknik *Dribbling* bola dengan kura-kura kaki bagian luar
 - a. Posisi kaki menggiring bola sama dengan menendang dengan punggung kaki .
 - b. Posisi kaki menggiring bola hanya menyentuh / mendorong bola bergulir ke depan.
 - c. Tiap melangkah secara teratur kaki menyentuh bola
 - d. Bola selalu dengan dengan kaki agar bola tetap dikuasai
 - e. Kedua lutut sedikit ditekuk agar mudah untuk menguasai bola
 - f. Pada saat kaki menyentuh bola, pandangan kearah bola selanjutnya melihat situasi.
 - g. Kedua lengan menjaga keseimbangan disamping badan (Sucipto dkk, 2000:30)



Gambar 2. *Dribbling* bola dengan kura-kura kaki bagian luar
(Sucipto dkk, 2000:30)

3. Teknik *Dribbling* bola dengan kura-kura kaki penuh.
 - a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang dengan punggung kaki
 - b) Kaki yang digunakan menggiring bola hanya menyentuh / mendorong bola tanpa terlebih dahulu ditarik ke belakang dan diayun ke depan.
 - c) Setiap melangkah secara teratur kaki menyentuh bola
 - d) Bola bergulir harus selalu dekat dengan kaki dengan demikian bola tetap dikuasai
 - e) Kedua lutut sedikit ditekuk agar mudah menguasai bola
 - f) Pandangan melihat bola pada saat kaki menyentuh, kemudian lihat situasi dan kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan.



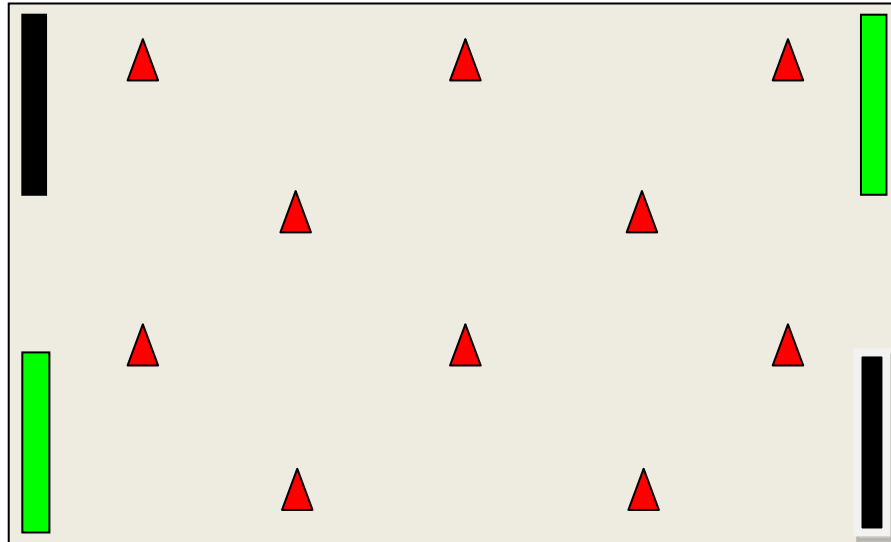
Gambar 2. *Dribbling* bola dengan punggung kaki
(Sucipto dkk, 2000:31)

2.1.9 Pengembangan Model Pembelajaran *Dribbling* Melalui Pendekatan Bermain Pada Permainan Sepak Bola Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Sukorejo, Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Kendal.



Tabel 1. Perbedaan antara pembelajaran *dribbling* sesungguhnya dengan modifikasi pembelajaran *dribbling* mengumpulkan ekor dan hitam hijau

<i>Dribbling</i> Sebenarnya	<i>Dribbling</i> Mengumpulkan Ekor dan Hitam Hijau
<i>Dribbling</i> zig zag kekanan dan kekiri dengan <i>cone</i> diletakkan sejajar	<i>Dribbling</i> bebas dengan <i>cone</i> diletakkan acak di area permainan
Menggunakan bola <i>standart</i>	Menggunakan bola plastik
Tidak memakai alat bantu pembelajaran	Menggunakan ekor dan tiang hitam hijau sebagai alat bantu pembelajaran
Tidak ada pemenang dalam pembelajaran <i>dribbling</i> sebenarnya	Dalam pembelajaran <i>dribbling</i> mengumpulkan ekor dan hitam hijau ini terdapat pemenang

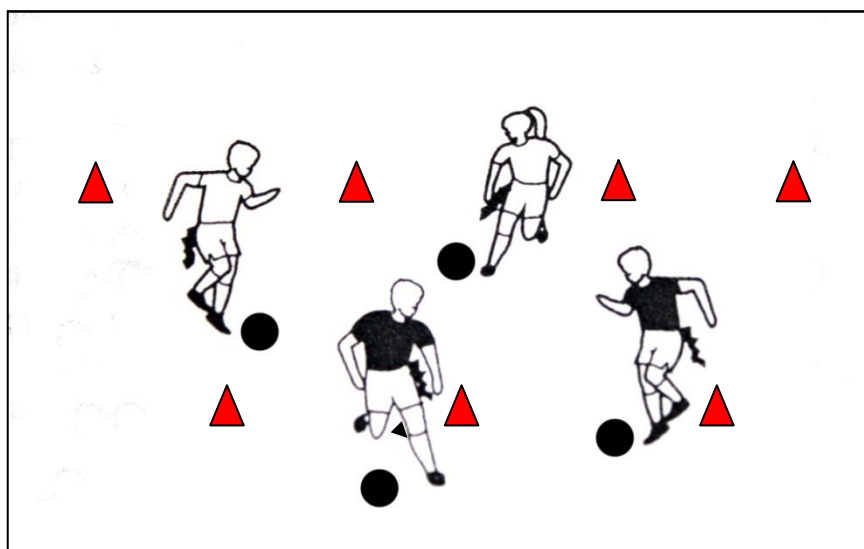
Permainan *Dribbling* Mengumpulkan Ekor dan Hitam Hijau



Gambar 4. Lapangan Modifikasi *Dribbling* Dengan Bermain

Keterangan :  = Kune
 = Tiang

I. Permainan *Dribbling* Mengumpulkan Ekor



Gambar 5. Permainan *Dribbling* Mengumpulkan Ekor

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m
- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

2. Peralatan :

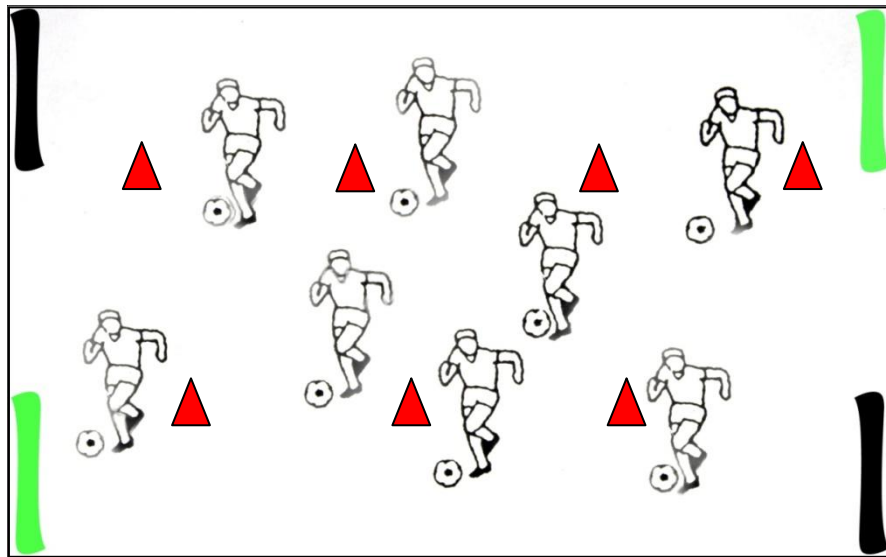
- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Daun yang bentuknya panjang untuk ekor
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- a. Mintalah setiap siswa untuk membuat ekor dengan daun yang bentuknya panjang, selipkan daun yang bentuknya panjang di celana belakang sebagai ekor.
- b. Dengan aba-aba guru, Siswa saling berebut ekor, untuk mengumpulkan ekor sebanyak-banyaknya, setelah ekor didapat buang keluar arena permainan.
- c. Pemain yang sudah kehilangan ekor harus keluar dari arena, Selama merebut ekor, atau menghindar, bola harus tetap dalam penguasaan kaki
- d. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang bisa mempertahankan ekor dan bola masih dalam penguasaan sampai akhir pertandingan.

II. Permainan *Dribbling* Hitam Hijau



Gambar 6. Permainan *Dribbling* Hitam Hijau

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m
- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

2. Peralatan :

- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Tiang bendera berwarna hitam 2 buah
- Tiang bendera berwarna hijau 2 buah
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- a. Dirikan 4 tiang berwarna di pojok area permainan
- b. Setelah ada aba-aba peluit dari wasit/guru, Semua anak menggiring bola dengan bebas di area permainan

- c. Setelah aba-aba peluit dan wasit/guru meneriakan “hitam/hijau” semua anak harus menghinggapi tiang yang disebut, setelah berhenti salah satu kaki pemain harus menginjak bola.
- d. Jika ada pemain yang tertangkap saat masih menggiring bola dan belum memegang tiang maka dia harus keluar dari permainan. setelah itu permainan dimulai lagi dengan aba-aba peluit dari wasit/guru. Dilakukan secara berulang-ulang sampai ke final yang menyisakan 2 pemain.
- e. Pemenang dari permainan adalah pemain yang difinal yang dengan cepat menghinggapi tiang dengan keadaan bola masih dalam penguasaan.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan diatas dapat diajukan kerangka pemikiran sebagai berikut :

Sepak bola adalah permainan beregu, masing-masing terdiri sebelas pemain salah satunya penjaga gawang. Kalau kita tinjau pada analisis pada pola gerak domain permainan sepakbola disitu terdapat gerakan lari, lompat, loncat, menendang, menghentikan dan menangkap bola bagi penjaga gawang. Semua gerakan tersebut terangkai dalam satu pola gerak yang diperlukan dalam menjalankan tugasnya bermain sepak bola..

Melihat kompleksitas *skill* dan keterampilan terbuka dari cabang olahraga sepak bola maka untuk dapat diajarkan di sekolah-sekolah perlu diadakan pengembangan dan modifikasi dalam pembelajarannya. Modifikasi tersebut dapat

dilakukan dengan berbagai metode penyampaian, bentuk materi pembelajaran, baik dalam pembelajaran permainan maupun dalam mengajarkan pembelajaran teknik dasar, dengan tidak mengurangi struktur latihan dasar permainan sepak bola bahkan ukuran lapangan, media pembelajaran maupun fasilitas sarana dan prasarana disesuaikan dengan kemampuan sekolah yang ada. sehingga strategi dasar maupun berbagai bentuk metode pembelajaran permainan maupun teknik dasar permainan sepak bola dapat diterima dengan mudah oleh siswa, menyenangkan, menarik, dan dapat memotivasi siswa dalam melakukan latihan maupun selama mengikuti pembelajaran olahraga disekolah. Demikian juga metode pembelajaran teknik dasar yang dikuasai oleh siswa dapat diupayakan dengan berbagai model sesuai dengan karakteristik siswa, fasilitas sarana dan prasarana yang ada sesuai dengan kondisi yang ada disekolah masing-masing.

Dalam mengembangkan dan memodifikasi pembelajaran khususnya penguasaan bagian perbagian dari teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola, khususnya *dribbling* dapat didesain dengan model permainan sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar. Salah satu contohnya dapat dikembangkan suatu model pembelajaran *dribbling* dengan bermain : “Mengumpulkan ekor” dan permainan “hitam hijau”. Dari berbagai contoh pengembangan model pembelajaran tersebut, untuk menjawab tuntutan kurikulum dimana permainan sepak bola tidak hanya bisa dinikmati atau dilakukan oleh anak laki-laki saja, namun siswa perempuan pun dapat menikmati pembelajaran tersebut, bahkan terlibat aktif selama proses pembelajaran, maka perlu diciptakan suatu produk model pengembangan pembelajaran dalam pendidikan jasmani.

Dengan permainan mengumpulkan ekor ini peneliti akan mengembangkan teknik dasar permainan sepak bola yaitu *dribbling*. Karena pada permainan mengumpulkan ekor terdapat unsur menggiring bola dan juga melindungi bola dari lawan, hal ini bisa meningkatkan kualitas teknik *dribbling* pada permainan sepak bola. Agar kualitas menggiring itu sempurna maka harus ada lawan yang merebut bola dari penguasaan, karena jika sudah bermain dalam lapangan sepak bola yang sesungguhnya pemain sepak bola dituntut harus bisa menggiring untuk melewati hadangan lawan dan juga melindungi bola dari lawan.

Dalam permainan hitam hijau terdapat unsur untuk melatih kemampuan menggiring, mendengar dan reaksi saat menggiring bola dan cepat mengubah arah menggiring. Karena di dalam permainan bola yang sesungguhnya pemain harus dituntut untuk cepat dalam mengambil keputusan. Dari model pembelajaran mengumpulkan ekor dapat meningkatkan keseimbangan, kecepatan mengubah arah dan pengambilan keputusan yang cepat dan kreatif.

Dengan demikian melalui pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola dengan menggunakan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau diharapkan anak-anak mampu meningkatkan kualitas *dribbling* mereka pada saat bermain olahraga sepak bola selain itu dapat mengambil pembelajaran yang positif yang terkandung di dalamnya baik itu berupa pembelajaran etika, moral, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan menggunakan pendekatan bermain anak akan lebih tertarik untuk mempelajari teknik dasar dalam permainan sepak bola. Selain itu diharapkan permainan ini dapat kita kembangkan agar menjadikan permainan yang menarik bagi anak-anak.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

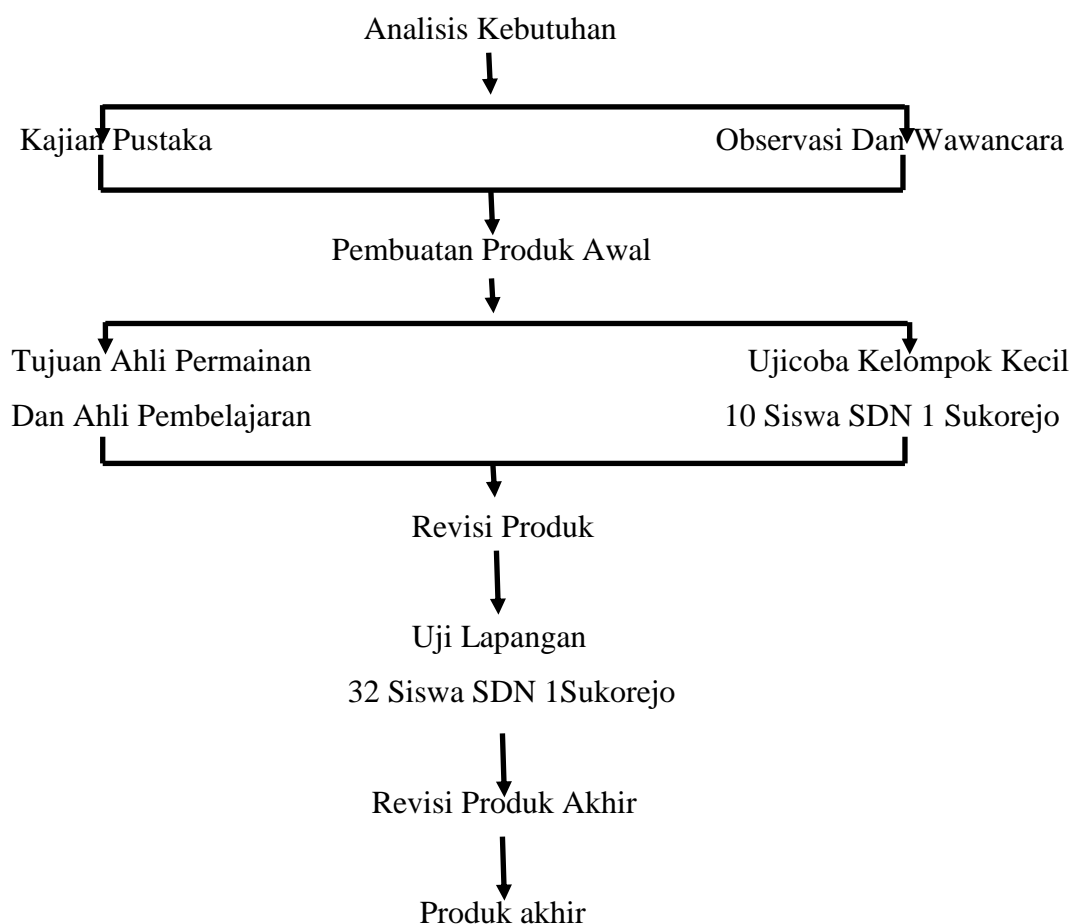
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain bagi siswa Sekolah Dasar (SD) Menurut Borg dan Gall dalam Punaji (2010: 194), Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah yang utama, yaitu :

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.
Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
- 2) Mengembangkan bentuk produk awal
- 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil.
- 5) Uji coba lapangan.
- 6) Revisi produk akhir dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
- 7) Hasil akhir model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui bermain bagi siswa yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan

3.2 Prosedur pengembangan

Pada modifikasi permainan ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar akan disajikan tahap-tahap dari prosedur pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain.



Pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain mengumpulkan ekor dan hitam hijau

Gambar 7 : Prosedur Pengembangan Pembelajaran *Dribbling* Dengan Bermain

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

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

3.3.1.1 Uji Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subyek, produk yang dibuat di evaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas (Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd). dan dua ahli pembelajaran (Subagyo S.Pd dan Agus Primayandi S.Pd). dengan kualifikasi: (1) Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd adalah dosen di FIK UNNES. (2) Subagyo S.Pd adalah guru penjas di SD Negeri 1 Sukorejo. (3) Agus Primayandi adalah guru penjas di SD Negeri 2 Kebumen

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas, perlengkapan, peraturan dan aktifitas siswa dalam permainan. untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draft model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli pembelajaran dan ahli penjas. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa SD Negeri 1 Sukorejo sebagai subyeknya, pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau yang kemudian di uji permainannya. Setelah selesai melakukan permainan, siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang dilakukan.

3.3.1.3 Uji Coba Kelompok Besar

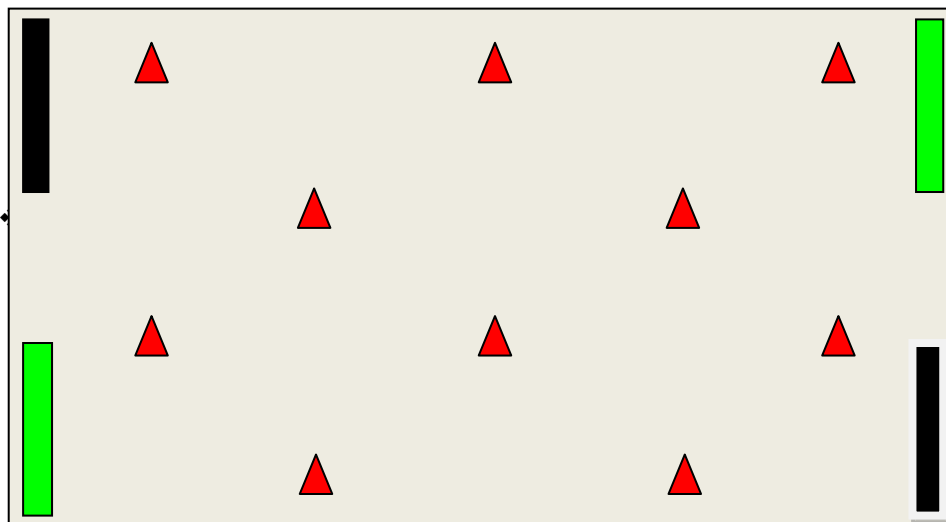
Uji coba kelompok besar ini di ujicobakan pada 32 siswa kelas V SD Negeri 1 Sukorejo. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau. Kemudian siswa melakukan uji coba permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subyek Uji Coba



Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli terdiri dari satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 siswa SD Negeri 1 Sukorejo .
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari 32 siswa SD Negeri 1 Sukorejo.

3.4 Cetak Biru Produk

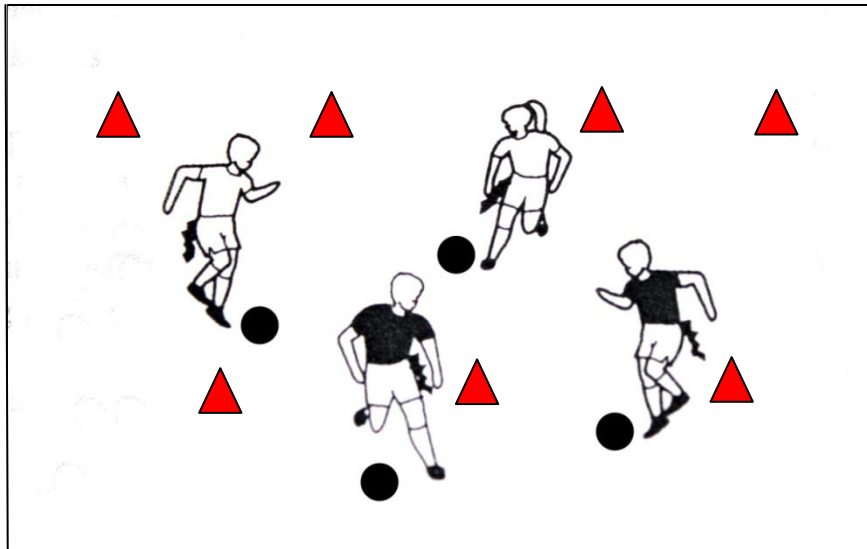


Gambar : Lapangan Modifikasi *Dribbling* Dengan Bermain

Keterangan :  = Cone
 = Tiang

Permainan I : *Dribbling* dengan Mengumpulkan Ekor

Permainan I : *Dribbling* dengan Hitam Hijau



Gambar Permainan Mengumpulkan Ekor

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m
- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

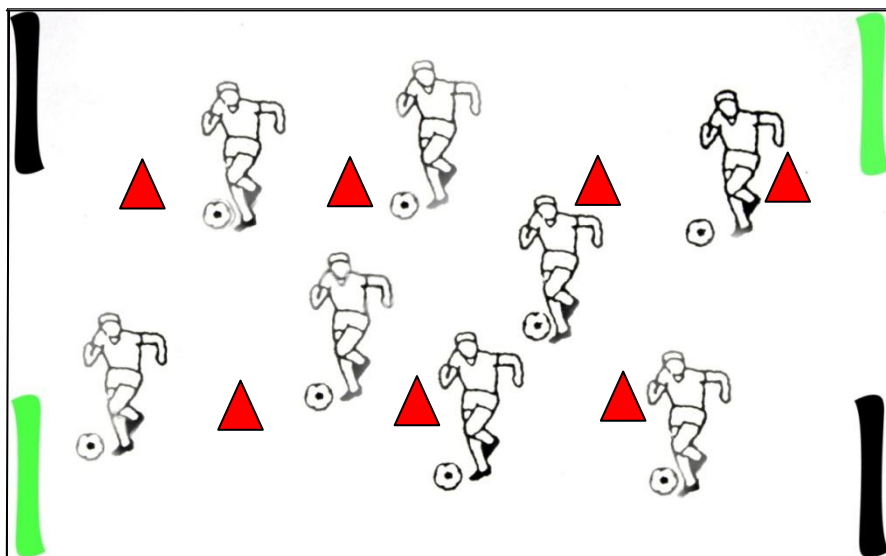
2. Peralatan :

- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Daun yang bentuknya panjang untuk ekor
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- a. Mintalah setiap siswa untuk membuat ekor dengan daun yang bentuknya panjang, selipkan daun yang bentuknya panjang di celana belakang sebagai ekor.
- b. Dengan aba-aba guru, Siswa saling berebut ekor, untuk mengumpulkan ekor sebanyak-banyaknya, setelah ekor didapat buang keluar arena permainan
- c. Pemain yang sudah kehilangan ekor harus keluar dari arena, Selama merebut ekor, atau menghindar, bola harus tetap dalam penguasaan kaki
- d. pemenang dari permainan ini adalah pemain yang bisa mempertahankan ekor dan bola masih dalam penguasaan sampai akhir pertandingan.



Gambar Permainan *Dribbling* Hitam hijau

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m
- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

2. Peralatan :

- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Tiang bendera berwarna hitam 2 buah
- Tiang bendera berwarna hijau 2 buah
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- a. Dirikan 4 tiang berwarna di pojok area permainan
- b. Setelah ada aba-aba peluit dari wasit/guru, Semua anak menggiring bola dengan bebas di area permainan
- c. Setelah aba-aba peluit dan wasit/guru meneriakkan “hitam/hijau” semua anak harus menghinggapi tiang yang disebut, setelah berhenti salah satu kaki pemain harus menginjak bola.
- d. Jika ada pemain yang tertangkap saat masih menggiring bola dan belum memegang tiang maka dia harus keluar dari permainan. setelah itu permainan dimulai lagi dengan aba-aba peluit dari wasit/guru. Dilakukan secara berulang sampai ke final yang menyisakan 2 pemain.
- e. Pemenang dari permainan adalah pemain yang difinal dengan cepat menghinggapi tiang dengan keadaan bola masih dalam penguasaan.

3.5 Jenis Data

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

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).

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk menggunakan angket dan kuesioner. Angket digunakan untuk menjangkau informasi secara sistematis dari ahli. Sedangkan kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek 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 *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain. 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 2. Faktor Indikator, Jumlah Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualaitas produk terhadap standart kompetensi, Motifasi siswa, keaktifan siswa, efektifitas metode pembelajaran dan kelayakan untuk diajarkan pada SD	15

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan jawaban “ Ya” dan “ Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek *Kognitif*, *Afektif*, dan *Psikomotor*. Cara pemberian skor pada jawaban sebagai berikut :

Tabel 3. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “ Tidak”.

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut adalah faktor-faktor indikator dan jumlah kuesioner yang akan digunakan pada siswa.

Tabel 4. Faktor, Indikator dan Jumlah Kueioner.

No	Faktor	Indikator	Jml
1	Kognitif	Kemampuan siswa memahami pengetahuan , unsur-unsur teknik dasar latihan <i>dribbling</i> , dan manfaat latihan <i>dribbling</i> permainan sepak bola	10
2	Afektif	Menampilkan sikap keaktifan dan motifasi gerak dalam modifikasi latihan <i>dribbling</i> pada permainan sepak bola serta nilai kerjasama dan sportifitas, dan kejujuran.	10
3	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan gerak pmodel efektifitas latihan <i>dribbling</i> dalam permainan sepak bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau	10

3.7 Teknik Analisis Data

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

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

Teknik analisis yang digunakan adalah persentase 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 :

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

Keterangan :

NP : Nilai dalam %

n : nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai / jumlah seluruh data

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

Tabel 5
Klasifikasi Persentase

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

Sumber Guilford (dalam Faqih, 1996:57)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1. Hasil Data Uji Coba

4.1.1. Data Analisis Kebutuhan

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

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi *dribbling* sepak bola 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 *dribbling* 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 sepak bola 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 sepak bola belum dapat dimanfaatkan dengan baik. Siswa yang seharusnya bisa mengeksplorasi gerak dengan optimal pun cenderung kurang aktif dalam bergerak

karena pembelajaran pada permainan sepak bola 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 *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau 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 *dribbling* pada permainan sepakbola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau 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 *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau 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 mengumpulkan ekor dan hitam hijau di sekolah dasar.
2. Analisis karakteristik siswa sekolah dasar.

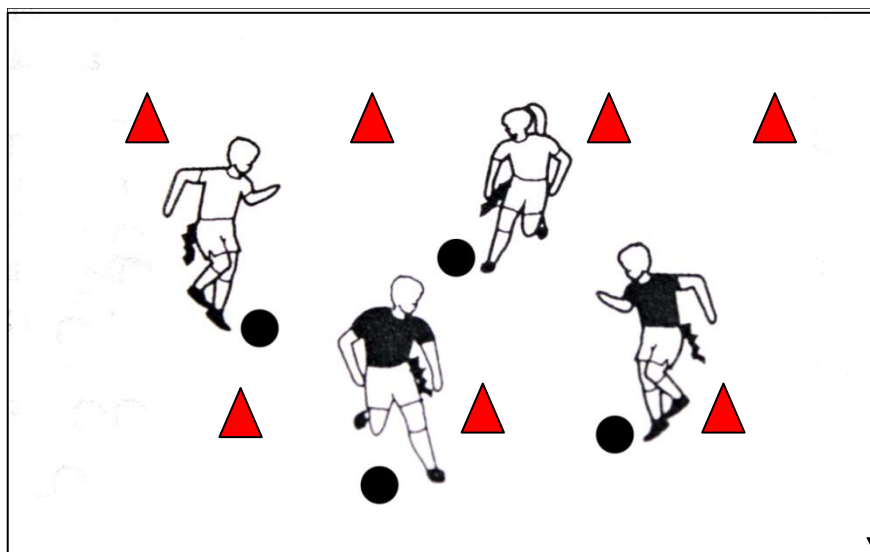
3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip cara membuat atau mengembangkan modifikasi pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau.
4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model pembelajaran *dribbling* melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau.
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan dalam pembelajaran *dribbling* sepak bola.
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran *dribbling* menggunakan permainan.
7. Menyusun produk awal pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau yang sesuai dengan siswa sekolah dasar. Berikut ini adalah draf produk awal pada pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau yang sesuai bagi siswa sekolah dasar sebelum divalidasi oleh ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar.

4.1.2.1 Draft Produk Awal Pengembangan Model Pembelajaran *Dribbling* Pada Permainan Sepakbola Melalui Permainan Mengumpulkan Ekor Dan Hitam Hijau.

DRAF PRODUK AWAL PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DRIBBLING* PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN MENGUMPULKAN EKOR DAN HITAM HIJAU

❖ *Dribbling* Mengumpulkan Ekor



Gambar. Permainan *Dribbling* Mengumpulkan Ekor

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m
- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

2. Peralatan :

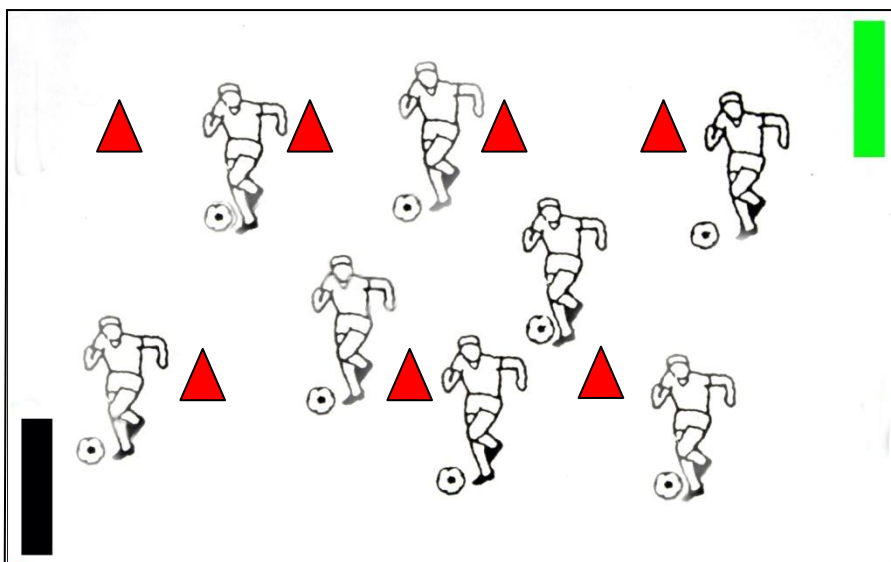
- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Daun yang bentuknya panjang untuk ekor
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- a. Mintalah setiap siswa untuk membuat ekor dengan daun yang bentuknya panjang, selipkan kaos daun yang bentuknya panjang di celana belakang sebagai ekor.
- b. Dengan aba-aba guru, Siswa saling berebut ekor, untuk mengumpulkan ekor sebanyak-banyaknya, setelah ekor didapat buang keluar arena permainan
- c. Pemain yang sudah kehilangan ekor harus keluar dari arena, Selama merebut ekor, atau menghindar, bola harus tetap dalam penguasaan kaki
- d. pemenang dari permainan ini adalah pemain yang bisa mempertahankan ekor dan bola masih dalam penguasaan sampai akhir pertandingan.

❖ *Dribbling Hitam Hijau*



Gambar. *Dribbling* Permainan Hitam Hijau

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m

- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

2. Peralatan :

- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Tiang bendera berwarna hitam 1 buah
- Tiang bendera berwarna hijau 1 buah
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- Dirikan 2 tiang berwarna di pojok area permainan
- Setelah ada aba-aba peluit dari wasit/guru, Semua anak menggiring bola dengan bebas di area permainan
- Setelah aba-aba peluit dan wasit/guru meneriakan “hitam/hijau” semua anak harus menghinggapi tiang yang disebut, setelah berhenti salah satu kaki pemain harus menginjak bola.
- Jika ada pemain yang tertangkap saat masih menggiring bola dan belum memegang tiang maka dia harus keluar dari permainan. setelah itu permainan dimulai lagi dengan aba-aba peluit dari wasit/guru. Dilakukan secara berulang-ulang sampai ke final yang menyisakan 2 pemain.
- Pemenang dari permainan adalah pemain yang difinal yang dengan cepat menghinggapi tiang dengan keadaan bola masih dalam penguasaan.

4.2 Data Uji Coba Skala Kecil

Setelah pembuatan draf produk awal pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau selesai, maka pada tanggal 1 Juni 2012 produk diujicobakan kepada siswa SD Negeri 1 Sukorejo yang berjumlah 10 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 siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi 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 Penjas yang berasal dari Dosen Unnes, yaitu Drs. H Cahyo Yuwono, M.Pd dan dua (2) orang guru penjasorkes yaitu Subagyo, S.Pd dan Agus Primayandi, S.Pd

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, 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 *dribbling* melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau. Hasil evaluasi berupa nilai dan aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala 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 *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau 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 model pengembangan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau bagi siswa Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala besar/uji lapangan.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap pengembangan model pembelajaran tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas pengembangan penjabaran dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan model pembelajaran *dribbling* melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Negeri 1 Sukorejo.

Berikut tabel hasil kuisisioner pada uji coba skala kecil :

Tabel 6. Hasil Uji Coba Skala Kecil (N= 10)

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	Jawaban	Prosentase
1	Menurut pendapatmu apakah latihan menggiring bola termasuk latihan dasar dalam permainan sepak bola	Ya	100%
2	Menurut pendapatmu apakah saat menggiring bola , bola sebaiknya didorong dengan kaki supaya mudah dikuasai	Ya	90%
3	Menurut kamu apakah saat menggiring bola , bola selalu ditendang keras-keras supaya lawan sulit merebutnya	Tidak	80%
4	Manfaat menggiring bola dalam permainan sepakbola adalah untuk melewati lawan, menguasai bola selama–lamanya.	Ya	90%
5	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola bisa dilakukan dalam bentuk bermain	Ya	100%
6	Sepak bola adalah permainan laki-laki anak perempuan tidak boleh melakukannya	Tidak	90%
7	Menurut kamu dalam melakukan menggiring bola, bola cukup didorong kedepan , ke kanan, ke kiri supaya mudah dikuasai	Ya	90%
8	Menurut kamu latihan menggiring bola tidak membutuhkan kelincahan kaki	Tidak	90%
9	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola hanya boleh dengan kaki kanan saja	Tidak	100%
10	Menurutmu dalam menggiring membutuhkan kelincahan gerak kaki dan kecepatan	Ya	100%
11	Menurut kamu latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sangat membosankan	Tidak	100%

12	Menurut kamu model latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk selalu bergerak	Ya	100%
13	Apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sulit untuk dilakukan	Tidak	90%
14	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu menunggu giliran terlalu lama untuk melakukannya	Tidak	90%
15	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menarik untuk dilakukan.	Ya	100%
16	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menyenangkan	Ya	100%
17	Apakah kamu pernah melakukan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, pada waktu olahraga sebelumnya	Tidak	80%
18	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk ingin selalu melakukan latihan.	Ya	90%
19	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau membutuhkan kerjasama dengan teman 1	Ya	90%
20	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menakutkan	Tidak	100%

21	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu selalu bergerak	Ya	90%
22	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu harus bergerak kekanan kiri, dan selalu berpindah tempat	Ya	70%
23	Apakah dalam latihan menggiring bola, dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu cukup berdiam diri ditempat	Tidak	100%
24	Menurut Apakah kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kekuatan otot kaki bertambah	Ya	100%
25	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau. meningkatkan kebugaran jasmani	Ya	100%
26	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kecepatan bergerak kamu bertambah	Ya	100%
27	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan kamu malas bergerak.	Tidak	100%
28	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat untuk melatih kelincahan kaki saat menguasai bola	Ya	100%
29	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kelincahan dan kecepatan kaki sangat diperlukan.	Ya	90%

30	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan malas untuk berlatih	Tidak	100%
Rata - rata			94,3%

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

4.3 Analisis Uji Coba Skala Kecil

Pada analisis data hasil uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2012. Analisis data uji coba Berdasarkan tabel analisis data uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek latihan menggiring bola termasuk latihan dasar dalam permainan sepak bola didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek saat menggiring bola , bola sebaiknya didorong dengan kaki supaya mudah dikuasai, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek saat menggiring bola , bola tidak selalu ditendang keras-keras supaya lawan sulit merebutnya, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek Manfaat menggiring bola dalam permainan sepakbola adalah untuk melewati lawan, menguasai bola selama-lamanya, didapat

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

5. Aspek latihan menggiring bola bisa dilakukan dengan bentuk permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek sepakbola adalah permainan laki-laki, dan anak perempuan tidak boleh melakukannya, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek menggiring bola cukup didorong kedepan, kekanan dan kekiri supaya mudah dikuasai, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek latihan menggiring bola tidak membutuhkan kelincihan kaki, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek latihan menggiring bola tidak hanya boleh dengan kaki kanan saja, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

10. Aspek menggiring bola membutuhkan kelincahan gerak kaki dan kecepatan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor sangat tidak membosankan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek latihan menggiring dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau mendorong untuk bergerak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak sulit untuk dilakukan, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak menunggu giliran terlalu lama untuk melakukannya, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menarik untuk dilakukan, didapat persentase 100%

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

16. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menyenangkan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek tidak pernah melakukan latihan menggiring dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau pada olahraga sebelumnya, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau mendorong untuk ingin selalu melakukannya, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan untuk siswa.
19. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak membutuhkan kerjasama dengan teman lainnya, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak menakutkan, didapat persentase 90%. Berdasarkan

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

21. Aspek latihan menggiring bola sambil bermain membuat kamu selalu bergerak, didapat persentase 70 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, harus bergerak kekanan kiri, dan selalu berpindah tempat, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek latihan menggiring bola, dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak cukup hanya berdiam diri ditempat, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek latihan menggiring bola dengan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau membuat kekuatan otot kaki bertambah, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat meningkatkan kebugaran jasmani, didapat

persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

26. Aspek latihan menggiring bola dengan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kecepatan bergerak jadi bertambah., didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

27. Aspek latihan menggiring bola dengan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak menjadikan malas bergerak., didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

28. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat untuk melatih kelincahan kaki saat menguasai bola, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

29. Aspek latihan menggiring bola dengan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kelincahan dan kecepatan kaki sangat diperlukan, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

30. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan tidak malas untuk berlatih, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.4 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

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

1. Lapangan sebagai tempat pelaksanaan uji coba produk karena menggunakan fasilitas sekitar sekolah hendaknya dicarikan alternatif lapangan yang tidak membahayakan anak, tidak merusak lingkungan, dapat memfasilitasi siswa selalu aktif bergerak, menarik, menyenangkan dan membuat siswa nyaman selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Untuk membuat lebih jelas lagi dalam mempermainkan modifikasi permainan ini ditujukan untuk proses pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan sepak bola, maka garis pada lapangan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dikasih garis agar siswa tidak keluar dari area permainan.
3. Dalam permainan modifikasi permainan mengumpulkan ekor, ekor yang dipergunakan bisa didesain sendiri dengan bahan yang mudah didapat kuat

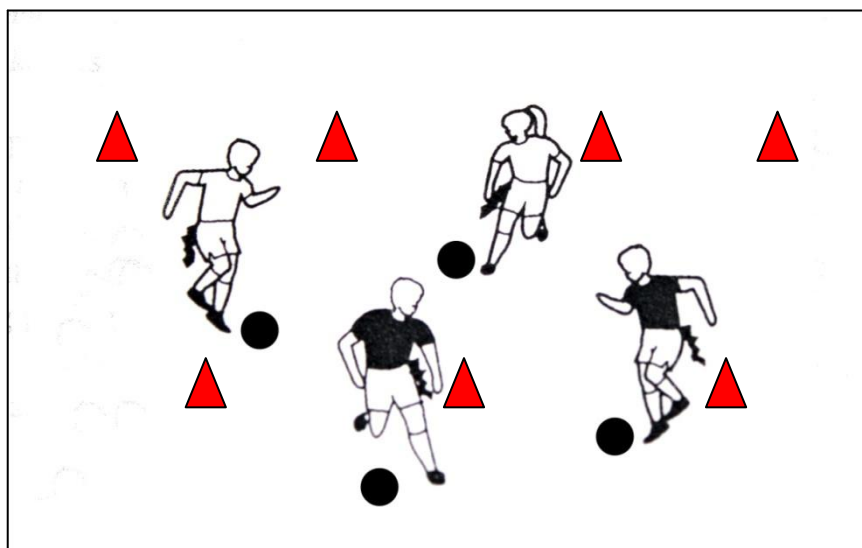
dan tidak mudah rusak dengan memanfaatkan media lingkungan pembelajaran yang ada disekitar lingkungan sekolah seperti dedaunan dan sebagainya.

4. Dalam permainan modifikasi hitam dan hijau, tiang yang digunakan didesain sendiri dengan menambah tiang, memperbesar tiang dan menancapkan tiang lebih dalam agar tidak mudah jatuh.
5. Untuk kedepannya siswa yang belum terampil dalam menggiring bola khususnya kebanyakan anak perempuan untuk diberi penjelasan lebih jelas lagi agar dalam pelaksanaanya nanti bisa berjalan dengan baik

4.4.1 Draft Produk Pengembangan *Dribbling* Setelah Uji Skala Kecil

DRAF PRODUK PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DRIBBLING* PADA PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN MENGUMPULKAN EKOR DAN HITAM HIJAU

❖ *Dribbling* Mengumpulkan Ekor



Gambar Permainan Mengumpulkan Ekor

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m
- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

2. Peralatan :

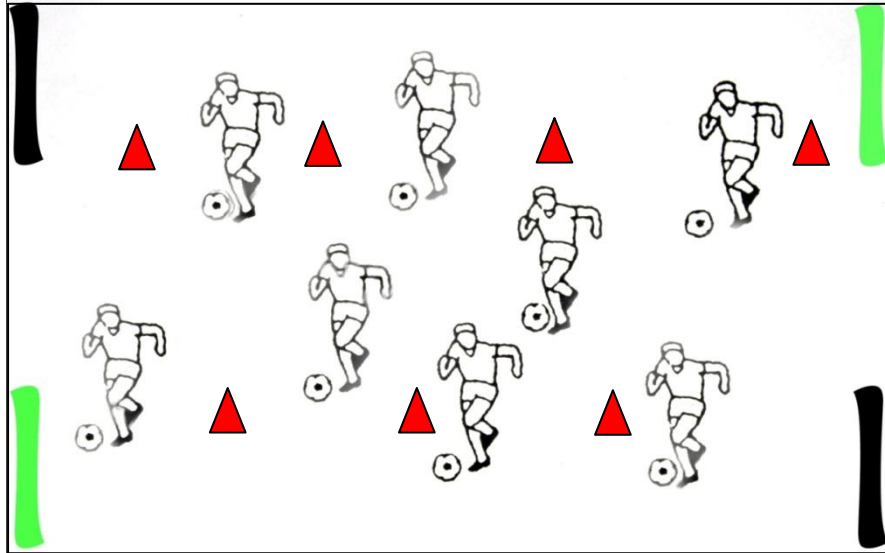
- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Daun yang bentuknya panjang untuk ekor dan tidak mudah rusak
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- d. Mintalah setiap siswa untuk membuat ekor dengan daun yang bentuknya panjang, selipkan kaos daun yang bentuknya panjang di celana belakang sebagai ekor.
- e. Dengan aba-aba guru, Siswa saling berebut ekor, untuk mengumpulkan ekor sebanyak-banyaknya, setelah ekor didapat buang keluar arena permainan
- f. Pemain yang sudah kehilangan ekor harus keluar dari arena, Selama merebut ekor, atau menghindar dari lawan, bola harus tetap dalam penguasaan kaki
- d. pemenang dari permainan ini adalah pemain yang bisa mempertahankan ekor dan bola masih dalam penguasaan sampai akhir pertandingan.

❖ *Dribbling Hitam Hijau*



Gambar permainan hitam hijau

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m
- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

2. Peralatan :

- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Tiang bendera berwarna hitam 2 buah
- Tiang bendera berwarna hijau 2 buah
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- f. Dirikan 4 tiang berwarna di pojok area permainan

- g. Setelah ada aba-aba peluit dari wasit/guru, Semua anak menggiring bola dengan bebas di area permainan
- h. Setelah aba-aba peluit dan wasit/guru meneriakan “hitam/hijau” semua anak harus menghinggapi tiang yang disebut, setelah berhenti salah satu kaki pemain harus menginjak bola.
- i. Jika ada pemain yang tertangkap saat masih menggiring bola dan belum memegang tiang maka dia harus keluar dari permainan. setelah itu permainan dimulai lagi dengan aba-aba peluit dari wasit/guru. Dilakukan secara berulang-ulang sampai final. Pemenang dari permainan adalah pemain yang difinal yang dengan cepat menghinggapi tiang dengan keadaan bola masih dalam penguasaan di kaki.

4.5 Data Uji Coba Lapangan Skala Besar

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 *dribbling* melalui permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu dapat digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa SD N 1 Sukorejo yang berjumlah 32 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar **92,4 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada teknik dasar sepakbola melalui permainan

mengumpulkan ekor dan hitam hijau ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Negeri 1 Sukorejo. Berikut tabel presentase kuesioner siswa :

Tabel 7. HASIL UJI COBA SKALA BESAR (N= 32)

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	Jawaban	Prosentase
1	Menurutmu apakah latihan menggiring bola termasuk latihan dasar dalam permainan sepak bola	Ya	100 %
2	Menurut pendapatmu apakah saat menggiring bola , bola sebaiknya didorong dengan kaki supaya mudah dikuasai	Ya	94 %
3	Menurut kamu apakah saat menggiring bola , bola selalu ditendang keras-keras supaya lawan sulit merebutnya	Tidak	94 %
4	Manfaat menggiring bola dalam permainan sepakbola adalah untuk melewati lawan, menguasai bola selama–lamanya.	Ya	91 %
5	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola bisa dilakukan dalam bentuk bermain	Ya	94 %
6	Sepak bola adalah permainan laki-laki anak perempuan tidak boleh melakukannya	Tidak	75 %
7	Menurut kamu dalam melakukan menggiring bola, bola cukup didorong kedepan , ke kanan, ke kiri supaya mudah dikuasai	Ya	87 %
8	Menurut kamu latihan menggiring bola tidak membutuhkan kelincahan kaki	Tidak	72 %
9	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola hanya boleh dengan kaki kanan saja	Tidak	100 %
10	Menurut kamu dalam menggiring bola membutuhkan kelincahan gerak kaki dan kecepatan	Ya	94 %

11	Menurut kamu latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sangat membosankan	Tidak	100 %
12	Menurut kamu model latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk selalu bergerak	Ya	94 %
13	Apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sulit untuk dilakukan	Tidak	94 %
14	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu menunggu giliran terlalu lama untuk melakukannya	Tidak	87 %
15	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menarik untuk dilakukan.	Ya	100 %
16	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menyenangkan	Ya	100 %
17	Apakah kamu pernah melakukan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, pada waktu olahraga sebelumnya	Tidak	75 %
18	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk ingin selalu melakukan latihan.	Ya	78 %
19	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau membutuhkan kerjasama dengan teman lainnya	Tidak	91 %

20	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menakutkan	Tidak	97 %
21	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu selalu bergerak	Ya	84 %
22	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu harus bergerak kekanan kiri, dan selalu berpindah tempat	Ya	100 %
23	Apakah dalam latihan menggiring bola, dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu cukup berdiam diri ditempat	Tidak	100 %
24	Menurut Apakah kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kekuatan otot kaki bertambah	Ya	97 %
25	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat meningkatkan kebugaran jasmani kamu	Ya	94 %
26	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kecepatan bergerak kamu bertambah.	Ya	100 %
27	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan kamu malas bergerak.	Tidak	97 %
28	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat untuk melatih kelincahan kaki saat menguasai bola	Ya	97 %

29	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kelincahan dan kecepatan kaki sangat diperlukan.	Ya	91 %
30	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan malas untuk berlatih	Tidak	97 %
Rata - rata			92.4 %

Sumber : Hasil penelitian uji lapangan

4.6 Analisis Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji lapangan yang diadakan pada tanggal 11 Juni 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,4%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa V SD Negeri 1 Sukorejo. Berdasarkan tabel analisis data hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aspek latihan menggiring bola termasuk latihan dasar dalam permainan sepak bola dididapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek saat menggiring bola , bola sebaiknya didorong dengan kaki supaya mudah dikuasai, didapat persentase 94 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek saat menggiring bola , bola tidak selalu ditendang keras-keras supaya lawan sulit merebutnya, didapat persentase 83,34 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek Manfaat menggiring bola dalam permainan sepakbola adalah untuk melewati lawan, menguasai bola selama-lamanya, didapat persentase 91 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek latihan menggiring bola bisa dilakukan dengan bentuk permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, didapat persentase 94 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek sepak bola adalah permainan laki-laki, dan anak perempuan tidak boleh melakukannya, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek menggiring bola cukup didorong kedepan, kekanan dan kekiri supaya mudah dikuasai, didapat persentase 87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek latihan menggiring bola tidak membutuhkan kelincahan kaki, didapat persentase 72 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka

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

9. Aspek latihan menggiring bola tidak hanya boleh dengan kaki kanan saja, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek menggiring bola membutuhkan kelincahan gerak kaki dan kecepatan, didapat persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor sangat tidak membosankan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek latihan menggiring dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau mendorong untuk bergerak, didapat persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak sulit untuk dilakukan, didapat persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

14. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak menunggu giliran terlalu lama untuk melakukannya, didapat persentase 87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menarik untuk dilakukan, didapat persentase 100% Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menyenangkan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek tidak pernah melakukan latihan menggiring dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau pada olahraga sebelumnya, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau mendorong untuk ingin selalu melakukannya, didapat persentase 78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak membutuhkan kerjasama dengan teman lainnya,

didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

20. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak menakutkan, didapat persentase 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek latihan menggiring bola sambil bermain membuat kamu selalu bergerak, didapat persentase 84 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, harus bergerak kekanan kiri, dan selalu berpindah tempat, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek latihan menggiring bola, dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak cukup hanya berdiam diri ditempat, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek latihan menggiring bola dengan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau membuat kekuatan otot kaki

bertambah, didapat persentase 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

25. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat meningkatkan kebugaran jasmani, didapat persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

26. Aspek latihan menggiring bola dengan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kecepatan bergerak jadi bertambah., didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

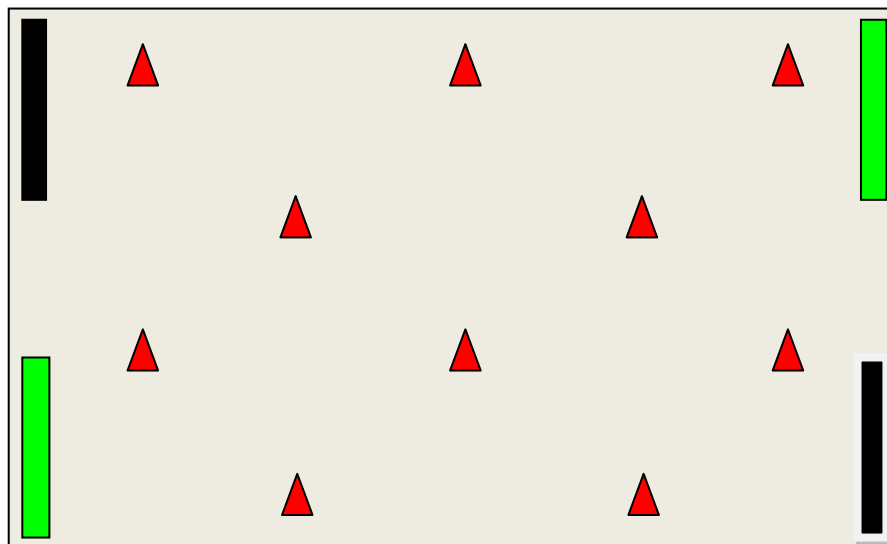
27. Aspek latihan menggiring bola dengan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau tidak menjadikan malas bergerak., didapat persentase 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

28. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat untuk melatih kelincahan kaki saat menguasai bola, didapat persentase 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.


29. Aspek latihan menggiring bola dengan modifikasi permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kelincahan dan kecepatan kaki sangat diperlukan, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan anak tidak malas untuk berlatih, didapat persentase 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan untuk siswa.

4.6 Prototipe Produk

4.6.1 *Dribbling* Mengumpulkan Ekor dan Hitam Hijau



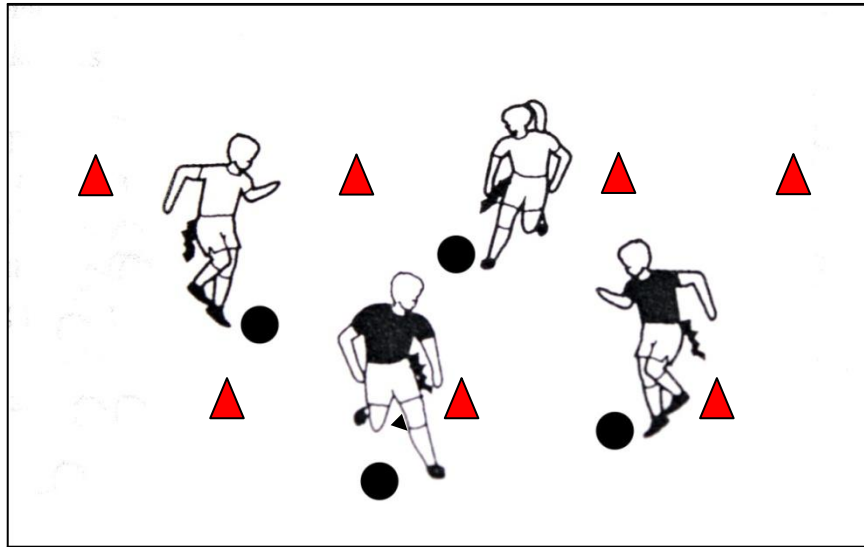
Gambar. Lapangan Modifikasi *Dribbling* Dengan Bermain

Keterangan :  = Kune
 = Tiang

Permainan I : *Dribbling* dengan Mengumpulkan Ekor

Permainan II : *Dribbling* dengan Hitam Hijau

I. Permainan *Dribbling* Mengumpulkan Ekor



Gambar 5. Permainan *Dribbling* Mengumpulkan Ekor

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m
- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

2. Peralatan :

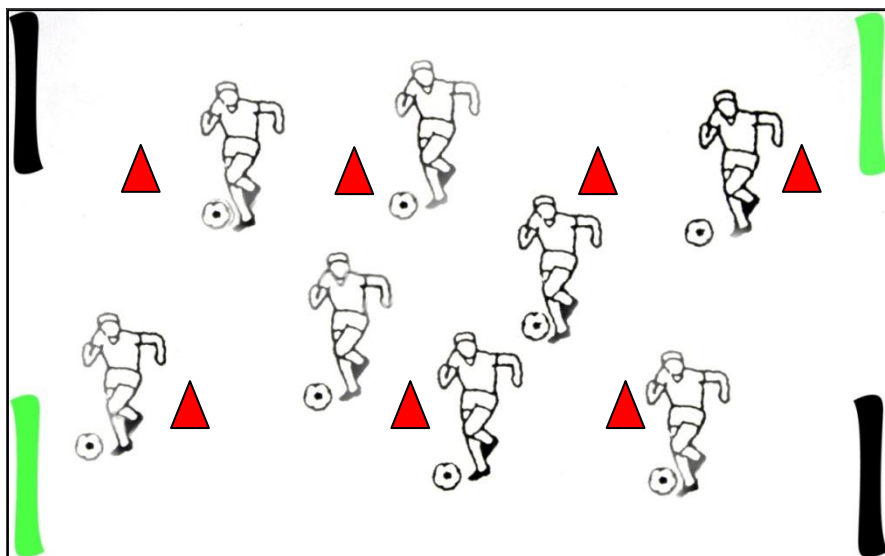
- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Daun yang bentuknya panjang untuk ekor
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- d. Mintalah setiap siswa untuk membuat ekor dengan daun yang bentuknya panjang, selipkan daun yang bentuknya panjang di celana belakang sebagai ekor.
- e. Dengan aba-aba guru, Siswa saling berebut ekor, untuk mengumpulkan ekor sebanyak-banyaknya, setelah ekor didapat buang keluar arena permainan.
- f. Pemain yang sudah kehilangan ekor harus keluar dari arena, Selama merebut ekor, atau menghindar, bola harus tetap dalam penguasaan kaki
- d. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang bisa mempertahankan ekor dan bola masih dalam penguasaan sampai akhir pertandingan.

II. Permainan *Dribbling* Hitam Hijau



Gambar 6. Permainan *Dribbling* Hitam Hijau

1. Fasilitas dan Aturan

- Tempat : Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 15-25m
- Jumlah pemain menyesuaikan jumlah pemain yang ada

2. Peralatan :

- 1 Bola plastik untuk setiap pemain
- Tiang bendera berwarna hitam 2 buah
- Tiang bendera berwarna hijau 2 buah
- Peluit
- Jam / Stopwatch

3. Lama permainan : 15 menit

4. Aturan permainan :

- f. Dirikan 4 tiang berwarna di pojok area permainan
- g. Setelah ada aba-aba peluit dari wasit/guru, Semua anak menggiring bola dengan bebas di area permainan
- h. Setelah aba-aba peluit dan wasit/guru meneriakan “hitam/hijau” semua anak harus menghinggapi tiang yang disebut, setelah berhenti salah satu kaki pemain harus menginjak bola.
- i. Jika ada pemain yang tertangkap saat masih menggiring bola dan belum memegang tiang maka dia harus keluar dari permainan. setelah itu permainan dimulai lagi dengan aba-aba peluit dari wasit/guru. Dilakukan secara berulang-ulang sampai ke final yang menyisakan 2 pemain.
- j. Pemenang dari permainan adalah pemain yang difinal yang dengan cepat menghinggapi tiang dengan keadaan bola masih dalam penguasaan.

4.6.3 Kelemahan Produk *Dribbing* Mengumpulkan Ekor dan Hitam Hijau

- 1) Dalam permainan mengumpulkan ekor, pemain susah untuk merebut ekor lawan dengan keadaan menggiring bola. Biasanya pemain cenderung untuk merebut ekor tanpa mempertahankan bola dalam penguasaan.
- 2) Dalam permainan hitam hijau pemain biasanya menghinggapi tiang warna tanpa menggiring bola
- 3) Ekor yang digunakan mudah rusak karena dalam merebut ekor pemain cenderung menarik dengan kencang.
- 4) Tiang yang digunakan mudah jatuh karena pemain saat menghinggapi tiang dengan keadaan berlari.

4.6.4 Kelebihan Produk *Dribbing* Mengumpulkan Ekor dan Hitam

- 1) Pemain yang bermain dapat disesuaikan dengan pemain yang ada
- 2) Lapangan yang digunakan bisa menggunakan lahan kosong di sekitar sekolah
- 3) Menggunakan bola plastik yang harganya terjangkau
- 4) Ekor menggunakan daun yang dapat ditemukan di sekitar sekolah.
- 5) Peraturan mudah dipahami oleh pemain.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola dengan pendekatan bermain yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=32).

Hasil Analisis data evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata prosentase 84%, Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sukorejo. Faktor yang menjadikan pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain dapat diterima oleh siswa SD Negeri 1 Sukorejo adalah aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar pada kurikulum, mendorong perkembangan aspek fisik siswa, mendorong aspek psikomotor siswa, aman diterapkan pada permainan mendapatkan kriteria **sangat baik**. Aspek kesesuaian alat dan fasilitas mendapatkan kriteria **cukup**. Aspek memilih bentuk model permainan, kesesuaian bentuk model untuk karakteristik siswa, mendorong perkembangan afektif dan kognitif siswa, dapat dimainkan siswa terampil maupun tidak, kejelasan petunjuk permainan, dapat dimainkan siswa putra dan putri, menarik dilakukan siswa SD, efektif dan efisien bentuk permainan, mendapatkan kriteria **baik**.

Hasil Analisis data evaluasi ahli Pembelajaran I, didapat rata-rata prosentase 85,3%, Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sukorejo. Faktor yang menjadikan pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain dapat diterima oleh siswa SD Negeri 1 Sukorejo. Aspek kesesuaian materi pada kompetensi dasar pada kurikulum, ketepatan memilih model permainan, aman diterapkan pada pembelajaran siswa mendapatkan kriteria **sangat baik**. Aspek kesesuaian alat dan fasilitas, kesesuaian bentuk model permainan, sesuai dengan karakteristik siswa, mendorong aspek kognitif, afektif, psikomotor dan fisik, dapat dimainkan siswa terampil maupun tidak, kejelasan petunjuk permainan, menarik bagi siswa SD, efektif dan efisien model permainan mendapatkan kriteria **baik**.

Hasil Analisis data evaluasi ahli Pembelajaran II, didapat rata-rata prosentase 85,3%, Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sukorejo. Faktor yang menjadikan pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain dapat diterima oleh siswa SD Negeri 1 Sukorejo adalah aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar pada kurikulum, ketepatan memilih model permainan, dapat dimainkan siswa putra dan putri, aman diterapkan pada

pembelajaran mendapatkan kriteria **sangat baik**. Aspek kejelasan petunjuk latihan dengan modifikasi permainan mendapatkan kriteria **cukup**. Aspek kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan, kesesuaian bentuk model permainan dengan karakteristik siswa SD, mendorong perkembangan aspek fisik, psikomotor, afektif dan kognitif, dapat dimainkan siswa terampil dan tidak, menarik dilakukan bagi siswa SD mendapatkan kriteria **baik**.

Hasil Analisis data uji coba kelompok kecil, didapat rata-rata prosentase 94,3%, Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sukorejo. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima adalah dari semua aspek uji coba diperoleh hasil siswa menyatakan model pembelajaran dapat dilakukan siswa putra dan putri 90%, model pembelajaran tidak membosankan 100%, model pembelajaran menarik bagi siswa 100%, senang terhadap model pembelajaran 100%, model pembelajaran menambah motivasi siswa untuk berlatih didapat prosentase 90%. sehingga dari uji coba skala kecil model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sukorejo.

Hasil Analisis data uji coba kelompok kecil, didapat rata-rata prosentase 94,3%, Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa

kelas V SD Negeri 1 Sukorejo. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90% siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan pengembangan. Siswa menyatakan model pembelajaran dapat dilakukan siswa putra dan putri 90%, model pembelajaran tidak membosankan 100%, model pembelajaran menarik bagi siswa 100%, senang terhadap model pembelajaran 100%, model pembelajaran menambah motivasi siswa untuk berlatih didapat prosentase 90%. sehingga dari uji coba skala kecil model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sukorejo.

Hasil Analisis data uji coba kelompok lapangan (skala besar), didapat rata-rata prosentase 92.4%, Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sukorejo. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima adalah dari semua aspek uji coba lapangan (skala besar) diperoleh hasil dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90% siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan pengembangan. Siswa menyatakan model pembelajaran dapat dilakukan siswa putra dan putri 83%, model pembelajaran tidak membosankan 100%, model pembelajaran menarik bagi siswa 100%, senang terhadap model

pembelajaran 100%, model pembelajaran menambah motivasi siswa untuk berlatih didapat prosentase 87%. berdasarkan jawaban positif siswa pada uji coba skala besar tersebut sehingga model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sukorejo.

5.2 Saran

1. Pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain mengumpulkan ekor dan hitam hijau sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan sepakbola untuk siswa Sekolah dasar.
2. Penggunaan model ini dilaksanakan sesuai seperti apa yang telah dilaksanakan namun tidak menutup kemungkinan bahwa produk ini masih dapat disempurnakan atau dikembangkan sesuai dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah masing-masing.
3. Penggunaan produk pengembangan model pembelajaran ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan rekreasi.
4. Pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola melalui pendekatan bermain mengumpulkan ekor dan hitam hijau, dengan menggunakan ini dapat menambah wawasan siswa dalam mempelajari *dribbling* sepakbola karena sesuai dengan karakteristik siswa.

5. Bagi guru–guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar diharapkan dapat mempunyai keberanian dan mempunyai kreatifitas untuk mengembangkan model pembelajaran *dribbling* sepakbola melalui pendekatan bermain mengumpulkan ekor dan hitam hijau sebagai media dalam proses pembelajaran sehari–hari, sehingga anak tidak bosan, dan lebih tertarik, termotifasi selama proses pembelajaran penjas berlangsung.

Beberapa acuan yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain :

1. Penggunaan pengembangan model pembelajaran *dribbling* dengan permainan ini harus memperhatikan faktor-faktor seperti dalam memanfaatkan fasilitas di sekitar sekolah sebagai media pembelajaran harus mengutamakan faktor keselamatan dan kenyamanan siswa.
2. Agar dalam pengembangan model pembelajaran *dribbling* ini dapat dijalankan dengan baik maka area lapangan dikasih garis-garis untuk memperjelas area permainan, ekor yang digunakan menggunakan daun yang tidak mudah rusak dan aman, dan dari tiang hitam dan hijau ditambah serta diperkokoh agar tidak mudah jatuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Depdikbud
- Ade Mardiana, dkk. 2009. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Abdul Rohim. 2008. *Bermain Sepak Bola*, Cetakan Juni 2008. CV Aneka Ilmu Semarang
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud
- Aip Syarifuddin. dkk. 2004. *Azas Dan Falsafah Penjaskes*. Cetakan kesembilan. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Jakarta
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.
- Bambang Sudibyo. 2006 *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia
- Danny Mielke. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*.
- Faqih M. 2006. *Persepsi Siswa Terhadap Tugas - Tugas Konselor*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : Universitas Negeri Malang
- Husdarta dan Yudha Saputra. 2000. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Depdiknas.
- Luxbacher Joseph A. 2004. *Sepakbola Edisi Kedua*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Mohamad Ali. 1987. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa Bandung
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan ke 6. Februari 2010. PT Remaja Resdakarya. Bandung
- Prayoga Adi. 2012. *Model Pengembangan Drible Menggunakan Pendekatan Pohon Sengon*.

- Punaji Setyosari. 2010 *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Edisi Pertama Cetakan I. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Remy Muchtar. 1992. *Olahraga Pilihan Sepak Bola*. Depdikbud.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (SD)*. Jakarta: Prenada Media Group
- Soegiyanto dan Sodjarwo. 1993. *Perkembangan dan belajar gerak*. Jakarta : Depdikbud
- Soekatamsi. 1984. *Permainan Besar I Sepak bola*. Universitas Terbuka: Pusat Penerbit Jakarta
- Soemintro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud.
- Sucipto. Bambang Suiyono. Indra. M Thohir. Nuryadi. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta: Depdikbud
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Tom Fleck. Ron Quin. 2007. *Panduan Latihan Sepak Bola Andal*. PT Sunda Kelapa Pustaka Jakarta Selatan.
- Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Dekdikbud.

Lampiran : 1



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

Nomor : 172 /PP3.1.28/2012
Lamp. : -
Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang

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

1. Nama : Drs. H .Cahyo Yuwono, M.Pd
NIP : 1962042519861101
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I / IVb
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Drs. Bambang Priyono, M.Pd
NIP : 196004221986011001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I / IVb
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing II

Dalam penyusunan skripsi / Tugas Akhir oleh mahasiswa

Nama : INDRA SETYAWAN
NIM : 6101407085
Prodi : PGPJSD/ S.1 FIK UNNES
Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DRIBLING
PADA PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN
MENGUNAKAN PENDEKATAN BERMAIN DI LUAR
LINGKUNGAN PADA SISWA SD NEGERI 1 SUKOREJO
KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL

Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.

Semarang, 30 Mei 2012
Ketua Jurusan



Drs. Mugyo Hartono, M.Pd.

NIP 196109031988031002

No. Dokumen : FM-02-AKD-24

Lampiran : 2



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

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 4144 /UN37.1.6/HK/2012
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012

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

Mengingat :

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

Memperhatikan : Usul Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Tanggal, 30 Mei 2012

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd
NIP : 19620425198611001
Pangkat/Golongan : Penata Tk.I / IIIb
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Drs. Bambang Priyono, M.Pd
NIP : 196004221986011001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I / IVb
Jabatan : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa menyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : INDRA SETYAWAN
NIM : 6101407085
Jurusan/Prodi : PGJSD S.1 FIK UNNES
Topik/Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DRIBLING PADA PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN BERMAIN DI LUAR LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA SD NEGERI 1 SUKOREJO KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



DIETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 31 Mei 2012

DEKAN
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. Tri Rustiadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan

1. Dekan
2. Ketua Jurusan PJKR
3. Dosen Pembimbing
FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen : FM-03-AKD-24

Lampiran : 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax: 024-8508007
Email : fik_unnes@telkom.net, Website: http://fik.unnes.ac.id

No : 4144/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 : INDRA SETYAWAN
NIM : 6101407085
Prodi : PGPJSD/ S1 FIK UNNES
Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DRIBLING PADA PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN BERMAIN DI LUAR LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA SD NEGERI 1 SUKOREJO KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 30 Mei 2012

Dekan
Rekan Dekan Bid. Akademik,



Drs. Tri Rustiadi, M.Kes.
NIP. 196410231990021001

Tembusan :

1. Dekan
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
3. Kepala SD Negeri 1 Sukorejo Kec. Sukorejo Kab. Kendal

No. Dokumen FM-05-AKD24

Lampiran : 4



**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 SUKOREJO**

Jalan Lapangan No. 2 Sukorejo - Kendal (Kode pos 51364) Telp. (0294) 452574

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423 / 0 50 / SD

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama	: ENI TRI HANDINI, S.Pd. SD.
NIP.	: 19651113 198608 2 001
Pangkat, Gol / Ruang	: Pembina , IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Tempat Tugas	: SD 1 Sukorejo UPTD Pendidikan Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal.

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa ;

Nama	: INDRA SETYAWAN
Pendidikan	: Mahasiswa
N I M	: 6101407085
Jurusan	: PGPJSD / S.1 FIK UNNES

Telah melakukan penelitian Uji coba skala kecil dengan judul :

MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DRIBBLING PADA PERMAINAN
SEPAKBOLA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN MENGUMPULKAN EKOR DAN
HITAM HIJAU DI LUAR LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR
NEGERI 1 SUKOREJO KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL TAHUN
AJARAN 2011/2012

Pada tanggal 1 Juni 2012

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukorejo, 2 Juni 2012

Kepala Sekolah
SD Negeri 1 Sukorejo

ENI TRI HANDINI, S.Pd. SD.
NIP. 19651113 198608 2 001

Lampiran : 5



**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 SUKOREJO**

Jalan Lapangan No. 2 Sukorejo - Kendal (Kode pos 51364) Telp.(0294) 452574

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423 / 050 / SD

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama	: ENI TRI HANDINI, S.Pd. SD.
NIP.	: 19651113 198608 2 001
Pangkat, Gol / Ruang	: Pembina , IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Tempat Tugas	: SD 1 Sukorejo UPTD Pendidikan Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal.

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa ;

Nama	: INDRA SETYAWAN
Pendidikan	: Mahasiswa
N I M	: 6101407085
Jurusan	: PGPJSD / S.1 FIK UNNES

Telah melakukan penelitian Uji coba skala besar dengan judul :

MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DRIBBLING PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN MENGUMPULKAN EKOR DAN HITAM HIJAU DI LUAR LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SUKOREJO KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL TAHUN AJARAN 2011/2012

Pada tanggal 11 Juni 2012

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukorejo, 12 Juni 2012

Kepala Sekolah
SD Negeri 1 Sukorejo

ENI TRI HANDINI, S.Pd. SD.
NIP. 19651113 198608 2 001

Lampiran : 6



SEKOLAH DASAR NEGERI
01 SUKOREJO
RENCANA PELAKSANAAN PENGEMBANGAN
Tahun Pelajaran : 2011-2012

Semester

II

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 5 (Lima)/ II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

Standar Kompetensi: 1. Mempraktikkan teknik dasar dribbling pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar: 1.2 Mempraktikkan gerakan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dengan menggiring bola

Indikator :

- Melakukan gerakan teknik dasar dribbling pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau

I. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan gerakan teknik dasar dribbling pada permainan sepakbola melalui permainan mengumpulkan kor dan hitam hijau

II. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Modifikasi pembelajaran teknik dasar dribbling pada permainan sepakbola melalui pendekatan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau.

III Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

IV. Langkah-langkah Pembelajaran :

A. Kegiatan Awal:

- Mengecek kehadiran siswa
 - Memberi penjelasan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
 - Mempraktikan dilapangan
 - Mengukur denyut nadi siswa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- Pada kegiatan pemanasan diberikan sebuah permainan mengikuti pemimpin (Siswa putra dan putri dipisah agar pemanasan gerakanya benar-benar Maksimal)

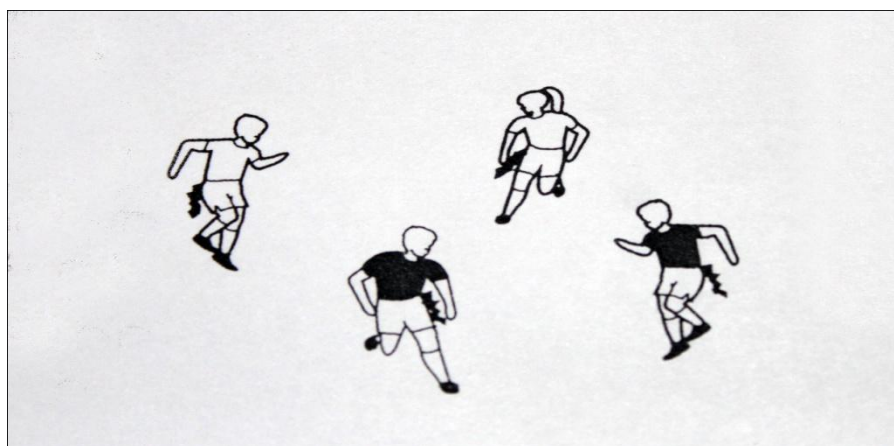
B. Kegiatan Inti:

Latihan I

Model Pembelajaran *dribbling* menggunakan permainan “ Mengumpulkan ekor ”

Tujuan : meningkatkan keseimbangan, kecepatan mengubah arah dan pengambilan keputusan yang kreatif.

Gambar Permainan mengumpulkan ekor



Pelaksanaan Latihan :

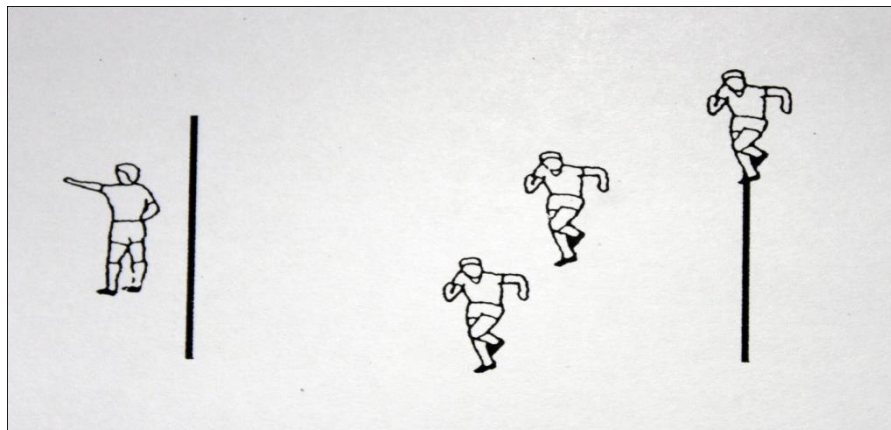
Mintalah setiap siswa untuk membuat ekor dengan kaos kaki/daun, selipkan kaos kaki atau daun di celana belakang siswa. Dengan aba - aba guru, Siswa saling berebut ekor, untuk mengumpulkan ekor sebanyak-banyaknya. Pemain yang sudah kehilangan ekor harus keluar dari arena. Selama merebut ekor, atau menghindar, bola harus tetap dalam penguasaan kaki. Pemenang permainan ini adalah pemain yang paling banyak mengumpulkan ekor.

2. Latihan II

Model pembelajaran *dribbling* menggunakan permainan “hitam hijau”

Tujuan : Melatih kemampuan menggiring, mendengar dan waktu reaksi

Gambar permainan hitam hijau



Pelaksanaan latihan :

Dirikan dua tiang berjarak 15-20 meter. Para pemain, masing-masing memiliki bola, bersiap di salah satu tiang, sedangkan guru atau yang “wasit”, berdiri tanpa bola di tiang yang lain. Ketika guru “wasit” meniupkan peluit, para pemain mulai menggiring bola bebas dalam area permainan. Saat guru meniupkan peluit dan berteriak “hitam atau hijau” pemain harus menghinggapi tiang yang disebutkan tersebut dan berhenti dan menempatkan satu kaki diatas bola. Jika ada pemain yang tertangkap saat masih menggiring bola dan belum memegang tiang, maka dia harus keluar dari permainan.

C. Kegiatan Akhir

- Siswa dibariskan dan diukur denyut nadinya setelah melakukan pembelajaran *dribbling* dengan bermain
- Memberikan evaluasi tentang pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan sepakbola melalui bermain
- Siswa diberikan kuesioner berupa angket untuk diisi

V. Alat dan Sumber Belajar

- Buku Penjaskes Kelas 5, Permainan kecil (Soemitro)
- Lahan kosong diluar lingkungan sekolah
- Bola plastik 22 buah
- Tiang berdera hitam, hijau 4 buah
- Ekor dari daun 22 buah
- Kune kerucut 10 buah
- Peluit
- Jam / Stop wacth

Sukorejo, 11 Juni 2012

Mengetahui

Kepala SDN 1 Sukorejo

Praktikan

Eni Tri Handini, SPD.SD
NIP. 19651113 198608 2 001

Indra Setyawan
NIM. 6101407085

Lampiran : 7

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DRIBBLING*
PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN BERMAIN
MENGUMPULKAN EKOR DAN HITAM HIJAU PADA SISWA SDN 1
SUKOREJO KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Materi Pokok : Latihan *Dribbling* dalam permainan sepak bola
Sasaran Program : Siswa SD Negeri 1 Sukorejo
Evaluators :
:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu , sebagai ahli pendidikan jasmani dan Guru Penjas (Ahli pembelajaran penjas I dan II) terhadap model pengembangan efektifitas metode pembelajaran *dribbling* dalam permainan sepak bola dalam proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar yang kami modifikasi dengan suatu model permainan anak sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain dan bergerak, sehubungan dengan maksud tersebut diatas kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini

Lembar Evaluasi ini diisi oleh ahli penjas.

Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan dan saran umum dan kesimpulan.

Rentangan evaluasi ini mulai dari “ Tidak baik “ sampai dengan” Sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

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

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

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar pada Kurikulum (KTSP)						
2	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa						
3	Kesesuain alat dan fasilitas yang digunakan						
4	Kesesuian bentuk / model permainan untuk di mainkan siswa						
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar						
6	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa						
7	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa						
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
9	Membantu perkembangan aspek kognitif Siswa						
10	Dapat dimainkan oleh siswa yang terampil dan tidak terampil						
11	Kejelasan petunjuk latihan dengan modifikasi permainan						
12	Dapat dimainkan siswa putra dan putri						
13	Menarik dilakukan bagi siswa Sekolah Dasar						

14	Efektif dan efisien metode pembelajaran <i>dribbling</i> dengan modifikasi permainan						
15	Aman dan dapat diterapkan pada pembelajaran <i>dribbling</i> dalam permainan						

Lampiran : 8

SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

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

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

Komentar dan saran umum

--

Kesimpulan

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

Sukorejo,.....

Evaluator

(.....)

Lampiran : 9

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DRIBBLING*
PADA PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN BERMAIN
MENGUMPULKAN EKOR DAN HITAM HIJAU PADA SISWA SDN 1
SUKOREJO KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL

PETUNJUK PENGISISAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujurnya
2. Jawablah secara urut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda “√” pada kolom “Ya” atau “Tidak”.
4. Jawablah menurut pendapatmu masing-masing
5. Selamat mengisi dan terima kasih

IDENTITAS RESPONDEN

- a. Nama Sekolah : _____
- b. Nama Siswa : _____
- c. Umur : _____
- d. Kelas : _____
- e. Jenis Kelamin : _____
- f. Nama Orang Tua :
- a) Ayah : _____
- b) Ibu : _____
- g. Alamat Rumah : _____
- : _____
- : _____

PERTANYAAN UNSUR KOGNITIF

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	PERNYATAAN	
		Ya	Tidak
1	Menurut pendapatmu apakah latihan menggiring bola termasuk latihan dasar dalam permainan sepak bola		
2	Menurut pendapatmu apakah saat menggiring bola , bola sebaiknya didorong dengan kaki supaya mudah dikuasai		
3	Menurut kamu apakah saat menggiring bola , bola selalu ditendang keras-keras supaya lawan sulit merebutnya		
4	Manfaat menggiring bola dalam permainan sepakbola adalah untuk melewati lawan, menguasai bola selama-lamanya.		
5	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola bisa dilakukan dalam bentuk bermain		
6	Sepak bola adalah permainan laki-laki anak perempuan tidak boleh melakukannya		
7	Menurut kamu dalam melakukan menggiring bola, bola cukup didorong kedepan , ke kanan, ke kiri supaya mudah dikuasai		
8	Menurut kamu latihan menggiring bola tidak membutuhkan kelincahan kaki		
9	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola hanya boleh dengan kaki kanan saja		
10	Menurut kamu dalam menggiring bola membutuhkan kelincahan gerak kaki dan kecepatan		

PERTANYAAN UNSUR AFEKTIF (SIKAP)

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	PERNYATAAN	
		Ya	Tidak
1	Menurut kamu latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sangat membosankan		
2	Menurut kamu model latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk selalu bergerak		
3	Apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sulit untuk dilakukan		
4	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu menunggu giliran lama untuk melakukannya		
5	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menarik untuk dilakukan.		
6	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menyenangkan		
7	Apakah kamu pernah melakukan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, pada waktu olahraga sebelumnya		
8	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk ingin selalu melakukan latihan.		
9	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau membutuhkan kerjasama dengan teman lainnya		
10	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menakutkan		

PERTANYAAN UNSUR PSIKOMOTOR

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	PERNYATAAN	
		Ya	Tidak
1	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan model bermain mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu selalu bergerak		
2	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu harus bergerak kekanan kiri dan berpindah tempat		
3	Apakah dalam latihan menggiring bola, dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu cukup berdiam diri ditempat		
4	Menurut Apakah kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kekuatan otot kaki bertambah		
5	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat meningkatkan kebugaran jasmani kamu		
6	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kecepatan bergerak kamu bertambah.		
7	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan kamu malas bergerak.		
8	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat untuk melatih kelincahan kaki saat menguasai bola		
9	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kelincahan dan kecepatan kaki sangat diperlukan.		

10	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan malas untuk berlatih		
----	--	--	--

Lampiran : 10

**HASIL PENGISIAN KUESIONER AHLI DAN GURU PENJAS
UJI COBA SKALA KECIL**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli dan Guru		
		A	G 1	G 2
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar pada Kurikulum	5	5	5
2	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa	4	5	4
3	Kesesuain alat dan fasilitas yang digunakan	3	4	4
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk di mainkan siswa	4	4	4
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar	4	4	5
6	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	5	4	5
7	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	5	4	4
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	4	5
9	Membantu perkembangan aspek kognitif Siswa	4	4	5
10	Dapat dimainkan oleh siswa yang terampil dan tidak terampil	4	4	4

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli dan Guru		
		A	G 1	G 2
11	Kejelasan petunjuk latihan dengan modifikasi permainan	4	4	3
12	Dapat dimainkan siswa putra dan putri	4	5	4
13	Menarik dilakukan bagi siswa S D	4	4	4
14	Efektif dan efisien metode pembelajaran dribbling dengan modifikasi permainan	4	4	4
15	Aman dan dapat diterapkan pada pembelajaran dribbling dalam permainan sepak bola	5	5	4
Jumlah Score		63	64	64
Rata-rata		4.2	4.3	4.3
Prosentase		84%	85,3%	85,3%

A = Ahli Penjas (Dosen)

G I = Ahli Guru Penjas

G 2 = Ahli Guru Penjas

Lampiran : 11**Saran Perbaikan / Revisi Model Pembelajaran**

No	Responden Ahli	Saran
1	Ahli Penjas	<ul style="list-style-type: none"> - Model Pembelajaran kurang kelihatan naturalnya - Peralatan terutama bola Perlu modifikasi - Manfaatkan media lingkungan sekolah yang ada sebagai media pembelajaran.
2	Ahli Pembelajaran I	<ul style="list-style-type: none"> - Tiang diperkokoh lagi agar tidak mudah jatuh - Menggunakan daun yang tidak mudah rusak - Pembatas area mohon diperjelas
3	Ahli Pembelajaran II	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan garis agar siswa tidak keluar dari area permainan - Tiang ditancapkan lebih dalam lagi agar tidak mudah roboh

Lampiran : 12**Komentar dan Saran Umum**

No	Responden Ahli	Komentar dan Saran Umum
1	Ahli Penjas	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam pembuatan model jangan lupa meninjau latar belakang masalah yang ada - Model atau produk yang ada hasilkan adalah merupakan jawaban dari permasalahan yang ada
2	Ahli Pembelajaran I	<ul style="list-style-type: none"> - Area permainan diperjelas - Tiang bendera diperkokoh agar tidak mudah jatuh - Buatlah ekor yang tidak mudah rusak - Penguasaan kelas ditingkatkan - Peraturan lebih diperjelas
3	Ahli Pembelajaran II	<ul style="list-style-type: none"> - Jika membuat area permainan menggunakan garis agar terlihat jelas disaat siswa memainkan permainan tersebut - Tiang bendera hitam dan hijau ditambah dan diperjelas

Lampiran : 13

BIODATA SISWA
UJI COBA SKALA KECIL

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA
1	Alfa Ozi	Laki-laki	11 Tahun
2	Ananda Ilham Firdaus	Laki-laki	10 Tahun
3	Angga Riski Syahputra	Laki-laki	11 Tahun
4	Eko Ardiansyah	Laki-laki	11 Tahun
5	Nawolo Bagas	Laki-laki	12 Tahun
6	Riski Setya W	Laki-laki	11 Tahun
7	Auliatul Azizah	Perempuan	10 Tahun
8	Silvi Irawati	Perempuan	11 Tahun
9	Wahyu E.W.	Laki –laki	11 Tahun
10	Zoga Arsyadana	Laki –laki	12 Tahun

Lampiran : 14**JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 10)****A. ASPEK KOGNITIF**

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Alfa Ozi	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
2	Ananda Ilham Firdaus	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A
3	Angga Riski Syahputra	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
4	Eko Ardiansyah	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
5	Nawolo Bagas	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
6	Riski Setya W	A	A	A	A	A	B	A	B	B	A
7	Auliatul Azizah	A	B	B	A	A	B	A	B	B	A
8	Silvi Irawati	A	A	A	A	A	B	A	B	B	A
9	Wahyu E.W.	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
10	Zoga Arsyadana	A	A	B	B	A	B	A	B	B	A

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 10)

B. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Alfa Ozi	B	A	B	B	A	A	B	A	A	B
2	Ananda Ilham Firdaus	B	A	B	B	A	A	B	B	A	B
3	Angga Riski Syahputra	B	A	B	B	A	A	B	A	A	B
4	Eko Ardiansyah	B	A	B	B	A	A	B	A	A	B
5	Nawolo Bagas	B	A	B	B	A	A	A	A	A	B
6	Riski Setya W	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B
7	Auliatul Azizah	B	A	B	B	A	A	A	A	A	B
8	Silvi Irawati	B	A	B	A	A	A	B	A	A	B
9	Wahyu E.W.	B	B	B	B	A	A	B	A	A	B
10	Zoga Arsyadana	B	A	B	B	A	A	B	A	A	B

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 10)

C. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Alfa Ozi	A	B	B	A	A	A	B	A	A	B
2	Ananda Ilham Firdaus	A	B	B	A	A	A	B	A	A	B
3	Angga Riski Syahputra	B	A	B	A	A	A	B	A	A	B
4	Eko Ardiansyah	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
5	Nawolo Bagas	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
6	Riski Setya W	A	B	B	A	A	A	B	A	A	B
7	Auliatul Azizah	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
8	Silvi Irawati	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
9	Wahyu E.W.	A	A	B	A	A	A	B	A	B	B
10	Zoga Arsyadana	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B

Lampiran : 15

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 10)

A. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Alfa Ozi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Ananda Ilham Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
3	Angga Riski Syahputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Eko Ardiansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Nawolo Bagas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Riski Setya W	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Auliatul Azizah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8	Silvi Irawati	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
9	Wahyu E.W.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
10	Zoga Arsyadana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Jumlah		10	9	8	9	10	9	9	9	10	10	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 10)

B. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Alfa Ozi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Ananda Ilham Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
3	Angga Riski Syahputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Eko Ardiansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Nawolo Bagas	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6	Riski Setya W	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
7	Auliatul Azizah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
8	Silvi Irawati	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
9	Wahyu E.W.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	Zoga Arsyadana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		10	10	10	9	10	10	8	10	9	10	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 10)

C. PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Alfa Ozi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2	Ananda Ilham Firdaus	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
3	Angga Riski Syahputra	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	Eko Ardiansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Nawolo Bagas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Riski Setya W	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Auliatul Azizah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Silvi Irawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Wahyu E.W.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
10	Zoga Arsyadana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		10	7	10	10	10	10	10	10	9	10	

Lampiran : 16

Hasil Uji Coba Skala Kecil (N= 10)

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	Jawaban	Prosentase
1	Menurut pendapatmu apakah latihan menggiring bola termasuk latihan dasar dalam permainan sepak bola	Ya	100%
2	Menurut pendapatmu apakah saat menggiring bola , bola sebaiknya didorong dengan kaki supaya mudah dikuasai	Ya	90%
3	Menurut kamu apakah saat menggiring bola , bola selalu ditendang keras-keras supaya lawan sulit merebutnya	Tidak	80%
4	Manfaat menggiring bola dalam permainan sepakbola adalah untuk melewati lawan, menguasai bola selama-lamanya.	Ya	90%
5	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola bisa dilakukan dalam bentuk bermain	Ya	100%
6	Sepak bola adalah permainan laki-laki anak perempuan tidak boleh melakukannya	Tidak	90%
7	Menurut kamu dalam melakukan menggiring bola, bola cukup didorong kedepan , ke kanan, ke kiri supaya mudah dikuasai	Ya	90%
8	Menurut kamu latihan menggiring bola tidak membutuhkan kelincahan kaki	Tidak	90%
9	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola hanya boleh dengan kaki kanan saja	Tidak	100%
10	Menurut kamu dalam menggiring bola membutuhkan kelincahan gerak kaki dan kecepatan	Ya	100%

11	Menurut kamu latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sangat membosankan	Tidak	100%
12	Menurut kamu model latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk selalu bergerak	Ya	100%
13	Apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sulit untuk dilakukan	Tidak	90%
14	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu menunggu giliran terlalu lama untuk melakukannya	Tidak	90%
15	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menarik untuk dilakukan.	Ya	100%
16	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menyenangkan	Ya	100%
17	Apakah kamu pernah melakukan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, pada waktu olahraga sebelumnya	Tidak	80%
18	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk ingin selalu melakukan latihan.	Ya	90%
19	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan	Ya	90%

	hitam hijau membutuhkan kerjasama dengan teman lainnya		
20	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menakutkan	Tidak	100%
21	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu selalu bergerak	Ya	90%
22	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu harus bergerak kekanan kiri, dan selalu berpindah tempat	Ya	70%
23	Apakah dalam latihan menggiring bola, dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu cukup berdiam diri ditempat	Tidak	100%
24	Menurut Apakah kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kekuatan otot kaki bertambah	Ya	100%
25	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat meningkatkan kebugaran jasmani kamu	Ya	100%
26	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kecepatan bergerak kamu bertambah.	Ya	100%
27	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan permainan	Tidak	100%

	mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan kamu malas bergerak.		
28	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat untuk melatih kelincahan kaki saat menguasai bola	Ya	100%
29	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kelincahan dan kecepatan kaki sangat diperlukan.	Ya	90%
30	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan malas untuk berlatih	Tidak	100%
Rata-rata			94,3%

Lampiran : 17

Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	Prosentase	Kriteria	Makna
1	Menurut pendapatmu apakah latihan menggiring bola termasuk latihan dasar dalam sepakbola	100%	Sangat Baik	Digunakan
2	Menurut pendapatmu apakah saat menggiring bola , bola sebaiknya didorong dengan kaki supaya mudah dikuasai	90%	Baik	Digunakan
3	Menurut kamu apakah saat menggiring bola , bola selalu ditendang keras-keras supaya lawan sulit merebutnya	80%	Baik	Digunakan
4	Manfaat menggiring bola dalam permainan sepakbola adalah untuk melewati lawan, menguasai bola selama-lamanya.	90%	Baik	Digunakan
5	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola bisa dilakukan dalam bentuk bermain	100%	Sangat Baik	Digunakan
6	Sepak bola adalah permainan laki-laki anak perempuan tidak boleh melakukannya	90%	Baik	Digunakan
7	Menurut kamu dalam melakukan menggiring bola, bola cukup didorong kedepan , ke kanan, ke kiri supaya mudah dikuasai	90%	Baik	Digunakan
8	Menurut kamu latihan menggiring bola tidak membutuhkan kelincahan kaki	90%	Baik	Digunakan
9	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola hanya boleh dengan kaki kanan saja	100%	Sangat Baik	Digunakan
10	Menurut kamu dalam menggiring bola membutuhkan kelincahan gerak kaki dan kecepatan	100%	Sangat Baik	Digunakan

11	Menurut kamu latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sangat membosankan	100%	Sangat Baik	Digunakan
12	Menurut kamu model latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk selalu bergerak	100%	Sangat Baik	Digunakan
13	Apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sulit untuk dilakukan	90%	Baik	Digunakan
14	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu menunggu giliran terlalu lama untuk melakukannya	90%	Baik	Digunakan
15	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menarik untuk dilakukan.	100%	Sangat Baik	Digunakan
16	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menyenangkan	100%	Sangat Baik	Digunakan
17	Apakah kamu pernah melakukan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, pada waktu olahraga sebelumnya	90%	Baik	Digunakan
18	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk ingin selalu melakukan latihan.	90%	Baik	Digunakan
19	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan	90%	Baik	Digunakan

	hitam hijau membutuhkan kerjasama dengan teman lainnya			
20	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menakutkan	100%	Sangat Baik	Digunakan
21	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu selalu bergerak	90%	Baik	Digunakan
22	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu harus bergerak kekanan kiri, dan selalu berpindah tempat	70%	Cukup Baik	Digunakan
23	Apakah dalam latihan menggiring bola, dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu cukup berdiam diri ditempat	100%	Sangat Baik	Digunakan
24	Menurut Apakah kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kekuatan otot kaki bertambah	100%	Sangat Baik	Digunakan
25	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat meningkatkan kebugaran jasmani kamu	100%	Sangat Baik	Digunakan
26	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kecepatan bergerak kamu bertambah.	100%	Sangat Baik	Digunakan
27	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan permainan	100%	Sangat Baik	Digunakan

	mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan kamu malas bergerak.			
28	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat untuk melatih kelincahan kaki saat menguasai bola	100%	Sangat Baik	Digunakan
29	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kelincahan dan kecepatan kaki sangat diperlukan.	90%	Sangat Baik	Digunakan
30	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan malas untuk berlatih	100%	Sangat Baik	Digunakan
Rata-rata		94,3%	Baik	Digunakan

Lampiran : 18

BIODATA SISWA
UJI COBA SKALA BESAR

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA
1	Agus D.F	Laki-laki	10 Tahun
2	Ahmad Koirul Fudin	Laki-laki	12 Tahun
3	Alfalzun Abdilah	Laki-laki	11 Tahun
4	Alfa Ozi	Laki-laki	11 Tahun
5	Ananda Ilham Firdaus	Laki-laki	10 Tahun
6	Angga Riski	Laki-laki	11 Tahun
7	Auliatul Azizah	Perempuan	10 Tahun
8	Deni Yuna W	Laki-laki	10 Tahun
9	Dimas Oktafian	Laki-laki	11 Tahun
10	Eko Ardiansyah	Laki-laki	11 Tahun
11	Eko Bagus Lestion	Laki-laki	11 Tahun
12	Hanny Zulfia Hasnanda	Perempuan	10 Tahun
13	Indah Pratama N	Perempuan	11 Tahun
14	Irdinisa Esmerinda	Perempuan	12 Tahun
15	Irsya Syafinah	Perempuan	11 Tahun
16	Lestari Alsofi	Perempuan	10 Tahun
17	Lusia Mawati	Perempuan	10 Tahun
18	M. Rafi Riviero	Laki-laki	11 Tahun
19	Nawolo Bagas	Laki-laki	12 Tahun
20	Nirmala Sitaresmi	Perempuan	10 Tahun
21	Nur Fatah Alamsyah	Laki-laki	12 Tahun
22	Prisma Devy Sintawati	Perempuan	13 Tahun
23	Risky Setyo W	Laki-laki	11 Tahun
24	Rizdki Alif Kurniawan	Laki-laki	11 Tahun

25	Silvi Irawati	Perempuam	11 Tahun
26	Suciah Dianing Rahayu	Perempuan	12 Tahun
27	Tabah Jari Nugroho	Lali-laki	11 Tahun
28	Titin Setyawati	Perempuan	11 Tahun
29	Toni Pradana	Laki-laki	10 Tahun
30	Wahyu Enggar W	Laki-laki	11 Tahun
31	Wahyu Setiyani	Perempuan	11 Tahun
32	Zoga Arsyadana	Laki-laki	12 Tahun

Lampiran : 19**JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 32)****A. ASPEK KOGNITIF**

No	Nama siswa	Butir soal no										
		L/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Agus D.F	L	A	A	B	A	A	B	B	A	B	A
2	Ahmad Koirul Fudin	L	A	A	B	B	A	B	A	B	B	A
3	Alfalzun Abdilah	L	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
4	Alfa Ozi	L	A	A	A	A	A	B	A	B	B	A
5	Ananda Ilham Firdaus	L	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
6	Angga Riski	L	A	A	B	A	A	B	B	A	B	A
7	Auliatul Azizah	P	A	A	B	B	A	A	A	B	B	A
8	Deni Yuna W	L	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A
9	Dimas Oktafian	L	A	A	B	A	A	A	A	A	B	A
10	Eko Ardiansyah	L	A	A	B	B	A	A	A	B	B	A
11	Eko Bagus Lestion	L	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
12	Hanny Zulfia Hasnanda	P	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A
13	Indah Pratama N	P	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
14	Irdinisa Esmerinda	P	A	B	B	A	A	B	A	A	B	A
15	Irsya Syafinah	P	A	B	B	A	A	B	A	B	B	A
16	Lestari Alsofi	P	A	A	A	A	A	B	A	B	B	A
17	Lusia Mawati	P	A	A	B	A	A	B	B	B	B	A
18	M. Rafi Riviero	L	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
19	Nawolo Bagus	L	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A
20	Nirmala Sitaresmi	P	A	A	B	A	A	B	B	B	B	A
21	Nur Fatah Alamsyah	L	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
22	Prisma Devy Sintawati	P	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
23	Risky Setyo W	L	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
24	Rizdki Alif Kurniawan	L	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A

25	Silvi Irawati	P	A	A	B	A	A	B	A	B	B	A
26	Suciah Dianing Rahayu	P	A	A	B	A	A	B	A	B	B	B
27	Tabah Jari Nugroho	L	A	A	B	A	B	A	A	B	B	A
28	Titin Setyawati	P	A	A	B	A	A	B	A	B	B	B
29	Toni Pradana	L	A	A	B	A	B	A	A	B	B	A
30	Wahyu Enggar W	L	A	A	B	A	A	A	A	A	B	A
31	Wahyu Setiyani	P	A	A	B	A	A	A	A	B	B	A
32	Zoga Arsyadana	L	A	A	B	A	A	A	A	B	B	A

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 32)

B. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										
		L/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Agus D.F	L	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B
2	Ahmad Koirul Fudin	L	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
3	Alfalzun Abdilah	L	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B
4	Alfa Ozi	L	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
5	Ananda Ilham Firdaus	L	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B
6	Angga Riski	L	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B
7	Auliatul Azizah	P	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
8	Deni Yuna W	L	B	A	B	B	A	A	A	A	A	B
9	Dimas Oktafian	L	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
10	Eko Ardiansyah	L	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B
11	Eko Bagus Lestion	L	B	A	B	A	A	A	A	A	A	B
12	Hanny Zulfia Hasnanda	P	B	B	B	B	A	A	B	A	B	B
13	Indah Pratama N	P	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
14	Irdinisa Esmerinda	P	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B
15	Irsya Syafinah	P	B	A	B	B	A	A	A	A	A	A
16	Lestari Alsofi	P	B	A	A	A	A	A	A	A	B	B
17	Lusia Mawati	P	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
18	M. Rafi Riviero	L	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B
19	Nawolo Bagas	L	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
20	Nirmala Sitaresmi	P	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B
21	Nur Fatah Alamsyah	L	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B
22	Prisma Devy Sintawati	P	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B
23	Risky Setyo W	L	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
24	Rizdki Alif Kurniawan	L	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
25	Silvi Irawati	P	B	A	A	B	A	A	A	B	B	B
26	Suciah Dianing Rahayu	P	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B

27	Tabah Jari Nugroho	L	B	A	B	A	A	A	B	B	B	B
28	Titin Setyawati	P	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B
29	Toni Pradana	L	B	A	B	A	A	A	B	B	B	B
30	Wahyu Enggar W	L	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B
31	Wahyu Setiyani	P	B	A	A	B	A	A	A	A	B	B
32	Zoga Arsyadana	L	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B

JAWABAN KUESIONER SISWA (N = 32)

C. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										
		L/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Agus D.F	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
2	Ahmad Koirul Fudin	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
3	Alfalzun Abdilah	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
4	Alfa Ozi	L	A	A	B	A	A	A	B	B	B	B
5	Ananda Ilham Firdaus	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
6	Angga Riski	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
7	Auliatul Azizah	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
8	Deni Yuna W	L	B	A	B	A	A	A	B	A	A	B
9	Dimas Oktafian	L	A	A	B	A	A	A	A	A	A	B
10	Eko Ardiansyah	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
11	Eko Bagus Lestion	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
12	Hanny Zulfia Hasnanda	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
13	Indah Pratama N	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
14	Irdinisa Esmerinda	P	B	A	B	A	A	A	B	A	A	B
15	Irsya Syafinah	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
16	Lestari Alsofi	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
17	Lusia Mawati	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
18	M. Rafi Riviero	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
19	Nawolo Bagas	L	B	A	B	B	A	A	B	A	A	B
20	Nirmala Sitaresmi	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
21	Nur Fatah Alamsyah	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
22	Prisma Devy Sintawati	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
23	Risky Setyo W	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
24	Rizdki Alif Kurniawan	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
25	Silvi Irawati	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
26	Suciah Dianing Rahayu	P	A	A	B	A	A	A	B	A	B	B

27	Tabah Jari Nugroho	L	B	A	B	A	B	A	B	A	A	B
28	Titin Setyawati	P	A	A	B	A	A	A	B	A	B	B
29	Toni Pradana	L	B	A	B	A	B	A	B	A	A	B
30	Wahyu Enggar W	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
31	Wahyu Setiyani	P	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B
32	Zoga Arsyadana	L	A	A	B	A	A	A	B	A	A	B

Lampiran : 20

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 32)

A. ASPEK KOGNITIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Agus D.F	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
2	Ahmad Koirul Fudin	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
3	Alfalzun Abdilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Alfa Ozi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Ananda Ilham Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Angga Riski	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
7	Auliatul Azizah	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
8	Deni Yuna W	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
9	Dimas Oktafian	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
10	Eko Ardiansyah	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
11	Eko Bagus Lestion	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Hanny Zulfia Hasnanda	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
13	Indah Pratama N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Irdinisa Esmerinda	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
15	Irsya Syafinah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
16	Lestari Alsofi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
17	Lusia Mawati	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
18	M. Rafi Riviero	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Nawolo Bagus	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
20	Nirmala Sitaresmi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
21	Nur Fatah Alamsyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Prisma Devy Sintawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Risky Setyo W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Rizdki Alif Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9

25	Silvi Irawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Suciah Dianing Rahayu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
27	Tabah Jari Nugroho	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
28	Titin Setyawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
29	Toni Pradana	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
30	Wahyu Enggar W	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
31	Wahyu Setiyani	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
32	Zoga Arsyadana	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
	Jumlah	32	30	30	29	30	24	28	23	32	30	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGKET SISWA (N = 32)

A. ASPEK AFEKTIF

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Agus D.F	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
2	Ahmad Koirul Fudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Alfalzun Abdilah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
4	Alfa Ozi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Ananda Ilham Firdaus	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6	Angga Riski	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Auliatul Azizah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Deni Yuna W	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
9	Dimas Oktafian	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Eko Ardiansyah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
11	Eko Bagus Lestion	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
12	Hanny Zulfia Hasnanda	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
13	Indah Pratama N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Irdinisa Esmerinda	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
15	Irsya Syafinah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
16	Lestari Alsofi	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
17	Lusia Mawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	M. Rafi Riviero	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Nawolo Bagas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Nirmala Sitaresmi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
21	Nur Fatah Alamsyah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
22	Prisma Devy Sintawati	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
23	Risky Setyo W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Rizdki Alif Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Silvi Irawati	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
26	Suciah Dianing Rahayu	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9

27	Tabah Jari Nugroho	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	8
28	Titin Setyawati	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
29	Toni Pradana	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
30	Wahyu Enggar W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Wahyu Setiyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Zoga Arsyadana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	32	30	30	28	32	32	24	25	29	31	

HASIL REKAPITULASI JAWABAN ANGGKET SISWA (N = 32)

B. ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama siswa	Butir soal no										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Agus D.F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Ahmad Koirul Fudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Alfalzun Abdilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Alfa Ozi	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
5	Ananda Ilham Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Angga Riski	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Auliatul Azizah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Deni Yuna W	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
9	Dimas Oktafian	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
10	Eko Ardiansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Eko Bagus Lestion	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Hanny Zulfia Hasnanda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Indah Pratama N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Irdinisa Esmerinda	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
15	Irsya Syafinah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Lestari Alsofi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Lusia Mawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	M. Rafi Riviero	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Nawolo Bagas	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
20	Nirmala Sitaresmi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Nur Fatah Alamsyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Prisma Devy Sintawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Risky Setyo W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Rizdki Alif Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Silvi Irawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
26	Suciah Dianing Rahayu	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9

27	Tabah Jari Nugroho	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
28	Titin Setyawati	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
29	Toni Pradana	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
30	Wahyu Enggar W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Wahyu Setiyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Zoga Arsyadana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	27	32	32	31	30	32	31	31	29	31	

Lampiran : 21**HASIL UJI COBA SKALA BESAR (N= 32)**

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	Jawaban	Prosentase
1	Menurut pendapatmu apakah latihan menggiring termasuk latihan dasar dalam permainan sepak bola	Ya	100 %
2	Menurut pendapatmu apakah saat menggiring bola , bola sebaiknya didorong dengan kaki supaya mudah dikuasai	Ya	94 %
3	Menurut kamu apakah saat menggiring bola , bola selalu ditendang keras-keras supaya lawan sulit merebutnya	Tidak	94 %
4	Manfaat menggiring bola dalam permainan sepakbola adalah untuk melewati lawan, menguasai bola selamanya.	Ya	91 %
5	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola bisa dilakukan dalam bentuk bermain	Ya	94 %
6	Sepak bola adalah permainan laki-laki anak perempuan tidak boleh melakukannya	Tidak	75 %
7	Menurut kamu dalam melakukan menggiring bola, bola cukup didorong kedepan , ke kanan, ke kiri supaya mudah dikuasai	Ya	87 %
8	Menurut kamu latihan menggiring bola tidak membutuhkan kelincihan kaki	Tidak	72 %
9	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola hanya boleh dengan kaki kanan saja	Tidak	100 %
10	Menurut kamu dalam menggiring bola membutuhkan kelincihan gerak kaki dan kecepatan	Ya	94 %
11	Menurut kamu latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sangat membosankan	Tidak	100 %

12	Menurut kamu model latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk selalu bergerak	Ya	94 %
13	Apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sulit untuk dilakukan	Tidak	94 %
14	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu menunggu giliran terlalu lama untuk melakukannya	Tidak	87 %
15	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menarik untuk dilakukan.	Ya	100 %
16	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menyenangkan	Ya	100 %
17	Apakah kamu pernah melakukan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, pada waktu olahraga sebelumnya	Tidak	75 %
18	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk ingin selalu melakukan latihan.	Ya	78 %
19	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau membutuhkan kerjasama dengan teman lain	Tidak	91 %
20	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menakutkan	Tidak	97 %
21	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam	Ya	84 %

	hijau, membuat kamu selalu bergerak		
22	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu harus bergerak kekanan kiri, dan selalu berpindah tempat	Ya	100 %
23	Apakah dalam latihan menggiring bola, dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu cukup berdiam diri ditempat	Tidak	100 %
24	Menurut Apakah kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kekuatan otot kaki bertambah	Ya	97 %
25	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat meningkatkan kebugaran jasmani kamu	Ya	94 %
26	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kecepatan bergerak kamu bertambah.	Ya	100 %
27	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan kamu malas bergerak.	Tidak	97 %
28	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat untuk melatih kelincahan kaki saat menguasai bola	Ya	97 %
29	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kelincahan dan kecepatan kaki sangat diperlukan.	Ya	91 %
30	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan malas untuk berlatih	Tidak	97 %
Rata-rata			92.4 %

Lampiran : 22**Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar**

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	Prosen tase	Kriteria	Makna
1	Menurut pendapatmu apakah latihan menggiring bola termasuk latihan dasar dalam permainan sepak bola	100 %	Sangat Baik	Digunakan
2	Menurut pendapatmu apakah saat menggiring bola , bola sebaiknya didorong dengan kaki supaya mudah dikuasai	94 %	Sangat Baik	Digunakan
3	Menurut kamu apakah saat menggiring bola , bola selalu ditendang keras-keras supaya lawan sulit merebutnya	94 %	Sangat Baik	Digunakan
4	Manfaat menggiring bola dalam permainan sepakbola adalah untuk melewati lawan, menguasai bola selama-lamanya.	91 %	Sangat Baik	Digunakan
5	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola bisa dilakukan dalam bentuk bermain	94 %	Sangat Baik	Digunakan
6	Sepak bola adalah permainan laki-laki anak perempuan tidak boleh melakukannya	75 %	Baik	Digunakan
7	Menurut mu dalam melakukan menggiring bola, bola cukup didorong kedepan , ke kanan, ke kiri supaya mudah dikuasai	87 %	Baik	Digunakan
8	Menurut kamu latihan menggiring bola tidak membutuhkan kelincahan kaki	72 %	Baik	Digunakan
9	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola hanya boleh dengan kaki kanan saja	100 %	Sangat Baik	Digunakan
10	Menurut kamu dalam menggiring bola membutuhkan kelincahan gerak kaki dan	94 %	Sangat Baik	Digunakan

	kecepatan			
11	Menurut kamu latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sangat membosankan	100 %	Sangat Baik	Digunakan
12	Menurut kamu model latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, mendorong kamu untuk selalu bergerak	94 %	Sangat Baik	Digunakan
13	Apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau sulit untuk dilakukan	94 %	Sangat Baik	Digunakan
14	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu menunggu giliran terlalu lama untuk melakukannya	87 %	Baik	Digunakan
15	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menarik untuk dilakukan.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
16	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menyenangkan	100 %	Sangat Baik	Digunakan
17	Apakah kamu pernah melakukan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, pada waktu olahraga sebelumnya	75 %	Baik	Digunakan
18	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau,	78 %	Baik	Digunakan

	mendorong kamu untuk ingin selalu melakukan latihan.			
19	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau membutuhkan kerjasama dengan teman lainnya	91 %	Sangat Baik	Digunakan
20	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau itu menakutkan	97 %	Sangat Baik	Digunakan
21	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, membuat kamu selalu bergerak	84 %	Baik	Digunakan
22	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu harus bergerak kekanan kiri, dan selalu berpindah tempat	100 %	Sangat Baik	Digunakan
23	Apakah dalam latihan menggiring bola, dengan model permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kamu cukup berdiam diri ditempat	100 %	Sangat Baik	Digunakan
24	Menurut Apakah kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kekuatan otot kaki bertambah	97 %	Sangat Baik	Digunakan
25	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat meningkatkan kebugaran jasmani kamu	94 %	Sangat Baik	Digunakan

26	Menurutmu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kecepatan bergerak bertambah.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
27	Menurut kamu apakah dengan latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan kamu malas bergerak.	97 %	Sangat Baik	Digunakan
28	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau dapat untuk melatih kelincahan kaki saat menguasai bola	97 %	Sangat Baik	Digunakan
29	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau, kelincahan dan kecepatan kaki sangat diperlukan.	91 %	Sangat Baik	Digunakan
30	Menurut kamu apakah latihan menggiring bola dengan permainan mengumpulkan ekor dan hitam hijau menjadikan malas untuk berlatih	97 %	Sangat Baik	Digunakan
Rata-rata		92.4%	Sangat Baik	Digunakan

Lampiran : 21



Penjelasan peraturan permainan mengumpulkan ekor



Modifikasi permainan mengumpulkan ekor



Modifikasi permainan mengumpulkan ekor



Modifikasi permainan hitam hijau



Modifikasi permainan hitam hijau



Modifikasi permainan hitam hijau