MODEL PENGEMBANGAN *KID'S ATHLETIC'S* MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOLA BAKAR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PEKAUMAN KECAMATAN KENDAL KABUPATEN KENDAL TAHUN 2012

SKRIPSI

diajukan dalam rangka menyelesaikan Studi Strata 1
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Aria Putranto Himawan

NIM. 6101408107

PERPUSTAKAAN UNNES

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

ABSTRAK

Aria Putranto Himawan. 2013. **Model Pengembangan *Kid's Athletic's* Melalui Permainan Tradisional Bola Bakar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pekauman Kec. Kendal Kab. Kendal Tahun Ajaran 2012/2013.** Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Rumini, S.Pd., Pembimbing II Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar mempunyai permasalahan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar dalam penjasorkes siswa kelas V SD N Pekauman Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal tahun 2013. Kemudian tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model permainan tradisional bola bakar dengan karakteristik siswa kelas V SD N Pekauman yang berupa model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar dalam penjasorkes siswa kelas V SD N Pekauman.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall dengan urutan sebagai berikut (1) melakukan penelitian pendahuluan, pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjasorkes dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuesioner yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil (melibatkan 12 siswa) sebagai bahan perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan (melibatkan 38 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (7) hasil akhir model pengembangan pembelajaran model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar dalam penjasorkes siswa kelas V SD N Pekauman yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil (12 siswa kelas V), dan uji lapangan (38 siswa kelas V). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif siswa setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 82,67% dengan **kriteria baik**. Oleh karena itu dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 81,11% dengan kategori **cukup baik**. Dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 87,96% dengan kategori **baik**. Dengan hasil baik sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes.

Saran bagi guru penjasorkes di sekolah dasar dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

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

Semarang, Januari 2013

Peneliti

Aria Putranto Himawan
NIM. 6101408107

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui Dosen Pembimbing dan siap diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Pada hari :

Tanggal :

Yang mengajukan

Aria Putranto Himawan
NIM 6101408219

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Rumini, S.Pd., M.Pd.	Ipang Setiawan, S,Pd., M.Pd.
NIP. 197023021995122001	NIP. 197508252008121001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR

Drs. Mugiyo Hartono,M.Pd.
NIP 19610903 19803 1 002

PENGESAHAN

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

Pada Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua Sekertaris

Drs. H. Harry Pramono, M.Si. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 19591019198503 1 001 NIP. 19610903198803 1 002

Dewan Penguji

1. Agus Widodo, S.Pd., M.Pd. (Ketua) _____
   NIP. 19800907200812 1 002

2. Rumini , S.Pd., M.Pd. (Anggota) _____
   NIP. 19702302199512 2 001

3. Ipang Setiawan , S,PD., M.Pd. (Anggota) _____
   NIP. 19750825200812 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Yakinlah kesempatan 0,01% akan sangat berguna dan kita bisa menjadikan kesempatan itu menjadi 100% kalau kita yakin untuk bisa mengubah semua itu. (tidak ada yang tidak mungkin).
- Hidup akan terasa nikmat jika ada rasa syukur di dalam hati, waktu akan terasa indah jika ada rasa ikhlas di dalam jiwa, rasa itu ada karena usaha, usaha ada karena niat, dan niat ada karena do'a. jadi, jalanilah hidup dengan do'a, niat, dan usaha (Ikhtiar). Insya Allah hidup akan bermakna.

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya : Bapak Sudarto dan Ibu Parmini, terima kasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasehat dari Bapak dan Ibu.
2. Adik saya : Wisnu Prakoso.
3. Teman-teman PGPJSD angkatan 2008 dan almamater FIK UNNES tercinta.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Model Pengembangan *Kid's Athletic's* Melalui Permainan Tradisional Bola Bakar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD Negeri Pekauman Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal Tahun 2012/2013. Dengan demikian penulis juga dapat menyelesaikan studi program Sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga, diantaranya kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Drs. H. Harry Pramono, M.Si, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Rumini, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ipang Setiawan, S,Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Drs. Bambang Priyono, M.P.d. atas berkenannya sebagai ahli Penjas yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
8. Puji Priyono, S.Pd. selaku Kepala SD Negeri Pekauman yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Parmini, A.MA dan Uliah, S.Pd., yang telah berkenan sebagai ahli pembelajaran dan banyak membantu dalam penyelesaian penelitian ini.
10. Siswa kelas V SD Negeri Pekauman yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
11. Ayah, Ibu, adik serta keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.

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

PERPUSTAKAAN UNNES

Semarang, Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

ABSTRAK ii

PERNYATAAN..... iii

HALAMAN PERSETUJUAN iv

PENGESAHAN v

MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR TABEL..... xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN..... xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah..... 1

1.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Tujuan Penelitian 5

1.4. Spesifikasi Produk 5

1.5. Pentingnya Pengembangan 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. Kajian Pustaka..... 7

2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani..... 7

2.1.3.Tujuan Pendidikan Jasmani..... 8

2.1.4.Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani 9

2.1.5.Pendidikan Jasmani Disekolah Dasar 10

2.1.6 Pengertian Gerak 13

2.17. Karakteristik Pengembangan Gerak Sekolah Dasar 14

2.2. Tujuan *Kid's Athletic's*. 15

2.2.1.Tujuan *Kid's Athletic's* Terhadap Permainan Bola Bakar 16

2.2.2. Komponen Kondisi Fisik 17

2.2.3. Pengertian Belajar Inovatif 20

2.2.4. Pengembangan Dalam Penjasorkes 21

2.2.5. Model Pengembangan *Kid's Athletic's* Permainan Bola Bakar 23

2.2.6. Kerangka Berfikir 28

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model Pengembangan 29

3.2. Prosedur Pengembangan 30

3.2.1.Analisis Kebutuhan 31

3.2.2.Pembuatan Produk Awal 32

3.2.3.Uji Coba Produk 32

3.2.4.Revisi Produk Pertama 32

3.2.5.Uji Lapangan 32

3.2.6.Revisi Produk Akhir 32

3.2.7.Hasil Akhir 33

3.3. Uji Coba Produk 33

3.3.1.Desain uji Coba 33

3.4. Subyek Uji Coba 35

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

3.5. Jenis Data 35
3.6. Instrument Pengumpulan data 35
3.7. Teknik Analisis Data 37

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1. Penyajian Data Hasil Uji Coba 39
4.1.1. Deskripsi Draf Produk Awal 40
4.1.2. Diskripsi Draf Produk Awal Permainan Bola Bakar 41
4.1.3. Permainan Bola Bakar 41
4.1.4. Validasi Ahli 44
4.1.5.1 Validasi Draf Produk Awal 44
4.1.5.2 Deskripsi Data Validasi Ahli 45
4.1.5.3 Revisi Draf Produk Awal Skala Kecil 46
4.1.5.4 Hasil Uji Skala Kecil 47
4.1.5.5 Deskripsi Data Validasi Ahli 50
4.1.5.6 Revisi ahli Pada Uji Skala Kecil 51
4.1.5.7 Deskripsi Data Penilaian Ahli 52
4.2. Hasil Analisis Data Uji Skala Kecil 53
4.3 Revisi Produk 60
4.4 Penyajian Data Hasil uji Coba Lapangan 60
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan 60
4.6. Pembahasan 71
4.7. Prototipe Produk 73
4.7.1. Dari Segi Seragam dan segi lahan 73

PERPUSTAKAAN UNNES

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan 74

5.2. Saran..... 75

DAFTAR PUSTAKA 76

LAMPIRAN-LAMPIRAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.2. Daftar Nilai Pertandingan Bola Bakar 26

2.3. Permainan Bola Bakar Sudah Dikembangkan 27

3.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner 36

3.2. Skor Jawaban Kuesioner YA dan Tidak 37

3.3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner 37

3.4. Klasifikasi Presentase 38

4.1. Penilaian Sebelum Uji Coba 45

4.2. Hasil Revisi Sebelum Uji Coba Skala Kecil 46

4.3.Data Hasil Uji Coba Skala Kecil N 12 47

4.4. Penilaian Ahli Setelah Uji Skala Kecil 50

4.5 Revisi Ahli Uji Coba Skala Kecil 51

4.6 Data penilaian Uji Coba lapangan 52

4.7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan 53

4.8. Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil 54

4.9 Pengukuran Denyut Nadi Skala Kecil 54

4.10 Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Lapangan 61

4.11. Keterangan Denyut Nadi 61

4.13.Data Hasil Uji Coba Lapangan 63

PERPUSTAKAAN UNNES

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1. Lapangan Dan Selah Untuk Permainan Bola Bakar 24

3.1. Prosedur Pengembangan Permainan Bola Bakar 31

4.1. Lapangan Bola Bakar 41

4.2. Selah Untuk Permainan Bola Bakar 42

4.3.Grafik Presentase Skala Kecil N12 55

4.13 Grafik Uji Coba Lapangan N38 66

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Usulan Topik Skripsi 78
2. SK Dosen Pembimbing 79
3. Surat Ijin Uji Instrumen 80
4. Surat Keterangan Mengadakan Ijin Skala Kecil 81
5. Surat Keterangan Mengadakan Ijin Skala Besar 82
6. Kuesioner Evaluasi Ahli 83
7. Hasil pengisian Kuesioner Evaluasi dan Guru Penjas 87
8. Saran dan Komentar Umum Perbaikan Model Permainan 89
9. Biodata Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil) 90
10. Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil) 91
11. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subyek Skala kecil) 94
12. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil 96
13. Biodata Siswa (Subyek Uji Lapangan) 100
14. Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan) 102
15. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan) 108
16. Data Hasil Uji Coba Lapangan 110
17. RPP 114
18. Dokumentasi 120

PERPUSTAKAAN UNNES

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pengalaman dan peristiwa yang pernah dialami individu agar segala sesuatu yang baru terjadi lebih terarah dan bermakna. Tujuan utama pendidikan adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh, tujuan pendidikan nasional sendiri adalah meningkatkan iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebangsaan agar dapat menumbuhkan manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertangung jawab atas kemajuan dan pembangunan bangsa (Samsudin,2008:2).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2).

Tujuan pendidikan jasmani yaitu Meletakan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks

kemajemukan budaya, etnis dan agama. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktifias air), dan pendidikan luar kelas. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif (Samsudin, 2008:3).

Pada kenyataannya, pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah-sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi dan isi pembelajaran hendaknya diberikan secara bertahap, sehingga tujuan pokok pembelajaran dapat dicapai anak. Untuk guru seharusnya memiliki rencana pembelajaran yang didalamnya berisi bekal pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan stuktur mengajar untuk peningkatan belajar anak.

PERPUSTAKAAN

Pendidikan jasmani di sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan masyarakat yang sehat. Peserta didik di sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh dan berkembang, dengan rasa penuh kegembiraan dalam bermain dan

memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan, oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan wadah yang sangat tepat

(Soemitro, 1992:5).

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah pada dasarnya selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan lempar, tangkap, lari dan pukulan. Pada hakekatnya inti pendidikan jasmani adalah gerak. Dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu jasmani dituntut untuk membangkitkan jiwa yang penuh semangat dan memotivasi anak untuk gerak. Karena bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik sekolah dasar, melainkan juga membentuk, membina, dan mengembangkan anak. Sementara itu dari sisi lain aktivitas gerak dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak didik (Soemitro, 1992:3).

Pendidikan yang berkembang bahwa pembelajaran penjasorkes yang baik bertujuan mengembangkan sikap positif terhadap gerak atau aktivitas jasmani, permainan dan olahraga. Dalam penelitian ini, model pengembangan pembelajaran yang akan digunakan merupakan pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar. Peneliti melakukan penilitian permainan tradisional bola bakar karena guru penjasorkes di SD Pekauman belum optimal mengajarkan permainan tradisional, sehingga peneliti berinisiatif mengembangkan model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD N Pekauman. Ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan peneliti ketika melihat guru penjas sedang mengajar. Peneliti juga mewawancarai guru penjasorkes tentang

pembelajarannya selama ini, kemudian guru penjasorkes bersedia kelasnya diberi permainan tradisional, karena guru penjas di sekolah tersebut belum menguasai permainan tradisional kedalam pembelajaran. Dari uraian diatas peneliti mengeluarkan ide untuk menciptakan dan mengembangkan jenis olahraga permainan tradisional ini dalam bentuk permainan bola bakar supaya anak-anak mengetahui permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Pengembangan model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan siswa supaya lebih aktif bergerak. Oleh karena itu melalui model pengembangan permainan tradisional bola bakar diharapkan anak-anak tidak hanya mampu melakukan aktivitas gerak yang terdapat didalamnya melainkan juga anak-anak mengetahui macam-macam permainan tradisional yang diwariskan oleh orang jaman dahulu, siswa mampu mengambil pembelajaran didalamnya baik itu berupa pembelajaran moral, etika, serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya yang mencerminkan cinta tanah air dan bangsa. Sehingga permainan tradisional tidak tergerus atau menghilang disebabkan oleh kemajuan zaman yang pesat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat merumuskan masalah yaitu apakah model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD Negeri Pekauman Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal dapat meningkatkan aktivitas gerak pada siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

PERPUSTAKAAN UNNES

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penilitian ini adalah untuk menghasilkan model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD Negeri Pekauman Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal Tahun Pembelajaran 2012

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar pada kelas V SDN Pekauman, yang dapat mengembangkan baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1.5.1 Bagi Peneliti

1) Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi, S1 (pgpjsd).
2) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes.

1.5.2 Bagi Peneliti Lanjutan

1) Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

2) Sebagai pertimbangan untuk peneliti pengembangan model permainan dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD kelas atas.

1.5.3 Bagi Guru Penjasorkes

1) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes.
2) Sebagai sumber bahan bagi guru, yang memungkinkan memodifikasi bahan lama terus menjadi bahan yang baru.

1.5.4 Bagi Lembaga

1) Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan UNNES Semarang.
2) Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan model pembelajaran *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar pada sekolah dasar.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Pembelajaran sering diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan guru kepada anak didik sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Perubahan tingkah laku bisa dilihat dengan beberapa aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotorik pada anak.

Pada landasan teori ini ada beberapa pendapat dari pakar sebagai acuan berpikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan masalah, secara garis besar akan diuraikan tentang. Pengertian gerak karakteristik perkembangan gerak anak sekolah dasar, perkembangan penguasaan gerak pada fase anak besar (6-14 tahun), klasifikasi keterampilan gerak, arti dan tujuan lempar, tangkap, lari, lompat, komponen kondisi fisik, karakteristik permainan tradisional bola bakar, karakteristik pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar.

2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang

PERPUSTAKAAN UNNES

memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematik, bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuscular, perceptual*, kognitif, sosial dan emosional (Depdiknas: 2003.15).

Menurut Adang Suherman (2000:1), pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmani itu juga sekaligus sebagai tujuan melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang menyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman (2000:23), secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori yaitu:

1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness).*
2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful).*
3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan mengintepretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani

ke dalam lingkungannya sehingga kemungkinan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab anak.

4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan mengenai pendidikan jasmani dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani dalam pelaksanaannya mempunyai tujuan menumbuhkembangkan siswa dari aspek organik, *neuromuscullar*, kognitif, emosional, perseptual, fisik dan merupakan suatu proses gerak manusia yang menuju pada pengembangan pola-pola perilaku manusia.

Tujuan ideal program pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial dan moral dengan maksud kelak anak muda itu menjadi seseorang yang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar dan hidup bahagia (Rusli Lutan: 2001.31)

2.1.4 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan. eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, lari, serta aktivitas lainnya.
2) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
4) Aktivitash ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic, serta aktivitas lainnya.
5) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
6) Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
7) Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

2.1.5 Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

Di dalam 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. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran paedagogis, 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 (M. Hamid Anwar, 2005:48).

Pendidikan Jasmani sekolah dasar dalam kurikulum 2004 (2003:4) mempunyai fungsi: 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 fleksibelitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cidera.

Aspek *Neuromuskuler*, (1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, (2) Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti; berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap, 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 rekreasi, seperti, menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnnya.

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 atau 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.

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 strategi dalam aktivitas yang terorganisasi (4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani, (5) Menghargai kinerja tubuh penggunaan pertimbangan yang

PERPUSTAKAAN UNNES

berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.

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.

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.

Mengingat betapa pentingnya Pendidikan Jasmani di sekolah dasar dalam mendukung tumbuh kembang anak, ditambah dengan keadaan sekarang dimana perkembangan teknologi telah mendukung kondisi anak untuk tersudut pada keadaan yang cenderung pasif secara fisik.

PERPUSTAKAAN UNNES

2.1.6 Pengertian Gerak

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3 katagori, yaitu : (1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh

dari satu tempat ketempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti lompat dan loncat. (2) kemampuan *non-locomotor*, dilakukan ditempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk, merengang, mendorong, menarik, dan lain-lain. (3) kemampuan manipulatif, di kembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki (Agung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000: 20-21).

2.1.7 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar

2.1.7.1 Ukuran dan bentuk anak usia 6-14 tahun

Perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibandingkan pada masa sebelumnya dan pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah dimulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:101).

2.1.7.2 Perkembangan aktivitas motorik kasar (gross motor activity)

Perkembangan kemampuan gerak kasar adalah gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh, yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar, misalnya: menegakkan kepala, tengkurap, merangkak, berjalan dan sebagainya (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993: 116).

2.1.6.3 Perkembangan aktivitas motorik halus (fine motor activity)

Perkembangan kemampuan gerak adalah hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tidak memerlukan tenaga, contohnya: mengambil benda kecil dengan ibu jari dan jari telunjuk.

2.1.6.4 Perkembangan Gerak Dasar Pada Fase Anak Besar (6-14 Tahun)

Dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar, berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai bisa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak bias diidentifikasi dalam bentuk sebagai berikut: gerakan bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang semakin baik, gerakan semakin lancar terkontrol dan pola gerakan variasi.

2.2 Tujuan *Kid's Athletic's*

Atletik berasal dari bahasa yunani yaitu alton atau atlum yang artinya pertandingan atau perlombaan, sedangkan athlete artinya atlet. Atletik adalah salah satu cabang olahraga yang meliputi nomer jalan, lari, lompat, dan lempar, tangkap (Aip Syarifudin:1992:92) didalam perlombaan atletik ada nomer-nomer yang dilakukan dilintasan atau lapangan, tujuan dari pengenalan gerak dasar *Kid's Athletic's* yang diajarkan di SD adalah memperkenalkan dan menyempurnakan bentuk-bentuk dasar *Kid's Athletic's* yang telah diperoleh sebelum anak-anak memasuki sekolah agar menjadi lebih mantap dan sempurna sehingga mereka memperoleh bentuk-bentuk gerakan baru dan situasi yang baru (*stabilisasi*) progam

mengajarkan *Kid's Athletic's* yang diajarkan disekolah berguna untuk meningkatkan aktivitas kemampuan jasmani. *Kid's Athletic's* meliputi olahraga yang dilakukan dilintas (*Black*) dan lapangan (*Field*) atletik yang dilakukan dilintasan cabang jalan dan lari dan lompat jadi cabang olahraga atletik menurut Aip Syarifudin:1992:98 dalam buku atletik meliputi: (1) jalan, (2) lari (3) lempar (4) tangkap (5)lompat.

2.2.1 Tujuan *Kid's Athletic's* terhadap permainan tradisional bola bakar

Dilihat dari cara memainkannya, bola bakar bisa dikategorikan sebagai permainan tradisional yang sepenuhnya bersandar pada keterampilan dasar manipulatif. Memainkan bola bakar melalui *Kid's Athletic's* dengan cara melempar, menangkap, menembak, serta memukul bola, lari dan lompat adalah dasar dari keterampilan manipulasi objek dengan anggota tubuh. Keterampilan manipulatif hanya mungkin dilakukan dengan efektif jika orang yang melakukannya memiliki kemampuan gerak yang baik, sehingga mampu mendeteksi rangsangan dengan tepat.

Dari segi permainan bola bakar memperlihatkan keterampilan lokomotor tinggi. Gabungan lompatan dan lari yang begitu dinamis sambil lempar bola ketika melayang, menunjukkan bahwa seorang pemain bola bakar adalah orang yang memiliki kemampuan tinggi dalam koordinasi, kelincahan, kecepatan dan daya tahan, disamping tentunya kekuatan. Agar dapat berperan sangat bermakna dalam keberhasilan regu, seorang pemain bola bakar haruslah menjadi seorang yang mau bekerja sama. Dengan mengandalkan perhitungan yang tepat dan cepat, sehingga seorang dapat pengambil keputusan yang cerdik dengan memperhitungkan yang harus diolahnya dalam waktu yang sangat kritis. dengan demikian, tidak bisa

dibantah lagi, bahwa permainan tradisional bola bakar akan bermanfaat bagi siswa yang memainkanya. Selain manfaat fisik yang jelas-jelas berhubungan dengan peningkatan kebugaran jasmani dan peningkatan keterampilan (Agus Mahendra,2000:7).

2.2.2 Komponen Kondisi Fisik

Kondisi fisik ditinjau dari segi faalnya adalah kemampuannya sebagai pendukung aktivitas menjalankan olahraga. Kondisi fisik adalah suatu kesatuan utuh dari komponen-komponen yang tidak dapat dipisahkan begitu saja, baik peningkatanya, maupun pemeliharaannya. komponen kondisi fisik menurut Bompa dalam (Heri Tri Cahyono 2010.12), sebagai komponen kesegaran biometrik dimana komponen kesegaran motorik terdiri dari dua kelompok komponen masing-masing adalah kelompok kesegaran jasmani yaitu : (1) kesegaran otot, (2) kesegaran kardiovaskular, (3) kesegaran keseimbangan jumlah dalam tubuh, dan (4) kesegaran kelentukan. Kelompok komponen lain dikatakan sebagai kelompok kesehatan motorik yang terdiri dari: koordinasi gerak, ketepatan, kecepatan, kelincahan, dan daya ledak otot.

Disamping itu ada dua komponen yang dapat dikategorikan sebagai komponen kondisi fisik yaitu: (1) ketepatan (2) daya tahan (3) daya ledak otot (4) kecepatan (5) kelentukan (6) kelincahan (7) keseimbangan (8) koordinasi (9) ketepatan (10) reaksi. komponen yang masuk kategori kondisi fisik, yang mana kesepuluh komponen tersebut dapat diukur keadaan melalui satu tes seperti tersebut diatas. Adapun komponen yang dimaksud :

PERPUSTAKAAN UNNES

1) Kekuatan (*strength*)

Kekuatan adalah komponen kondisi fisik seseorang tentang kemampuan dalam mempergunakan otot-otot untuk menerima beban sewaktu bekerja (M. Sajoto,1995:8).

2) Daya tahan (*endurance*)

Daya tahan adalah kemapuan seseorang dalam mengunakan ototnya untuk berkonsentrasi secara terus menerus dalam waktu yang relatif lama dengan beban tertentu. (M. Sajoto,1995:8).

3) Daya ledak otot (*muscular power*)

Daya ledak otot adalah kemampuan seseorang untuk mempergunakan kekuatan maksimum yang dikerjakan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya, (M. Sajoto,1995:8) daya tahan otot dipengaruhi oleh kekuatan otot, kecepatan kontraksi otot sehingga semua faktor yang mempengaruhi daya otot. Jadi daya otot adalah kualitas yang memungkinkan otot atau sekelompok otot untuk melakukan kerja fisik secara tiba-tiba.

4) Kecepatan (*speed*)

Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengerjakan gerakan berkesinambungan dalam bentuk yang sama dalam waktu yang sesingkat-singkatnya (M.Sajoto,1995:9).

5) Kelentukan (*flexibility*)

Kelentukan adaalah efektivitas seseorang dalam menyesuaikan dari untuk segala aktivitas dengan pengukuran tubuh yang luas. Hal ini sangat mudah ditandai dengan tingkat fleksibilitas persendian pada seluruh permukaan tubuh

(M.Sajoto,1995:9). Dengan demikian kelentukan berarti bahwa tubuh dapat melakukan gerakan secara bebas. Tubuh yang baik harus memiliki kelentukan yang baik pula. Hal ini dapat dicapai dengan latihan jasmani terutama untuk penguluran dan kelentukan. Faktor yang mempengaruhi kelentukan adalah usia dan aktivitas fisik pada usia lanjut kelentukan berkurang akibatnya menurunnya aktivitas otot sebagai akibat berkurangnya latihan (*aktivitas fisik*).

6) Kelincahan (*agility*)

Kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah posisi diarea tertentu, seseorang yang mampu mengubah satu posisi yang berbeda dalam kecepatan tinggi dengan koordinasi yang baik berarti kelincahannya cukup (M.Sajoto,1995:9).

7) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau *Balance* adalah kemampuan seseorang mengendalikan organ-organ syaraf ototnya, selama melakukan gerak-gerak yang cepat, dengan perubahan letak titik-titik berat badan yang cepat pula, baik dalam keadaan statis maupun lebih-lebih dalam gerak dinamis (M.Sajoto,1995:9).

8) Koordinasi (*Coordination)*

Koordinasi atau *Coordination* adalah kemampuan seseorang, dalam mengintegrasikan gerakan yang berbeda kedalam suatu pola gerakan tunggal secara efektif (M.Sajoto,1995:9).

9) Ketepatan (*accuracy*)

Adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak-gerak bebas, terhadap suatu sasaran. Sasaran dapat berupa jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenali dengan salah satu bidang tubuh (M.Sajoto,1995:9).

10) Reaksi (*Reaction)*

Reaksi atau *reaction* adalah kemampuan seseorang segera bertindak secepatnya, dalam menanggapi rangsangan-rangsangan datang lewat indera, syaraf, atau feeling lainnya. Status kondisi fisik seseorang dapat diketahui dengan cara penilaian bentuk tes kemampuan (M.Sajoto,1995:10). Artinya bahwa setiap usaha peningkatan kondisi fisik, maka harus mengembangkan semua komponen tersebut. Walaupun perlu dilakukan dengan sistem prioritas, (komponen apa yang perlu mendapat porsi latihan lebih besar dibanding komponen lain). Sesuai status yang diketahui, setelah komponen tersebut diukur dan dinilai. Dalam hal ini komponen fisik yang digunakan dalam permainan bola bakar yaitu : (1) anak memerlukan daya tahan, karena kalau kondisi fisik anak lemah anak tidak bisa melakukan kegiatan tersebut. (2) anak membutuhkan kekuatan, karena untuk melempar bola ke temannya. (3) anak harus mempunyai kelincahan karena anak harus bisa menerobos pertahanan lawan. (4) anak melakukan reaksi untuk mengantisipasi datangnya bola, untuk kemudian ditangkap.

PERPUSTAKAAN
UNNES

2.2.3 Pengertian Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang bernuansa pada model pembelajaran sesuai karakter dan berbasis PAKEM (Dirjen Pendidikan Nasional 2006). Inovasi berbeda dengan penemuan baru, makna inovasi lebih menekankan

pada penerapan ide baru sehingga produk inovatif berupa produk baru, proses baru, layanan baru, teknologi baru, sedangkan penemuan baru merujuk secara langsung pada pengolahan pikiran kreatif sehingga menemukan ide baru atau metode baru.

Penerapan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran sering tidak sempat kita bedakan dengan cermat. Selain karena makna keduanya berbeda dengan proses yang ada maka penerapan yang jauh lebih penting adalah guru meletakkan kedua istilah itu dalam konteks kecakapan berpikir kreatif dan inovatif yang dihubungkan dengan mengembangkan penggunaan informasi baru, menemukan hal baru, dan menghasilkan karya yang baru bagi siswa.

Selain itu, perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah siswa mampu belajar menguasai konsep, teori, gagasan baru sebagai dasar melakukan kegiatan dalam menghasilkan produk, proses, cara, teknologi, atau gagasan baru sehingga memperoleh pengalaman yang baru. Jika hendak dibedakan secara rinci maka pengalaman berpikir kreatif lebih mewakili konsep pembaharuan ide, sedangkan berpikir inovatif lebih mewakili kecakapan penerapan ide dalam menghasilkan produk belajar yang baru.

2.2.4 Pengembangan dalam Penjasorkes

Pengembangan merupakan menganalisis sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntunkan dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajar. Pengembangan bertujuan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa yang belum bisa menjadi bisa. Menurut Rusli Lutan (dalam Yoyo bahagia, 2010). Pengembangan

dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan dapat melakukan pola gerak secara benar.

Ngasiman Soepartono (dalam Yoyo Bahagia, 2010) menyatakan bahwa alasan utama perlunya pengembangan adalah anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil, kematangan fisik dan mental anak belum selengkap orang dewasa, pendekatan pembelajaran Pendidikan Jasmani selama ini kurang efektif, hanya bersifat lateral dan monoton. Sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani yang ada sekarang hampir semuanya didesain untuk orang dewasa.

Pengembangan pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran (dalam Yoyo Bahagia, 2010). Pengembangan pembelajaran ini dapat dibagi menjadi beberapa klasifikasi, yaitu:

1) Peralatan

   Peralatan yang dimiliki sekolah-sekolah biasanya kurang memadai dalam arti kuantitas maupun kualitasnya. Peralatan yang adapun sangat sedikit jumlahnya. Guru dapat menambah atau mengurangi tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk aktivitas pendidikan jasmani.

2) Penataan ruang gerak

   Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas atau kesulitan tugas dengan cara menata ruang gerak siswa dalam kegiatannya.

3) Jumlah siswa yang terlibat

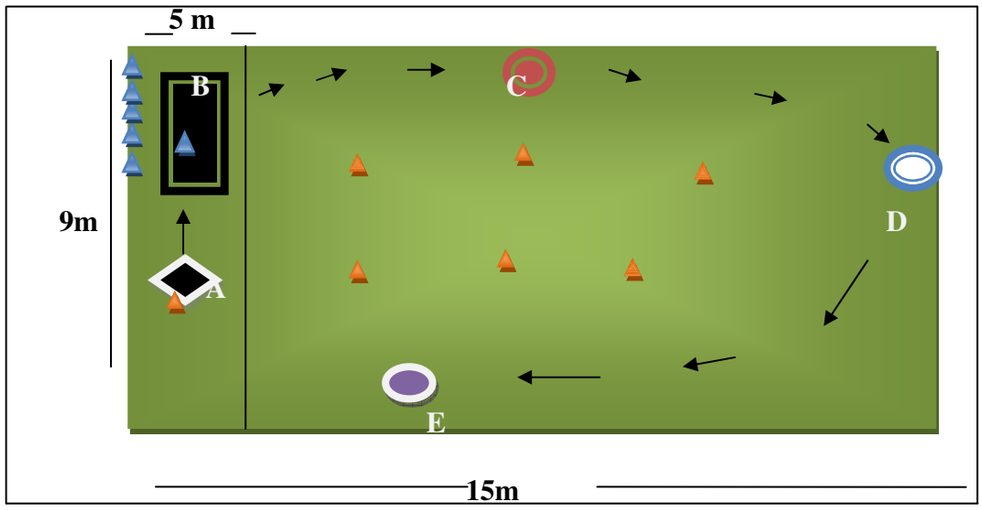
PERPUSTAKAAN UNNES

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambah jumah siswa yang terlibat dalam melakukan tugas ajar tersebut.

2.2.5 Model Pengembangan *Kid's Athletic's* Melalui Permainan Tradisional Bola Bakar

Pengembangan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan. Pengembangan adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Cara-cara guru mengembangkan pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajarannya yang diberikan guru mulai awal hingga akhir pelajaran. Selanjutnya guru pendidikan jasmani juga harus mengetahui apa saja yang bisa dan harus dikembangkani serta tahu bagaimana cara mengembangkannya.

Model pengembangan adalah pengembangan *Kid's Athletic's* yang terdiri dari lari, lompat, lempar, tangkap melalui permainan tradisional bola bakar. Permainan bola bakar yang terdiri dari 2 grup yaitu grup pemain dan grup penjaga Grup pemain sebagai pemukul sedangkan grup penjaga sebagai pelempar bola dan menjaga area lapangan. Setiap orang di grup jaga membuat penjagaan dengan cara menyebar pada area tempat untuk menangkap bola yang dilambungkan oleh lawan,.



Gambar 2.1 Lapangan dan Selah Untuk Permainan Bola Bakar

: Tempat bagi lawan untuk melempar bola.

: Tempat bagi pemain untuk melakukan pukulan.

: Grup yang melakukan pukulan

: Grup penjaga area lapangan bola bakar

: Pos I

: Pos II

: Pos III

PERPUSTAKAAN UNNES

1. Peralatan yaitu (1) Kapur / cat line paper (2)Bola kasti (3)Tongkat pemukul (4)Peluit (5) Jam / *stopwatch*
2. Pengembangan peraturan permainan bola bakar
   1) Ada dua grup yang terdiri dari tiga putra dan tiga putri

1. Lamanya permainan
   1) Permainan dimainkan 2x15 menit dan istirahat 5 menit
2. Jalannya permainan
   1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang undian melakukan pukulan.
   2) Regu penjaga menempati tempat dengan cara menyebar dimasing-masing area. Sedangkan regu pemain melakukan gerakan pukulan secara bergantian sampai selesai.
   3) Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
   4) Pemain melakukan pukulan dari tempat B, setiap pemain diberi kesempatan 1kali pukulan, pemain melakukan pukulan dengan tepat lanjut lari ke pos I,II dan III. Pemukul terahir melakukan pukulan sebaik mungkin lanjut lari ke pos I,II,III lalu bilang bakar. Sehingga mendapatkan poin 1
   5) Setiap grup yang bisa menyelesaikan pukulan atau sampai kepos III akan mendapatkan poin 1
   6) Penjaga yang berada di tempat pelempar A bertugas melempar bola, sedangkan penjaga yang berada diarea lapangan bertugas menangkap bola untuk ditempelkan pada grup pemukul yang lari menuju ke pos.
   7) Pelanggaran apabila bola dilempar atau terkena kepala.

PERPUSTAKAAN UNNES

8) Nilai ditentukan berapa banyak setiap tim yang bisa sampai ke pos III dan bilang bakar

12) Wasit, Penjaga garis dan Pencacat nilai

1) Setiap pertandingan dipimpin oleh 1 orang wasit.
2) Wasit memberikan tanda dengan membunyikan peluit.
3) Keputusan wasit mutlak tidak bisa diganggu gugat.
4) Pencatat nilai ditempatkan disamping garis depan dan garis belakang, nilai/angka dicatat di dua papan nilai.
5) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu 2x15 menit berakhir.
6) Daftar Nilai Pertandingan Bola Bakar
7) Hari/Tanggal..... Istirahat : Jam.....s/d.....
8) Mulai jam..... Selesai : Jam.....s/d.....
9) Wasit.....

Tabel 2.2 Daftar Nilai Pertandingan Bola Bakar

Grup				Grup			
No	Nama	Nilai	Jumlah	No	Nama	Nilai	Jumlah
1. 2. 3. 4. 5. 6.							

Pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar bertujuan supaya anak bisa meningkatkan aktivitas olahraga dengan aktif, senang, dan tanpa ada rasa jenuh. Cara bermain dan peraturan bola bakar sudah dikembangkan sehingga siswa mudah memahami peraturan-peraturan bola bakar yang dijelaskan oleh guru penjasorkes,

Tabel 2.3 Permainan bola bakar dengan yang sudah dikembangkan.

NO	Bola Bakar	Bola Bakar Asli	Pengembangan	keterangan
1.	Bentuk Lapangan	Segi Tiga	Persegi Panjang	Agar siswa mudah dalam melakukan permainan bola bakar
2.	Ukuran	P : 20 M dan L:10 M	P : 15 M, L:9 M dan Pembatas 5 M	Disesuaikan dengan jumlah siswa dan ukuran lapangan
3.	Waktu	2 x 20 Menit	2 x 15 Menit	Siswa tidak merasa lelah atau bosen
4.	Peraturan	Penjaga mematikan pemain dengan cara melempar bola	Penjaga mematikan pemain dengan cara menempelkan bola ketubuh pemain (kecuali kepala)	Tidak membahayakan siswa
5.	Alat	Tongkat, Bola berbahan sabut kelapa	Selah, Bola tenis, bendera, peluit, stopwatch	Peralatan lebih moderen dan tidak membuat cidera pada siwa
6.	Pos	6 Pos	3 Pos	Mudah dipahami siswa

2.2.6 Kerangka Berpikir

Sesuai dengan kompetisi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar, pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan tradisional bola bakar di Sekolah Dasar masih dalam bentuk permainan baku, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturannya. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak yang merasa tidak senang, bosan, dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan bola bakar merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang harus dikembangkan untuk siswa, sehingga siswa dalam melakukan pembelajaran penjas tidak merasa jenuh dan bosan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based devolovmet*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaanya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Brog dan Gall seperti dikutip Wasis D (2004:4) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya bahwa prosedur penelitian dan pengembangan ini juga disesuaikan dengan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga. Langkah yang dilakukan dalam penelitian mengembangan permainan bola bakar ini dengan pengembangan lapangan, alat, jumlah pemain, dan waktu. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu (1) pengembangan produk, (2) menguji efektifan produk dalam pencapaian tujuan.

Penelitian mengembangkan permainan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar disesuaikan dengan keadaan lapangan, keterbatasan waktu, tenaga dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar. Prosedur yang digunakan penilitian untuk mengembangkan permainan bola bakar ini sebagai berikut:

PERPUSTAKAAN UNNES

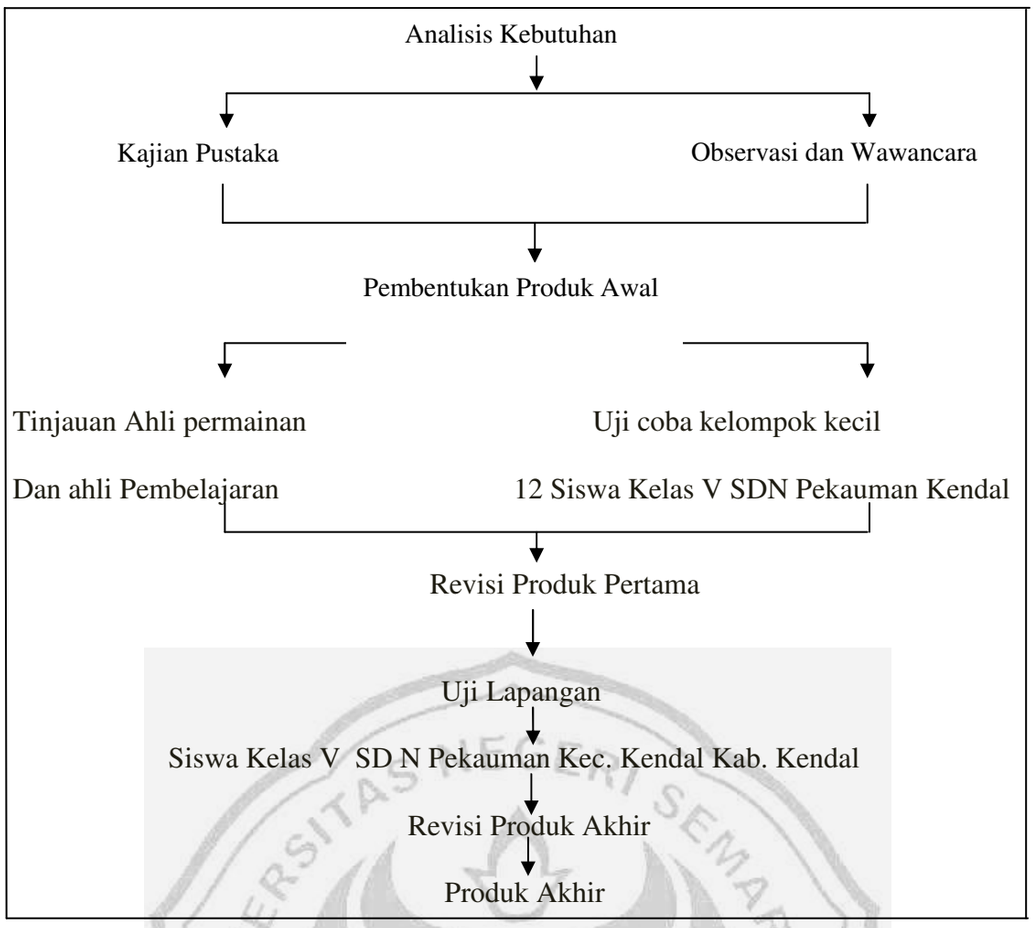
3.2 Prosedur Pengembangan

Menurut Borg & Gall (1983) dalam Raharjo (2010:4), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pengajaran yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan.

Pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar ini, dilakukan melalui beberapa tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi permainan bola bakar.

1) Melakukan penilitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi, termasuk observasi lapangan.
2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan bola bakar)
3) Evaluasi para ahli dan menggunakan satu ahli penjasorkes dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh penilitian.
5) Uji lapangan.
6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
7) Hasil akhir model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar untuk siswa kelas V SD N Pekauman Kendal yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Peraturan Permainan Tradisional Bola Bakar

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah tersebut bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan tradisional bola bakar dapat diterapkan sebagai pembelajaran atletik di SD Negeri Pekauman Kendal Kecamatan Kendal. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi ke sekolah dengan cara pengamatan lapangan tentang aktivitas siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya yaitu pembuatan produk model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli permainan dan guru Pendidikan Jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.3 Uji Coba Produk

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

3.2.4 Revisi Produk Pertama

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

3.2.5 Uji Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subyek uji coba pada 38 siswa kelas V SD Negeri Pekauman Kendal Kabupaten Kendal.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diuji cobakan siswa kelas V SD Negeri Pekauman Kendal Kabupaten Kendal.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pengembangan permainan tradisional bola bakar.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisiensi dan manfaat dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk.

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan manfaat produk yang dikembangkan.

3.3.1.1 Evaluasi ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan di uji cobakan kepada subjek, produk yang dibuat di evaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjasorkes Drs.Bambang Priyono, M.Pd. Adalah dosen di FIK UNNES dan dua ahli pembelajaran Parmini, A.MA. Dari SDN Pekauman dan Uliah S.Pd. Dari SD N Bandengan 2. Variabel yang dievaluasi ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan pada siswa dalam bermain. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner.

Hasil evaluasi ahli dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SD Negeri Pekauman Kabupaten Kendal yang berjumlah 12 siswa, yang diambil secara acak. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan melalaui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subyek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menetapkan analisis data.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba kelompok kecil, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi Ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah di uji cobakan.

3.3.1.4 Uji Kelompok Besar

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SD Negeri Pekauman Kendal Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal. Yang berjumlah 38 siswa. Pertama-tama siswa diberi penjelasan peraturan permainan tradisional bola bakar yang sudah dikembangkan dan telah direvisi dan kemudian melakukan uji coba permainan tradisional bola bakar. Setelah uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjasorkes dan dua ahli pembelajaran.

1) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa kelas V SD Negeri Pekauman Kendal Kabupaten Kendal dipilih secara acak.
2) Uji coba lapangan yang terdiri dari 38 siswa kelas V SD Negeri Pekauman Kendal Kabupaten Kendal, sampel yang dipilih adalah total sampling.

3.5 Jenis Data

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

3.6 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 permainan tradisional melalui bola bakar. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara dengan memberi tanda ″√″ pada kolom yang tersedia.

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

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

Tabel 3.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD	15

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban **"Ya"** dan **"Tidak"**. faktor yang

digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotor, kognitif, afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Jawaban Kuesioner ”Ya” dan ”Tidak”.

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

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

Tabel 3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang permainan tradisional bola bakar.	10
2	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekan gerakkan lempar,tangkap, pukulan dan lari dalam bermain permainan tradisional bola bakar	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain dalam permainan tradisional bola bakar serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	10

3.7 Analisis Data Produk

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

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

$$NP = \frac{n}{N} x100$$

Keterangan :

NP : Nilai dalam %

n : Nilai yang diproleh

N : jumlah seluruh data

100% : konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian di klarifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data.

Tabel 3.4 Klasifikasi Persentase

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

(Sumber Muhamad Ali, 1987 : 184)

PERPUSTAKAAN UNNES

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I

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

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar pada umumnya masih ditemui beberapa permasalahan antara lain pemanfaatan lapangan yang belum maksimal dan tidak semua sekolah mempunyai halaman atau sebuah lapangan yang cukup luas untuk pembelajaran penjasorkes, keterbatasan alat olahraga, serta kurangnya pengembangan permainan tradisional di dalam pendidikan jasmani, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

PERPUSTAKAAN
UNNES

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berusaha mengembangkan model pembelajaran permainan tradisional bola bakar bagi siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran,

sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa, dan anak-anak dapat mengetahui macam-macam permainan tradisional yang ada dan siswa mampu mengambil pembelajaran di dalamnya baik itu berupa pembelajaran moral, etika, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang mencerminkan cinta tanah air dan bangsa, sehingga permainan tradisional tidak tergerus atau menghilang disebabkan oleh kemajuan zaman yang pesat. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberiksn pembelajaran permainan lebih bervariasi dengan mengunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.1 Deskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Analisis tujuan dan karakteristik permainan bola bakar di SD
2) Analisis karakteristik siswa SD
3) Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan permainan tradisional bola bakar
4) Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model modifikasi permainan bola bakar
5) Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran
6) Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran

PERPUSTAKAAN UNNES

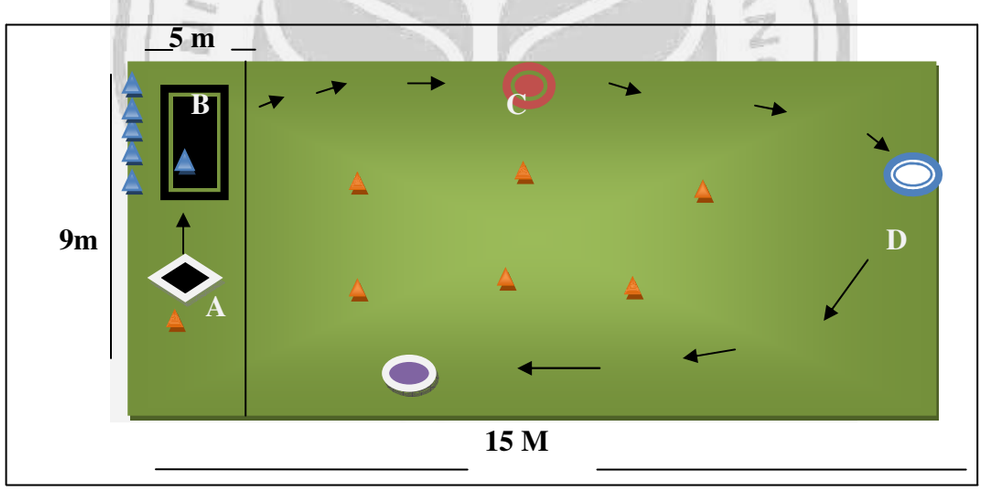
7) Menyusun produk awal model permainan tradisional bola bakar.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal pembelajaran permainan bola bakar yang sesuai dengan siswa Sekolah Dasar. Berikut akan disajikan draf produk awal permainan bola bakar untuk siswa Sekolah Dasar sebelum divalidasi oleh ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar :

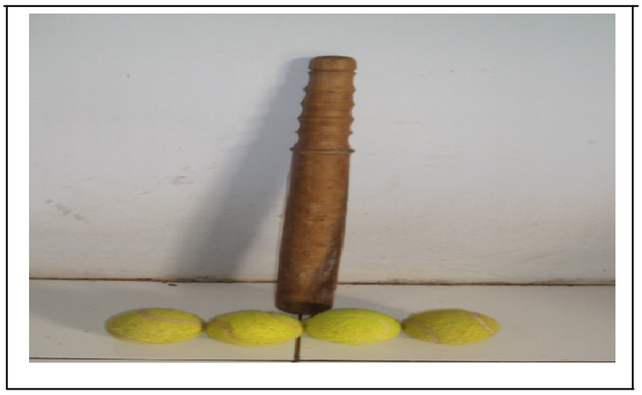
4.1.2 Draf Produk Awal Model Permainan Tradisional Bola Bakar

Draf produk awal model permainan bola bakar yaitu permainan yang dikembangkan dari permainan bola bakar sesungguhnya dengan cara mengembangkan melalui *Kid's Athletic's*. Lapangan berbentuk persegi panjang panjang 15, Lebar 9M dan tempat pembatas 5M, cara permainannya dibagi menjadi 2 grup yaitu grup pemukul dan grup penjaga. Setiap grup ada 6 orang yang terdiri tiga laki-laki dan tiga perempuan, waktu permainan 2 x 15 Menit.

4.1.3 Pengertian Permainan bola bakar



Gambar 4.1 Lapangan Bola Bakar



Gambar 4.2 Selah Untuk Permainan Bola Bakar

: Tempat bagi lawan untuk melempar bola.

: Tempat bagi pemain untuk melakukan pukulan.

: Grup yang melakukan pukulan

: Grup penjaga area lapangan bola bakar

: Pos I

: Pos II

: Pos III

1. Peralatan yaitu (1) Kapur / cat line paper (2)Bola kasti (3)Tongkat pemukul (4)Peluit (5) Jam / *stopwatch*

2 Pengembangan peraturan permainan bola bakar

1) Ada dua grup yang terdiri dari tiga putra dan tiga putri

5 Lamanya permainan

1) Permainan dimainkan 2x15 menit dan istirahat 5 menit

6 Jalannya permainan

1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang undian melakukan pukulan.
2) Regu penjaga menempati tempat dengan cara menyebar dimasing-masing area. Sedangkan regu pemain melakukan gerakan pukulan secara bergantian sampai selesai.
3) Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
4) Pemain melakukan pukulan dari tempat B, setiap pemain diberi kesempatan 1kali pukulan, pemain melakukan pukulan dengan tepat lanjut lari ke pos I,II dan III. Pemukul terahir melakukan pukulan sebaik mungkin lanjut lari ke pos I,II,III lalu bilang bakar. Sehingga mendapatkan poin 1
5) Setiap grup yang bisa menyelesaikan pukulan atau sampai kepos III akan mendapatkan poin 1
6) Penjaga yang berada di tempat pelempar A bertugas melempar bola, sedangkan penjaga yang berada diarea lapangan bertugas menangkap bola untuk ditempelkan pada grup pemukul yang lari menuju ke pos.
7) Pelanggaran apabila bola dilempar atau terkena kepala.
8) Nilai ditentukan berapa banyak setiap tim yang bisa sampai ke pos III dan bilang bakar
9) Setiap pertandingan dipimpin oleh 1 orang wasit.
10) Wasit memberikan tanda dengan membunyikan peluit.
11) Keputusan wasit mutlak tidak bisa diganggu gugat.

PERPUSTAKAAN UNNES

4.14 Validasi Ahli

4.1.5.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar bagi siswa kelas V Sekolah dasar sebelum di uji cobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan satu ahli penjasorkes (Drs. Bambang Priyono, M.Pd), dan dua ahli pembelajaran (Parmini,A.MA dan Uliah S.Pd.) dengan kualifikasi: (1) Drs. Bambang Priyono,M.Pd adalah dosen di FIK UNNES, (2) Parmini,A.MA adalah guru penjasorkes SD Negeri Pekauman Kendal Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal (3) Uliah S.Pd adalah guru penjasorkes di SD Negeri 2 Bandengan Kecamatan kendal Kabupaten Kendal.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan tradisional bola bakar, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjasorkes Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar ahli penjasorkes dan guru penjasorkes Sekolah Dasar terhadap model permainan tradisional bola bakar. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Caranya dengan mencontreng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

PERPUSTAKAAN UNNES

4.1.5.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Tabel.4.1 Penilaian sebelum Uji coba

Penilaian sebelum uji coba skala kecil			
No	Kuesioner	Ahli 1	Ahli 2
1.	Kuesioner 1	5	5
2.	Kuesioner 2	4	4
3.	Kuesioner 3	5	4
4.	Kuesioner 4	5	5
5.	Kuesioner 5	5	4
6.	Kuesioner 6	4	4
7.	Kuesioner 7	5	4
8.	Kuesioner 8	4	4
9.	Kuesioner 9	5	5
10.	Kuesioner 10	4	4
11.	Kuesioner 11	5	4
12.	Kuesioner 12	5	4
13.	Kuesioner 13	4	4
14.	Kuesioner 14	5	4
15.	Kuesioner 15	5	4
	Jumlah	70	63
	Rata-Rata	4,667	4,2

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan tradisional bola bakar dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner para ahli dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjasorkes dan guru penjasorkes Sekolah Dasar didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian "**baik**". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan tradisional bola bakar bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat

digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan tradisional bola bakar modifikasi, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

4.1.5.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Tabel 4.2 Hasil Revisi sebelum Uji Skala Kecil

No	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Bambang.P. M.Pd	Lapangan	Sangat sempit siswa kurang aktif	Agar diperlebar lagi
2.	Parmini.A.MA	Ukuran Lapangan permainan	Siswa kurang aktif saat melakukan permainan bola bakar	Ukuran lapangan permainan perlu diperluas.
3.	Uliah.S.Pd	Bola	Diperbanyak	Waktu tidak terbuang

Berdasarkan saran dari ahli dan guru penjasorkes Sekolah Dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru penjasorkes Sekolah Dasar yaitu lapangan diperbanyak sehingga siswa terlihat aktif dalam melakukan permainan tradisional bola bakar.

4.1.5.4 Hasil Uji Skala Kecil

Tabel 4.3 Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=12)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	%	Kriteria
Psiko-motorik	1. Apakah menurut kamu, model permainan tradisional bola bakar merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?	TIDAK	93%	Sangat Baik
	2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	3. Apakah kamu melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	4. Apakah dalam model permainan tradisional bola bakar kamu merasa mudah dalam melakukan pukulan?	YA	91%	Sangat Baik
	5. Apakah kamu bisa melakukan pukulan sejauh mungkin?	YA	66%	Baik
	6. Apakah selama bermain bola bakar kamu mudah mengoperkan bola kepada teman?	YA	91%	Sangat Baik
	7. Apakah selama bermain bola bakar kamu mudah menerima operan bola dari teman?	YA	91%	Sangat Baik
	8. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam permainan tradisional bola bakar?	Tidak	50%	Cukup Baik
	9. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan tradisional bola bakar?	Tidak	83%	Sangat Baik
	10. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan tradisional bola bakar?	Tidak	50%	Cukup Baik

Kogntif	11. Apakah kamu tahu cara beramain model permainan tradisional bola bakar ini?	YA	91%	Sangat Baik
	12. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tradisional bola bakar?	Ya	91%	Sangat Baik
	13. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan bola bakar?	Ya	91%	Sangat Baik
	14. Apakah kamu sebelumnya pernah melakukan permainan tradisional bola bakar?	Tidak	83%	Sangat Baik
	15. Apakah permainan tradisional bola bakar mudah dilakukan?	YA	83%	Sangat Baik
	16. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	17. Menurut kamu apakah memainkan permainan tradisional bola bakar perlu kerja sama dengan teman satu tim?	YA	50%	Cukup Baik
	18. Apakah dalam permainan tradisional bola bakar setiap tim harus selalu kompak?	YA	83%	Sangat Baik
	19. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	83%	Sangat Baik
	20. Apakah permainan tradisional bola bakar ini dapat dimainkan oleh semua orang?	YA	83%	Sangat Baik

Afektif	21. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	22. Apakah kamu senang memainkan permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	23. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan tradisional bola bakar?	YA	83%	Sangat Baik
	24. Apakah kamu menerima jika ada teman kamu yang berbuat curang saat bermain?	TIDAK	58%	Cukup Baik
	25. Apakah kamu mau mentaati peraturan permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	26. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	YA	75%	Baik
	27. Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	83%	Sangat Baik
	28. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf?	YA	66%	Sangat Baik
	29. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bola bakar?	YA	83%	Baik
	30. Apakah kamu ingin bermain bola bakar lagi?	YA	83%	Sangat Baik
	Rata-rata		81%	Baik

PERPUSTAKAAN UNNES

4.1.5.5 Deskripsi Data Validasi Ahli Setelah Uji Skala kecil

Tabel. 4.5 Penilaian Ahli Setelah Uji Skala Kecil

Penilaian Uji Skala Kecil				
No	Kuesioner	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1.	Kuesioner 1	5	4	4
2.	Kuesioner 2	4	4	4
3.	Kuesioner 3	5	4	4
4.	Kuesioner 4	5	4	4
5.	Kuesioner 5	5	4	4
6.	Kuesioner 6	4	5	4
7.	Kuesioner 7	5	5	5
8.	Kuesioner 8	4	4	4
9.	Kuesioner 9	5	5	5
10.	Kuesioner 10	4	4	4
11.	Kuesioner 11	5	4	4
12.	Kuesioner 12	5	4	5
13.	Kuesioner 13	4	5	4
14.	Kuesioner 14	5	4	5
15.	Kuesioner 15	5	4	5
	Jumlah	70	64	65
	Rata-Rata	4,667	4,267	4,333

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh 1 ahli Penjas dan 2 guru Penjas Sekolah Dasar didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian "**baik**". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan tradisional bola bakar bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

4.1.5.6 Hasil Revisi Ahli pada Uji Skala Kecil

Tabel.4.5 Revisi Ahli Pada Uji Skala Kecil

No	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Bambang.P. M.Pd	Lapangan	Lapangan diperbanyak menjadi 3/4bagian	Agar lapangannya diperbanyak sesuai keadaan sekolah, sehingga siswa lebih aktif disaat melakukan permainan
2.	Parmini.A.MA	Bola	Bola diganti bola tenis Bola diperbanyak	Apabila terkena tubuh siswa tidak merasa sakit Sehingga waktu tidak habis untuk mengambil bola
3.	Uliah.S.Pd	Waktu	Waktu dari 2x20 menit	Diubah menjadi 2x15menit sehingga siswa tidak merasa lelah saat melakukan permainan bola bakar. Dan siswa paham terhadap peraturan-peraturan permainan bola bakar

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model pengembangan permainan tradisional bola bakar, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut

4.1.5.7 Deskripsi Data Penilaian Ahli Uji Coba Lapangan

Tabel. 4.6 Data Penilaian Uji Coba Lapangan

Penilaian UjiAhli				
No	Kuesioner	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1.	Kuesioner 1	5	4	4
2.	Kuesioner 2	4	4	4
3.	Kuesioner 3	4	4	4
4.	Kuesioner 4	5	4	4
5.	Kuesioner 5	4	4	4
6.	Kuesioner 6	5	4	4
7.	Kuesioner 7	4	4	4
8.	Kuesioner 8	5	4	4
9.	Kuesioner 9	5	4	4
10.	Kuesioner 10	4	4	4
11.	Kuesioner 11	5	4	4
12.	Kuesioner 12	4	4	4
13.	Kuesioner 13	4	4	4
14.	Kuesioner 14	4	5	4
15.	Kuesioner 15	5	4	4
	Jumlah	67	61	60
	Rata-Rata	4,73	4,66	4,66
	Persentase	89,33	81,33	80,00
rata presentase 83,55				

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh 1 ahli Penjas dan 2 guru Penjas Sekolah Dasar didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian "**baik**". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan tradisional bola bakar bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan sebagai alternative dalam pembelajaran penjasorkes

4.1.5.8 Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel 4.7 Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Drs. Bambang Priyono, M.Pd	Lapangan untuk main baik	Tidak sempit sehingga anak leluasa untuk bergerak	Maka agar dipraktikan anak pengajar
2.	Parmini.A.MA	Bola	Dari bola yang terbuat dari tepes sekarang menggunakan bola tenis.	Bisa dipraktikkan
3.	Uliah, S.Pd	Waktu	Waktu 2x20 menjadi 2x15	Bisa dipraktikan

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan tradisional bola bakar sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala kecil

Setelah produk model permainan bola bakar divalidasi oleh ahli dan para guru Penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 17 September 2012 produk diuji cobakan kepada siswa kelas V SDN Pekauman Kec. Kendal yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (random sampling).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat

digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan bola bakar, dari produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji kelompok kecil. Siswa cenderung aktif bergerak dalam melakukan permainan bola bakar. Dengan melihat table denyut nadi siswa pada saat uji produk skala kecil.

Tabel 4.8 Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktivitas	Jumlah siswa sesudah akvifitas
61-70	4	
71-80	5	
81-90	3	
91-100		5
101-110		4
111-120		3
121-130		

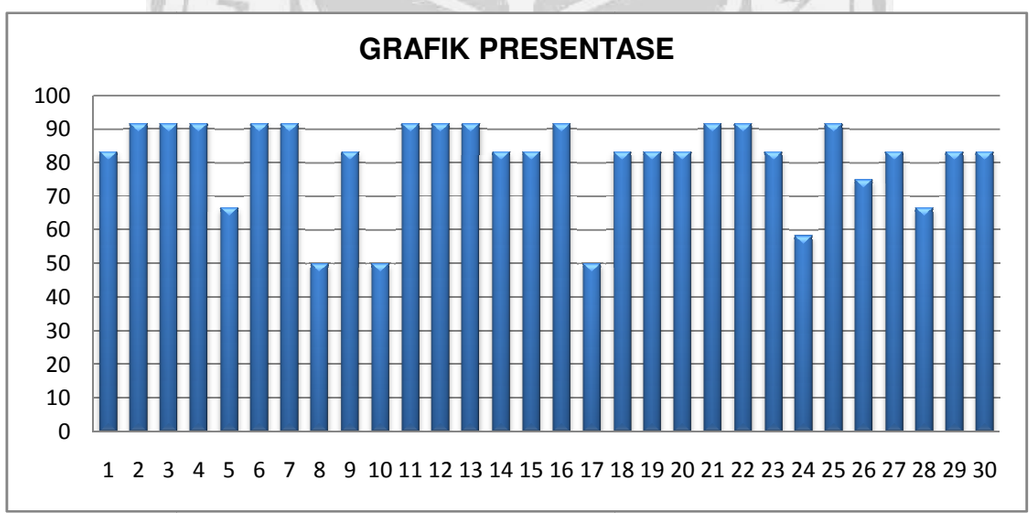
Tabel.4. 9 Keterangan Denyut Nadi Skala Kecil

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Denyut Awal	Denyut Akhir
1	A. Rur Hidayat	Putra	72	113
2	Ade Chandra W	Putra	81	115
3	Adinda kurnia Sari	Putri	75	112
4	Aditia Nur Fitri	Putra	77	102
5	Ahmad siychaul	Putra	82	105

6	Asna Zakiah c	Putra	80	103
7	Defani Tri Cahya	Putri	71	101
8	Farel Wijaya P	Putra	67	91
9	Firsta Wahyu S	Putra	60	92
10	Laeli Mauli DK	Putri	65	91
11	M. Bagas Andika	Putra	68	93
12	Restu Ully Safitri	Putri	64	91
		Jumlah	862	1209
		Rata-rata	71,83	100,75

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

Berdasar data pada hasil koesioner yang diisi para siswa diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 63,06%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan bola bakar ini memenuhi kriteria **Cukup Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Pekauman Kec.Kendal



Gambar 4.3 Grafik Presentase Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=12)

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

1) Soal psikomotorik

1) Aspek pengetahuan dalam permainan tradisional bola bakar didapat persentase 93%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2) Aspek cara memainkan permainan tradisional bola bakar didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
3) Aspek melakukan pemanasan dalam permainan tradisional bola bakar didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4) Aspek kemudahan dalam permainan tradisional bola bakar didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5) Aspek pukulan dalam permainan tradisional bola bakar didapat persentase 66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6) Aspek mengoper bola pada teman didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

PERPUSTAKAAN UNNES

7) Aspek menerima bola dari teman, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8) Aspek mencetak poin permainan tradisional bola bakar, didapat persentase 50%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9) Aspek menyerang permainan tradisional bola bakar didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10) Aspek melakukan pertahanan permainan tradisional bola bakar didapat persentase 50%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan.

2) Soal kognitif
1) Aspek pengetahuan cara bermain bola bakar, didapat presentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2) Aspek pengetahuan aturan permainan tradisional bola bakar, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .
3) Aspek pengetahuan perbedaan permainan tradisional bola bakar, didapat persense 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

PERPUSTAKAAN UNNES

4) Aspek melakukan permainan tradisional bola bakar, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5) Aspek kemudahan dalam permainan tradisional bola bakar, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6) Aspek wajib menaati peraturan permainan, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7) Aspek kerjasama dalam permainan tradisional bola bakar, didapat persentase 50%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8) Aspek kebersamaan dalam permainan tradisional bola bakar, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9) Aspek pemberian teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10) Aspek permainan tradisional bola bakar dapat dilakukan semua orang, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

PERPUSTAKAAN UNNES

3) Soal afektif

1) Aspek intensitas bermain bola bakar, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2) Aspek perasaan senang dalam bermain, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3) Aspek semangat dalam permainan bola bakar, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4) Aspek kecurangan dalam bermain bola bakar, didapat persentase 58%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5) Aspek menaati peraturan permainan bola bakar, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6) Aspek menerima kekalahan dalam permainan bola bakar , didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7) Aspek menghargai lawan dalam permainan bola bakar, didapat persentase 78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

PERPUSTAKAAN UNNES

8) Aspek sportivitas dalam permainan bola bakar, didapat persentase 66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9) Aspek mengajak teman untuk melakukannya lagi, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10) Aspek ketertarikan pada permainan bola bakar, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.3 Revisi Produk

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

1. Untuk pemain tidak boleh melempar bola kepada lawan
2. Lapangan diperluas atau diperbanyak lagi supaya anak banyak bergerak.
3. Waktu dari 2x20 menit menjadi 2x15menit

4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba

lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD N Pekauman Kendal, yang berjumlah 38 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner. Berikut tabel denyut nadi dari uji lapangan:

Tabel 4.10 Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Lapangan

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktivitas	Jumlah siswa sesudah aktivitas
61-70	**16**	
71-80	**10**	
81-90	**12**	
91-100		**14**
101-110		**12**
111-120		**12**
121-130		

Sumber : Hasil penelitian uji lapangan

Tabel 4.11 Keterangan Denyut Nadi Uji Lapangan

No	Nama	Denyut nadi (permenit)	
		Sebelum	Sesudah
1.	Ade Candra W		91
2.	Adinda Kurnia Sari	82	112
3.	Aditya Nur Fitri	75	103
4.	Agus Tri Prasetyo	76	102
5.	A Daffa Prayoga	63	92
6.	A Nur Hidayat Annas	62	91
7.	Ahmat Nur Cafidin	61	91
8.	Alan Pandum	62	91

9.	Angga Nur Hidayat	76	102
10.	Asna Zakia C	65	93
11.	A Syaichul Ariyadi	60	91
12.	Bayu Ihsanui Fata	65	92
13.	Defani Tri C	62	91
14.	Dika Pratama	78	101
15.	Farel Widjaya Pertama	63	92
16.	Fatanauful Cabib	83	112
17.	Firsta Wahyu Setiawan	73	102
18.	I. Juliya Sukma Dewi	74	104
19.	Intan Puspita Qurul ain	72	102
20.	Laely Mauli Dk	63	92
21.	Liyaumi Anti Nurul Inayah	76	102
22.	M Nabil Ar Rafi	82	114
23.	M . Farkhi	82	112
24.	M. Iqbal .A	62	92
25.	M. Arif Hidayatullah	83	113
26.	Muhamad Nurohim	81	112
27.	Naylul Khusna	72	102
28.	Nova Kusumaningtiyas	64	91
29.	Nurul Latifah	82	112
30.	Restu Ully S	62	91
31.	Reyno S.S	71	102
32.	Sahda Elysiaz	73	102
33.	Septiana Sekar Putri	84	115
34.	Syarifa Nurul Q	71	101
35.	Vadia Intan Safa Apriliyani	83	114
36.	Wisnu Prakoso	82	111

PERPUSTAKAAN UNNES

37.	Ade Candra W	81	113
38.	Adinda Kurnia Sari	82	112
	Jumlah	2749	3858
	Rata-rata	72,34	101,53

Berdasarkan data uji lapangan didapatkan persentase sebesar 85,18%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola bakar ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pekauman Kendal.

Tabel 4.12 Data Hasil Uji Coba Lapangan (N=38)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Persentase	Kriteria
Psiko-motorik	1. Apakah menurut kamu, model permainan tradisional bola bakar merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?	TIDAK	94 %	Sangat Baik
	2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan tradisional bola bakar?	YA	97%	Sangat Baik
	3. Apakah kamu melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan tradisional bola bakar?	YA	97%	Sangat Baik
	4. Apakah dalam model permainan tradisional bola bakar kamu merasa mudah dalam melakukan pukulan?	YA	86%	Sangat Baik
	5. Apakah kamu bisa melakukan pukulan sejauh mungkin?	YA	67%	Baik
	6. Apakah selama bermain bola bakar kamu mudah mengoperkan bola kepada teman?	YA	86%	Sangat Baik

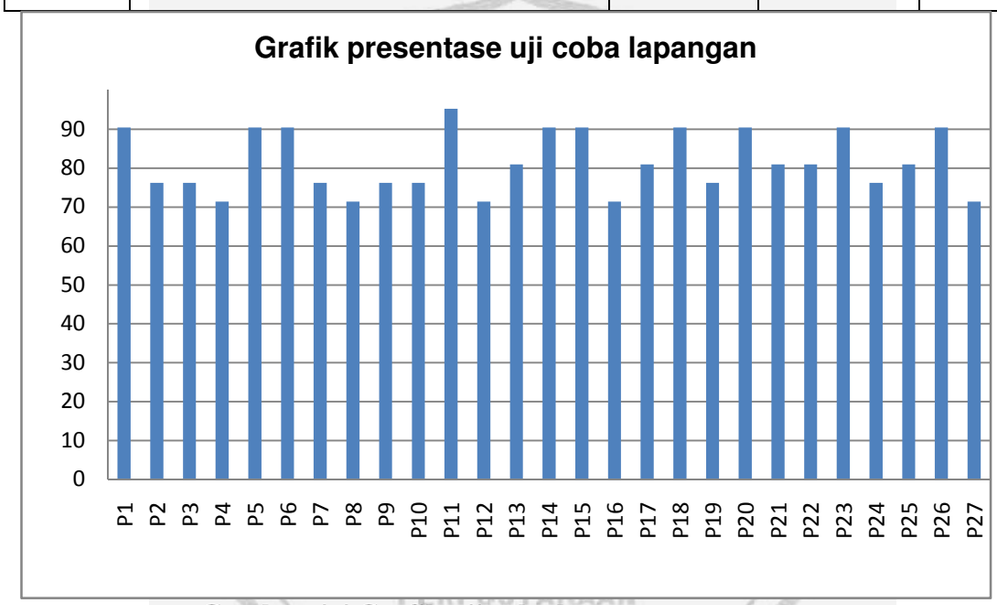
	7. Apakah selama bermain bola bakar kamu mudah menerima operan bola dari teman?	YA	83%	Sangat Baik
	8. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam permainan tradisional bola bakar?	TIDAK	64%	Baik
	9. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan tradisional bola bakar?	TIDAK	78%	Baik
	10. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan tradisional bola bakar?	TIDAK	58%	Cukup Baik
Kognitif	11. Apakah kamu tahu cara beramain model permainan tradisional bola bakar ini?	YA	94%	Sangat Baik
	12. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	86%	Sangat Baik
	13. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan bola bakar?	YA	100%	False
	14. Apakah kamu sebelumnya pernah melakukan permainan tradisional bola bakar ?	TIDAK	78%	Baik
	15. Apakah permainan tradisional bola bakar mudah dilakukan?	YA	94%	Sangat Baik
	16. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	94%	Sangat Baik
	17. Menurut kamu apakah memainkan	YA	89%	Sangat

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

	permainan tradisional bola bakar perlu kerja sama dengan teman satu tim?			Baik
	18. Apakah dalam permainan tradisional bola bakar setiap tim harus selalu kompak?	YA	89%	Sangat Baik
	19. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	75%	Baik
	20. Apakah permainan tradisional bola bakar ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	YA	94%	Sangat Baik
Afektif	21. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	100%	False
	22. Apakah kamu senang memainkan permainan tradisional bola bakar?	YA	97%	Sangat Baik
	23. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan tradisional bola bakar?	YA	100%	False
	24. Apakah kamu menerima jika ada teman kamu yang berbuat curang saat bermain?	TIDAK	67%	Baik
	25. Apakah kamu mau mentaati peraturan permainan tradisional bola bakar?	YA	100%	False
	26. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	YA	86%	Sangat Baik
	27. Apakah kamu bisa menghormati	YA	92%	Sangat

PERPUSTAKAAN UNNES

	lawan bertanding dalam permainan tradisional bola bakar?			Baik
	28. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf?	YA	94%	Sangat Baik
	29. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bola bakar?	YA	97%	Sangat Baik
	30. Apakah kamu ingin bermain bola bakar lagi?	YA	100%	False
	Rata-rata		**87%**	Sangat Baik



Gambar 4.4.Grafik uji coba lapangan

4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan II

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji lapangan yang diadakan pada 26 September 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai **81%.** Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan tradisional bola bakar

telah memenehui kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Pekauman Kendal.

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

1) Soal psikomotorik
    1) Aspek pengetahuan dalam permainan tradisional bola bakar didapat presentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
    2) Aspek cara memainkan permainan tradisional bola bakar didapat presentase 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
    3) Aspek melakukan pemanasan dalam permainan tradisional bola bakar didapat presentase 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
    4) Aspek kemudahan dalam permainan tradisional bola bakar didapat presentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
    5) Aspek pukulan dalam permainan tradisional bola bakar didapat presentase 67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
    6) Aspek mengoper bola pada teman didapat presentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

PERPUSTAKAAN UNNES

7) Aspek menerima bola dari teman, didapat presentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8) Aspek mencetak poin permainan tradisional bola bakar, didapat presentase 64%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9) Aspek menyerang permainan tradisional bola bakar didapat presentase 78%. berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10) Aspek melakukan pertahanan permainan tradisional bola bakar didapat presentase 58%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

2) Soal kognitif
   1) Aspek pengetahuan cara bermain bola bakar, didapat presentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
   2) Aspek pengetahuan aturan permainan tradisional bola bakar, didapat presentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .
   3) Aspek pengetahuan perbedaan permainan tradisional bola bakar, didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **False** sehingga aspek ini dapat digunakan

4) Aspek melakukan permainan tradisional bola bakar, didapat presentase 78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5) Aspek kemudahan dalam permainan tradisional bola bakar, didapat presentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6) Aspek wajib menaati peraturan permainan, didapat presentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7) Aspek pemahaman tugas guru atau wasit dalam permainan, didapat presentase 89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .
8) Aspek kerjasama dalam permainan tradisional bola bakar, didapat presentase 89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9) Aspek pemberian teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran, didapat presentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10) Aspek permainan tradisional bola bakar dapat dilakukan semua orang, didapat presentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

PERPUSTAKAAN UNNES

3) Soal afektif

1) Aspek intensitas bermain bola bakar, didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **False** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2) Aspek perasaan senang dalam bermain, didapat presentase 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3) Aspek semangat dalam permainan bola bakar, didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **False** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4) Aspek kecurangan dalam bermain bola bakar, didapat presentase 67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .
5) Aspek menaati peraturan permainan bola bakar, didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **False** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6) Aspek menerima kekalahan dalam permainan bola bakar, didapat presentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .
7) Aspek menghargai lawan dalam permainan bola bakar, didapat presentase 92%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

PERPUSTAKAAN

8) Aspek *sportivitas* dalam permainan bola bakar, didapat presentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9) Aspek mengajak teman untuk melakukannya lagi, didapat presentase 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10) Aspek ketertarikan pada permainan bola bakar, didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **False** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.6 Pembahasan

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata penilaian 82,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tradisional bola bakar ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa V SD N Pekauman Kendal.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I, didapat rata-rata penilaian 94,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tradisional bola bakar ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa V SD N Pekauman Kendal.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II, didapat rata-rata penilaian 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tradisional bola bakar ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa V SD N Pekauman Kendal.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat presentasi pilihan jawaban yang sesuai 81,11%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tradisional bola bakar ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Pekauman. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 80 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan tradisional bola bakar dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Pekauman Kendal.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat presentasi pilihan jawaban yang sesuai 87,96%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tradisional bola bakar ini memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Pekauman Kendal. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90% siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan tradisional bola bakar dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Pekauman Kendal.

PERPUSTAKAAN UNNES

4.7 Prototipe Produk

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar dalam pembelajaran penjasorkes, dapat diambil garis besar bahwa pengembangan pembelajaran yang telah dibuat sangat efektif digunakan sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan minat dan memberi rasa aman bagi siswa pembelajaran penjasorkes. Produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes melalui berbagai pengembangan sarana dan prasarana maupun bentuk permainan. Hal ini terbukti setelah produk awal revisi, pengembangan model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar dalam pembelajaran penjasorkes mendapat tanggapan positif dari Ahli penjasorkes, Ahli pembelajaran maupun siswa.

4.7.1 kelemahan permainan tradisional bola bakar

4.7.1.1 Dari segi seragam dan segi lahan

Untuk lingkup Sekolah Dasar memang jarang sekali yang memiliki seragam khusus untuk melakukan permainan ini akan tetapi hal ini bisa disiasati dengan cara, apabila antara kedua tim memakai seragam yang sama, dapat menggunakan alternatif yaitu: salah satu tim baju masuk dan yang tim satunya baju keluar. Dari segi lahan dalam melakukan permainan tradisional bola bakar ini diperlukan adanya lahan atau lapangan yang cukup besar dan memadai ditinjau dari segi peraturan permainan. Hal ini bisa menjadi permasalahan bagi sekolah yang hanya memiliki lahan atau lapangan yang tidak cukup luas untuk melakukan permainan ini. Hal ini bisa disiasati dengan cara saat bermain, siswa saling bergantian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan tradisional bola bakar yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=38).

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

5.1.1 Produk model pengembangan *Kid's Athletic's* melalui permainan tradisional bola bakar kelas V sudah dapat dipraktikkan kepada subyek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat rata-rata persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan tradisional bola bakar ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Negeri Pekauman Kendal.

5.1.2 Produk model permainan tradisional bola bakar sudah dapat digunakan bagi siswa SD Negeri Pekauman Kendal. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 81,11% dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan

maka permainan tradisional bola bakar ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Negeri Pekauman Kendal.

5.1.3 Faktor yang menjadikan model permainan tradisional bola bakar dapat diterima oleh siswa SD Negeri Pekauman Kendal adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 87,96% siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan tradisional bola bakar dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa SD Negeri Pekauman Kendal.

5.2 Saran

5.2.1 Model pengembangan pembelajaran bola bakar ini salah satu pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar dalam konteks permainan.

5.2.2 Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

5.2.3 Model permainan tradisional bola bakar ini dapat memudahkan siswa untuk melakukan olahraga khususnya atletik karena sesuai dengan karakteristik siswa.

5.2.4 Bagi guru penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan lempar tangkap lari yang lebih menarik lainnya untuk di gunakan dalam pembelajaran *Kid's Athletic's* di sekolah.

Beberapa acuan yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain :

5.2.5 Penggunaaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa terutama bagi siswa yang bermain atau berperan sebagai pemain dalam model permainan tradisional bola bakar.

5.2.6 Faktor keamanaan siswa menjadi pemain dapat dijaga melalui penggunaan teknik menempelkan bola ketubuh pemain karena bola yang di lempar bisa mengakibatkan cedera pada pemain.

5.2.7 Faktor keamanan siswa juga dapat dijaga dengan membatasi area pukulan, karena sering siswa melempar bola kelawan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR PUSTAKA

Aiip Syarifudin : 2000. *Azas dan Filsafat Penjaskes.* Jakarta : Cetakan keseimbangan. Pusat penerbitan Universitas Terbuka.

Agus Mahendra. 2003. *Filsafah Pendidikan Jasmani. Jakarta* : Depdiknas

Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak.* Jakarta: Depdiknas M. Sajoto. 1995. *Peningkatan Dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olahraga. Semarang*: Dahara prize.

Adang Suherman.2000. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdiknas

Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Jakarta : Depdiknas.*

Eddy Purnomo, Dapan. 2011. *Dasar-Dasar Gerak Atletik*, Yogyakarta: Alfamedia.

M. Yudha, Saputra, 2003, *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar*, Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.

Rusli Lutan.2001. *Asas-Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdiknas.

Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta : PT Fajar Interpratama

Soemitro. 1992. Permainan *Kecil. Ja Sukirman*.2003, Matematika. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Jakarta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sugiyanto dan Sudjarwo.1993.*Perkembangan dan Belajar Gerak.* Jakarta: Depdikbud.

Suherman, dan Bahagia. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga.* Jakarta : Depdiknas.

Tim Penyusun. 2011. *Panduan Penyusunan Skripsi.* Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 1

FORMULIR **FM-01-AKD-24/rev.00**

USULAN TOPIK SKRIPSI

UNIVERSITAS
NEGERI SEMARANG

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama	: ARIA PUTRANTO HIMAWAN
NIM	: 6101408107
Jurusan	: Jasmani Kes. & Rekreasi
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
Topik	: PENERAPAN ATLETIK KIDS UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI PEKAUMAN KENDAL

aee
dapat diteliti

Pembimbing
1. Rumini
2. IPang S

21/2 2012

Semarang, 16 Februari 2012

Menyetujui
Ketua Jurusan,

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 196109031988031002

Yang Mengajukan,

ARIA PUTRANTO HIMAWAN
NIM. 6101408107

6101408107

printed by sinang_aria on 16 Feb 12 14:34:47

Lampiran 2

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 370/FIK/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 16 Maret 2012

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Rumini, S.Pd., M.Pd.
   NIP : 197002231995122001
   Pangkat/Golongan : IV/a - Pembina
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.
   NIP : 19750825200812100 1
   Pangkat/Golongan : III/b - Penata Muda Tk. I
   Jabatan Akademik : Asisten Ahli
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : ARIA PUTRANTO HIMAWAN
NIM : 6101408107
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
Topik : PENERAPAN ATLETIK KIDS UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI PEKAUMAN KENDAL

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 27 Maret 2012
DEKAN

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

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

6101408107

Lampiran 3

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. : 5745/UN37-1-6/PL/2012
Lamp : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. KEPALA SD N PEKAUMAN KENDAL
di SD N PEKAUMAN KENDAL

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

Nama	: ARIA PUTRANTO HIMAWAN
NIM	: 6101408107
Prodi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
Topik	: PENERAPAN ATLETIK KIDS UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI PEKAUMAN KENDAL

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 04 September 2012
Dekan,

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

6101408107

Lampiran 4

PEMERINTAHAN KABUPATEN KENDAL

DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI PEKAUMAN

Alamat : Jln. Makmur Raya No.2 Pekauman Kendal Telp.081229012857

SURAT KETERANGAN
NOMER :421.2/ IX/ 2012

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Negeri Pekauman Kecamatan Kendal, menerangkan bahwa :

Nama : ARIA PUTRANTO. HIMAWAN

NIM : 6101408107

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, S.1

Falkultas : Ilmu Keolahragaan

Benar-benar telah mengadakan penilitian pendidikan skala kecil dengan judul **"MODEL PENGEMBANGAN KIDS ATLETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOLA BAKAR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PEKAUMAN KECAMATAN KENDAL KABUPATEN KENDAL TAHUN 2012."**

Yang dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 6 September 2012

Pukul : 07.30-09.15 WIB

Tempat :Stadion Madya Kendal.

Demikian harap maklum dan guna seperlunya.

Kendal,7 September 2012

Mengetahui

Kepala SD Negeri Pekauman Kendal

PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
SD PEKAUMAN
KEC. KENDAL
UPTD PENDIDIKAN

PUJI PRIYONO,S.Pd

NIP . 19610916 198201 1 004

Lampiran 5

PEMERINTAHAN KABUPATEN KENDAL

DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI PEKAUMAN

Alamat : Jln. Makmur Raya No.2 Pekauman Kendal Telp.081229012857

SURAT KETERANGAN

NOMER : 421.2/X/2012

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Negeri Pekauman Kecamatan Kendal, menerangkan bahwa :

Nama : ARIA PUTRANTO. HIMAWAN

NIM : 6101408107

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, S.1

Falkultas : Ilmu Keolahragaan

Benar-benar telah mengadakan penilitian pendidikan skala besar dengan judul "**MODEL PENGEMBANGAN KIDS ATLETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOLA BAKAR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PEKAUMAN KECAMATAN KENDAL KABUPATEN KENDAL TAHUN 2012.**"

Yang dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 1 Oktober 2012

Pukul : 07.30-09.15 WIB

Tempat :Stadion Madya Kendal.

Demikian harap maklum dan guna seperlunya.

Kendal, 3 Oktober 2012

Mengetahui

Kepala SD Negeri Pekauman Kendal

PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
SD PEKAUMAN
KEC. KENDAL
UPTD PENDIDIKAN

PUJI PRIYONO,S.Pd

NIP . 19610916 198201 1 004

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA BAKAR DALAM PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI PEKAUMAN KECAMATAN KENDAL KABUPATEN KENDAL TAHUN 2011/2012

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi : Permainan Tradisional Bola Bakar

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Tanggal :

Evaluator :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Ahli Penjasorkes terhadap Modifikasi Pembelajaran Bola Bakar yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa sekolah dasar yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi diisi oleh Ahli Penjasorkes.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan kesimpulan.
3. Rentangan nilai evaluasi mulai dari:

   1 = Tidak Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik

   2 = Kurang Baik 4 = Baik

4. Komentar, kritik dan saran mohon diisi.

A. Validitas Permainan

No	Aspek yang dinilai	Nilai					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar						
2	Kejelasan petunjuk						

	permainan						
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa						
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa						
6	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa						
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa						
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa						
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil dan tidak terampil						
12	Dapat dimainkan siswa putra dan putrid						
13	Mendorong siswa aktif bergerak						
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa						
15	Aman untuk diterapkan dalam						

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

	pembelajaran						
	Jumlah						

B. Saran untuk Perbaikan Model

Keterangan :

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

No	Hal yang perlu direvisi	Alasan	Saran
1	2	3	4

C. Komentar dan Saran Umum

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

D. Kesimpulan

Model pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan

Mohon diberi tanda silang (x) pada nomor di atas sesuai saran anda.

Kendal,.....

Evaluator

(_____)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas

NO	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli dan Guru		
		A	**G 1**	**G 2**
1	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar	4	5	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	4	5	5
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa	4	5	5
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	5	4
5	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa	4	5	4
6	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa	4	5	5
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	4	5	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	5	4
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	4	5	4
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	5	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil dan tidak terampil	5	5	5
12	Dapat dimainkan siswa putra dan putri	5	4	4
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	4	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa	4	4	5
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran	4	4	5
Jumlah Skor		62	71	66
Rata-rata		**82,67%**	**94,67%**	**88%**

PERPUSTAKAAN UNNES

Lanjutan lampiran 7

Keterangan: A : Ahli Penjas

G 1 : Guru Penjas / Ahli Pembelajaran I

G 2 : Guru Penjas / Ahli Pembelajaran II

Saran Perbaikan Model Permainan

No.	Responden Ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	➢ Agar lebih menarik dan aktif, lapangan diperbanyak
2.	Ahli Pembelajaran I	➢ Untuk menentukan kosentrasi dan perhatian pada siswa (saat melakukan pukulan)
3.	Ahli pembelajaran II	➢ Waktu permainan diganti 30 menit (2 x 15) biar dalam menit terakhir siswa tetap semangat untuk melakukan permaian tersebut.

Komentar dan Saran Umum

No.	Responden Ahli	Komentar atau Saran Umum
1.	Ahli Penjas	Secara umum dapat dimainkan oleh putra dan putri suasana permaianan lebih aktif dan bergerak.
2.	Ahli Pembelajaran I	Kerjasaama mahasiswa baik Motivasi terhadap peserta didik Usahakan memakai pakaian seragam atau identitas UNNES
3.	Ahli pembelajaran II	Permainan Tradisional bola bakar secara umum sudah baik dan dapat menarik minat siswa untuk lebih aktif bergerak. Diharapkan permainan ini dapat di sosialisasikan ke sekolah-sekolah agar permainan tradisional bola bakar dapat segera dipraktikkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR SISWA KELAS V SD N PEKAUMAN KENDAL

(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)

NO.	NIS	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA
1.	1928	A. Rur Hidayat Annas	L	10 tahun
2.	1931	Ade Chandra Wijaya	L	10 tahun
3.	1933	Adinda kurnia Sari	P	10 tahun
4.	1934	Aditia Nur Fitri	P	10 tahun
5.	1935	Ahmad siychaul aryati	L	11 tahun
6.	1945	Asna Zakiah Cantika	P	10 tahun
7.	1950	Defani Tri Cahya	P	10 tahun
8.	1952	Farel Wijaya Pertama	L	10 tahun
9.	1953	Firsta Wahyu Setiawan	L	10 tahun
10.	1954	Laeli Mauli DK	P	10 tahun
11.	1955	M. Bagas Andika Buya	L	10 tahun
12.	1956	Restu Ully Safitri	P	11 tahun

PERPUSTAKAAN UNNES

SKALA KECIL

JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK

PADA SISWA KELAS V

No	Nama	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	A. Rur Hidayat Annas	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
2	Ade Chandra Wijaya	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
3	Adinda kurnia Sari	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6
4	Aditia Nur Fitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
5	Ahmad siychaul aryati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Asna Zakiah Cantika	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7
7	Defani Tri Cahya	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
8	Farel Wijaya Pertama	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4
9	Firsta Wahyu Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Laeli Mauli DK	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
11	M. Bagas Andika Buya	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7
12	Restu Ully Safitri	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
	Jumlah (x)	10	11	11	11	8	11	11	6	10	6	

PERPUSTAKAAN
UNNES

JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF

PADA SISWA KELAS V

No	Nama	Butir Soal										Total
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	A. Rur Hidayat Annas	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
2	Ade Chandra Wijaya	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
3	Adinda kurnia Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Aditia Nur Fitri	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
5	Ahmad siychaul aryati	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6	Asna Zakiah Cantika	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
7	Defani Tri Cahya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
8	Farel Wijaya Pertama	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
9	Firsta Wahyu Setiawan	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
10	Laeli Mauli DK	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
11	M. Bagas Andika Buya	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7
12	Restu Ully Safitri	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
	Jumlah (x)	11	11	11	10	10	11	6	10	10	10	

PERPUSTAKAAN
UNNES

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF

PADA SISWA KELAS V

No	Nama	Butir Soal										Total
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	A. Rur Hidayat Annas	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
2	Ade Chandra Wijaya	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7
3	Adinda kurnia Sari	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
4	Aditia Nur Fitri	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
5	Ahmad siychaul aryati	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
6	Asna Zakiah Cantika	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
7	Defani Tri Cahya	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
8	Farel Wijaya Pertama	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
9	Firsta Wahyu S	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	6
10	Laeli Mauli DK	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
11	M. Bagas Andika B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Restu Ully Safitri	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
	jumlah (x)	11	11	10	7	11	9	10	8	10	10	

PERPUSTAKAAN
UNNES

HASIL SKALA KECIL N=12

NOMER SOAL	JAWABAN	JUMLAH JAWABAN (*n*)	*NP (%)*	KRITERIA
1	TIDAK	10	83,33	SANGAT BAIK
2	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
3	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
4	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
5	YA	8	66,67	BAIK
6	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
7	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
8	TIDAK	6	50,00	CUKUP BAIK
9	TIDAK	10	83,33	SANGAT BAIK
10	TIDAK	6	50,00	CUKUP BAIK
11	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
12	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
13	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
14	TIDAK	10	83,33	SANGAT BAIK
15	YA	10	83,33	SANGAT BAIK
16	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
17	YA	6	50,00	CUKUP BAIK
18	YA	10	83,33	SANGAT BAIK
19	YA	10	83,33	SANGAT BAIK
20	YA	10	83,33	SANGAT BAIK
21	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
22	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
23	YA	10	83,33	SANGAT BAIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

24	TIDAK	7	58,33	CUKUP BAIK
25	YA	11	91,67	SANGAT BAIK
26	YA	9	75,00	BAIK
27	YA	10	83,33	SANGAT BAIK
28	YA	8	66,67	BAIK
29	YA	10	83,33	SANGAT BAIK
30	YA	10	83,33	SANGAT BAIK

Lampiran 12

Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=12)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Presentase	Kriteria
Psiko motor	1. Apakah menurut kamu, model permainan tradisional bola bakar merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?	TIDAK	93%	Sangat Baik
	2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	3. Apakah kamu melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	4. Apakah dalam model permainan tradisional bola bakar kamu merasa mudah dalam melakukan pukulan?	YA	91%	Sangat Baik
	5. Apakah kamu bisa melakukan pukulan sejauh mungkin?	YA	66%	Baik
	6. Apakah selama bermain bola bakar kamu mudah mengoperkan bola kepada teman?	YA	91%	Sangat Baik
	7. Apakah selama bermain bola bakar kamu mudah menerima	YA	91%	Sangat Baik

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

	operan bola dari teman?			
	8. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam permainan tradisional bola bakar?	Tidak	50%	Cukup Baik
	9. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan tradisional bola bakar?	Tidak	83%	Sangat Baik
	10. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan tradisional bola bakar?	Tidak	50%	Cukup Baik
Kogntif	11.Apakah kamu tahu cara beramain model permainan tradisional bola bakar ini?	YA	91%	Sangat Baik
	12 Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tradisional bola bakar?	Ya	91%	Sangat Baik
	13. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan bola bakar?	Ya	91%	Sangat Baik
	14. Apakah kamu sebelumnya pernah melakukan permainan tradisional bola bakar?	Tidak	83%	Sangat Baik
	15. Apakah permainan tradisional bola bakar mudah dilakukan?	YA	83%	Sangat Baik
	16. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	17.Menurut kamu apakah memainkan permainan tradisional			

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

	bola bakar perlu kerja sama dengan teman satu tim?	YA	50%	Cukup Baik
	18.Apakah dalam permainan tradisional bola bakar setiap tim harus selalu kompak?	YA	83%	Sangat Baik
	19.Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	83%	Sangat Baik
	20.Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan tradisional bola bakar? Apakah permainan tradisional bola bakar ini dapat dimainkan oleh semua orang ?	YA	83%	Sangat Baik
Afektif	21. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	22. Apakah kamu senang memainkan permainan tradisional bola bakar?	YA	91%	Sangat Baik
	23. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan tradisional bola bakar?	YA	83%	Sangat Baik
	24. Apakah kamu menerima jika ada teman kamu yang berbuat curang saat bermain?	TIDAK	58%	Cukup Baik
		YA	91%	

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

	25. Apakah kamu mau mentaati peraturan permaianan tradisional bola bakar?	YA	75%	Sangat Baik
	26. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	YA	83%	Baik
	27. Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	66%	Sangat Baik
	28. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf?	YA	83%	Cukup
	29. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bola bakar?	YA	83%	Baik
	30. Apakah kamu ingin bermain bola bakar lagi?			Baik
	Rata-rata		81%	Baik

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR SISWA KELAS V SD N PEKAUMAN KENDAL

(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA LAPANGAN)

NO.	NIS	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA
1.	1928	A. Rur Hidayat Annas	L	10 tahun
2.	1931	Ade Chandra Wijaya	L	10 tahun
3.	1933	Adinda Kurnia Sari	P	10 tahun
4.	1934	Aditia Nur Fitri	P	10 tahun
5.	1935	Ahmad Siychaul Aryati	L	11 tahun
6.	1945	Asna Zakiah Cantika	P	10 tahun
7.	1950	Defani Tri Cahya	P	10 tahun
8.	1952	Farel Wijaya Pertama	L	10 tahun
9.	1953	Firsta Wahyu Setiawan	L	10 tahun
10.	1954	Laeli Mauli DK	P	10 tahun
11.	1955	M. Bagas Andika Buya	L	10 tahun
12.	1956	Restu Ully Safitri	P	11 tahun
13.	1957	Agus Tri Prasetyo	L	10 tahun
14.	1958	A Daffa Prayoga	L	10 tahun
15.	1959	Alan Pandum	L	10 tahun
16.	1961	Angga Nur Hidayat	L	10 tahun
17.	1963	Bayu Ihsanui Fata	L	10 tahun
18.	1965	Dika Pratama	L	10 tahun
19.	1966	Fatanauful Cabib	L	10 tahun

PERPUSTAKAAN UNNES

20.	1967	I. Juliya Sukma Dewi	P	10 tahun
21.	1969	Intan Puspita Qurul ain	P	10 tahun
22.	1970	Liyaumi Anti Nurul Inayah	P	11 tahun
23.	1971	M Nabil Ar Rafi	L	10 tahun
24.	1972	M . Farkhi	L	10 tahun
25.	1973	M. Iqbal .A	L	10 tahun
26.	1974	M. Arif Hidayatullah	L	10 tahun
27.	1975	Muhamad Nurohim	L	10 tahun
28.	1976	Naylul Khusna	P	11 tahun
29.	1977	Nova Kusumaningtiyas	P	10 tahun
30.	1978	Nurul Latifah	P	11 tahun
31.	1979	Reyno S.S	P	10 tahun
32.	1980	Sahda Elysiaz	P	10 tahun
33.	1981	Septiana Sekar Putri	P	10 tahun
34.	1982	Syarifa Nurul Q	P	10 tahun
35.	1983	Vadia Intan Safa Apriliyani	P	10 tahun
36.	1984	Wisnu Prakoso	L	11 tahun

PERPUSTAKAAN
UNNES

UJI LAPANGAN

JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTOR

PADA SISWA KELAS V

No	Nama	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ade Candra W	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	4
2	Adinda Kurnia Sari	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
3	Aditya Nur Fitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Agus Tri Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	A Daffa Prayoga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
6	A Nur Hidayat Annas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Ahmat Nur Cafidin	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
8	Alan Pandum	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	6
9	Angga Nur Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Asna Zakia C	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
11	A Syaichul Ariyadi	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
12	Bayu Ihsanui Fata	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	6
13	Defani Tri C	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
14	Dika Pratama	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
15	Farel Widjaya P	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6
16	Fatanauful Cabib	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7
17	Firsta Wahyu S	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
18	I. Juliya Sukma Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Lanjutan lampiran 14

19	Intan Puspita Qurul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Laely Mauli Dk	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7
21	Liyaumi Anti Nurul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
22	M Nabil Ar Rafi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
23	M . Farkhi	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
24	M. Iqbal .A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	M. Arif Hidayatullah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Muhamad Nurohim	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7
27	Naylul Khusna	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
28	Nova Kusumaningti	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7
29	Nurul Latifah	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7
30	Restu Ully S	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
31	Reyno S.S	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	5
32	Sahda Elysiaz	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
33	Septiana Sekar Putri	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
34	Syarifa Nurul Q	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7
35	Vadia Intan S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36	Wisnu Prakoso	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
	Jumlah (x)	34	35	35	31	24	31	30	23	28	21	

PERPUSTAKAAN
UNNES

UJI LAPANGAN

JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF

PADA SISWA KELAS V

No	Nama	Butir Soal										Total
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Ade Candra W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Adinda Kurnia Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Aditya Nur Fitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Agus Tri Prasetyo	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8
5	A Daffa Prayoga	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
6	A Nur Hidayat Annas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Ahmat Nur Cafidin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Alan Pandum	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
9	Angga Nur Hidayat	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7
10	Asna Zakia C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	A Syaichul Ariyadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Bayu Ihsanui Fata	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	4
13	Defani Tri C	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
14	Dika Pratama	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
15	Farel Widjaya P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Fatanauful Cabib	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7
17	Firsta Wahyu S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	I. Juliya Sukma Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

PERPUSTAKAAN UNNES

Lanjutan lampiran 14

19	Intan Puspita Qurul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Laely Mauli Dk	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Liyaumi Anti Nurul	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
22	M Nabil Ar Rafi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
23	M . Farkhi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	M. Iqbal .A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	M. Arif Hidayatullah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
26	Muhamad Nurohim	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
27	Naylul Khusna	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
28	Nova Kusumaningti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
29	Nurul Latifah	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
30	Restu Ully S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Reyno S.S	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	6
32	Sahda Elysiaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33	Septiana Sekar Putri	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
34	Syarifa Nurul Q	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
35	Vadia Intan S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36	Wisnu Prakoso	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
	Jumlah (x)	34	31	36	28	34	34	32	32	27	34	

PERPUSTAKAAN UNNES

UJI LAPANGAN

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF

PADA SISWA KELAS V

No	Nama	Butir Soal										Total
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Ade Candra W	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
2	Adinda Kurnia Sari	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
3	Aditya Nur Fitri	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
4	Agus Tri Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	A Daffa Prayoga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	A Nur Hidayat Annas	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
7	Ahmat Nur Cafidin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Alan Pandum	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
9	Angga Nur Hidayat	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
10	Asna Zakia C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	A Syaichul Ariyadi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
12	Bayu Ihsanui Fata	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
13	Defani Tri C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Dika Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Farel Widjaya	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
16	Fatanauful Cabib	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
17	Firsta Wahyu S	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
18	I. Juliya Sukma Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

19	Intan Puspita Qurul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Laely Mauli Dk	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Liyaumi Anti Nurul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	M Nabil Ar Rafi	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
23	M . Farkhi	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
24	M. Iqbal .A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
25	M. Arif Hidayatullah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
26	Muhamad Nurohim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	Naylul Khusna	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
28	Nova Kusumaningti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Nurul Latifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Restu Ully S	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
31	Reyno S.S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Sahda Elysiaz	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
33	Septiana Sekar Putri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
34	Syarifa Nurul Q	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
35	Vadia Intan S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36	Wisnu Prakoso	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
	Jumlah (x)	36	35	36	24	36	31	33	34	35	36	

PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL SKALA BESAR N=36

Nomer Soal	Jawaban	Jawaban Responden	NP(%)	NP	KATEGORI
1	TIDAK	34	94%	94,44	SANGAT BAIK
2	YA	35	97%	97,22	SANGAT BAIK
3	YA	35	97%	97,22	SANGAT BAIK
4	YA	31	86%	86,11	SANGAT BAIK
5	YA	24	67%	66,67	BAIK
6	YA	31	86%	86,11	SANGAT BAIK
7	YA	30	83%	83,33	SANGAT BAIK
8	TIDAK	23	64%	63,89	BAIK
9	TIDAK	28	78%	77,78	BAIK
10	TIDAK	21	58%	58,33	CUKUP BAIK
11	YA	34	94%	94,44	SANGAT BAIK
12	YA	31	86%	86,11	SANGAT BAIK
13	YA	36	100%	100,00	FALSE
14	TIDAK	28	78%	77,78	BAIK
15	YA	34	94%	94,44	SANGAT BAIK
16	YA	34	94%	94,44	SANGAT BAIK
17	YA	32	89%	88,89	SANGAT BAIK
18	YA	32	89%	88,89	SANGAT BAIK
19	YA	27	75%	75,00	BAIK
20	YA	34	94%	94,44	SANGAT BAIK
21	YA	36	100%	100,00	FALSE
22	YA	35	97%	97,22	SANGAT BAIK
23	YA	36	100%	100,00	FALSE

PERPUSTAKAAN UNNES

Lanjutan lampiran 15

24	TIDAK	24	67%	66,67	BAIK
25	YA	36	100%	100,00	FALSE
26	YA	31	86%	86,11	SANGAT BAIK
27	YA	33	92%	91,67	SANGAT BAIK
28	YA	34	94%	94,44	SANGAT BAIK
29	YA	35	97%	97,22	SANGAT BAIK
30	YA	36	100%	100,00	FALSE

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Data Hasil Uji Coba Lapangan (N=36)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Persentase	Kriteria
Psiko-motorik	1. Apakah menurut kamu, model permainan tradiaional bola bakar merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?	TIDAK	94 %	Sangat Baik
	2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan tradisional bola bakar?	YA	97%	Sangat Baik
	3. Apakah kamu melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan tradisional bola bakar?	YA	97%	Sangat Baik
	4. Apakah dalam model permainan tradisional bola bakar kamu merasa mudah dalam melakukan pukulan?	YA	86%	Sangat Baik
	5. Apakah kamu bisa melakukan pukulan sejauh mungkin?	YA	67%	Baik
	6. Apakah selama bermain bola bakar kamu mudah mengoperkan bola kepada teman?	YA	86%	Sangat Baik
	7. Apakah selama bermain bola bakar kamu mudah menerima operan bola dari teman?	YA	83%	Baik
	8. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam permainan tradisional bola bakar?	TIDAK	64%	Baik
	9. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan tradisional bola bakar?	TIDAK	78%	Baik
	10. Apakah kamu merasa sulit saat	TIDAK	58%	Cukup

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

	melakukan pertahanan dalam permainan tradisional bola bakar?			
Kognitif	11. Apakah kamu tahu cara beramain model permainan tradisional bola bakar ini?	YA	94%	Sangat Baik
	12. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	86%	Sangat Baik
	13. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan bola bakar?	YA	100	False
	14. Apakah kamu sebelumnya pernah melakukan permainan tradisional bola bakar ?	TIDAK	78%	Baik
	15. Apakah permainan tradisional bola bakar mudah dilakukan?	YA	94%	Sangat Baik
	16. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	94%	Sangat Baik
	17. Menurut kamu apakah memainkan permainan tradisional bola bakar perlu kerja sama dengan teman satu tim?	YA	89%	Sangat Baik
	18. Apakah dalam permainan tradisional bola bakar setiap tim harus selalu kompak?	YA	89%	Sangat Baik
	19. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	75%	Baik
	20. Apakah permainan tradisional bola bakar ini dapat dimainkan oleh	YA	94%	Sangat

	semua orang ?			Baik
Afektif	21. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	100%	False
	22. Apakah kamu senang memainkan permainan tradisional bola bakar?	YA	97%	Sangat Baik
	23. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan tradisional bola bakar?	YA	100%	False
	24. Apakah kamu menerima jika ada teman kamu yang berbuat curang saat bermain?	TIDAK	67%	Baik
	25. Apakah kamu mau mentaati peraturan permaianan tradisional bola bakar?	YA	100%	False
	26. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	YA	86%	Sangat Baik
	27. Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam permainan tradisional bola bakar?	YA	92%	Sangat Baik
	28. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf?	YA	94%	Sangat Baik
	29. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan	YA	97%	Baik

UNNES PERPUSTAKAAN

	bola bakar? 10. Apakah kamu ingin bermain bola bakar lagi?	YA	100%	False
	Rata-Rata		**87%**	**Sangat Baik**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : **Sekolah Dasar Negeri Pekauman Kendal**

Mata Pelajaran : **Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

Kelas/Semester : **V (lima)**

Pertemuan : **1 (satu) s.d 3 (tiga)**

Standar Kompetensi : **1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya**

Kompetensi Dasar : **1.3 Mempraktekkan gerak dasar atletik sederhana, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin.**

Alokasi Waktu : **2 x 15 menit**

A. Tujuan Pembelajaran

1) Siswa dapat mengetahui dan memahami permainan tradisional bola bakar.
2) Siswa dapat memahami strategi dalam permainan tradisional bola bakar.
3) Siswa dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.
4) Siswa dapat melakukan gerakan lempat, tangkap dan pukulan pada bola
5) Siswa dapat melakukan koordinasi gerak pada permainan tradisional bola bakar

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligent*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

B. Materi Pembelajaran

1) Permainan tradisional bola bakar

C. Metode Pembelajaran

1) Ceramah
2) Demonstrasi
3) Draf permainan
4) Praktek

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan 1,2 dan 3

- **Kegiatan Awal:**

  Dalam kegiatan Awal, guru:
  1) Siswa berbaris menjadi empat barisan
  2) Berdoa, presensi, apersepsi,
  3) Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
  4) Melakukan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti

     Contoh : permaianan lemparan keliling
  5) Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

- **Kegiatan inti**

  - ***Eksplorasi***

    Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
    1) Mendemonstrasikan teknik kerjasama, strategi bermain dan permainan yang sportivitas
    2) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan
    3) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan dilapangan.

- ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

1) Menginstrusikan siswa berlari kepos I, II, dan III secara berututan.
2) Menginstrusikan siswa untuk melakukan pukulan dan lempar tangkap bola.
3) Menginstrusikan siswa tentang peraturan yang akan dimainkan
4) Contoh pelanggaran, dan memperoleh poin.
5) Membagi kedua siswa secar seimbang untuk mempersiapkan permainan.
6) Bermain permainan tradisional bola bakar.
7) Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisa, menyelesaikan masalah dan tindakan rasa takut.
8) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

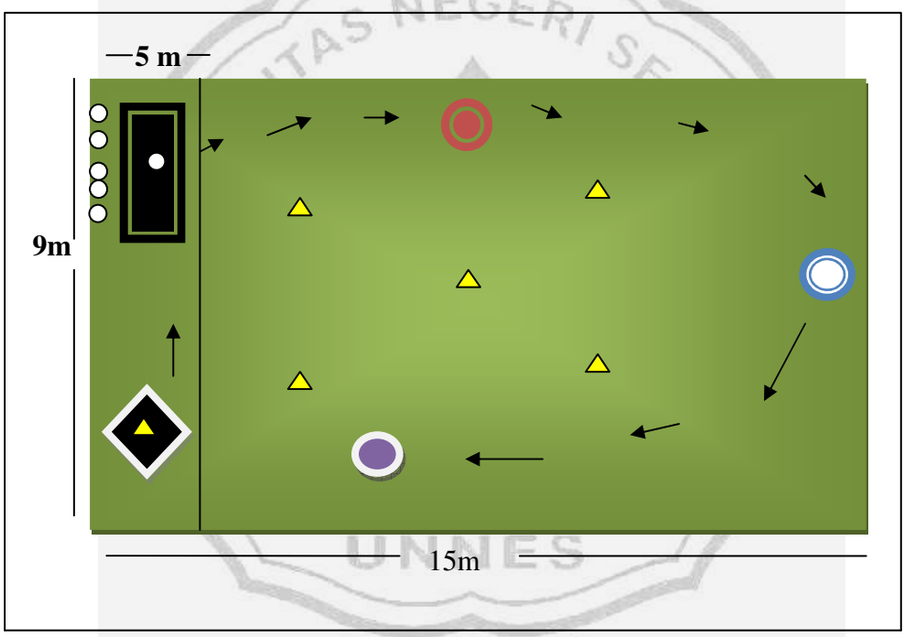
- ***Konfirmasi***

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

1) Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan atau diajarkan.
2) Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan, teknik pukulan dan peraturan dalam permainan tradisional bola bakar

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Gambar Lapangan skala besar produk ahli



Gambar Lapangan Bermain Bola Bakar

- **Alat dan Sumber Belajar :**
  1) Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak.* Jakarta: Depdiknas.

2) A.Husna M. 2009. 100+Permainan Tradisional Indonesia. Yogyakarta : C.V. Andi Offset

3) Lapangan

4) Bendera

5) Tali rafiah

6) Peluit

7) Selah

8) Bola tenis

9) Stopwach

10) Buku penilaian siswa

E. Tabel Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	**Teknik Penilaian**	**Bentuk Instrumen**	**Instrumen/ Soal**
• Berlari, pukulan, melempar, menempelkan boladengan kordinasi gerak. • Bermain dengan kordinasi yang dimodfikasi • Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi • Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu dan menjunjung tinggi sportivitas	Praktek ketrampilan (bermain) Tes Tertulis	- Pengamatan - Soal atau Kuisioner	- Soal NO 1-10 Aspek Kognitif - Soal NO 11-20 Aspek Afektif - Soal NO 21-30 aspek Pesikomotor

PERPUSTAKAAN UNNES

F. Rubrik Tabel Penilaian

RUBRIK PENILAIAN
UNTUK KERJA PERMAINAN BOLA BAKAR

REGU :			
NO	NAMA	NILAI	JUMLAH
1.	Laki-laki		
2.	Laki-laki		
3.	Laki-laki		
4.	Perempuan		
5.	Perempuan		
6.	Perempuan		

Kab. Kendal, Maret 2013

Guru Mata Pelajaran

PARMINI, A.MA

NIP.19641121 198702 2 002

Peneliti

ARIA PUTRANTO HIMAWAN

NIM. 6101408107

Mengetahui
Kepala Sekolah

PUJI PRIYONO, S.Pd.

NIP.19610916 198201 1 004

Dokumentasi

Gambar 1

Siswa menghitung denyut nadi sebelum melakukan aktivitas

Gambar 2

Siswa menghitung denyut nadi setelah melakukan pembelajaran

Gambar 3

Melakukan pemanasan sebelum pambelajaran (skala kecil)

Gambar 4

Penjelasaan dan Petunjuk Permainan bola bakar (skala kecil)

Gambar 5

Siswa Melakukan Permainan Tradisional bola bakar (skala kecil)

Gambar 6

Pelaksanaan Pengisian Kuesioner (skala kecil)

Gambar 7

Melakukan pemanasan sebelum pambelajaran (skala besar)

Gambar 8

Penjelasaan dan Petunjuk Permainan bola bakar (skala besar)

Gambar 9

Siswa Melakukan Permainan Tradisional bola bakar (skala besar)

Gambar 10

Siswa Melakukan Pengisian kuesioner