



**MODEL PEMBELAJARAN SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN
CEK-CEKAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 02 LODAYA
KECAMATAN RANDUDONGKAL KABUPATEN PEMALANG**

SKRIPSI

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

PERPUSTAKAAN
UNNES

Oleh

Nurul Ajitia Hasanudin Putri

6101408084

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

SARI

Nurul Ajitia Hasanudin Putri. 2012. *Model Pembelajaran Sepak Sila Melalui Permainan Cek-Cekan pada Siswa Kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang*. Skripsi. Jurusan PGPJSD, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dr. Sulaiman, M.Pd, Pembimbing II : Drs. Endro Puji Purwono, M.Kes

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Sepak Sila, Permainan *Cek-Cekan*

Sepak takraw ini sangat di butuhkan untuk anak Sekolah Dasar, tetapi selama ini pembelajaran sepak takraw terlalu monoton, sering kali hanya mengacu pada perlombaan, kurang adanya variasi dalam pembelajaran sepak takraw. Karakteristik permainan *cek-cekan* relatif sama dengan model latihan sepak sila sehingga permainan ini akan meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan sepak sila. Masalah dalam penelitian ini dirumuskan bagaimana model pembelajaran sepak sila melalui permainan *cek-cekan* pada Siswa Kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui menghasilkan produk pembelajaran sepak sila melalui permainan *cek-cekan* pada Siswa Kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran sepak sila melalui permainan cek-cekan. Adapun langkah-langkahnya 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan format produk awal, 4) Uji coba awal, 5) Revisi produk, 6) Uji coba lapangan, 7) Revisi produk, 8) Uji Lapangan, 9) Revisi produk akhir, 10) Desiminasi dan implementasi. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang yang berjumlah 12 anak sedangkan uji coba kelompok besar berjumlah 36 anak. Jenis data merupakan data kuantitatif berupa kuesioner. Pengumpulan data dengan lembar evaluasi dan kuesioner. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan teknik statistik.

Berdasarkan analisis data ahli dan guru penjas diketahui persentase penilaian model sebesar 77,33% dalam kategori baik. Hasil uji coba kelompok kecil didapat rata-rata 80,83%. Setelah dilakukan revisi atau perbaikan produk berdasarkan saran dari ahli dan guru penjas terjadi perubahan kemampuan siswa skala besar. Hasil uji coba lapangan kelompok besar diketahui hasil rata-rata sebesar 83,19% Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka modifikasi permainan cek-cekan ini telah memenuhi kriteria “baik”.

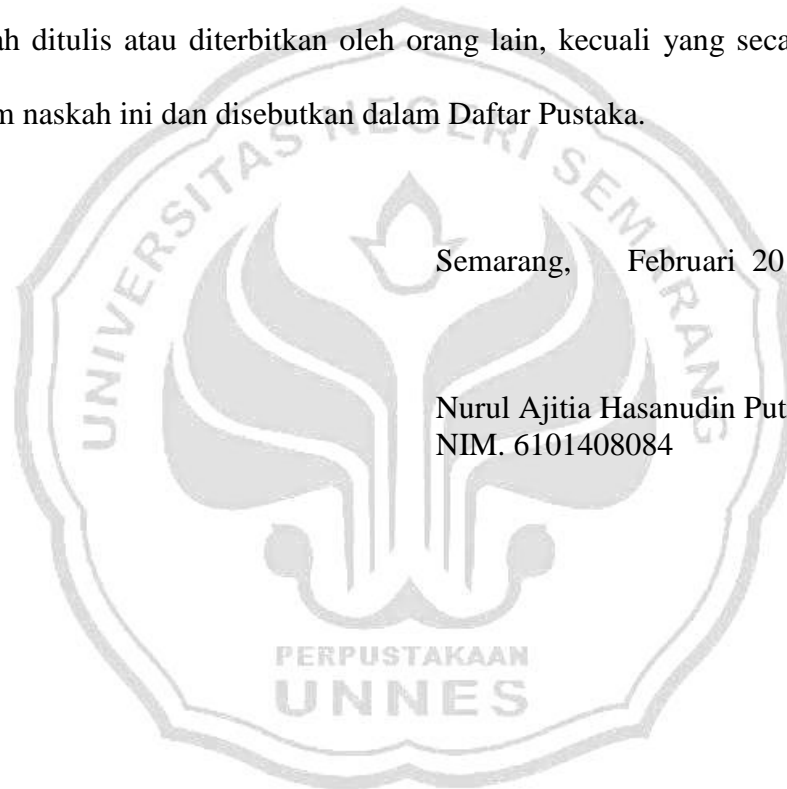
Kesimpulan dari penelitian ini bahwa produk model pembelajaran permainan *cek-cekan* telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Pemalang. Saran peneliti diantaranya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran sepak takraw, guru penjasorkes dapat menerapkan permainan *cek-cekan* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran. Pembelajaran penjasorkes untuk anak usia SD sebaiknya dibuat suatu model atau sebuah modifikasi permainan yang menarik, variatif, tidak membahayakan serta tidak menjadikan siswa menjadi jenuh dan bosan.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Semarang, Februari 2013

Nurul Ajitia Hasanudin Putri
NIM. 6101408084



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Pembimbing I

Dr. Sulaiman, M.Pd
NIP.196206121989011001

Pembimbing II

Drs. Endro Puji Purwono, M.Kes
NIP. 195903151985031003

Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 196109031988031002

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Pada Hari : Senin

Tanggal : 04 Februari 2013

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

Panitia Ujian

Sekretaris
Andri Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 19810129 200312 1 001

Dewan Penguji

PERPUSTAKAAN
UNNES

1. Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd (Ketua) _____
NIP. 19651020 199103 1 002
2. Dr. Sulaiman, M.Pd (Anggota) _____
NIP. 19620612 198901 1 001
3. Drs. Endro Puji Purwono, M.Kes (Anggota) _____
NIP. 195903151985031003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- Sebaik-baiknya orang baik, sekuat-hebatnya orang hebat adalah dia yang mau mengakui kesalahan dan mau meminta maaf (Penulis)
- Pahlawan bukanlah orang yang berani menetakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah. (Nabi Muhammad SAW)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- Ayah tercinta, (alm) H. Maulana Hasanudin dan ibuku tercinta Hj. Sri Rahayu

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Model Pembelajaran Sepak Sila Melalui Permainan *Cek-Cekan* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Lodaya Kecamatan Randudongkal Kab. Pemasang”. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi Strata I guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak penelitian ini tidak akan terlaksana dengan baik. Hal tersebutlah yang mendorong penulis dengan ketulusan dan kerendahan hati ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Semarang.
3. Dosen Penguji, Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd, yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen Pembimbing Utama Bapak Dr. Sulaiman, M.Pd, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing Pendamping Bapak Drs. Endro Puji Purwono, M.Kes, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Agus Raharjo, M.Pd, selaku ahli Penjas yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
7. Kepala Sekolah, Guru Olahraga dan Siswa SD Negeri Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
9. Bapak Taufik Rokhim yang membantu dan mendoakan selama saya kuliah hingga tersusunnya skripsi ini.
10. Teman-teman Jurusan PGPJSD 2008 yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir tanpa terkecuali.

Semoga bantuan Bapak/Ibu/Saudara mendapat balasan kebaikan yang setimbang dari Allah SWT. Penulis telah berusaha sebaik-baiknya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini, namun apabila masih terdapat kesalahan dan kekurangan itu karena keterbatasan penulis.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Semarang, Februari 2013

Penulis

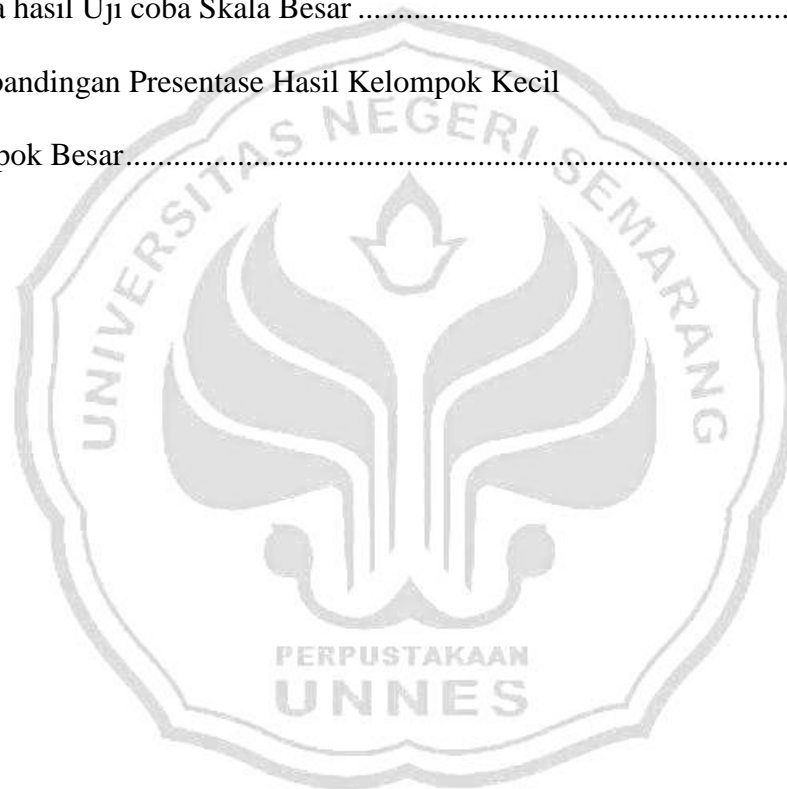
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SARI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN KELULUSAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR.....	8
2.1 Model Pembelajaran Pengembangan.....	8
2.2 Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar	8
2.3 Permainan Sepak Takraw	13
2.4 Permainan <i>Cek-Cekan</i>	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN	28

3.1	Jenis Pengembangan.....	28
3.2	Model Pengembangan	29
3.3	Prosedur Pengembangan.....	29
3.4	Uji Coba Produk.....	30
3.5	Cetak Biru Produk	31
3.6	Jenis Data.....	31
3.7	Instrumen Pengumpulan Data	32
3.8	Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Hasil Data Uji Coba.....	34
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan.....	34
4.1.2	Diskripsi Draf Produk Awal.....	35
4.1.3	Draf produk Awal Permainan Cek-Cekan.....	36
4.1.4	Validasi Ahli.....	38
4.1.5	Penyempurnaan Draf Setelah Uji Coba Skala Kecil	46
4.1.6	Analisis Hasil Uji Coba Lapangan	50
4.2	Pembahasan	54
BAB V KAJIAN DAN SARAN		58
5.1	Kajian	58
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN.....		62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Tabel Deskriptis Persentase.....	33
4.1 Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	40
4.2 Data hasil Uji coba Skala Besar	48
4.3 Perbandingan Presentase Hasil Kelompok Kecil Kelompok Besar.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Sepak Sila.....	19
2.2 Lapangan Sepak Takraw	23
2.3 Bola Takraw	25
2.4 Bola Cek-Cekan	26
2.5 Bola Cek-Cekan	27
3.1 Prosedur Model Pembelajaran Sepak Sila Melalui Permainan Cek- Cekan	30
4.1 Bola Cek-Cekan	37
4.2 Grafik Uji Coba Skala kecil	41
4.3 Bola Cek-Cekan	48
4.4 Grafik Uji Lapangan.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. SK Dosen Pembimbing	62
2. Surat Ijin Penelitian	63
3. Surat Keterangan Penelitian	64
4. RPP	65
5. Lembar Evaluasi Ahli	69
6. Kuesioner Siswa	74
7. Daftar Siswa	78
8. Hasil Penilaian Ahli	80
9. Hasil Kelompok Kecil	81
10. Hasil Kelompok Besar	82
11. Dokumentasi Penelitian	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung dan penilaian. Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Namun lebih sukses harus didukung oleh unsur yang lain seperti tersebut diatas. (Agus, 2004:1)

Penerapan KTSP merupakan penyempurnaan atau inovasi dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). KTSP itu sendiri merupakan kurikulum yang dikembangkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dimana operasional pendidikan disusun dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar (Mulyasa, 2007: 19). KTSP merupakan paradigma baru pengembangan pembelajaran yang memberikan

otonomi luas pada guru dalam rangka mengefektifkan proses belajar mengajar di sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sepak takraw, maka penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan jawaban yang tepat atas kondisi yang dialami guru di SDN Lodaya 02 Kelas V Kecamatan Randudongkal. Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan atau mengembangkan suatu produk yang nantinya akan membantu guru dalam pembelajaran sepak takraw. Produk dalam kaitannya dengan pendidikan dan pembelajaran sepak takraw berupa model pembelajaran sepak sila melalui permainan cek-cekan.

Analisis kebutuhan (*need assesment*) merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam kegiatan penelitian di bidang pengembangan. Analisis tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan guna mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pendidikan/pembelajaran. Dengan demikian diharapkan produk yang dihasilkan benar-benar produk yang sesuai dengan kebutuhan (*based on need*). Kaufman (1993:5) menjelaskan bahwa kebutuhan pada hakekatnya merupakan kesenjangan (*gap*) antara keadaan yang seharusnya (*ideal*) dengan kenyataan yang ada.

Sepak takraw merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam permainan bola besar di SDN Lodaya 02 Kelas V Kecamatan Randudongkal. Meskipun permainan sepak takraw dipandang masih kalah populer dengan permainan bola besar lainnya seperti sepak bola, bola voly ataupun bola basket, namun tidak sedikit siswa yang tertarik untuk memainkan permainan ini di

sekolah. Pada saat jam-jam istirahat misalnya, beberapa siswa meminjam bola takraw untuk dimainkan bersama-sama teman-temannya meskipun hanya sekedar menimang-nimang saja.

Permainan Sepak Takraw sendiri sampai sekarang ini masih merupakan salah satu cabang olahraga yang belum memasyarakat, belum menjadi kegemaran masyarakat dari semua lapisan. Permainan Sepak Takraw baru merambah kepada masyarakat lapisan menengah ke bawah. Hal ini disebabkan permainan ini sulit dilakukan, berisiko cidera atau sakit lebih besar, dan masih ada kelompok masyarakat yang menganggap permainan Sepak Takraw sebagai olahraga yang kasar. Namun demikian perkembangan permainan Sepak Takraw terjadi sangat pesat sekali. Hal ini dapat dilihat mulai tahun 1983, seluruh daerah di Indonesia sudah memiliki Pengurus daerah (Pengda) atau sekarang bernama Pengurus Provinsi (Pengprov) Persatuan Sepak Takraw Seluruh Indonesia (PSTI). (<http://sulaiman-fikunnes.blogspot.com> diunduh pada 2 Juni 2012).

Upaya untuk dapat bermain sepak takraw yang baik haruslah mengenal dan mampu menguasai keterampilan yang baik tentang dasar bermain sepak takraw. Beberapa teknik dasar sepak takraw yang harus dikuasai diantaranya sepak sila, sepak kuda (sepak kura), sepak cungkil, menapak, sepak simpuh atau sepak badek, main kepala (*heading*), mendada, memaha dan membahu.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yang dilakukan di SDN Lodaya 02 Kelas V Kecamatan Randudongkal menunjukkan hasil belajar siswa khususnya pada permainan sepak takraw masih belum sesuai dengan harapan. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, hasil yang diperoleh dari 48

siswa hanya 17 siswa yang tuntas sedangkan selebihnya 31 siswa tidak tuntas belajar. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara informal dengan beberapa siswa diantaranya Puput Haryanti (kelas V) dan Reza Kurniawan (kelas V) yang mengungkapkan bahwa mereka merasa kesulitan melakukan sepakan dalam permainan sepak takraw karena permainan ini tidak pernah dilakukan baik di rumah maupun di sekolah. Sedangkan menurut Umayah (kelas V), kesulitan dalam permainan sepak takraw adalah menyepak bola dengan kaki bagian dalam dan memberikan umpan dengan kaki kepada teman. Menanggapi kondisi tersebut, guru Penjasorkjes SDN Lodaya 02 Bapak Bambang Kuncoro mengungkapkan bahwa memang diperlukan teknik latihan yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam sepak takraw, terutama teknik melakukan tendangan. Menurut beliau, jika siswa mampu menguasai salah satu teknik tendangan saja, misalnya sepak sila, kemungkinan siswa dapat memainkan permainan ini dengan baik.

Sepak sila merupakan teknik menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam gunanya untuk menerima dan menimang bola, mengumpan dan menyelamatkan serangan lawan. Untuk dapat menguasai teknik sepak sila, seorang pemain dapat melakukan latihan sendiri maupun latihan berpasangan. Latihan berpasangan atau berkelompok dapat dilakukan dengan berbagai variasi latihan, seperti membuat formasi latihan bersaf, formasi lingkaran, formasi latihan zig-zag, formasi satu empat, formasi lingkaran berpusat dan sebagainya. Latihan secara sendiri dapat dilakukan dengan berbagai tahapan mulai dari yang paling mudah sampai pada yang agak sulit seperti lakukan latihan dengan cara bola dipantulkan terlebih dahulu ke lantai kemudian gerakan menyepak sila satu kali

dengan arah bola lurus ke atas kepala kemudian bola ditangkap. Setelah itu tambah gerakan menyepakinya (2-3 kali) kemudian baru ditangkap/dijatuhkan.

Permainan *cek-cekan* merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Dalam permainan ini, perlengkapan yang digunakan adalah bola yang dibuat dari bahan dasar daun. Setiap anak akan mendapatkan kesempatan yang sama untuk menendang bola tersebut sebanyak mungkin. Jika bola jatuh ke tanah maka pemain berhenti dan diganti oleh pemain lainnya. Pemain yang jumlah sepakannya paling kecil akan mendapatkan hukuman dari pemain lainnya.

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Lodaya 02 Kelas V Kecamatan Randudongkal. Beberapa pertimbangan untuk menggunakan permainan *cek-cekan* sebagai model pembelajaran diantaranya : 1) Permainan *cek-cekan* sebagai permainan tradisional yang sudah biasa dimainkan oleh anak-anak di SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal, 2) Model pembelajaran dengan pendekatan bermain lebih variatif (tidak monoton) sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak-anak, dan 3) Karakteristik permainan *cek-cekan* relative sama dengan model latihan sepak sila sehingga menurut pertimbangan peneliti manfaat dari permainan ini akan meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan sepak sila.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Model Pembelajaran Sepak Sila Melalui Permainan *Cek-cekan* pada Siswa Kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “bagaimana model pembelajaran sepak sila melalui permainan *cek-cekan* pada Siswa Kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pembelajaran sepak sila melalui permainan *cek-cekan* pada Siswa Kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain :

1. Memberikan sumbangan yang berarti bagi para guru olahraga maupun siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya, terutama dalam pembelajaran sepak sila melalui permainan *cek-cekan*.
2. Dapat menjadi referensi bagi para pengguna dalam menyelesaikan tugas, khususnya tentang sepak sila.
3. Menambah ilmu pengetahuan bagi penulis maupun pembaca.
4. Mengetahui gambaran tentang model pembelajaran sepak sila melalui permainan *cek-cekan* pada Siswa SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Hasil dari proses belajar dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan mahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Adanya perubahan dalam pola perilaku inilah yang menandakan telah terjadi belajar. Semakin banyak kemampuan yang diperoleh sampai menjadi milik pribadi, semakin banyak pula perubahan yang telah dialami.

Sagala (2007:17) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2008:154) belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat.

Menurut Daryanto (2011:4) pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan

berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan *decoding*. Sedangkan Sudjana (2005:8) menyatakan belajar sebagai upaya menyesuaikan diri yang sengaja dialami oleh warga belajar dengan maksud untuk melakukan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan belajar.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu cara yang menuju pada perubahan kehidupan yang lebih baik dalam segala bidang. Dengan adanya proses belajar terjadi penyesuaian tingkah laku dengan lingkungan. Seiring dengan perkembangan pengalaman, individu akan dapat menyesuaikan dengan keadaan yang berkembang dan adanya peningkatan kualitas dalam melakukan suatu aktivitas.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2007: 61).

Sudjana (2005:8) menyatakan pembelajaran sebagai setiap usaha yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Demikian juga pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2008:54) adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan,

dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:157) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Dengan demikian pembelajaran merupakan upaya yang disengaja, terencana dan sistematis sehingga terjadi perilaku belajar dan perilaku membelajarkan antara warga belajar dengan sumber belajar, dimana kegiatan tidak berlangsung satu arah melainkan semua pihak ikut berperan aktif dalam kerangka berfikir yang sudah masing-masing pahami dan sepakati, sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Pemberian pelajaran permainan anak-anak kepada anak didik (Depdikbud, 1979: 94) akan mempengaruhi:

a. Kesehatan dan kekuatan jasmani

Pengaruh permainan kepada perkembangan dan pertumbuhan jasmani anak akan mempunyai kesamaan seperti halnya pengaruh olahraga pada umumnya kepada pelakunya. Tetapi lebih dari itu permainan anak-anak juga mempengaruhi perkembangan panca indera anak secara tajam, seperti perkembangan alat peraba, perkembangan penglihatan, dengan pengamatan, menafsir jarak dan sebagainya.

b. Kesegaran jasmani

Dengan adanya peningkatan fungsi-fungsi alat tubuh akan berakibat meningkatnya kesegaran jasmani untuk menjalankan kegiatan-kegiatan sehari-hari yang selalu meningkat.

c. Penguasaan bahasa

Dengan bermain anak harus mengadakan komunikasi, salah satu alat komunikasi ialah bahasa, untuk dapat puas mereka bermain mereka harus berusaha untuk menguasai bahasa yang mereka pergunakan untuk bermain

d. Rasa seni dan keindahan dalam: seni gerak, penguasaan irama, seni suara, dan seni bahasa

Tidak jarang bahwa permainan anak-anak harus disertai gerak sesuai dengan lagu yang mengiringi atau lagu yang mereka nyanyikan ini berarti akan memberi kesempatan kepada anak atau merupakan situasi yang memungkinkan peningkatan seni gerak, penguasaan irama dan seni suara.

e. Budi pekerti yang baik

Dengan permainan, perkembangan kepribadian anak akan melupakan keadaan diri sendiri, karena ada tugas, mengontrol diri, mengritik diri, berdisiplin, keberanian, keteguhan, keuletan, menghormati peraturan, menghargai kawan, menghormati wasit dan lain-lain.

f. Perkembangan sosial anak

Anak bermain akan mengenal lingkungan, mengenal dirinya, mengenal alat yang dipakai untuk bermain, mengenal lawan. Dengan demikian untuk

memperoleh kesenangan anak akan sadar untuk memelihara dan menghormati lingkungan, alat, dan kawan bermain.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Istilah “media Pembelajaran” ternyata diartikan dengan berbagai cara. Para ahli mengartikannya dengan berbagai definisi. Tetapi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu definisi secara luas dan secara sempit atau lebih spesifik. pengarang yang mendefinisikannya secara luas, yaitu setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Winkel, 1991: 187).

Menurut Criticos dalam Daryanto (2010 : 4) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan menurut Arsyad (2003: 3) dengan menggunakan istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media menurut Gerlach dan Ely (dalam Daryanto 2011: 17) sebagai berikut:

a) Kemampuan fiksatif

Kemampuan fiksatif artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau

kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

b) Kemampuan manipulatif

Kemampuan manipulatif artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

c) Kemampuan distributif

Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a) Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya.
- b) Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa.
- c) Perhatian tidak terpusat, artinya hambatan terjadi karena beberapa hal antara lain gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik dan mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru yang membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, serta kurang adanya pengawasan bimbingan guru.

- d) Tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis.

2.3 Model Pembelajaran Pengembangan

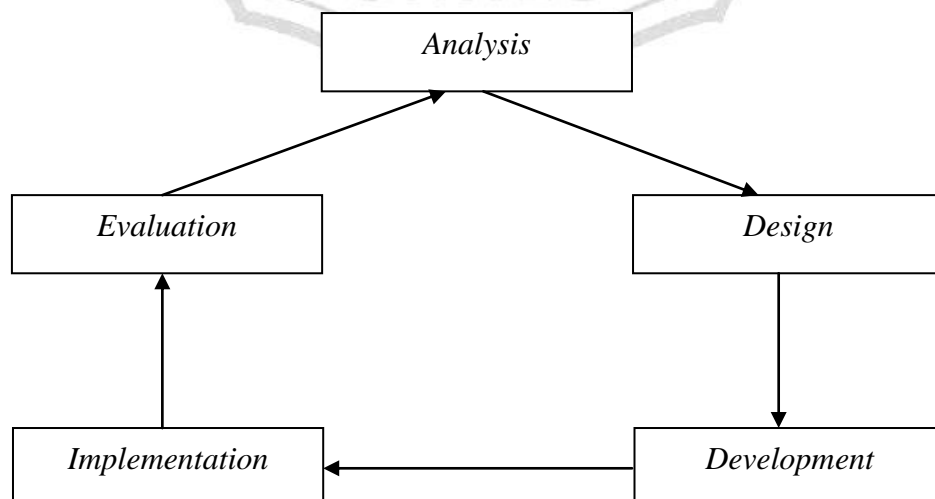
Menurut kamus besar bahasa Indonesia model adalah pola atau contoh, acuan, ragam dsb dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Definisi lain dari model adalah abstraksi dari sistem sebenarnya, dalam gambaran yang lebih sederhana serta mempunyai tingkat prosentase yang bersifat menyeluruh, atau model adalah abstraksi dari realitas dengan hanya memusatkan perhatian pada beberapa sifat dari kehidupan sebenarnya (Simamarta, 1983: ix – xii).

Penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang dihubungkan pada kerja rancangan dan pengembangan. Penelitian pengembangan berorientasi pada produk. Penelitian pengembangan merupakan satu jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada, atau menghasilkan suatu produk di bidang pendidikan. Adapun produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan antara lain materi-materi pelatihan guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran dan lain-lain.

Menurut Gay yang dikutip oleh Wasis (2004 : 4), penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan bersifat analisis

kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.

Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas dua tahap yaitu mengembangkan produk model dan menguji kualitas dan atau efektifitas produk yang dihasilkan (Sukardjo dan Lis Permana Sari, 2009 : 66). Dalam penelitian pengembangan dikenal salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi) (Reyzal Ibrahim, 2011: 46)



**Gambar 2.1 Tahapan-Tahapan Model Pengembangan ADDIE
(Reyzal Ibrahim, 2011: 46)**

Tahapan-tahapan model ADDIE tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Tahap analisis: suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, *output* yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.
- b. Tahap desain: tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blue-print*) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, misalnya sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya.
- c. Tahap pengembangan: pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Jika dalam desain diperlukan suatu

perangkat lunak berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan, atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini merupakan bagian dari langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dikembangkan.

- d. Tahap implementasi: langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan di buat tertentu dan juga harus di tata. Barulah di implementasikan sesuai skenario atau desain awal.
- e. Tahap evaluasi: evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang di bangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan *input* terhadap rancangan

yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil.

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani yaitu “*Developmentally Appropriate Practise*” (DAP) artinya bahwa tugas ajar yang akan disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut, di samping itu tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan anak didik yang diajarkannya. Perkembangan atau kematangan dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya. Seperti yang dijelaskan Syamsudin (2008:56) sebagai berikut: Konsep modifikasi di kembangkan merupakan upaya yang dilakukan agar proses pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practise* (DPA), modifikasi di kembangkan untuk menganalisis materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya dengan cara ini siswa di tuntun, di arahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang di miliki sekolah, menurut guru pendidikan jasmani anak untuk lebih kreatif dalam memperdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Guru yang kreatif akan bisa menciptakan sesuatu yang baru, seperti memodifikasi yang sudah ada tetapi di sajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang di

berikan. Dengan modifikasi sarana maupun prasarana, tidak akan mengurangi aktifitas siswa dalam melaksanakan pelajaran penjas, bahkan siswa di fasilitasi lebih banyak bergerak, melalui pendekatan bermain dalam suasana riang gembira, dimana kata kunci pendidikan jasmani adalah bermain, bergerak dan ceria.

Memodifikasi mata pelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan dimana dijelaskan Lutan (1998) yang dikutip oleh Syamsudin (2008:72) bertujuan: “a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran. b) Meningkatkan kemungkinan dalam keberhasilan dalam berpartisipasi. c) Siswa dapat melakukan pola dengan benar.”

Siswa merupakan individu yang berbeda-beda. Tidak ada individu yang sama bahkan mereka yang kembar pun masih terdapat perbedaan yang signifikan, fisik manusia yang sering dianggap homogen itu sebenarnya mengandung perbedaan-perbedaan. Hal ini pun berlaku dalam proses belajar mengajar siswa dalam pendidikan jasmani. Setiap siswa itu mempunyai tempo, irama dan kapasitas belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang cepat mencapai tujuan intruksional tetapi ada juga yang lambat. Untuk mengatasi perbedaan karakteristik siswa dalam mengikuti pembelajaran siswa dalam mengikuti pembelajaran bisa digunakan modifikasi, seperti yang dijelaskan Supandi (1992:107) yaitu ketidakberhasilan suatu proses belajar mengajar disebabkan antara lain karena siswa tidak sanggup mengatasi tugas gerak dan peraturan yang kompleks. Untuk menghindari kesulitan tersebut biasanya dilakukan modifikasi kegiatan atau peraturan

bersangkutan. Yang dimaksud dengan modifikasi ialah pengurangan atau penggantian unsur-unsur tertentu.

2.4 Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006 (Depdiknas, 2006: 204) diuraikan tentang pengertian Pendidikan Jasmani (Penjas) sebagai berikut : Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang direncanakan sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sedangkan menurut beberapa ahli seperti Rusli Lutan (2000: 1) Penjas merupakan wahana dan alat untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup. Menurut Subagiyo dkk (2008: 18) pendidikan jasmani adalah latihan jasmani yang dimanfaatkan, dikembangkan, dan didayagunakan dalam pendidikan.

Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Lebih jauh ditegaskan bahwa, Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis.

Dalam kurikulum Penjasorkes di sekolah dasar dijelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah membantu siswa untuk mempunyai tujuan seperti yang tertera dalam buku KTSP tahun 2006 (Depdiknas, 2006: 205), sebagai berikut:

- a. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar.

- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- e. Mengembangkan sikap positif, jujur, disiplin, dan bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
- f. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup dan kesegaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Sedangkan menurut Samsudin (2008: 3) tujuan pendidikan jasmani adalah:

- a. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- b. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi
- c. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- e. Mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan teknik.
- f. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat.
- g. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.

- h. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat (Subagiyo, 2008: 107).

Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Pendidikan Jasmani sekolah dasar dalam kurikulum 2004 (2003: 4) mempunyai fungsi yang terbaik dalam beberapa aspek, diantaranya :

- 2.1.1 Aspek organik; (1) Untuk menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan, (2) Meningkatkan kekuatan otot, yaitu jumlah tenaga maksimum yang

dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot, (3) Meningkatkan daya tahan otot, yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama, (4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas secara terus menerus dalam waktu relatif lama, (5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu; rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

- 2.1.2 Aspek Neuromuskuler, (1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, (2) Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti; berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderapl mencongklang, bergulir, menarik, (3) Mengembangkan keterampilan non-lokomotor, seperti; mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok, (4) Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti; memukul, menendang, menangkap, memberhentikan, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli, (5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti; ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan, (6) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti; sepak bola, softball, bola voli, bola basket, baseball, kasti, rounders, atletik, tennis, tennis meja, beladiri dan lain sebagainya, (7) Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti, menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnnya.

2.1.3 Aspek Perseptual; (1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, (2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan, atau di sebelah kiri dari dirinya, (3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu; kemampuan mengkoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh, dan atau kaki, (4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (statis dan dinamis), yaitu; kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis, (5) Mengembangkan dominansi (*dominancy*), yaitu; konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan kiri dalam melempar atau menendang, (6) Mengembangkan lateralitas (*aterility*), yaitu; kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.

2.1.4 Aspek Kognitif; (1) Mengembangkan kemampuan menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan mengambil keputusan. (2) Meningkatkan .pengetahuan tentang peraturan permainan, keselamatan, dan etika, (3) Mengembangkan kemampuan penggunaan tak.tik dan strategi dalam aktivitas yang terorganisasi, (4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani, (5) Menghargai kinerja tubuh; penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.

2.1.5 Aspek Sosial; (1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada, (2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam kelompok, (3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain, (4) Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok, (5) Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat, (6) Mengembangkan rasa memiliki dan tanggung jawab di masyarakat. 7) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif, (8) Menggunakan waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat, (9) Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

2.1.6 Aspek Emosional; (1) Mengembangkan respon positif terhadap aktivitas jasmani, (2) Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton, (3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat, (4) Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.

Pendidikan jasmani sebagai bagian integral dan merupakan alat pendidikan banyak didefinisikan dengan berbagai macam tekanan. Baik pada proses maupun tujuannya. Salah satunya dikutip Rusli Lutan (1996: 7), pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktifitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuscular*, intelektual, dan emosional. Pada hakekatnya, pendidikan jasmani adalah sebagai proses pendidikan via gerak insani (*human movement*) yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan.

Khusus kurikulum penjas, telah mengalami perubahan nama mata pelajaran dan substansinya, mulai dengan istilah Pendidikan Jasmani, Olahraga Kesehatan, Penjaskes, Penjas, dan terakhir Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pergantian nama kurikulum penjas ini, berkonsekuensi kepada perubahan berbagai infra struktur pembelajaran mulai dari penentuan tujuan, penentuan isi, proses (strategi dan pendekatan) serta evaluasinya.

Namun demikian apapun istilahnya iklim belajar yang terjadi harus bersuasanakan ke SD-an. Adapun iklim belajar ke SD-an harus tercermin seperti yang di tulis Rusli Lutan (1996: 1-2) sebagai berikut;

Pertama, penjaskes merupakan upaya sistematis untuk pengembangan kepribadian anak, seperti pengembangan hormat diri (*self esteem*), kepercayaan diri, toleransi sesama kawan, dan lain-lain.

Kedua, isi dari tugas ajar (*learning task*) diselaraskan dengan tingkat perkembangan anak. Kegiatan banyak ditandai oleh susasana kebebasan untuk menyatakan diri dan bermain secara leluasa untuk mengenal lingkungan dalam situasi yang menggembirakan.

Ketiga, meskipun arah dari pengajaran, khususnya pendidikan jasmani juga peduli dengan pengembangan keterampilan suatu cabang olahraga, tetapi tekanannya lebih banyak pada pengembangan kemampuan gerak umum dan menyeluruh. Kalaupun kegiatan itu diarahkan bagi pengenalan suatu cabang olahraga, namun tugas gerak, alat dan pelaksanaannya diubah dan disesuaikan dengan kemampuan anak.

Keempat, model pembelajaran lebih banyak ditandai oleh pemberian kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri, berinisiatif dan memecahkan persoalan secara kreatif. Namun demikian, guru tetap memiliki peranan penting dalam mengelola proses belajar-mengajar.

Kelima, meskipun tujuan intruksional umum dan khusus yang menjadi sasaran belajar, tetapi diupayakan agar dampak pengiring positif yang menyangkut perkembangan penalaran dan sifat-sifat lainnya seperti disiplin, kejujuran, dan lain-lain (Rusli Lutan, 1996: 1-2).

2.5 Permainan Sepak Takraw

2.5.1 Teknik Dasar Bermain Sepak Takraw

Untuk bermain sepak takraw yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw. Tanpa kemampuan itu seseorang tidak akan bisa bermain. Kemampuan yang dimaksud adalah menyepak dengan menggunakan bagian-bagian kaki, memainkan bola dengan kepala, dengan dada, dengan paha, dengan bahu, dengan telapak kaki. Macam-macam teknik dasar dalam permainan sepak takraw diantaranya:

2.5.1.1 Sepak Sila

Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila digunakan untuk menerima dan menimang/menguasai bola, mengumpan antara bola dan untuk menyelamatkan serangan lawan. (Uus Rusli, 2006:8)

Cara melakukan sepak sila :

- a) Berdiri dengan dua kaki terbuka selebar bahu
- b) Kaki sepak digerakan melipat setinggi lutut kaki tumpu

- c) Bola disentuh dengan bagian dalam kaki sepak pada bagian bawah bola
- d) Kaki tumpu agak ditekuk sedikit, badan dibungkukan sedikit
- e) Mata melihat kearah bola
- f) Kedua tangan dibuka dan dibengkokkan pada siku agar seimbangan
- g) Bola disepak ke atas lurus melewati kepala.

Menurut Sudrajat Prawirasaputra (2000:24) teknik melakukan sepak sila adalah sebagai berikut:

- a) Pemain berdiri pada kaki kiri dan kaki kanan memantul-mantulkan bola dengan kaki kanan. Bola menyentuh bagian bawah mata kaki kaki kanan. Pandangan difokuskan kepada bola
- b) Pantulan bola dipertinggi dengan cara sepakan diperkuat.
- c) Bila gerak kaki kiri yang digunakan untuk menapakkan tubuh tetap berdiri relatif diam di tempat maka ini menunjukkan bahwa anda sudah mahir melakukan sepak sila

Sebaliknya bila kaki kiri itu bergeser ke kiri ke kanan dan ke belakang sehingga bergerak dalam lingkaran yang garis tengahnya lebih dari satu meter, ini menunjukkan bahwa sepak sila anda belum stabil atau mantap.

Sedangkan menurut Ahmad hamidi (2008:14) sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Dalam permainan sepak takraw, sepak sila digunakan untuk menerima dan menguasai bola, mengumpan, dan menyelamatkan bola dari serangan lawan. Cara melakukan, antara lain :

- a) Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu
- b) Kaki tumpu ditekuk sedikit, badan juga dibengkokkan sedikit, kemudian kaki sepak digerakan melipat setinggi lutut kaki tumpu
- c) Bola menyentuh kaki bagian dalam kaki sepak dari bagian bawah bola

- d) Pandangan mata harus terfokus ke bola, dan kedua tangan sebagai penjaga keseimbangan tubuh (kedua tangan dibuka dan dibengkokan)
- e) Pergelangan kaki pada saat menyentuh bola/impact ke bola harus agak di keraskan dan tegangkan tapi harus serileks mungkin.
- f) Arah sepakan bola lurus ke atas setinggi kepala.

Latihan untuk melatih sepak sila ini dapat dilakukan secara mandiri (sendiri) maupun berkelompok, namun bentuk latihan ini tergantung pada kreatifitas dan keinginan individu itu sendiri.

- a) Latihan secara sendiri dapat dilakukan dengan berbagai tahapan yaitu mulai dari yang paling mudah sampai pada yang agak sulit seperti lakukan latihan dengan cara bola dipantulkan terlebih dahulu ke lantai kemudian gerakan menyepak sila satu kali dengan arah bola lurus ke atas kepala lalu bola ditangkap. Setelah itu tambah gerakan menyepaknya (2-3 kali) kemudian baru ditangkap/dijatuhkan. Selanjutnya lakukan gerakan tersebut sebanyak mungkin sampai bola tidak jatuh, namun apabila jatuh ulangi dan terus lakukan lagi.
- b) Latihan berpasangan atau berkelompok dapat dilakukan dengan berbagai variasi latihan, salah satunya dengan cara membuat formasi latihan seperti formasi latihan bersaf, formasi lingkaran, formasi latihan zig-zag, formasi satu empat, formasi lingkaran berpusat, dan sebagainya.



Gambar 2.2 Sepak Sila
(Sumber: Sulaiman 2008:17)

2.5.1.2 Sepak kuda/sepak kura

Pengertian sepak kura ini adalah sepakan atau menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian depan (punggung kaki/kura kaki).

2.5.1.3 Sepak cangkil

Sepak cangkil adalah sepakan atau menyepak bola dengan menggunakan kaki (jari kaki). Sepak cangkil digunakan untuk mengambil dan menyelamatkan bola yang jauh dan rendah.

2.5.1.4 Menapak

Menapak adalah sepakan atau menyepak bola dengan menggunakan telapak kaki. Menapak ini digunakan untuk melakukan smash ke lawan, menahan/memblok smash pihak lawan dan atau menyelamatkan bola atau mengambil bola didekat/atas net.

2.5.1.5 Sepak badek

Sepak badek yaitu menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian luar atau samping luar, sepak samping ini juga dapat disebut sebagai sepak simpuh, hal

ini disebabkan gerakan menyepak sila seperti bersimpuh. Gerakan ini berguna menyelamatkan bola dari serangan lawan, menyelamatkan dari smash lawan dan atau mengontrol dan menguasai bola sebagai usaha penyelamatan.

2.5.1.6 Heading (memainkan bola dengan kepala)

Memainkan bola dengan kepala adalah memainkan bola dengan bagian kepala seperti dahi, samping kanan/kiri kepala, dan bagian belakang kepala. Kemampuan dasar ini berguna untuk member umpan kepada teman, melakukan smash, melakukan penyerangan ke pihak lawan.

2.5.1.7 Mendada

Mendada yaitu memainkan bola dengan menggunakan dada, keterampilan ini sangat berguna untuk mengontrol bola

2.5.1.8 Memaha

Memaha yaitu gerakan mengontrol bola dengan menggunakan paha, gerakan ini digunakan untuk menerima dan menyelamatkan serangan lawan, mengumpan, membentuk serta menyusun serangan.

2.5.1.9 Membahu

Membahu merupakan gerakan memainkan dan mengontrol bola dengan menggunakan bahu. Gerakan ini berguna untuk mempertahankan bola dari serangan lawan yang mendadak, dimana posisi ini kita sedang terdesak atau kurang baik.

Mengenai tata cara permainan Sepak Takraw dijelaskan dalam peraturan permainan sepak takraw ISTAF tahun 2011, diantaranya sebagai berikut:

1. Pemain

- a. Dimainkan oleh dua regu, masing-masing dimainkan oleh tiga orang, yang dilengkapi dua orang cadangan.
 - b. Satu tim terdiri dari tiga regu, jumlah pemain dalam satu tim tidak lebih dari 12 orang.
 - c. Pemain yang berdiri dibelakang di sebut Tekong dan pemain depan disebut apit (apit kiri dan apit kanan).
2. Permulaan Permainan dan Sepak Mula
- a. Regu yang memilih Sepak Mula pada waktu undian akan memulai permainan pada set pertama, pemenang set pertama akan memulai permainan pada selanjutnya.
 - b. Pelambung harus segera melambungkan bola begitu wasit menyebutkan angka. Jika pemain mendahuluinya, maka lambungan harus diulang dan pemain tersebut diberi peringatan
 - c. Servis dinyatakan sah jika bola telah melewati net, baik menyentuh ataupun tidak dan jatuh dilapangan lawan
 - d. Pelaksanaan servis oleh tekong boleh dengan berbagai cara, asal satu kakinya berada dalam lingkaran.
3. Cara menghitung angka
- Angka diberi kepada regu yang dapat mematikan bola di daerah lawan.
4. Perhitungan angka rally point
- a. Angka kemenangan untuk satu set ialah 15 angka. apabila terjadi 14 sama maka untuk mencapai kemenangan harus selisih 2 angka dan angka terakhir adalah 17. Dengan sistem tiga set kemenangan.

- b. Servis dilakukan tiga kali berturut-turut oleh tiap regu dan bergantian, apabila terjadi *duice* (14-14) maka servis dilakukan oleh regu yang mendapatkan *point*.
- c. Dalam pertukaran tempat (istirahat tiap set masing-masing diberikan waktu untuk istirahat 2 menit)
- d. Jika kedua regu memenangkan dua set, maka kemenangan ditentukan oleh hasil *tie break*, dengan angka 15 angka, apabila terjadi angka 14 sama maka untuk mencapai kemenangan harus selisih dua angka dan angka terakhir adalah 17.
- e. Sebelum *set tie break*, wasit melakukan undian yang memenangkan undian melakukan servis pertama.
- f. Pergantian tempat pada *set tie break* jika salah satu regu mencapai 8.

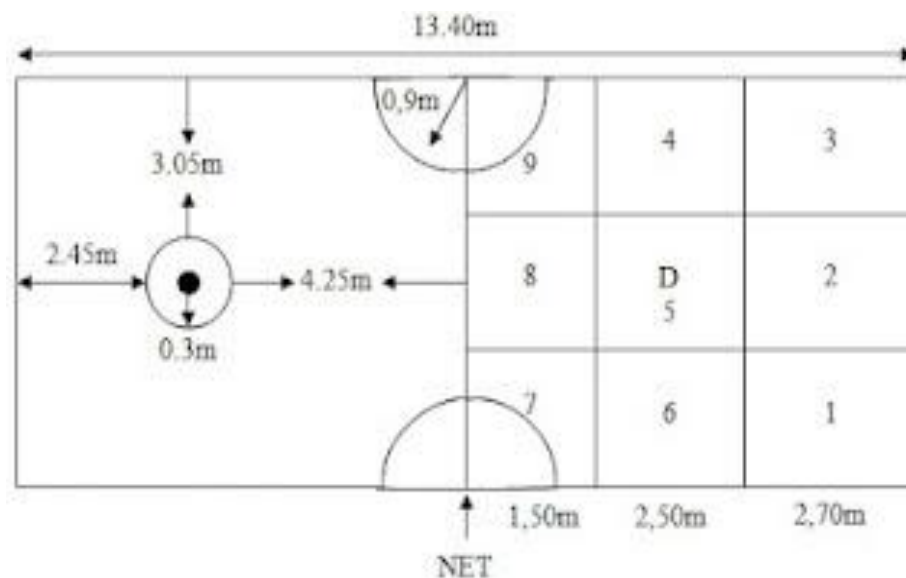
2.5.2 Lapangan Sepak Takraw

Lapangan sepak takraw terdiri atas dua macam lapangan yaitu ukuran lapangan untuk nomor regu, tim dan *double event* sedangkan yang satunya lagi yaitu ukuran lapangan untuk nomor *hoop*.

1) Ukuran lapangan untuk nomor tim, Regu dan *Double event*

Lapangan sepak takraw berbentuk 4(empat) persegi panjang dengan ukuran panjang 13,4m dan lebar 6,1m, setiap satu lapangan sepak takraw terdiri dari dua lapang dimana setiap lapang tersebut dibuat satu lingkaran untuk *service* (tekong) dan dua lingkaran untuk apit, radius lingkaran *service* yaitu 0.3 rad, dan radius lingkaran apit yaitu 0.9 rad. Lapangan sepak takraw yang dapat digunakan untuk pertandingan resmi bisa digunakan di dalam ruangan (*indoor*) dan di luar ruangan (*outdoor*), serta harus terbebas dari berbagai macam gangguan ke atas setinggi 8m (khusus *indoor*) diukur dari permukaan lantai

lapangan dan ke samping 3m diukur dari garis belakang dan garis samping lapangan.



**Gambar 2.3 Lapangan Sepak Takraw
(Sumber: Ratinus Darwis, dkk, 1992:8)**

2) Ukuran lapangan untuk nomor *hoop*

Bentuk lapangan untuk permainan sepak takraw nomor *hoop* ini berbentuk lingkaran dengan jari-jari lingkaran yaitu 4 meter dan area ini harus bebas dari gangguan sejauh 3 meter, kemudian di atas lingkaran ini digantung sebuah ring yang terdiri dari 3 lubang dengan tinggi ring yaitu 4.75m untuk putra dan 4.50m untuk putri. Pada nomor ini tidak menggunakan net.

3) Net

Net lapangan sepak takraw terbuat dari bahan nilon atau benang biasa, panjang net yaitu 6.10m atau sesuai dengan lebar lapangan sepak takraw dan lebar net 70cm yang terdiri dari beberapa lubang net. Ukuran tinggi net bervariasi

tergantung pada jenis dan kategori pertandingan yang akan dilaksanakan, antara lain untuk putra dewasa yaitu 1.55m, putri 1.45m sedangkan tinggi net untuk usia dini yaitu putra 1.40m dan putri 1.35m.

4) Bola

Bola takraw yang sebenarnya terbuat dari bahan plastik (*synthetic fibre*) yang lentur dan lembut dengan ukuran berat 170-180 gram untuk putra dewasa dan 150-160 gram untuk putri dewasa, sedangkan untuk putra dan putri usia dini yaitu antara 145-150gram (Ahmad Hamidi, 2008:11).



Gambar 2.4 Bola Takraw
(Sumber: Sulaiman, 2008:11)

Setiap bola sepak takraw ini mempunyai karakteristik yang khusus antara lain: dalam setiap bola sepak takraw terdapat 12 lubang kecil yang terbentuk dari anyaman *fiber* (jumlah anyaman 9-11buah) dan akhirnya membentuk satu lingkaran bulat (bola) dengan radius bola (lingkaran tersebut yaitu 42-44cm untuk putra dan 43-45 untuk putri) (Ahmad Hamidi, 2008:11).

2.6 Permainan *Cek-cekan*

Cek-cekan adalah salah satu jenis permainan tradisional dengan menggunakan bola yang terbuat dari daun. Permainan ini dapat dimainkan bersama-sama atau sendiri. Pada jaman dulu permainan ini cukup populer khususnya di daerah Jawa

Tengah. Perkembangan permainan *cek-cekan* di Desa Lodaya Kabupeten

Pemalang sendiri dapat dikatakan sudah hampir tidak dikenali oleh anak-anak.

Permainan *cek-cekan* merupakan permainan tradisional yang murah karena tidak perlu mengeluarkan biaya sebab bahan yang digunakan dalam permainan ini terbuat dari sekumpulan daun yang dibentuk menyerupai bola. Bentuk peraga yang digunakan dalam permainan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.5 Bola *Cek-cekan*
(Sumber: dokumentasi peneliti, 2012)

Ukuran bola yang digunakan dalam permainan ini juga tidak menggunakan standar tertentu, namun hanya menyesuaikan dengan kebutuhan para pemainnya.

Permainan *cek-cekan* dapat dimainkan dimana saja (biasanya dimainkan di lapangan terbuka) sehingga tidak membutuhkan lapangan khusus seperti pada permainan sepak takraw, sepak bola atau permainan lainnya.

2.4.1 Aturan Permainan

Aturan dalam permainan *cek-cekan* sangat sederhana. Pertama-tama pemain akan melakukan suit untuk menentukan urutan pemainnya. Setiap anak akan mendapatkan kesempatan yang sama untuk menendang (menimang) bola tersebut

sebanyak mungkin. Jika bola jatuh ke tanah maka pemain berhenti dan diganti oleh pemain lainnya. Pemain yang jumlah sepakannya paling kecil akan mendapatkan hukuman dari pemain lainnya.

Pemenang permainan *cek-cekan* adalah pemain yang mampu menimang bola paling banyak bukan paling lama. Oleh sebab itu, untuk dapat menimang bola sebanyak mungkin seorang pemain membutuhkan keuletan dan konsentrasi yang tinggi. Permainan ini juga melatih daya fisik, daya keseimbangan dan konsentrasi yang tinggi para pemainnya. Sebab, sepanjang permainan pemain harus mampu menimang bola sebanyak mungkin. Berikut gerakan dalam permainan *cek-cekan*.



Gambar 2.6 Bola *Cek-cekan*
(Sumber: dokumentasi peneliti, 2012)

2.4.2 Model Pengembangan Permainan *Cek-Cekan*

Pengembangan permainan *cek-cekan* dalam penelitian ini meliputi perubahan (modifikasi) aturan permainan yang digunakan sebelumnya lebih

bersifat individual menjadi sistem kompetisi kelompok. Perbedaan tersebut dimulai dari cara permainan dan penentuan pemenang.

Dalam permainan *cek-cekan* sebelumnya dilakukan secara perorangan (individual). Pemenang ditentukan dari siapa yang paling lama dapat melakukan sepakan sebanyak-banyaknya dengan waktu yang tidak terbatas. Model permainan ini dinilai kurang efektif dengan waktu pembelajaran di sekolah dan kurang menarik karena kompetisi dilakukan secara individual.

Berdasarkan pertimbangan tersebut selanjutnya peneliti melakukan modifikasi dengan menyesuaikan waktu pembelajaran di sekolah untuk pelajaran Penjas selama 2 x 35 menit. Sebelum dilaksanakan pembelajaran, peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan membagi waktu yang ada. Berikut rencana pembelajaran sepak sila melalui permainan cek-cekan :

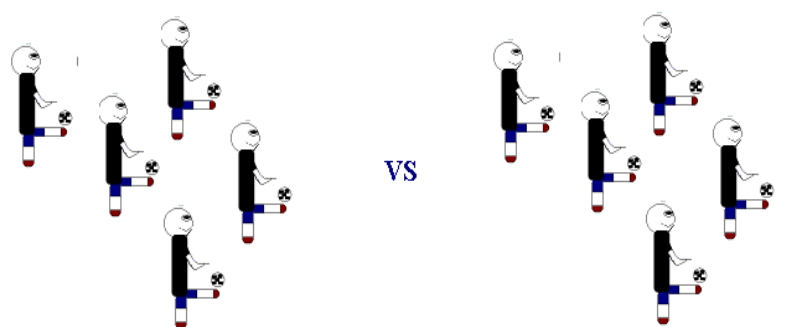
- a. Pemanasan : 15 menit
- b. Pengarahan : 10 menit
- c. Pembagian kelompok : 5 menit
- d. Permainan : 36 menit
- e. Penutup (evaluasi dan berdoa) : 10 menit

Adapun penerapan sistem kompetisi dilakukan dengan harapan adanya kompetisi dapat meningkatkan sikap kerjasama, tanggungjawab, kedisiplinan dan sikap percaya diri siswa. Kompetisi dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Membagi siswa ke dalam kelompok
- b. Setiap kelompok mendapatkan waktu untuk bermain masing-masing 4 menit

- c. Setiap anggota kelompok mendapatkan giliran bermain sesuai dengan yang diatur sendiri oleh masing-masing kelompok
- d. Jika pemain menjatuhkan bola maka akan digantikan oleh pemain lainnya.
- e. Sepakan yang dihasilkan hanya akan dihitung jika masih berada di dalam lingkaran permainan.
- f. Pemenang ditentukan dari akumulasi jumlah sepakan selama waktu bermain.

Adapun ilustrasi untuk permainan kompetisi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.7
Ilustrasi Permainan Cek-cekan Dengan Sistem Kompetisi

Banyak sekali jenis permainan tradisional yang dapat dikembangkan sebagai model pembelajaran. Permainan tradisional yang cukup beragam itu perlu digali dan dikembangkan karena mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan. Permainan tradisional dinilai memiliki banyak unsur pembelajaran yang dapat diambil baik dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (hubungan sosial) dan psikomotorik (keterampilan gerak).

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk pemecahan masalah praktis. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna.

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (Punaji Setyosari, 2010:194).

Langkah-langkah dalam model penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

- b. Perencanaan
- c. Pengembangan format produk awal
- d. Uji coba awal
- e. Revisi produk
- f. Uji coba lapangan
- g. Revisi produk
- h. Uji Lapangan
- i. Revisi produk akhir
- j. Desiminasi dan implementasi

(Punaji Setyosari, 2010:205)

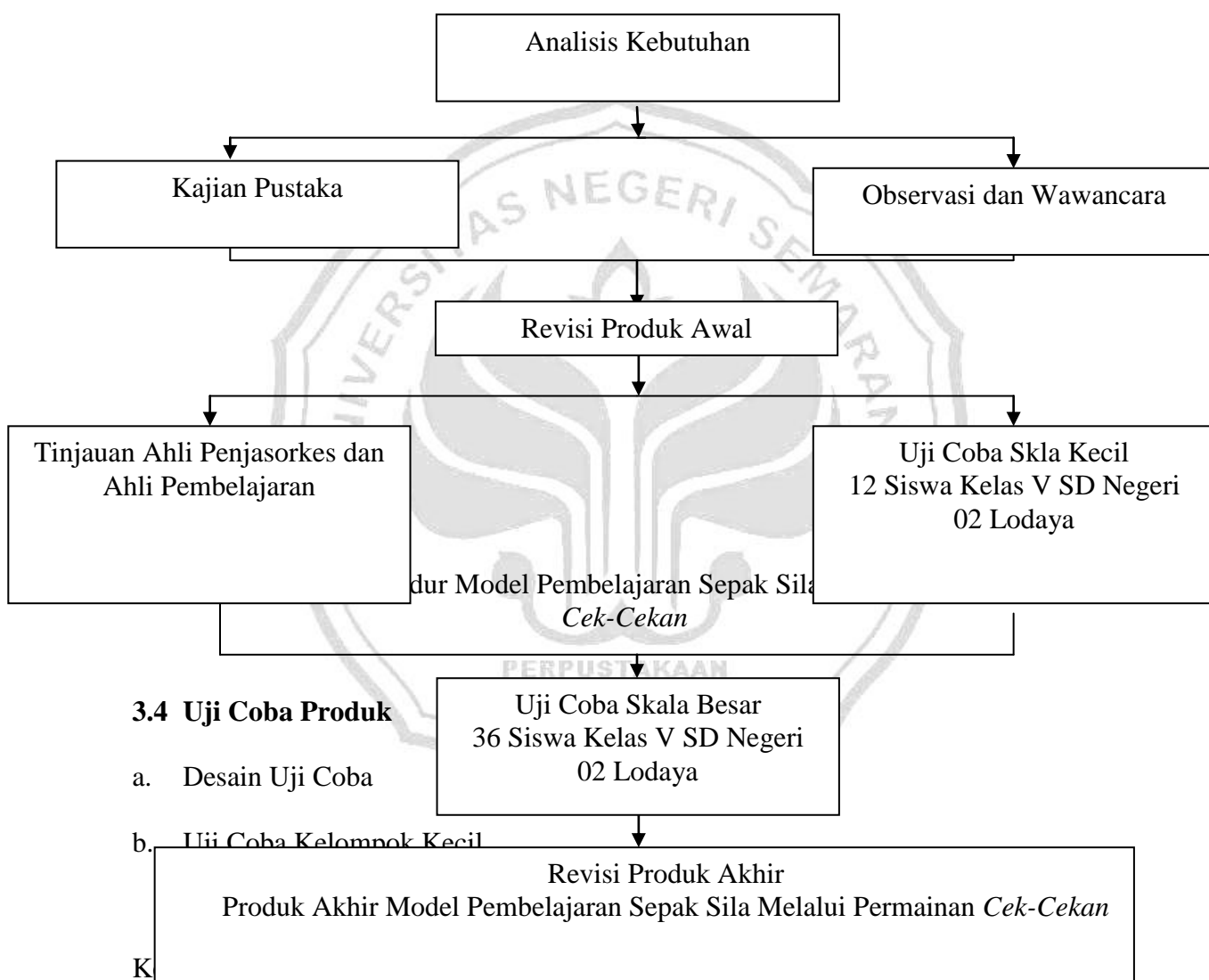
3.2 Model Pengembangan

Model pengembangan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran sepak sila melalui permainan *cek-cekan*.

3.3 Prosedur Pengembangan

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama merupakan analisis kebutuhan dimana hasil model pengembangan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam pembelajaran sehingga sebelum dilakukan penelitian dilakukan studi pendahuluan mengenai kebutuhan pengembangan model pembelajaran, tahap ke dua merupakan tahap pengembangan model yang terdiri atas pengembangan draf awal model yang meliputi uji coba terbatas (kelompok kecil) dan tinjauan ahli (ahli penjas dan ahli pembelajaran), dan tahap ketiga merupakan pengujian atau validasi model.

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran sepak sila melalui permainan *cek-cekan*, dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut antara lain :



coba dilaksanakan di halaman sekolah.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang yang berjumlah 36 anak. Uji coba dilaksanakan di lapangan.

d. Subyek Uji Coba

Subyek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti
- 2) Dua ahli pembelajaran penjas
- 3) Siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang yang berjumlah 48 anak.

3.5 Cetak Biru Produk

Cetak biru produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi pemanasan, kegiatan inti dan penenangan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Pemanasan
- b. Berlari memutar lapangan
- c. Kegiatan inti
- d. Mengisi kuesioner

3.6 Jenis Data

Jenis datanya merupakan data kuantitatif yang berupa data hasil kuesioner meliputi kemampuan kognitif, psikomotirik dan afektif.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang

berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan produk.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model pembelajaran sepak sila.

3.8 Analisis Data

Untuk menjawab permasalahan penelitian yang dirumuskan, data yang terkumpul perlu di analisis secara kuantitatif dengan teknik statistik. Dengan demikian akan diperoleh temuan hasil penelitian yang berupa hasil analisis presentase perubahan, dan simpulan hasil penelitian.

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

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

p = frekuensi relative atau angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklsifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data.

Tabel 3.1 Tabel Deskriptis Persentase

No	Persentase	Kategori
1	0% - 20%	Sangat rendah
2	21% - 40%	Rendah
3	41% - 60%	Sedang
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat baik

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Data Uji Coba

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Maka diperlukan suatu analisis kebutuhan dengan cara menganalisis proses pembelajaran dan melakukan studi pustaka atau kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan sederhana khususnya permainan *cek-cekan* bagi siswa kelas V, bahwa siswa dapat mempraktekan teknik dasar permainan *cek-cekan* dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran. Kenyataannya yang ada dalam proses pembelajaran permainan *cek-cekan*, khususnya permainan *cek-cekan* untuk sekolah dasar masih jauh dari yang di diharapkan. Pada proses pembelajaran Permainan *cek-cekan* di Sekolah Dasar pada umumnya masih ditemui beberapa hal, antara lain dalam kegiatan penjas kurang memanfaatkan fasilitas secara maksimal seperti dalam penggunaan lapangan secara maksimal dan tidak semua sekolah mempunyai halaman atau sebuah lapangan yang cukup luas untuk pembelajaran penjas khususnya pada pembelajaran permainan *cek-cekan*, dan lain- lain. Selain itu sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran kurang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Banyak juga

ditemui siswa putri yang merasa kesulitan untuk memainkan permainan *cek-cekan* dengan peraturan yang baku, dikarenakan dalam pembelajaran tersebut kurang diberikannya sebuah modifikasi agar siswa senang dan tidak mudah menjadi jenuh terutama pada siswa putri.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan modifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas V, Melalui produk ini peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan *cek-cekan* khususnya permainan *cek-cekan* yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru penjas dalam memberikan pembelajaran permainan *cek-cekan* yang lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa modifikasi permainan *cek-cekan* yang sesuai dengan siswa SD kelas V. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk menggunakan langkah- langkah sebagai berikut :

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan *cek-cekan*
2. Analisis karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar
3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara mengembangkan modifikasi permainan.

4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk menegembangkan modifikasi permainan cek-cekan.
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil belajar
7. Menyusun produk awal permainan *cek-cekan*.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal pembelajaran permainan *cek-cekan* yang sesuai bagi siswa kelas V sekolah dasar. Berikut akan disajikan draf produk awal permainan *cek-cekan* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar sebelum dievaluasi oleh ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar .

4.1.3 Draft Produk Awal Permainan *Cek-Cekan*

4.1.3.1 Pengertian

Permainan *cek-cekan* adalah permainan tradisional menggunakan alat atau benda yang terbuat dari sekumpulan daun berbentuk menyerupai bola yang dimainkan dengan menendang (menimang) bola tersebut sebanyak mungkin.

4.1.3.2 Peraturan Permainan

Berikut adalah peraturan-peraturan dalam permainan *cek-cekan* yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi siswa. Peraturan dalam permainan *cek-cekan* sangat sederhana. Pertama-tama pemain akan melakukan suit (hompipah) untuk menentukan urutan pemainnya. Setiap anak akan mendapatkan satu kali kesempatan yang sama untuk menendang (menimang) bola tersebut sebanyak mungkin. Jika bola jatuh ke tanah maka pemain berhenti dan diganti oleh pemain lainnya. Pemain yang jumlah sepakannya paling kecil akan mendapatkan

hukuman dari pemain lainnya. Pemenang permainan *cek-cekan* adalah pemain yang mampu menimbang bola paling banyak bukan paling lama.

4.1.3.3 Fasilitas dan Perlengkapan

1. Lapangan

Permainan *cek-cekan* dapat dimainkan dimana saja, bisa di dalam ruangan atau di luar ruangan. Dalam penelitian ini, permainan akan dimainkan di halaman sekolah dengan pertimbangan lokasinya cukup luas dan representatif.

2. Bola

Bola dalam permainan ini berupa bola yang terbuat dari bahan daun-daunan (daun akasia, daun singkong dsb) yang dibentuk menyerupai bola. Ukuran bola yang digunakan dalam permainan ini juga tidak menggunakan standar tertentu, namun hanya menyesuaikan dengan kebutuhan para pemainnya. Bentuk peraga yang digunakan dalam permainan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Bola *Cek-cekan*

(Sumber: dokumentasi peneliti, 2012)

4.1.4 Validasi Ahli

4.1.4.1 Validasi Ahli Draf Produk Awal

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktifitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal permainan *cek-cekan*, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas permainan, saran, serta komentar dari ahli dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap permainan *cek-cekan*. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan cara mencontreng jawaban yaitu kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik.

4.1.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menilai apakah model pembelajaran modifikasi permainan *cek-cekan* apakah dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil atau uji coba skala besar/lapangan.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli dan guru penjas Sekolah Dasar diketahui persentase penilaian model yang digunakan

sebesar 77,33% termasuk dalam kategori “**baik**” maka dapat disimpulkan bahwa model permainan *cek-cekan* modifikasi dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil atau uji coba skala besar/lapangan. Dan masukan serta saran dari ahli dan guru penjas Sekolah Dasar juga diperlukan untuk mengetahui kualitas itu sendiri.

4.1.4.3 Revisi Draf Produk Awal

1. Dalam revisi produk ini dilakukan penyesuaian ukuran dan bahan yang digunakan sebagai bola. Ukuran bola yang digunakan di nilai terlalu kecil dan bahan yang digunakan diperbaiki dari daun yang memiliki kualitas lebih baik sehingga tidak cepat rusak.
2. Kompetisi atau penentuan pemenang dalam permainan *cek-cekan* berdasarkan kemampuan siswa secara individual. Hal ini kurang menambah semangat dan kemeriahan permainan *cek-cekan*. Untuk menambah semangat dan kemeriahan dalam permainan ini maka dilakukan perubahan aturan permainan dengan membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri 3 sampai 4 siswa. Setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan (waktu) yang sama untuk melakukan sepakan kemudian kelompok yang jumlah sepakannya paling banyak akan keluar sebagai juara.
3. Waktu dalam pertandingan disesuaikan dengan jam pelajaran pada pembelajaran tersebut sehingga tidak mengganggu jam pelajaran lain ataupun waktu istirahat bagi siswa. Hal ini tentu saja merubah peraturan permainan dalam permainan *cek-cekan*. Peraturan dirubah dengan memberikan kesempatan kepada setiap siswa waktu 60 detik untuk bermain, pemain dapat bermain lagi meskipun bola sudah terjatuh. Pemenang ditentukan dari jumlah sepakan terbanyak selama 60 detik tersebut

4.1.4.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk permainan *cek-cekan* ini, divalidasi oleh ahli dan guru Penjas SD serta dilakukan revisi, maka langkah selanjutnya produk ini diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Pemalang yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara acak (random sampling).

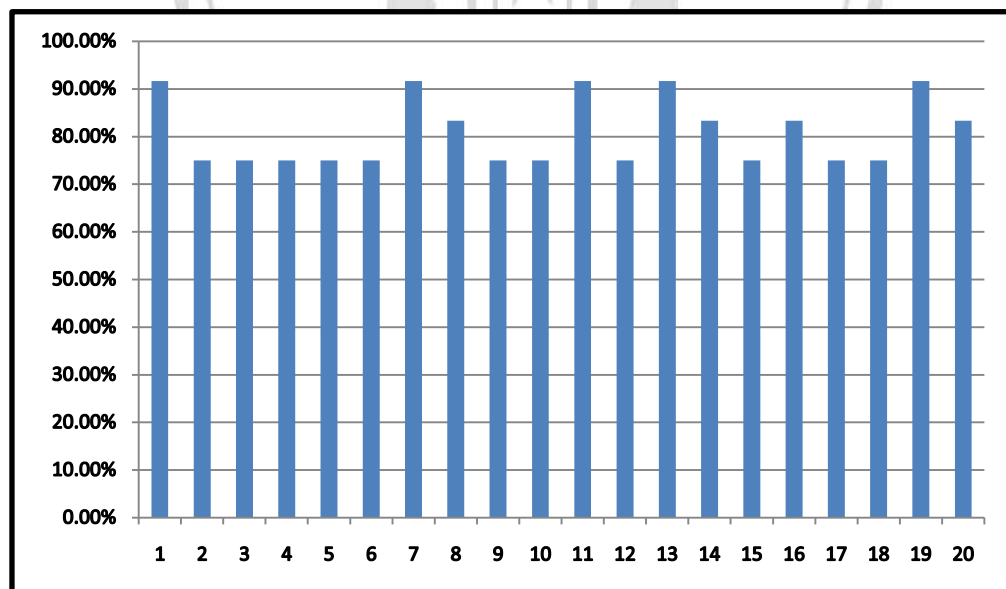
Ujicoba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk pada waktu digunakan oleh siswa. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar merevisi produk sebelum digunakan sebagai uji coba lapangan.

Berikut adalah tabel kuesioner hasil uji coba produk skala kecil :

**Tabel 4.1 Data Hasil Uji Coba Skala Kecil
(N=12)**

No	Pertanyaan	Jawaban	Persentase	Kriteria
Psikomotorik				
1	Apakah menurut kamu model permainan <i>cek-cekan</i> itu mudah dilakukan?	Ya	91,67%	Sangat baik
2	Apakah kamu bisa melakukan model permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	75,00%	Baik
3	Apakah kamu dapat mempraktekkan dasar sepak sila dalam permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	75,00%	Baik
4	Apakah dengan menggunakan bola <i>cek-cekan</i> kamu dapat melakukan sepak sila hingga melewati tinggi kepala?	Ya	75,00%	Baik
5	Apakah pada saat melakukan sepak sila dengan menggunakan bola <i>cek-cekan</i> , bola dapat melambung ke atas?	Ya	75,00%	Baik
6	Apakah cara bermain <i>cek-cekan</i> ini lebih mudah dari gerakan sepak sila yang sebenarnya?	Ya	75,00%	Baik
Kognitif				
1	Apakah kamu tahu cara melakukan permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	91,67%	Sangat baik
2	Apakah sebelum bermain <i>cek-cekan</i> perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	83,33%	Sangat baik

3	Apakah dalam permainan <i>cek-cekan</i> perlu kerjasama dengan teman satu tim?	Ya	75,00%	Baik
4	Apakah dalam permainan <i>cek-cekan</i> setiap pemain harus mematuhi setiap permainan?	Ya	75,00%	Baik
5	Apakah dengan bermain <i>cek-cekan</i> dapat membuat tubuh menjadi sehat?	Ya	91,67%	Sangat baik
6	Apakah dengan bermain <i>cek-cekan</i> dapat membuat kaki kuat?	Ya	75,00%	Baik
Afektif				
1	Apakah kamu menyukai permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	91,67%	Sangat baik
2	Apakah kamu merasa gembira saat melakukan model permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	83,33%	Sangat baik
3	Apakah kamu berani berlomba permainan <i>cek-cekan</i> dengan teman sekelas?	Ya	75,00%	Baik
4	Apakah kamu sering melakukan permainan <i>cek-cekan</i> saat bermain?	Ya	83,33%	Sangat baik
5	Apakah pada saat kamu melakukan permainan <i>cek-cekan</i> kamu melakukannya dengan penuh konsentrasi?	Ya	75,00%	Baik
6	Apakah kamu mau berbagi peralatan dengan teman pada saat melakukan permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	75,00%	Baik
7	Apakah kamu bersedia bermain <i>cek-cekan</i> lagi?	Ya	91,67%	Sangat baik
8	Apakah saat kamu bermain <i>cek-cekan</i> kamu menaati peraturan yang ditetapkan?	Ya	83,33%	Sangat baik



Gambar 4.2 Grafik Uji Coba Skala kecil

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

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

1. Aspek kualitas model permainan cek-cekan didapat persentase 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek kemampuan untuk melakukan model permainan cek-cekan diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek kemampuan mempraktekan dasar sepak sila dalam permainan cek-cekan diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek kemampuan menggunakan bola *cek-cekan* untuk dapat melakukan sepak sila hingga melewati tinggi kepala diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek kemampuan melakukan sepak sila dengan menggunakan bola *cek-cekan*, bola dapat melambung ke atas diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

6. Aspek kemampuan cara bermain *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek kemampuan pemahaman tentang cara melakukan permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek kemampuan pemahaman untuk melakukan pemanasan diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek pemahaman mengenai kerjasama dengan teman satu tim dalam permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek kemampuan memahami ketaatan terhadap aturan dalam permainan diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek kemampuan memahami manfaat bermain *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek kemampuan memahami manfaat bermain *cek-cekan* terhadap kekuatan kaki diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah

ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

13. Aspek minat melakukan permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek minat terhadap model permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek keberanian mengikuti lomba permainan *cek-cekan* dengan teman sekelas diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek intensitas melakukan permainan *cek-cekan* saat bermain diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek konsentrasi dalam melakukan permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek kesediaan berbagi peralatan dengan teman pada saat melakukan permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

19. Aspek kesediaan mengulangi permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek kesediaan mentaati aturan yang ditetapkan dalam permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk modifikasi permainan *cek-cekan* di ujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang, perlu dicari solusinya. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil:

1. Dalam melaksanakan permainan *cek-cekan* sebagian siswa terkesan terburu-buru dalam bermain sehingga permainan terkesan singkat. Oleh karena itu peneliti melakukan evaluasi kepada para siswa agar bermain dengan santai dan tidak tergesa-gesa.
2. Dalam pelaksanaannya sebagian siswa kurang serius sehingga permainan *cek-cekan* terkesan kurang menarik, oleh karena itu peneliti perlu menekankan kepada para siswa untuk dapat lebih bersungguh-sungguh dalam melaksanakan permainan ini.

4.1.5.1 Revisi Produk Setelah Ujicoba Skala Kecil

Berdasarkan hasil evaluasi ahli dan guru penjas pada produk yang telah diujicobakan dalam skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk.

Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru penjas terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah ujicoba skala kecil diantaranya:

- a. Dalam pelaksanaan permainan *cek-cekan* sebagian siswa masih terkesan terburu-buru dalam bermain sehingga permainan ini terkesan permainan cepat dan permainan individu. Oleh karena itu, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa agar tidak terburu-buru karena waktu yang kesempatan (waktu) yang diberikan sama antara satu siswa dengan siswa lainnya.
- b. Dalam pelaksanaan sebagian siswa kurang serius sehingga permainan *cek-cekan* terkesan kurang menarik. Hal ini dapat terjadi karena sebagian besar siswa belum memahami dengan jelas peraturan permainan *cek-cekan*. Oleh karena itu, peneliti memberikan penjelasan kembali peraturan permainan kepada siswa dengan disertai simulasi atau contoh gerakan. Dengan cara tersebut diharapkan siswa benar-benar memahami dan mengerti dengan jelas peraturan yang ada dalam permainan *cek-cekan* sehingga siswa tidak tertarik untuk melakukan permainan ini.

Berikut ini adalah hasil produk modifikasi permainan *cek-cekan* bagi siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang yang di revisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli dan guru penjas.

4.1.5 Penyempurnaan Draf Setelah Uji Coba Skala Kecil Model Pembelajaran Sepak Sila Melalui Permainan *Cek-Cekan* pada Siswa Kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang

4.1.5.1 Peraturan Permainan

Permainan *cek-cekan* setelah dilakukan uji coba pada skala kecil, model pembelajaran sepak sila melalui permainan *cek-cekan* mengalami beberapa perubahan diantaranya:

- a. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Sehingga dalam skala besar yang terdiri dari 9 kelompok karena jumlah siswa skala besar sebanyak 36 siswa.
- b. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan (waktu bermain) masing-masing 4 menit untuk melakukan sepakan. Hal ini dilakukan agar waktu pembelajaran lebih efektif.
- c. Setiap anggota kelompok mendapatkan giliran bermain sesuai dengan yang diatur sendiri oleh masing-masing kelompok
- d. Jika seorang pemain menjatuhkan bola maka akan digantikan oleh pemain lainnya.
- e. Pemenang ditentukan dari akumulasi jumlah sepakan dalam kelompok. Jadi siswa yang berada dalam satu tim (kelompok) disarankan untuk memberikan dukungan atau semangat kepada temannya yang sedang melakukan sepakan.
- f. Penentuan pemenang dan hukuman

Pemenang diambil untuk juara 1, 2 dan 3 saja. Tim yang kalah akan mendapatkan hukuman. Juara 1 akan mendapatkan 3 kali gendongan dari tim kalah urutan ke 4, 5 dan 6. Untuk juara II mendapatkan 2 kali gendongan dari tim kalah urutan ke 7 dan 8 sedangkan untuk juaran III mendapatkan 1 kali gendongan dari tim kalah urutan ke 9.

4.1.5.2 Fasilitas dan Peralatan

1. Lapangan

Dalam uji kelompok besar, permainan tetap dimainkan di halaman sekolah dengan pertimbangan lokasinya cukup luas dan representatif.

2. Bola

Bola dalam permainan kelompok besar tetap menggunakan bola yang terbuat dari bahan daun-daunan yang dibentuk menyerupai bola. Ukuran bola yang digunakan dalam permainan lebih disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Bentuk peraga yang digunakan dalam uji kelompok besar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.2 Bola *Cek-cekan*
(Sumber: dokumentasi peneliti, 2012)

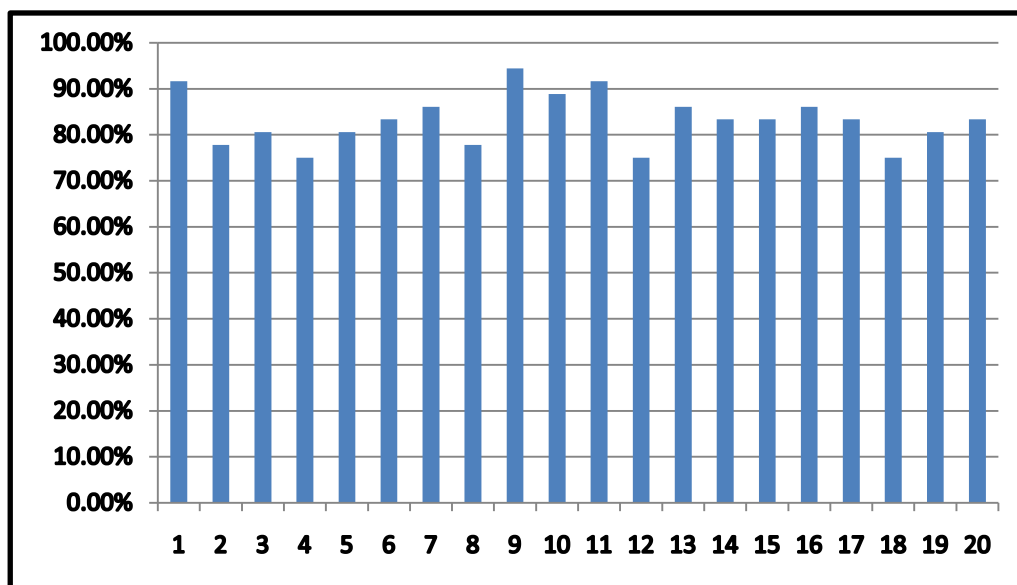
4.1.5.3 Data Uji Kelompok Besar

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji lapangan. Uji lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan dalam lingkungan sebenarnya. Uji lapangan (kelompok besar) dilakukan kepada siswa kelas V SDN Lodaya 02

Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang yang berjumlah 36 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Tabel 4.2 Data Hasil Uji Coba Skala Besar (N=36)

No	Pertanyaan	Jawaban	Persentase	Kriteria
Psikomotori				
1	Apakah menurut kamu model permainan <i>cek-cekan</i> itu mudah dilakukan?	Ya	91,67%	Sangat baik
2	Apakah kamu bisa melakukan model permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	77,78%	Baik
3	Apakah kamu dapat mempraktekkan dasar sepak sila dalam permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	80,56%	Sangat baik
4	Apakah dengan menggunakan bola <i>cek-cekan</i> kamu dapat melakukan sepak sila hingga melewati tinggi kepala?	Ya	75,00%	Baik
5	Apakah pada saat melakukan sepak sila dengan menggunakan bola <i>cek-cekan</i> , bola dapat melambung ke atas?	Ya	80,56%	Sangat baik
6	Apakah cara bermain <i>cek-cekan</i> ini lebih mudah dari gerakan sepak sila yang sebenarnya?	Ya	83,33%	Sangat baik
Kognitif				
1	Apakah kamu tahu cara melakukan permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	86,11%	Sangat baik
2	Apakah sebelum bermain <i>cek-cekan</i> perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	77,78%	Baik
3	Apakah dalam permainan <i>cek-cekan</i> perlu kerjasama dengan teman satu tim?	Ya	94,44%	Sangat baik
4	Apakah dalam permainan <i>cek-cekan</i> setiap pemain harus mematuhi setiap permainan?	Ya	88,89%	Sangat baik
5	Apakah dengan bermain <i>cek-cekan</i> dapat membuat tubuh menjadi sehat?	Ya	91,67%	Sangat baik
6	Apakah dengan bermain <i>cek-cekan</i> dapat membuat kaki kuat?	Ya	75,00%	Baik
Afektif				
1	Apakah kamu menyukai permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	86,11%	Sangat baik
2	Apakah kamu merasa gembira saat melakukan model permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	83,33%	Sangat baik
3	Apakah kamu berani berlomba permainan <i>cek-cekan</i> dengan teman sekelas?	Ya	83,33%	Sangat baik
4	Apakah kamu sering melakukan permainan <i>cek-cekan</i> saat bermain?	Ya	86,11%	Sangat baik
5	Apakah pada saat kamu melakukan permainan <i>cek-cekan</i> kamu melakukannya dengan penuh konsentrasi?	Ya	83,33%	Sangat baik
6	Apakah kamu mau berbagi peralatan dengan teman pada saat melakukan permainan <i>cek-cekan</i> ?	Ya	75,00%	Baik
7	Apakah kamu bersedia bermain <i>cek-cekan</i> lagi?	Ya	80,56%	Sangat baik
8	Apakah saat kamu bermain <i>cek-cekan</i> kamu menaati peraturan yang ditetapkan?	Ya	83,33%	Sangat baik



Gambar 4.4 Grafik Uji Coba Lapangan

4.1.4 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji coba lapangan yang diadakan tanggal 12 Oktober 2012 didapat rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai 83,19% Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka modifikasi permainan *cek-cekan* ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang.

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

1. Aspek kualitas model permainan *cek-cekan* didapat persentase 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek kemampuan untuk melakukan model permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 77,78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek kemampuan mempraktekan dasar sepak sila dalam permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 80,56%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek kemampuan menggunakan bola *cek-cekan* untuk dapat melakukan sepak sila hingga melewati tinggi kepala diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek kemampuan melakukan sepak sila dengan menggunakan bola *cek-cekan*, bola dapat melambung ke atas diperoleh persentase sebesar 80,56%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek kemampuan cara bermain *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek kemampuan pemahaman tentang cara melakukan permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 86,11%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek kemampuan pemahaman untuk melakukan pemanasan diperoleh persentase sebesar 77,78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek pemahaman mengenai kerjasama dengan teman satu tim dalam permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 94,44%. Berdasarkan

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

10. Aspek kemampuan memahami ketaatan terhadap aturan dalam permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 88,89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek kemampuan memahami manfaat bermain *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek kemampuan memahami manfaat bermain *cek-cekan* terhadap kekuatan kaki diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek minat melakukan permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 86,11%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek minat terhadap model permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek keberanian mengikuti lomba permainan *cek-cekan* dengan teman sekelas diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

16. Aspek intensitas melakukan permainan *cek-cekan* saat bermain diperoleh persentase sebesar 86,11%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek konsentrasi dalam melakukan permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek kesediaan berbagi peralatan dengan teman pada saat melakukan permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 75,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek kesediaan mengulangi permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 80,56%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek kesediaan mentaati aturan yang ditetapkan dalam permainan *cek-cekan* diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

Perbandingan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Perbandingan Persentase Hasil Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

No	Aspek	Butir Soal	Kelompok Kecil	Kelompok Besar
1	Psikomotorik	B-001	91,67%	91,67%
2		B-002	75,00%	77,78%
3		B-003	75,00%	80,56%
4		B-004	75,00%	75,00%
5		B-005	75,00%	80,56%
6		B-006	75,00%	83,33%

7	Kognitif	B-001	91,67%	86,11%
8		B-002	83,33%	77,78%
9		B-003	75,00%	94,44%
10		B-004	75,00%	88,89%
11		B-005	91,67%	91,67%
12		B-006	75,00%	75,00%
13	Afektif	B-001	91,67%	86,11%
14		B-002	83,33%	83,33%
15		B-003	75,00%	83,33%
16		B-004	83,33%	86,11%
17		B-005	75,00%	83,33%
18		B-006	75,00%	75,00%
19		B-007	91,67%	80,56%
20		B-008	83,33%	83,33%
Rata-rata			80,83%	83,19%

4.2 Pembahasan

Hasil analisis data dari evaluasi ahli, terhadap modifikasi permainan *cek-cekan* didapat kriteria rata-rata penilaian 76,00% adalah “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran, didapat kriteria rata rata penilaian adalah 77,33% dalam kategori “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal. Penilaian ahli tersebut menunjukkan permainan *cek-cekan* sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan pada siswa Sekolah Dasar. Kompetensi dasar merupakan penjabaran dari standar kompetensi. Kompetensi dasar merupakan kemampuan minimal yang harus dikuasai agar siswa mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Disamping itu, model pengembangan pembelajaran dengan

menggunakan permainan *cek-cekan* juga dinilai mampu meningkatkan kemampuan siswa ditinjau dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Nana Sudjana (2007:7) bahwa peran media pembelajaran sebagai penunjang dalam penerapan metode pembelajaran sehingga akan meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan guru maupun lingkungan belajarnya sehingga mampu meningkatkan kualitas kegiatan proses pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat presentase pilihan jawaban yang sesuai 80,83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka modifikasi permainan *cek-cekan* ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk penelitian pada kelompok besar siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang.

Pengujian kelompok kecil dilakukan terhadap 12 siswa V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang. Hasil pengujian kelompok kecil tersebut menunjukkan siswa merasakan perubahan selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan *cek-cekan* sebagai model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini menurut siswa sangat menyenangkan, disamping itu siswa juga merasa kemampuan mereka untuk melakukan sepak sila mengalami peningkatan setelah mengikuti permainan *cek-cekan*.

Seperti yang disampaikan oleh Andi Prastowo (2012: 27) bahwa apabila bahan ajar tersedia secara bervariasi, inovatif, dan menarik maka paling tidak ada tiga kegunaan bagi siswa diantaranya kegiatan belajar lebih menarik, siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru dan siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Hasil analisis data uji lapangan didapat presentase pilihan jawaban yang sesuai 83,19% Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka modifikasi permainan *cek-cekan* ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dari uji kelompok besar dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran melalui permainan *cek-cekan* mampu meningkatkan kemampuan sepak sila pada siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang.

Hasil uji kelompok besar tersebut tidak berbeda dengan hasil uji coba kelompok kecil. Jika dilihat dari persentase jawaban siswa kelompok besar lebih besar dibandingkan dengan kelompok kecil menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan tersebut disebabkan adanya perbaikan model pembelajaran menggunakan permainan *cek-cekan* setelah adanya masukan dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran.

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani yaitu *developmentally appropriate practise* yang artinya bahwa tugas ajar yang akan disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut, di samping itu tugas ajar tersebut harus sesuai

dengan tingkat perkembangan dan kematangan anak didik yang diajarkannya. Perkembangan atau kematangan dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya.

Seperti yang dijelaskan Abin Syamsudin (2003:56) bahwa konsep modifikasi dikembangkan merupakan upaya yang dilakukan agar proses pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practise* (DPA), modifikasi dikembangkan untuk menganalisis materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya dengan cara ini siswa dituntun, diarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah, menuntut guru pendidikan jasmani anak untuk lebih kreatif dalam memperdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Guru yang kreatif akan bisa menciptakan sesuatu yang baru, seperti memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan. Dengan modifikasi sarana maupun prasarana, tidak akan mengurangi aktifitas siswa dalam melaksanakan pelajaran penjas, bahkan siswa difasilitasi lebih banyak bergerak, melalui pendekatan bermain dalam suasana riang gembira, dimana kata kunci pendidikan jasmani adalah bermain, bergerak dan ceria.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pembelajaran permainan cek-cekan yang berdasarkan data saat uji coba skala kecil dan ujicoba lapangan. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk model pembelajaran permainan cek-cekan sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan analisis data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran, dari hasil analisis jawaban ahli penjas dan ahli pembelajaran dapat disimpulkan mode pembelajaran termasuk kategori baik sehingga memenuhi kriteria untuk dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Pematang.
2. Produk model pembelajaran permainan cek-cekan sudah dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Pematang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase 80,83% dan kelompok besar didapat rata-rata persentase 83,19%. Berdasarkan kriteria yang ada maka pembelajaran melalui permainan cek-cekan ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa kelas V SDN Lodaya 02 Kecamatan Randudongkal Pematang.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan terkait dengan hasil penelitian antara lain:

1. Permainan cek-cekan merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dapat dikembangkan sebagai mode pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Untuk meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam pembelajaran sepak takraw, guru penjasorkes dapat menerapkan permainan ini sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan.
2. Dalam permainan ini tentulah tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia di sekolah, sehingga pembelajaran permainan cek-cekan ini dapat digunakan lebih efektif lagi.
3. Dalam pembelajaran penjasorkes khususnya untuk anak usia sekolah dasar sebaiknya dibuat suatu model atau sebuah modifikasi permainan yang menarik, variatif, tidak membahayakan serta tidak menjadikan siswa menjadi jenuh dan bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsudin Makmun. 2003. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Mmehuat Bahan Ajar Inovati*. Yogyakarta: DIVA Press
- Agus, S Suryobroto. 2004. *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta : Prodi PJKR UNY
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Hamidi, Ahmad. 2008. *Bahan Ajar Sepak Takraw (Konsep & Aplikasi)*. Bandung : Prodi PJKR UPI
- <http://sulaiman-fikunnes.blogspot.com> diunduh pada 2 Juni 2012
- Lingling Usli. 2010. *Pembelajaran Olahraga Sepak Takraw*. Bandung : Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Nana Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Peraturan Permainan Sepak Takraw ISTAF Tahun 2011
- Prima, 2010. *Moral dan Etika Dalam Penjas dan Olahraga*. Makalah. Yogyakarta : PJKR FIK : Universitas Negeri Yogyakarta
- Punaji Setyosari, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rusli Lutan, 1996. *Hakikat dan Karakteristik Penjaskes*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Rusli Lutan. 1997. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Buku Materi Pokok*, Depdikbud-Dikdasmen, BP2MG Penjaskes Setara D-II, Jakarta : Universitas Terbuka
- Ratinus Darwis. 1992. *Olahraga Pilihan Sepaktakraw*, Jakarta, depdikbud, Ditjen PT. Proyek Pembinaan Tenaga Kependudukan
- Sudjana,1992. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito

Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta

Sutrisno Hadi. 1987. *Metodologi Research*. Fakultas Psikologi, Yogyakarta : Universitas Gajah Mada


Uus Rusli. 2006. *Sepak Takraw*. Ciamis : FKIP UNIGAL (Universitas Galuh)





LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing


KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 Nomor : *455/ FK / 2012*

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) 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 : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Tanggal 01 Januari 1970

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :


1. Nama	: Dr. Sulaiman, M.Pd.
NIP	: 196206121989011001
Pangkat/Golongan	: IV/b - Pembina Tk. I
Jabatan Akademik	: Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I	
2. Nama	: Drs Endro Puji Purwono, M,Kes
NIP	: 195903151985031003
Pangkat/Golongan	: III/d - Penata Tk. I
Jabatan Akademik	: Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing II	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :


Nama	: NURUL AJITIA HASANUDIN PUTRI
NIM	: 6101408084
Jurusan/Prodi	: Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
Topik	: MODEL PENGEMBANGAN SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN YEYE DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI 02 LODAYA KEC. RANDUDONGKAL KAB. PEMALANG

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
 PADA TANGGAL : *03 April 2012*
 DEKAN


 Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
 NIP. 195910191985031001

Tembusan
 1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Dosen Pembimbing
 4. Pertinggal


 6101408084
 FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 2 : Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
	Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
	Telepon: 024-8508007
	Laman: http://fik.unnes.ac.id , surel: fik_unnes@telkom.net


No. : 4948/VN 37.1.6/PC/2012
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian


Kepada
Yth. Kepala SD N 02 LODAYA Kec. Randudongkal Kab. Pemalang
di SD N 02 LODAYA Kec. Randudongkal Kab. Pemalang


Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama	: NURUL AJITIA HASANUDIN PUTRI
NIM	: 6101408084
Prodi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
Topik	: MODEL PEMBELAJARAN SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN CEK-CEKAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 02 LODAYA KEC. RANDUDONGKAL KAB. PEMALANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.




Semarang, 09 Agustus 2012
Dekan,

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001


6101408084
....: FM-05-AKD-24/Rev. 00 :...

Halaman 1 / 1

printed by skripsi/jkr1 on 09 Aug 12 10:34:24

Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
UNIT PENGELOLA PENDIDIKAN KECAMATAN RANDUDONGKAL
SEKOLAH DASAR NEGERI 02 LODAYA**


SURAT KETERANGAN
Nomor : 423.6/ 24 / 2012

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala SD Negeri 02 Lodaya Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang Propinsi Jawa Tengah, menerangkan bahwa:

Nama : Nurul Ajitia Hasanudin Putri
NIM : 6101408084
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi / Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang
Telah melaksanakan penelitian di sekolah kami, dengan:
Topik penelitian : Model Pembelajaran Sepak Sila Melalui Permainan Cek-cekan pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Lodaya Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang
Waktu Penelitian : 3 September 2012 dan 16 Oktober 2012

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, 16 Oktober 2012
Kepala Sekolah,



Suwito, S.Pd
NIP 196105671982011003

Jl. Babakan-Kalimas Desa Lodaya Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang 52353

Lampiran 4 : RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri 02 Lodaya
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : V (lima) / 1 (satu)
Standar Kompetensi : 1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat melakukan gerakan sepak sila
- b. Siswa dapat bermain cek-cekan dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Disiplin (*discipline*)
 Tekun (*diligence*)
 Tanggung jawab (*responsibility*)
 Kerja sama (*cooperation*)
 Toleransi (*tolerance*)
 Percaya diri (*confidence*)
 Ketenangan (*serenity*)

B. Materi Pembelajaran

- a. Permainan cek-cekan
 - Melakukan sepakan sebanyak mungkin
- b. Bermain cek-cekan dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

C. Metode Pembelajaran

- Demonstrasi
- Penugasan
- Latihan

- Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

- **Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

- ☞ Berbaris, berdoa, presensi dan apersepsi
- ☞ Menyiapkan media pembelajaran
- ☞ Memberikan motivasi
- ☞ Melakukan pemanasan

- **Kegiatan Inti:**

- *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan cek-cekan
- ☞ Mendemonstrasikan teknik permainan cek-cekan yang sportif
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

- *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membagi siswa dalam kelompok untuk persiapan main
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan latihan sendiri baik di rumah maupun di sekolah;

- *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

- **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

E. Sumber Belajar

- Buku Penjasorkes SD
- Buku referensi bermain sepak takra

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">• Melakukan gerakan sepak sila	Test praktik	Test praktik	Praktikkanlah melakukan sepa



Lembar Penilaian

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

Mengetahui
2012
Kepala SD Negeri 02 Lodaya

Pemalang,
Guru Mapel Penjas

(.....)

.....)

NIP.

(.....)

NIP.

Lampiran 5 : Lembar Evaluasi Ahli

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJAS

**MODEL PEMBELAJARAN SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN
CEK-CEKAN PADA SISWA KELAS V SDN LODAYA 02
KECAMATAN RANDUDONGKAL KABUPATEN PEMALANG**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Pembelajaran Permainan Sepak Sila
Sasaran Program : Siswa Kelas V SDN Lodaya 02
Evaluator :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model pengembangan pembelajaran sepak sila dengan permainan cek-cekan yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas lima Sekolah Dasar. Berhubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli penjas
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentangan evaluasi 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

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

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar						
2	Kejelasan petunjuk pembelajaran						
3	Ketepatan memilih bentuk / model pembelajaran bagi siswa						
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran						
6	Kesesuaian bentuk model pembelajaran dengan karakteristik siswa						
7	Mendorong perkembangan aspek fisik jasmani siswa.						
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.						
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.						
10	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.						
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.						
12	Dapat dimainkan oleh semua siswa						
13	Mendorong siswa aktif bergerak.						
14	Meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.						
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepak sila						

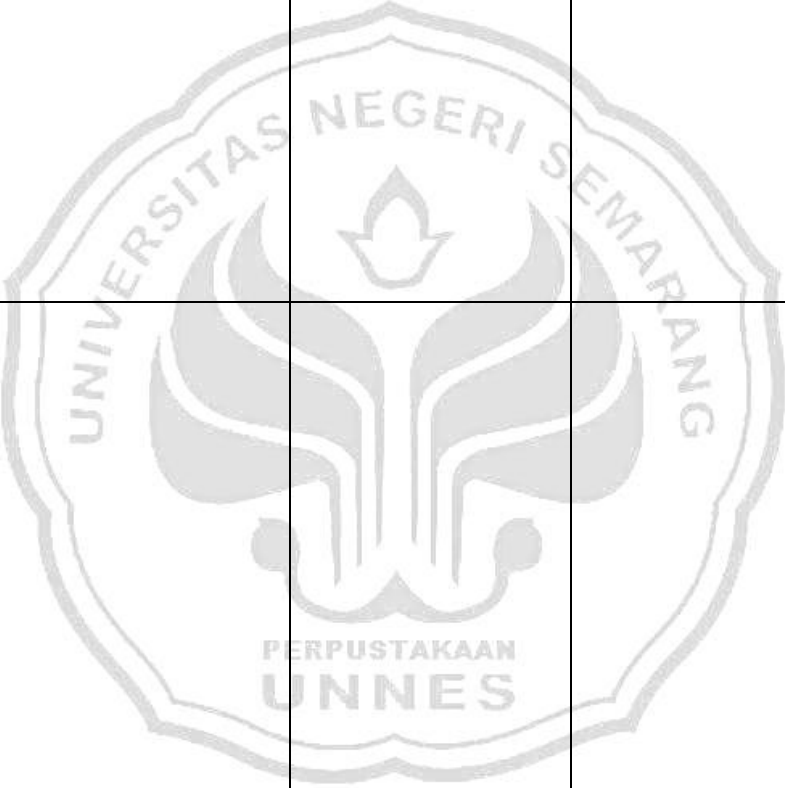
B. Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada Kolom 4 (empat)

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

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



C. Komentor dan Saran Umum**D. Kesimpulan**

Model pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba skala kecil.

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Evaluator

(.....)

Lampiran 6 : Kuisisioner Siswa

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

MODEL PEMBELAJARAN SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN CEK-

CEKAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 02 LODAYA KEC.

RANDUDONGKAL KAB. PEMALANG

Petunjuk Pengisian Kuesioner :

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya
2. Jawablah secara runtut dan jelas
3. Jawablah pertanyaan tersebut dengan memberikan tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu
4. Selamat mengisi dan terimakasih

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah Dasar : _____
 Nama Siswa : _____
 Umur : _____
 Kelas : _____
 Jenis Kelamin : _____
 Nama orang tua : _____
 a. Ayah : _____
 b. Ibu : _____
 Alamat rumah (RT/RW) : _____

II. PERTANYAAN

A. Psikomotorik

1. Apakah menurut kamu model permainan cek-cekan itu mudah dilakukan?

6. Apakah kamu mau berbagi peralatan dengan teman pada saat melakukan permainan cek-cekan?

a. Tidak

b. Ya

7. Apakah kamu bersedia bermain cek-cekan lagi?

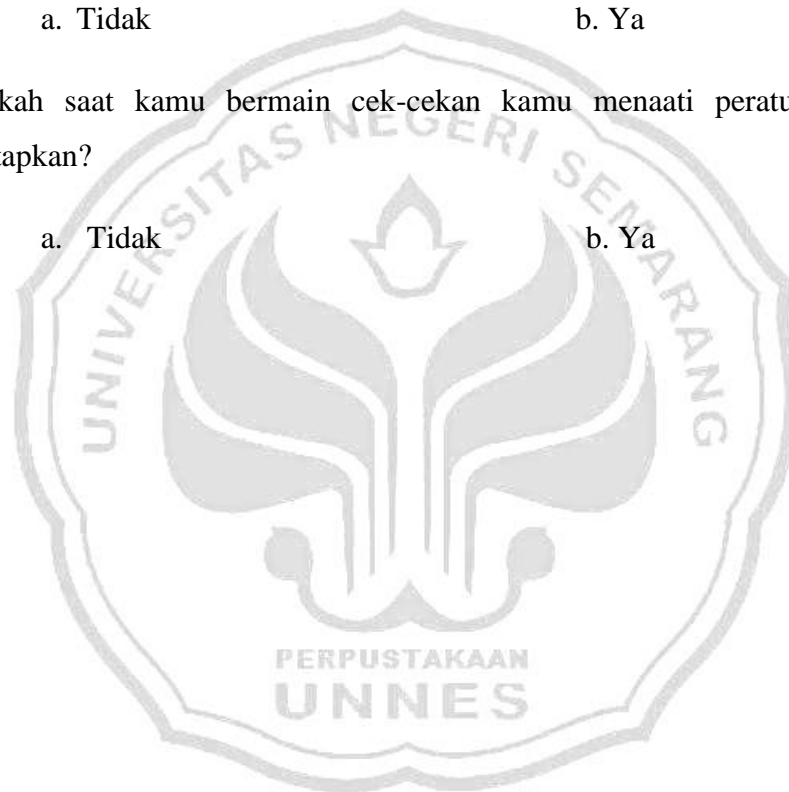
a. Tidak

b. Ya

8. Apakah saat kamu bermain cek-cekan kamu menaati peraturan yang ditetapkan?

a. Tidak

b. Ya



Lampiran 7: Daftar Siswa

DATA HASIL PENELITIAN
DAFTAR SISWA KELAS V SD NEGERI 02 LODAYA
KECAMATAN RANDUDONGKAL KABUPATEN PEMALANG

Nomor		NAMA	JENIS KELAMIN
Urut	Induk		
KELOMPOK KECIL			
1	1424	ABDUL ROZAK	Laki-laki
2	1434	FANI SULISTIYANI	Perempuan
3	1560	PUTRI WIJAYANTI	Perempuan
4	1438	GUNTUR RIO	Laki-laki
5	1447	M. IMAM SETIAWAN	Laki-laki
6	1453	PUPUT HARYANTI	Perempuan
7	1455	RAHMAWATI	Perempuan
8	1456	RIKI BAHRUDIN	Laki-laki
9	1461	SITI MAHFIROH	Perempuan
10	1474	ADE RIAN MAULANA	Laki-laki
11	1777	AMALIAH SITI JAHRONI	Perempuan
12	1480	ATIP ASHORI	Laki-laki
KELOMPOK BESAR			
13	1481	DAVID ADE IRMANSYAH	Laki-laki
14	1482	DEDI BUDIARTO	Laki-laki
15	1483	DEFLANSYAH FIRMAN. A	Laki-laki
16	1484	DEVITA AMALIA P	Perempuan
17	1485	DIMAS RIZKI ALFIDZI	Laki-laki
18	1488	ELIAWATI	Perempuan
19	1489	ERWIN SAPUTRA	Laki-laki
20	1490	FARAS ALAM MAJID	Laki-laki
21	1491	ISTI HAROH	Perempuan
22	1493	LILIS TRI AMBARWATI	Perempuan
23	1495	MAULAN AYUSUF PRADIKA	Laki-laki
24	1496	MIFTAHUDIN SHOLEH	Laki-laki
25	1498	M. KELVIN HAKIM	Laki-laki
26	1500	NADA NOVIRA ALAMZANI	Perempuan
27	1501	NILA APRIYANI	Perempuan
28	1503	REZA KURNIAWAN	Laki-laki
29	1504	RINDI PRASTIANI	Perempuan
30	1505	RISA AYU PRIHATIN	Perempuan
31	1506	RISMA YANTI	Perempuan

32	1507	SITI NUR ALFA	Perempuan
33	1508	SUTRIMO	Laki-laki
34	1509	TIARA FEBRIANI	Perempuan
35	1510	TRI YOGA ALDIAN	Laki-laki
36	1512	UMAYAH	Perempuan
37	1516	WISNU SAPUTRA	Laki-laki
38	1518	ZAENAL ARIFIN	Laki-laki
39	1520	EKA CLARISA OKTAVIA	Perempuan
40	1450	M. ZAHUD YAENI	Laki-laki
41	1446	MIFTAHUL HAMZAH	Laki-laki
42	1443	LILIS ISNA	Perempuan
43		MARCO SEKA	Laki-laki
44	1635	MAR'ATUN SOLICHAH	Perempuan
45	1636	EBIT LUKMANUL HAKIM	Laki-laki
46		ISTIQOMAH	Perempuan
47		VENNA ACHMAD	Perempuan
48		LEHA LUSIANA. P	Perempuan



Lampiran 8: Hasil Penilaian Ahli

DATA HASIL PENELITIAN
PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN TERHADAP
MODEL PEMBELAJARAN SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN CEK-CEKAN
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 02 LODAYA KECAMATAN RANDUDONGKAL
KAB. PEMALANG

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				√	□	
2	Kejelasan petunjuk pembelajaran			√			
3	Ketepatan memilih bentuk / model pembelajaran bagi siswa			√			
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan				√		
5	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran				√		
6	Kesesuaian bentuk model pembelajaran dengan karakteristik siswa				√		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik jasmani siswa.				√		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				√		
10	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.				√		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			√			
12	Dapat dimainkan oleh semua siswa					√	
13	Mendorong siswa aktif bergerak.			√			
14	Meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.				√		
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepak sila					√	
Jumlah		0	0	1	3	1	
Total		58					
Persentase		77,33%					

Lampiran 9: Hasil Kelompok Kecil

DATA HASIL PENELITIAN (Kelompok Kecil)
MODEL PEMBELAJARAN SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN CEK-CEKAN
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 02 LODAYA KEC. RANDUDONGKAL KAB. PEMALANG

No	Kode Resp	Psikomotorik						Kognitif						Afektif								
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	KC-001	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	KC-002	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
3	KC-003	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
4	KC-004	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
5	KC-005	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	KC-006	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
7	KC-007	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	KC-008	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
9	KC-009	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
10	KC-010	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
11	KC-011	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
12	KC-012	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Jumlah		11	9	9	9	9	9	11	10	9	9	11	9	11	10	9	10	9	9	11	10	10
Persentase		91.67 %	75.00 %	75.00 %	75.00 %	75.00 %	75.00 %	91.67 %	83.33 %	75.00 %	75.00 %	91.67 %	75.00 %	91.67 %	83.33 %	75.00 %	83.33 %	75.00 %	75.00 %	91.67 %	83.33 %	83.33 %
Rata-rata		80.83%																				

19	KB-019	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
20	KB-020	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0
21	KB-021	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
22	KB-022	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1
23	KB-023	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	KB-024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
25	KB-025	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
26	KB-026	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	KB-027	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
28	KB-028	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
29	KB-029	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
30	KB-030	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	KB-031	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	KB-032	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
33	KB-033	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	KB-034	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
35	KB-035	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
36	KB-036	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
Jumlah		33	28	29	27	29	30	31	28	34	32	33	27	31	30	30	31	30	27	29	30
Persentase		91.6 7%	77.7 8%	80.5 6%	75.0 0%	80.5 6%	83.3 3%	86.1 1%	77.7 8%	94.4 4%	88.8 9%	91.6 7%	75.0 0%	86.1 1%	83.3 3%	83.3 3%	86.1 1%	83.3 3%	75.0 0%	80.5 6%	83.3 3%
Rata-rata		83.19%																			

Lampiran 11: Dokumentasi

**DOKUMENTASI PENELITIAN
Skala Kecil**

Gambar 1
Pengarahan dari Peneliti Mengenai Model Pembelajaran



Gambar 2
Pemanasan



Gambar 3
Melakukan Permainan Cek-cekan



Gambar 4
Mengisi Kuisisioner

Skala Besar



Gambar 5
Pengarah dan Berbaris



Gambar 6
Pemanasan



Gambar 7
Permainan Cek-Cekan



Gambar 8
Mengisi Kuisisioner