



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA INJAK DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V  
SD NEGERI 1 PLADEN KECAMATAN JEKULO  
KABUPATEN KUDUS TAHUN 2012**

**SKRIPSI**

Diajukan dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

PERPUSTAKAAN  
UNNES

Oleh

M. Nurul Huda

6101408202

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

**2013**

## SARI

**M. Nurul Huda**, 2013. *Pengembangan Model Permainan Bola Injak Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun 2012*. Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Kata kunci: Pengembangan, permainan Bola Injak, Sepakbola.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk model permainan bola injak dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD N 1 Pladen. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model permainan bola injak pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian observasi awal, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji skala kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji skala kecil. Revisi digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal, (5) uji skala lapangan, (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji skala besar, (7) hasil akhir modifikasi model permainan bola injak yang dihasilkan melalui revisi uji skala besar. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran), uji skala kecil pada tanggal 20 Oktober 2012 (10 siswa Kelas V SD Negeri 1 Pladen), dan uji skala besar pada tanggal 03 November 2012 (30 siswa Kelas V SD Negeri 1 Pladen). Data berupa hasil penelitian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Tehnik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif siswa setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli penjas 77% (baik), ahli pembelajaran I 92% (sangat baik), ahli pembelajaran II 90,66% (sangat baik), uji skala kecil 96% (sangat baik), dan uji skala besar 93,66% (sangat baik), maka model pengembangan ini sangat baik sebagai salah satu model permainan bola injak bagi kelas V siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan yang dihasilkan adalah pengembangan model permainan bola injak dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD negeri 1 Pladen. Saran bagi guru penjasorkes untuk dapat menggunakan produk pengembangan ini dan mengembangkan model permainan bola injak yang lebih menarik lainnya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : M. Nurul Huda

NIM : 6101408202

Jurusan/Fak : PJKR/FIK

Menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar-benar hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan 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.

Apabila terbukti bahwa pernyataan saya ini salah maka saya siap menerima sanksi hukum sesuai dengan aturan yang berlaku.

Semarang, Februari 2013

Peneliti

M. Nurul Huda

## PENGESAHAN

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

Hari : Rabu

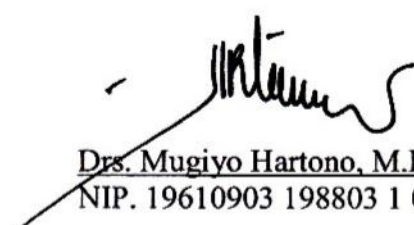
Tanggal : 13 Februari 2013

### Panitia Ujian



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

Sekretaris


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

### Dewan Penguji

1. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd  
NIP. 19610903 198803 1 002
2. Dra. Endro Puji Purwono, M.Kes  
NIP. 19590315 198503 1 003
3. Mohamad Annas, S.Pd.M.Pd  
NIP. 19751105 200501 1 002

  
(Ketua)

  
(Anggota)

  
(Anggota)

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

1. Yang terpenting adalah bukan yang terjadi pada kita, akan menimpa kita, akan tetapi sikap kita dalam menghadapi masalah tersebut. (Sumantri Mertodiputro )
2. Jadikanlah kegagalan sebagai awal dari keberhasilan. (Zuhri)



Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapakku Zuhri dan Ibuku Sri Kuntari terima kasih atas curahan kasih sayang yang tulus dan ilmu tentang hidup yang diberikan kepadaku. Terima kasih atas petuah, asa dan do'amu akan tetap terkunci dalam sanubariku.
2. Kakakku dan Fikri Azizah yang selalu memberi semangat dan doa.

## KATA PENGANTAR

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

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa Unnes.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK Unnes yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. H. Endro Puji Purwono, M. Kes, selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi dengan penuh sabar, jelas, mudah dipahami serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd, selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan pada khususnya dan Dosen Universitas Negeri Semarang pada umumnya atas ilmu yang telah diajarkan.

7. Budiyo, S. Pd, selaku Kepala SD Negeri 01 Pladen yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Bapak dan Ibu guru SD Negeri 01 Pladen yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. H. Kusmen Hs, S.Pd yang telah bersedia menjadi evaluator ahli pembelajaran I dalam penelitian.
10. Mahmud, S.Pd yang telah bersedia menjadi evaluator ahli pembelajaran II dalam penelitian.
11. Siswa kelas V SD Negeri 01 Pladen yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.

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

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua.

Semarang, Februari 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SARI .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Spesifikasi Produk .....	5
1.5 Manfaat penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Pengertian Pengembangan .....	7
2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran .....	7



2.1.3 Pengertian Gerak .....	8
2.1.4 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Usia SD .....	9
2.1.5 Modifikasi .....	10
2.1.6 Pengertian Pendidikan Jasmani .....	11
2.1.7 Pengetian Permainan .....	13
2.1.8 karakteristik Permainan Sepakbola .....	15
2.1.9 Teknik Passing .....	19
2.1.10 Teknik Menggiring .....	22
2.1.11 karakteristik Permainan Bola Injak .....	24
2.2 Kerangka Berfikir .....	30
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Model Pengembangan .....	32
3.2 Prosedur Pengembangan .....	33
3.3 Uji Coba Produk .....	34
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Hasil Data Uji Coba .....	42
4.2 Pembahasan .....	75
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	78
5.2 Saran .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Perbedaan Sepakbola dan Model Pembelajaran .....	25
2. Indikator Kuesioner Ahli .....	38
3. Skor Jawaban Siswa .....	39
4. Indikato Kuesioner Siswa .....	39
5. Klasifikasi Presentase.....	41
6. Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil .....	51
7. Data denyut nadi Uji Skala Kecil .....	51
8. Data denyut nadi uji lapangan .....	60
9. Analisis data aspek psikomotor skala kecil .....	65
10. Analisis data aspek kognitif skala kecil .....	66
11. Analisis data aspek afektif skala kecil .....	67
12. Analisis data aspek psikomotor skala besar .....	73
13. Analisis data aspek kognitif skala besar.....	74
14. Analisis data aspek afektif skala besar.....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar :	Halaman
1. Lapangan Permainan Bola Injak .....	26
2. Bola Permainan Bola Injak .....	27
3. Gambar Tiang Bendera .....	27
4. Prosedur Pengembangan .....	33
5. Lapangan Permainan Bola Injak( draf awal ).....	47
6. Bola Permainan Bola Injak ( draf awal ) .....	47
7. Lapangan Permainan Bola Injak (Produk Setelah Uji coba).....	54
8. Bola permainan Bola Injak (Produk Setelah Uji coba).....	54
9. Gambar Lapangan Permainan Bola Injak ( Produk akhir ).....	58
10. Gambar Bola Permainan Bola Injak (Produk Akhir).....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. SK Dosen Pembimbing .....	77
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	78
3. Surat Dari UPTD .....	79
4. Lembar Kuesioner Untuk Ahli Penjas dan Pembelajaran .....	80
5. Hasil Pengamatan dari ahli Penjas Dan Pembelajaran 1 dan 2 .....	83
6. Lembar Kuesioner Penelitian Untuk Siswa .....	84
7. Daftar Denyut Nadi Sebelum Dan Sesudah Kegiatan Skala Kecil .	89
8. Hasil Kuesioner Penelitian Siswa (Skala kecil .....	90
9. Daftar Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Uji Lapangan .....	93
10. Hasil Kuesioner Penelitian Siswa (Uji Lapangan) .....	95
11. Pengamatan Lapangan Psikomotor Skala Kecil1 .....	03
12. Hasil Pengamatan Psikomotor .....	104
13. Pengamatan Afektif Skala kecil .....	105
14. Hasil pengamatan Afektif .....	106
15. Pengamatan Kognitif Skala Kecil .....	107
16. Hasil Pengamatan Kognitif .....	108
17. Dokumentasi Penelitian .....	117

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

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

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang mengarah pada penguasaan teknik. Padahal hakekatnya inti dari pendidikan jasmani adalah gerak. Dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan prestasi potensi peserata didik. Oleh karena itu, pendidikan jasmani dituntut untuk membangkitkan gairah potensi anak dalam bergerak. Karena gerak 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 (Soemitro, 1992: 3).

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya menjadi penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan sepakbola dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan didalam ruangan tertutup atau *in door* (Sucipto, 2007: 7).

Materi permainan sepakbola yang diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan, merupakan sarana yang digunakan dalam proses pendidikan. Materi permainan sepakbola yang diajarkan di sekolah dasar, harus disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak, dan harus diberikan dalam bentuk yang berbeda. Bentuk permainan sepakbola yang diberikan tidak boleh disamakan dengan bentuk materi permainan sepakbola bagi orang dewasa. Tujuan utama pembelajaran permainan di sekolah dasar adalah agar anak memperoleh kegembiraan. Bentuk permainan sepakbola harus dibuat secara sederhana sebagai hasil modifikasi permainan yang sesungguhnya. Modifikasi dapat dilakukan dengan alat dan fasilitas yang digunakan, aturan, dan jumlah pemain yang terlibat. Hal ini dilakukan dengan harapan agar anak-anak mencapai kepuasan dan kegembiraan.

Modifikasi olahraga dalam Pendidikan Jasmani sangat diperlukan khususnya bagi anak-anak, hal ini dikarenakan anak-anak (siswa) secara fisik dan emosional belum matang, jika dibandingkan dengan orang dewasa. Sesuai dengan

kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya sepakbola bagi kelas IV sampai dengan kelas VI, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan gerak dasar permainan besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan sepakbola di Sekolah Dasar Negeri 1 Pladen, permainan sepakbola yang diajarkan selalu yang sering dilakukan oleh siswa, kurangnya dimodifikasi, alat dan fasilitas yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa dan kurangnya inovasi pada pembelajaran sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas bergerak karena monoton. Serta lingkungan sekitar sekolah yang semestinya bisa dimanfaatkan untuk lebih banyak mengeksplorasi gerak siswa dan untuk memadu rasa senang dalam pembelajaran sepakbola kurang menjadi perhatian guru.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu diadakan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa dalam permainan sepakbola pada pembelajaran penjasorkes di sekolah, sehingga mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran penjasorkes di sekolah, kemudian hasilnya dapat berdampak pada kemampuan motorik siswa dan tingkat kesegaran jasmani siswa. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan (Slameto, 2010: 97).

Oleh sebab itu peneliti secara langsung mengangkat judul mengembangkan model permainan bola injak dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus,

sehingga diharapkan dengan model permainan bola injak dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak dalam permainan sepakbola. Sebagai wahana penciptaan pembelajaran penjasorkes yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Pengembangan model permainan bola injak perlu diterapkan untuk menunjang terciptanya proses belajar mengajar penjasorkes yang optimal. Terutama proses pembelajaran yang menggunakan bola besar agar siswa lebih banyak bergerak dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran penjasorkes di sekolah serta permainan ini dapat meningkatkan kemampuan *passing*, menggiring dan kontrol bola.

## **1.2 Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

“Bagaimana bentuk pengembangan model permainan bola injak dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus tahun 2012?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah model permainan bola injak bagi siswa sekolah dasar usia 10-12 tahun yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sepakbola yang menarik.



Serta untuk meningkatkan kemampuan *passing*, menggiring dan mengontrol pada permainan sepakbola.

#### **1.4 Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan bola injak yang sesuai karakteristik siswa kelas V SD N 1 Pladen Kecamatan Jekulo, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara efektif dan efisien, siswa dapat melaksanakan olahraga dengan senang, aktif bergerak tanpa ada rasa kejenuhan dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga derajat kebugaran jasmani dapat terwujud.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Sedangkan dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

##### **1.5.1 Bagi peneliti**

- 1) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes bagi siswa sekolah dasar.
- 2) Sebagai bahan dalam menyusun skripsi untuk memperoleh kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi.

##### **1.5.2 Bagi guru**

- 1) Dapat mengetahui seberapa besar hasil pembelajaran gerak siswa dalam mengikuti model pembelajaran yang telah dimodifikasi sehingga guru dapat

menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

- 2) Membuka paradigma baru dalam pembelajaran penjas dimana tujuan pembelajaran bukan untuk mempunyai skill yang mumpuni tapi membuat siswa bergerak dan senang.
- 3) Sebagai informasi bagi guru penjasorkes yang ada di SD Negeri Pladen 01, sebagai informasi ilmiah yang berkaitan dengan masalah model pengembangan pembelajaran sepakbola.

#### 1.5.3 Bagi siswa

- 1) Memberikan pemahaman bagi siswa bahwa dalam proses pembelajaran penjas banyak metode yang bisa dipelajari. Bukan hanya pendekatan demonstrasi peragaan saja melainkan pendekatan yang lain juga bisa dilakukan dalam pembelajaran penjasorkes.

#### 1.5.4 Bagi sekolah

- 1) Sebagai masukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk selalu mengadakan inovasi terhadap proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan kesehatan di SD 1 Paden Kecamatan Jekulo.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

#### 2.1 Kajian Pustaka

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan. Pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang : pengertian pengembangan, pengertian model pembelajaran, pengertian gerak, karakteristik perkembangan gerak anak Sekolah Dasar, pengertian modifikasi, pengertian pendidikan jasmani, pengertian permainan, karakteristik permainan sepakbola, teknik *passing*, teknik menggiring, karakteristik permainan bola injak.

##### 2.1.1 Pengertian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis di dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg dan Gall seperti dikutip Punaji Setyosari (2010:194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.

##### 2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Belajar adalah proses pengalaman (*learning is experiencing*) artinya belajar itu suatu proses interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dalam interaksi tersebut terjadi proses mental, intelektual dan emosional yang pada

akhirnya menjadi suatu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimilikinya (Husdarta dan Yudha M.Saputra, 2000: 2).

Pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan *instruksional*.

Setiap proses pembelajaran mempunyai tujuan dan tujuan itu dibagi menjadi empat kelompok yaitu; tujuan nasional, tujuan *institusional*, tujuan kurikuler, dan tujuan pembelajaran khusus dan umum. Dalam pembelajaran tujuan yang harus dicapai adalah berupa domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tiga hal yang perlu mendapatkan perhatian sekaitan dengan kesiapan siswa untuk belajar, yaitu: perhatian, motivasi, dan perkembangan kesiapan. Dalam hal ini guru memiliki peran yaitu membangkitkan perhatian siswa untuk belajar, meningkatkan motivasi, serta mengetahui tingkat perkembangan siswa. (Husdarta dan yudha M. Saputra, 2000: 18).

### **2.1.3 Pengertian Gerak**

gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000: 20).

kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga

kategori yaitu: Locomotor, non locomotor, dan manipulatif. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3, yaitu : 1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti lompat dan loncat. 2) kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik, dll. 3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki. (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000: 20).

#### **2.1.4 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar**

Ukuran dan bentuk tubuh anak usia 6-14 tahun menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993: 101), perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan netan. Oleh karenanya energi anak diarahkan kearah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Disamping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi, dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan atau penambahan berbagai situasi (Yanuar Kiram, 1992: 36).

1) Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar (*Gross Motor Ability*)

Perkembangan motorik dasar difokuskan pada keterampilan yang biasa disebut dengan keterampilan motorik dasar meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola. Keterampilan motor dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal dan ini akan menjadi bekal awal untuk mempraktikkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan motorik yang lebih khusus yang semuanya ini merupakan sari bagian integral prestasi bagi anak dalam segala umur dan tingkatan (Yanuar Kiram, 1992: 42).

## 2) Perkembangan Aktivitas Motorik Halus (*Fine Motor Activity*)

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengatur atau mengkoordinasi penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat, dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting. Perkembangan motorik secara total anak-anak dan secara jelas mencerminkan kapasitas sistem saraf pusat untuk mengangkat dan memproses input visual dan menterjemahkan input tersebut ke bentuk keterampilan. Untuk mendapatkan keterampilan dengan baik, maka perilaku yang perlu dilakukan anak harus dapat berinteraksi dengan praktik dan melakukan komunikasi terhadap objek sekolah dan lingkungan rumah.

### **2.1.5 Modifikasi**

penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu DAP (*Developmentally*

*Appropriate Practice*). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000: 1).

#### **2.1.6 Pendidikan Jasmani**

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

Pendidikan jasmani memberikan manfaat bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya yang berkaitan dengan aktivitas jasmani (Rusli Lutan, 2000: 2).

Pengertian pendidikan jasmani dapat dibedakan dari dua sudut pandang yaitu pandangan tradisional dan pandangan modern.

#### 1) Pandangan Tradisional

Pandangan tradisional menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rokhani. Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rokhani manusia. Dengan kata lain pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja (Adang Suherman, 2000: 17).

Undang-undang No empat tahun 1950 Bab VI Pasal 9 sebagai berikut pendidikan jasmani yang menuju keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan usaha untuk membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sehat kuat lahir batin, diberikan pada segala sekolah (Adang Suherman, 2000: 17).

#### 2) Pandangan Modern

Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistik*). Oleh karena itu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani (Adang Suherman, 2000: 22).

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang akan dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh.



Artinya, cakupan pendidikan jasmani bukan hanya aspek jasmani, akan tetapi juga meliputi aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual. Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu perkembangan fisik, Perkembangan gerak, Perkembangan mental, dan perkembangan sosial.

### **2.1.7 Permainan**

Beberapa pendidik mengatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Anak-anak bermain di dalam daerah lingkungannya serta benda-benda yang terdapat di daerah itu. Dengan bermain mereka akan mengenal ciri-ciri dan sifat-sifat setiap benda yang dimainkan. Bayi pada tahap permulaan bermain dengan bagian badannya sendiri. Kemudian akan berkembang akan bermain dengan benda yang dijumpainya. Akhirnya anak akan terbiasa dengan bentuk, berat dan sifat-sifat yang lain dari benda itu.

W.R.Smit seorang psikologi mengatakan bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu, yang bagi anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Anak-anak yang berumur 6 tahun bila dia sedang bermain, jalan pikiran serta seluruh jiwannya lepas dari lingkungan hidupnya. Dia merasa bertugas atau membagi-bagi tugas dalam dunia permainannya. Dia tidak sadar bahwa sekelilingnya ada dunia yang nyata, yang lain dengan yang dia alami pada saat itu. Makin tambah usia si pemain, makin baik kesadarannya, bahwa ternyata ada dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia bermain. Orang dewasa yang sedang bermain sandiwara, menyadari sepenuhnya bahwa apa yang diperbuat adalah fantasi belaka. (Soemitro, 1992: 3).

## 1) Fungsi permainan

Permainan memiliki beberapa fungsi bagi anak-anak yakni :

### (1) Nilai-nilai mental

1. Kebutuhan anak akan pengalaman baru.
2. Kebutuhan anak akan rasa aman.
3. Kebutuhan anak untuk pengakuan.
4. Kebutuhan anak untuk berpartisipasi.
5. Kebutuhan anak akan rasa senang.

### 2) Fungsi fisik (kesehatan)

Gerakan-gerakan yang dilakukan anak sangat berguna bagi perkembangan dan pertumbuhan baik dari fungsi fisik, mental, sosial, dan emosionalnya. Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Suasana gembira mempunyai pengaruh terhadap keluarnya hormon-hormon yang merangsang pertumbuhan badan. Oleh karena itu, semua penyajian bahan-bahan pendidikan jasmani baik berupa permainan ataupun latihan yang lain, agar diusahakan dalam suasana yang menggembirakan.

### 3) Nilai sosial

Anak-anak yang sedang bermain gembira, suasana kejiwaan juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selalu ditutupi selama ini akan nampak mencuat keatas karena kebebasan itu. Dengan demikian pendidik akan mudah mengetahui sifat-sifat anak pada saat bermain. Oleh sebab itu, sportivitas hendaknya diutamakan dalam setiap permainan. Kemenangan bukan tujuan utama. Sportivitas akan menimbulkan situasi pertandingan yang

menggembirakan dan berakhir dengan kepuasan. Selain itu, sportivitas juga akan mendorong timbulnya rasa persatuan, rasa kebersamaan, rasa tanggung jawab baik pada kelompok maupun pada anggotanya, kerjasama, dan rasa sikap mendahulukan keperluan kelompok dari pada keperluan pribadi. Apabila hal tersebut dilakukan, maka inti dari kependidikan jasmani tidak semata-mata mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani. Pendidikan jasmani juga mengembangkan keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral akan tercapai (Soemitro, 1992: 4-8).

### **2.1.8 Karakteristik Permainan Sepakbola**

#### 1) Permainan sepakbola

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di ruangan tertutup (*indoor*). Sucipto, dkk (2000: 7).

Sepakbola berkembang dengan pesat dimasyarakat karena permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, anak-anak, dewasa, dan orang tua. Bukti nyata permainan dapat dilakukan wanita yaitu diselenggarakan sepakbola wanita pada kejuaraan Dunia 1999. Dalam final hasil tim AS melawan China, sungguh tidak kalah menarik dengan partai final piala dunia 1998 antara Prancis dan Brasil.

#### 2) Tujuan Permainan Sepakbola

Dengan belajar dan berlatih permainan sepakbola secara kontinyu, efektif dan efisien maka akan dapat tercapai tujuan-tujuan sebagai berikut :

- (1) Pembentukan manusia secara keseluruhan, dimana fisik dan mental tumbuh selaras, serasi, dan seimbang.
- (2) Untuk meningkatkan tingkat kebugaran jasmani dan kesehatan pemain.
- (3) Dapat mendatangkan kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan hidup serta rekreasi bagi seseorang.
- (4) Untuk menyembuhkan beberapa penyakit tertentu.
- (5) Mengembangkan dan meningkatkan mutu prestasi secara optimal bagi pemain dalam permainan sepakbola.

### 3) Faktor-Faktor Pendukung Bermain Sepakbola

Faktor-faktor penentu atau pendukung untuk mempercepat tercapainya tujuan permainan sepakbola antara lain sebagai berikut :

- (1) Faktor *Endogen* (atlit/pemain)
  1. Kesehatan fisik dan mental yang baik, terutama tidak berpenyakit jantung, paru-paru, saraf, dan jiwa.
  2. Bentuk tubuh sesuai dengan cabang olahraga yang diikuti, untuk pemain sepakbola diharapkan bertipe atletis.
  3. Memiliki bakat untuk bermain sepakbola, meliputi kemampuan fisik cepat mempelajari teknik-teknik dan taktik.
  4. Memiliki potensi sikap mental yang baik, antara lain sosial, disiplin, tekun, berkemauan keras, kreatif, dan bertanggung jawab.

## (2) Faktor *Eksogen*

### 1. Fasilitas alat, perlengkapan dan biaya

Sarana dan alat perlengkapan permainan sepakbola serta biaya secara minimal harus terpenuhi untuk mencapai tujuan.

### 2. Guru atau Pelatih

Guru olahraga atau pelatih sepakbola yang representatif sangat diperlukan untuk membimbing pemain agar dapat mempercepat waktu dalam mencapai tujuan. Pilihan yang tepat metode dan sistem mengajar atau melatih yang efektif dan efisien oleh guru atau pelatih sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar dan berlatih bagi pemain.

### 3. Organisasi

Organisasi sekolah maupun di luar sekolah yang mengolah olahraga sepakbola dituntut untuk memiliki struktur dan tata kerja yang baik. Organisator-organisator (kepala sekolah) harus memiliki sifat-sifat menyenangkan (*interest*), jujur, terbuka, tanggung jawab, dan berani berkorban.

### 4. Lingkungan yang baik

Lingkungan sekolah maupun luar sekolah yang digunakan berlatih sepakbola sangat mempengaruhi perkembangan berlatih sepakbola, lingkungan tersebut berasal dari : Kehidupan pemain yang teratur, hindarilah rokok, alkohol dan obat-obatan terlarang, kesehatan selalu dikontrol, tidur dan makan yang teratur, cuaca alam sekitar usahakan

nyaman. Dukungan orang tua masyarakat setempat dan pejabat sangat diperlukan pemain untuk pendorong ke arah perkembangan yang optimal.

#### 4) Fasilitas, Alat dan Perlengkapan

Dalam setiap cabang olahraga memang secara khusus mempunyai fasilitas, alat-alat, dan perlengkapan tertentu. Oleh karena itu kiranya perlu disajikan macam-macam alat perlengkapan yang telah diatur dalam peraturan permainan sepakbola. Uraian berikut berisi mengenai hal-hal tersebut di atas.

##### (1) Lapangan

Lapangan sepakbola berbentuk persegi panjang, dengan panjang antara 91,8 m - 120 m dan lebarnya antara 46,9 m - 91,8 m. (untuk pertandingan Internasional panjang lapangan antara 100 m – 110 m dan lebarnya antara 64,26 m-73,44 m).

##### (2) Pembatas Lapangan

Lapangan permainan dibatasi dengan garis yang jelas lebarnya tidak lebih dari 15 cm. Bendera sudut lapangan diletakkan pada keempat sudut lapangan. Titik tengah lapangan ditandai dengan titik yang jelas dan dikelilingi lingkaran tengah dengan jari-jari 9,15 m.

##### (3) Kotak Gawang

Di setiap ujung dan lapangan harus digambar 2 garis yang sejajar dengan garis gawang, sejajar dengan lebar lapangan. Daerah yang berada di dalam garis-garis ini dinamakan daerah gawang. Pada setiap ujung lapangan digambar dua garis dengan panjang lapangan dan berjarak masing-masing 16,5 m dari tiang

gawang. Garis-garis ini disatukan oleh sebuah garis lain yang sejajar dengan lebar lapangan. Daerah yang diapit oleh garis ini disebut daerah tendangan hukuman.

#### (4) Bola

Bola harus bulat terbuat dari kulit, bola dalamnya terbuat dari karet atau bahan lain yang semacam. Bola tidak boleh terbuat dari bahan yang membahayakan pemain. Keliling bola tidak boleh lebih dan 71 cm dan tidak kurang dan 68 cm. Berat bola antara 410 g – 450 g. Tekanan udara antara 0,6 – 1,1 atmosfer.

#### (5) Gawang

Gawang diletakkan ditengah garis gawang, terdiri dari dua tiang tegak membentuk garis lurus dengan kedua garis sudut dan lebarnya 7,32 m dihubungkan dengan sebuah tiang horizontal yang tingginya 2,44 m. Tiang gawang terbuat dari kayu, besi, bahan yang telah disetujui oleh badan internasional FIFA.

#### (6) Perlengkapan pemain

Pemain-pemain hendaknya memakai kostum yang bernomor didada dan dipunggung. Dalam permainan, pemain diharuskan memakai sepatu sepakbola.

### 2.1.9 Teknik *Passing* (mengoper)

*Passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari suatu pemain ke pemain lain. *Passing* paling tidak dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. *Passing* membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai bola (danny mielke, 2007: 19).

Menurut Joseph A. Luxbacher, Ph. D (2011: 11-15) terdapat tiga teknik dasar untuk mengoper bola diatas permukaan lapangan yaitu :

1) Operan *Inside-of-the-foot* (dengan bagian samping dalam kaki)

persiapan

- (1) Berdiri menghadap target
- (2) Letakan kaki yang menahan keseimbangan disamping bola
- (3) Arahkan kaki ketarget
- (4) Bahu dan pinggul lurus dengan target
- (5) Tekukan sedikit lutut kaki
- (6) Ayunkan kaki yang akan menendang kebelakang
- (7) Tempatkan kaki dalam posisi menyamping
- (8) Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan
- (9) Kepala tidak bergerak
- (10) Fokuskan perhatian pada bola

Pelaksanaan

- (1) Tubuh berada diatas bola
- (2) Ayunkan kaki yang akan menendang kedepan
- (3) Jaga kaki agar tetap lurus
- (4) Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki

*Follow-Through*

- (1) Pindahkan berat badan kedepan
- (2) Lanjutkan gerakan searah dengan bola
- (3) Gerakan akhir berlangsung dengan mulus



2) Operan *Outside-of-the-foot* (dengan bagian samping luar kaki)

Persiapan

- (1) Letakan kaki yang menahan keseimbangan sedikit disamping belakang bola
- (2) Arahkan kaki kedepan
- (3) Tekukan lutut kaki
- (4) Ayunkan kaki yang akan menendang kebelakang dibelakang kaki yang menahan keseimbangan
- (5) Luruskan kaki kearah bawah dan putar kearah dalam
- (6) Rentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan
- (7) Kepala tidak bergerak
- (8) Fokuskan perhatian pada bola

Pelaksanaan

- (1) Tundukan kepala dan tubuh diatas bola
- (2) Sentakan kaki yang akan menendang kedepan
- (3) Kaki tetap lurus
- (4) Tendang bola dengan bagian samping luar *instep*
- (5) Tendang pada pertengahan bola kebawah

*Follow-Through*

- (1) Pindahkan berat badan kedepan
- (2) Gunakan gerakan menendang terbalik
- (3) Sempurnakan gerakan akhir dari kaki yang menendang

3) Operan *Instep* (dengan kura-kura kaki)

### Persiapan

- (1) Dekati bola dari belakang pada sudut yang tipis
- (2) Letakan kaki yang menahan keseimbangan disamping bola
- (3) Arahkan kaki ketarget
- (4) Tekukan lutut kaki
- (5) Bahu dan pinggul lurus dengan target
- (6) Tarik kaki yang akan menendang ke belakang
- (7) Bagian kura-kura kaki diluruskan dan dikuatkan
- (8) Lutut kaki berada diatas bola
- (9) Rentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan
- (10) Kepala tidak bergerak
- (11) Fokuskan perhatian pada bola

### Pelaksanaan

- (1) Pindahkan berat badan kedepan
- (2) Kaki yang akan menendang disentakan dengan kuat
- (3) Kaki tetap lurus
- (4) Tendang bagian tengah bola dengan bagian kura-kura kaki

### *Follow-Through*

- (1) Lanjutkan gerakan searah dengan bola
- (2) Berat badan pada kaki yang menahan keseimbangan
- (3) Gerakan akhir kaki sejajar dengan dada

### **2.1.10 Menggiring bola (*dribbling*)**

Menggiring bola merupakan teknik dasar dalam usaha memindahkan bola dari suatu daerah ke daerah lain pada saat permainan sedang berlangsung (A. Sarumpaet dkk, 1992: 24).

Menurut toto subroto (2009: 9,4) ada berapa cara menggiring bola yaitu :

- 1) Menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian dalam
  - (1) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki bagian dalam.
  - (2) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak diayunkan seperti teknik menendang bola, tetapi tiap langkah secara teratur menyentuh atau mendorong bola bergulir kedepan dan bola harus selalu dekat dengan kaki. Dengan demikian bola mudah dikuasai dan bola tidak mudah direbut oleh lawan.
  - (3) Pada saat menggiring bola lutut kedua kaki harus selalu ditekuk, dan pada saat kaki menyentuh bola mata melihat pada bola, selanjutnya melihat situasi dilapangan.
- 2) Menggiring bola dengan kura-kura kaki penuh
  - (1) Posisi kaki sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki penuh.
  - (2) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola sesuai dengan irama langkah dengan kura-kura kaki penuh bola didorong didepan dekat kaki.
- 3) Menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian luar
  - (1) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki menendang bola dengan kura-kura kaki bagian luar.

- (2) Setiap langkah secara teratur dengan kura-kura kaki bagian luar kaki kanan atau kaki kiri mendorong bola bergulir kedepan, dan bola harus selalu dekat dengan kaki.
- (3) Pada saat menggiring bola kedua lutut selalu sedikit ditekuk, waktu kaki menyentuh bola pandangan pada bola, dan selanjutnya melihat situasi lapangan.

### **2.1.11 Karakteristik Permainan Bola Injak**

#### 1) Hakikat Permainan Bola Injak

Model permainan bola injak ini adalah sejenis permainan sepakbola yang ukuran lapangan lebih kecil. Bola yang digunakan tidak sesuai bola sepak sesungguhnya tetapi menggunakan bola plastik yang ukurannya lebih kecil dari bola standarnya. Peraturan permainan bola injak menggunakan peraturan yang sederhana. Permainan bola injak ini dimainkan jumlah pemain 5 orang dalam satu tim. Dalam permainan bola injak ini tidak terdapat gawang dan penjaga gawang tetapi terdapat area dimana bola harus bisa sampai masuk ke dalam area yang telah ditentukan, dan pemain harus menginjak bola ketika bola berada di dalam area yang telah ditentukan tersebut dengan tujuan untuk mencetak point. Didalam permainan bola injak ini seorang pemain harus dominan menggunakan teknik *passing*, menggiring dan mengontrol bola agar bisa sampai masuk ke dalam area dimana bola itu diinjak yang bertujuan mencetak point sebanyak-banyaknya,

Beberapa perbedaan yang membedakan antara pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak dengan sepakbola pada umumnya antara lain:

Tabel 2.1 Perbedaan sepakbola dengan model pembelajaran

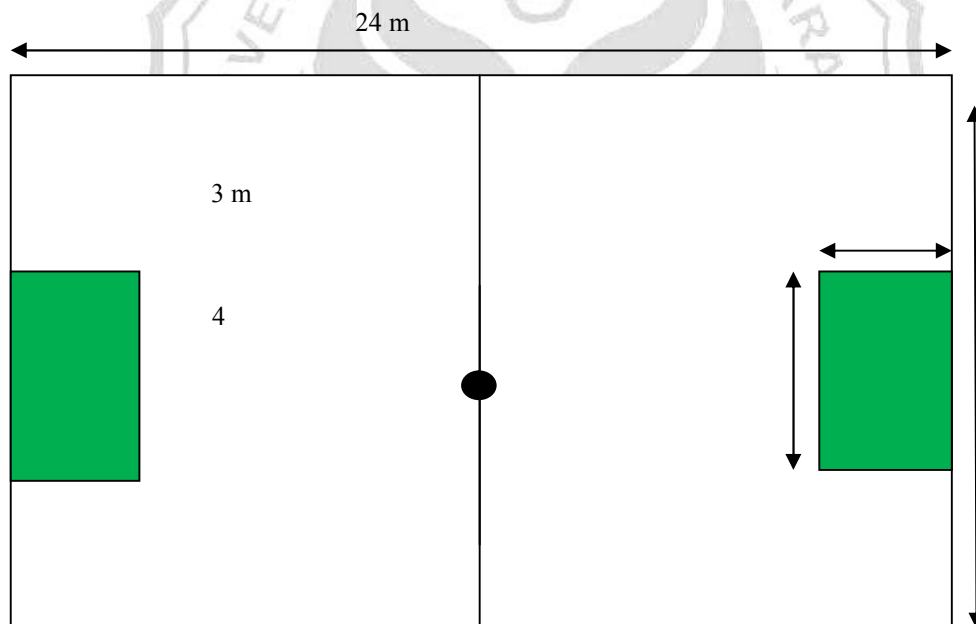
Sepakbola normal	Model pengembangan permainan bola injak	Keterangan
Ukuran lapangan : 110 m x 73,44 m	Ukuran lapangan : panjang 24 m  Lebar 14 m	Luas lapangan menyesuaikan dengan jumlah pemain
Jumlah pemain :  10 orang setiap tim	Jumlah pemain :  5 orang untuk setiap tim	Jumlah pemain disesuaikan dengan luas lapangan
Memakai dua gawang dan terdapat pemain sebagai penjaga gawang	Tidak memakai gawang dan penjaga gawang tetapi terdapat area dimana bola itu diinjak dengan tujuan mencetak point	Permainan ini tidak memakai gawang dan penjaga gawang tetapi terdapat area dimana pemain harus bisa membawa bola masuk kedalam area tersebut dan bola itu diinjak untuk mencetak point
Ada lemparan kedalam ( <i>throw in</i> )	Tendangan kedalam	Dalam permainan bola datar lebih efektif
Waktu pertandingan 2 x 45 menit	Waktu pertandingan 15 menit	Seluruh pemain dalam pertandingan lebih efektif
Peraturan <i>offside</i> berlaku	Peraturan <i>offside</i> tidak berlaku	Peraturan <i>offside</i> tidak berlaku agar lebih menarik
<i>Tackling</i> dan benturan fisik diperbolehkan	<i>Tackling</i> dan benturan fisik tidak diperbolehkan	<i>Tackling</i> dan benturan fisik tidak diperbolehkan guna menghindari cedera

Secara garis besar permainan bola injak ini dimainkan hampir sama dengan permainan sepakbola yang ada, tetapi menggunakan peraturan yang sederhana bahkan permainan bola injak dapat dijadikan permainan anak agar lebih menarik dan berguna meningkatkan kemampuan teknik *passing*, menggiring dan mengontrol bola dalam bermain sepakbola.

## 2) Fasilitas, Alat dan Perlengkapan


### (1) Lapangan

Lapangan berbentuk persegi panjang tidak seluas lapangan sepakbola sesungguhnya. Dengan pertimbangan apabila menggunakan lapangan sepakbola sesungguhnya siswa akan cepat lelah dan cenderung membuat siswa malas untuk berlari. Ukuran lapangan tersebut adalah panjang 24 meter, lebar 14 meter. Dan 3 x 4 meter merupakan area dimana bola itu di injak dengan tujuan untuk mendapatkan point.



Gambar 2.1. Bentuk lapangan permainan bola injak

Keterangan :

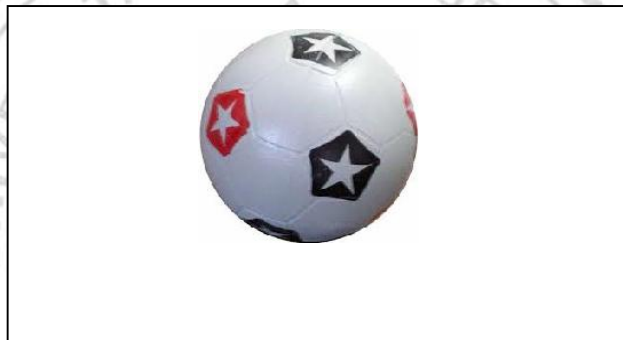
 : Area dimana bola diinjak dengan tujuan mendapatkan point dengan ukuran lebar 3 m dan panjang 4 m.

## (2) Area Bola Injak

Dalam Permainan bola injak ini tidak terdapat gawang dan penjaga gawang, tetapi permainan ini terdapat area dimana bola tersebut di injak dengan tujuan untuk mencetak point dengan ukuran lebar 3 m dan panjang 4 meter.

## (3) Bola

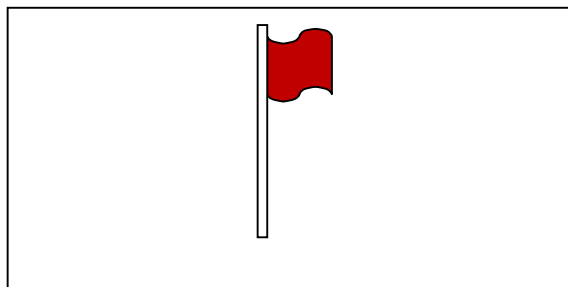
Bola yang digunakan dalam permainan bola injak ini menggunakan bola plastik yang ukurannya lebih kecil dari pada bola yang dipakai pada umumnya sepakbola. dengan tujuan agar tidak terlalu berat, agar tidak sakit pada saat menendang, dan siswa lebih tertarik untuk mencobanya.



Gambar 2.2 Gambar bola

## (4) Tiang Bendera

Tiang bendera berfungsi sebagai pembatas akhir lapangan, yang di letakan di pojok lapangan dengan tinggi harus melebihi tinggi siswa agar tidak membahayakan siswa saat bermain permainan bola injak.



Gambar 2.3 Bendera

### (5) Wasit

Jumlah wasit 1 orang yang bertugas memimpin, mengatur, mengawali dan mengakhiri permainan.

### (6) Perlengkapan Pemain

1. Memakai pakaian seragam olahraga
2. Memakai celana olahraga pendek

### 3) Peraturan Permainan Bola Injak

#### (1) Tendangan Awal (*kick-off*)

*Kick-off* adalah cara untuk memulai permainan. *Kick-off* terdapat pada saat dimulainya permainan. Serta setelah point tercipta. Pada saat *kick-off* seluruh pemain dari kedua tim harus berada dalam lapangan permainan. Lawan dari tim yang melakukan *kick-off* harus berada minimal 3 meter dari bola hingga bola sudah dalam permainan.

#### (2) Lama Pertandingan

15 menit

#### (3) Cara Bertahan dan Menyerang

Dalam permainan bola injak, apabila tim bertahan berhasil merebut bola dari tim penyerang, maka tim bertahan tersebut berganti menjadi tim penyerang dengan syarat bola yang sudah dikuasai dibawa ke daerah lawan. Kemudian tim yang semula menyerang secara otomatis menjadi tim bertahan dan merebut bola



agar tidak kemasukan. Setiap pemain berusaha untuk mencetak point sebanyak-banyaknya.

#### (4) Cara Mencetak Point

Cara mencetak point yaitu jika bola yang dimainkan dapat masuk ke area yang sudah ditentukan. Pemain harus bisa menginjak bola terlebih dahulu ketika bola sudah masuk kedalam area yang sudah ditentukan.

#### (5) Bola Keluar Lapangan (*out*)

Jika bola keluar lapangan (*out*). Pemain melakukan tendangan ke dalam. Bola yang ditendang harus tepat diatas garis, atau diluar garis tepi lapangan dan tidak boleh berada didalam lapangan.

#### (6) *Offside*

Dalam permainan ini peraturan *offside* tidak berlaku dengan tujuan agar permainan lebih menarik, tetapi pemain tidak boleh berada didalam area bola injak.

#### (7) Pelanggaran

Pelanggaran dalam permainan bola injak dalam pembelajaran sepakbola sebagai berikut :

1. Pemain tidak boleh menggunakan tangan pada saat permainan dimulai
2. Benturan fisik dan *tackling*
3. Mendorong, menjegal, dan menyeruduk pemain lawan.

#### (8) Jumlah Pemain

Jumlah pemain dalam permainan bola injak dalam pembelajaran sepakbola adalah 10 pemain (5 pemain setiap tim).

#### (9) Teknik Model Pengembangan

Pada model pengembangan pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini, lebih menekankan menggunakan teknik *passing*, menggiring dan mengotrol karena dalam permainan ini bertujuan untuk meningkatkan teknik *passing*, teknik menggiring dan teknik mengontrol bola.

### 2.2 Kerangka Berfikir

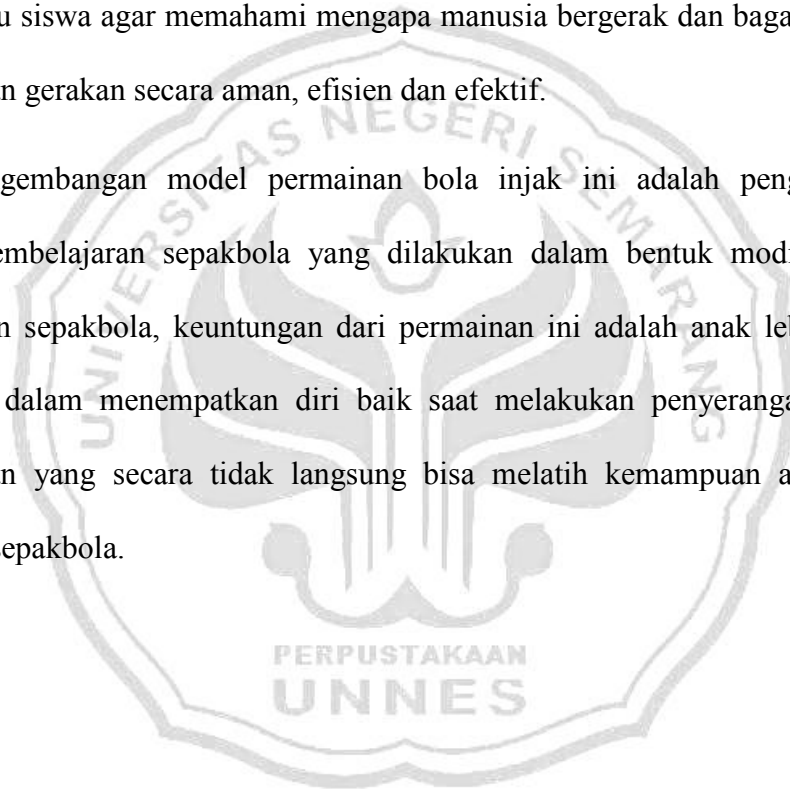
Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ditingkat Sekolah Dasar, siswa diharapkan dapat mempraktikkan permainan sepakbola dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada di lapangan. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran teknik sepakbola di sekolah dasar masih dalam bentuk permainan yang sesuai peraturan baku, baik dalam hal peralatan yang digunakan maupun peraturannya. Dari pelaksanaannya pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pengembangan pembelajaran permainan sepakbola merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak, senang, dengan dominan menggunakan ketiga teknik dasar *passing*, menggiring, dan mengontrol

bola tersebut maka permainan ini dapat meningkatkan kemampuan teknik-teknik dasar sepakbola terutama teknik *passing*, menggiring dan mengontrol bola.

Materi mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri atau senam, aktivitas akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*outdoor*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien dan efektif.

Pengembangan model permainan bola injak ini adalah pengembangan model pembelajaran sepakbola yang dilakukan dalam bentuk modifikasi dari permainan sepakbola, keuntungan dari permainan ini adalah anak lebih banyak bergerak dalam menempatkan diri baik saat melakukan penyerangan maupun pertahanan yang secara tidak langsung bisa melatih kemampuan anak dalam bermain sepakbola.



## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Penelitian dari pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian ini merupakan peneliti pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepakbola bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Menurut Borg dan Gall dalam sugiyono (2009: 9).

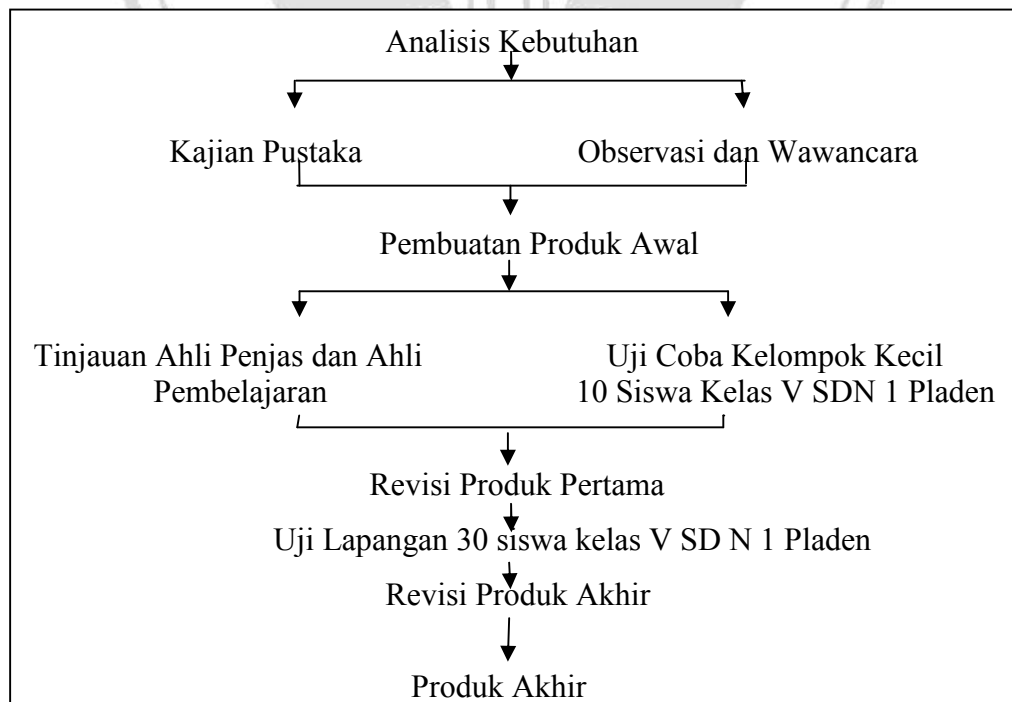
Peneliti mengembangkan pembelajaran sepakbola disesuaikan dengan pertimbangan keadaan lapangan atau situasi yang akan digunakan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subyek yang besar. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk memodifikasi peraturan permainan bola injak adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
- 2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan bola injak dalam pembelajaran sepakbola).
- 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.

- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dari uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
- 5) Uji lapangan.
- 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar.
- 7) Hasil akhir pengembangan pembelajaran sepakbola melalui model permainan bola injak yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan bola injak dalam pembelajaran sepak bola ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar 3.4 akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak.



Gambar 3.4 Prosedur Pengembangan permainan bola injak.

### **3.2.1 Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola injak ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus tentang pelaksanaan olahraga sepakbola dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa.

### **3.2.2 Pembuatan Produk Awal**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan bola injak. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli sepakbola dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

### **3.2.3 Uji Coba Produk**

Pelaksanaan ujicoba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain ujicoba, (2) menentukan subjek ujicoba, (3) menyusun instrument pengumpulan data, (4) menetapkan teknis analisa data.

### **3.2.4 Revisi Produk Pertama**

Setelah uji coba maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicoba

### **3.2.5 Uji Coba Lapangan**

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo.

### **3.2.6 Revisi Produk Akhir**

Revisi produk akhir dari hasil uji coba lapangan siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus berjumlah 30 siswa.

### **3.2.7 Hasil Akhir**

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pengembangan permainan bola injak dalam pembelajaran penjasorkes.

## **3.3 Uji Coba Produk**

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrument pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data

### **3.3.1 Desain Uji Coba**

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

#### **1) Evaluasi Ahli**

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan di ujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas yaitu Martin Sudarmono, S.Pd. Dan dua ahli pembelajaran yaitu H. Kusmen.Hs, S.Pd. Dan Mahmud, S.Pd. Dengan klasifikasi ahli penjas yaitu Martin Sudarmono, S.Pd

adalah dosen dari Unnes, H. Kusmen.Hs, S.Pd adalah guru penjasorkes SD Negeri 1 Pladen dan Mahmud, S.Pd adalah guru penjasorkes SD Negeri 3 Pladen.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan, bentuk kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

## 2) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi kemudian di ujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo. Pada ujicoba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subyeknya, dengan melakukan penelitian berulang-ulang kali agar dapat bisa melihat kekurangan dan kelebihan dalam permainan bola injak ini. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan kesegaran jasmani siswa berbeda. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan mengenai peraturan permainan bola injak. Setelah ujicoba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

## 3) Revisi Produk Pertama

Hasil data evaluasi ahli dan ujicoba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.



#### 4) Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kecamatan Jekulo. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan bola injak yang telah dilakukan.

#### **3.3.2 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
- 2) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo dipilih menggunakan sampel secara random.
- 3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 30 siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo.

#### **3.3.3 Jenis Data**

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

#### **3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dan 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 dalam menggunakan produk, yaitu dalam permainan bola injak dalam pembelajaran penjasorkes.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan bola injak, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “**tidak baik** “ sampai dengan “**sangat baik**” dengan cara 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 3.2 Faktor, Indikator, dan jumlah butir kuesioner ahli

No	Faktor	Indikator	Rentan Penilaian					Jumlah
			1	2	3	4	5	
1	Kualitas Model	Kualitas Produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen						15

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “ Ya “ dan “ Tidak “. Cara pemberian skor jawaban siswa “ya” atau “tidak” adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Skor jawaban kuesioner “Ya” dan “Tidak”.

Alternatif jawaban	Total jawaban terbanyak	Total jawaban sedikit
Ya	1	0
Tidak	1	0

Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek Psikomotor, kognitif, afektif.

Berikut ini adalah faktor – faktor, Indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa :

Tabel 3.4 Faktor, Indikator, dan jumlah butir Kuesioner untuk siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktikkan variasi gerak dalam bermain model permainan bola injak.	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan bola injak.	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model pengembangan permainan bola injak, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.	10

### 3.3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Mohamad Ali. (1997:184), yaitu:

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

Keterangan:

f = frekuensi relatif/angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 3.5 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 3.5 Klasifikasi Persentase

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

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

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **4.1 Hasil Data Uji Coba**

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

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

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya sepakbola bagi siswa kelas atas sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan sikap kerjasama dan toleransi. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan sepakbola di sekolah dasar masih jauh dari sikap kerjasama dan toleransi yang merupakan salah satu tujuan kegiatan penjas.

Pada proses pembelajaran sepakbola pada sekolah dasar masih ditemui beberapa hal, antara lain dalam kegiatan penjasorkes tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia seperti lapangan dengan maksimal. Serta alat yang digunakan tidak

sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa, diketahui ada beberapa siswa khususnya siswa putri yang mengeluh rasa sakit ketika menendang bola karena bola yang digunakan keras, pembelajaran permainan sepakbola yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, dan kurang inovatifnya pembelajaran sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan model permainan bola injak dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V siswa SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola besar khususnya permainan sepakbola yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa serta dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar passing, menggiring dan mengontrol bola pada pembelajaran sepakbola. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan sepakbola lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

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

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

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan sepakbola di sekolah dasar.
2. Analisis karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan modifikasi permainan sepakbola.
4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model modifikasi permainan sepakbola.
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
7. Menyusun produk awal model permainan bola injak.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal model permainan bola injak yang sesuai bagi siswa sekolah dasar. Berikut ini adalah draf produk awal permainan bola injak dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa sekolah dasar sebelum divalidasi oleh ahli dan guru penjasorkes sekolah dasar.

#### 1) Pengertian Draft Produk Awal Model Permainan Bola Injak

Permainan bola injak adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil yaitu panjang 24 meter dan lebar 14 meter. Permainan ini dimainkan oleh 10 orang (masing-masing tim 5 orang), serta menggunakan bola sepak plastik yang ukurannya lebih kecil dari bola sepak yang standartnya, yaitu memakai bola sepak ukuran empat. Dalam permainan bola injak ini tidak terdapat gawang dan penjaga gawang tetapi terdapat area dimana bola yang dimainkan dapat masuk ke dalam area tersebut dan pemain harus dapat menginjak bola itu pada saat bola masuk ke dalam area itu dengan tujuan untuk mencetak point. Ukuran area bola injak lebar 3 m dan



panjang 14 meter. Semua pemain harus dapat mencetak point sebanyak-banyaknya.

## 2) Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bola injak yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Peraturan dalam permainan bola injak terdiri dari beberapa hal antara lain :

### (1) Tendangan Awal (*kick-off*)

*Kick-off* adalah cara untuk memulai permainan. *Kick-off* terdapat pada saat dimulainya permainan, serta setelah gol tercipta. Pada saat *kick-off* seluruh pemain dari kedua tim harus berada dalam lapangan permainan. Lawan dari tim yang melakukan *kick-off* harus berada minimal 3 m dari bola hingga bola sudah dalam permainan.

### (2) Lama Pertandingan

15 menit.

### (3) Cara Menyerang dan Bertahan.

Dalam permainan bola injak, apabila tim bertahan berhasil merebut bola dari tim penyerang, maka tim bertahan tersebut berganti menjadi tim penyerang dengan syarat bola yang dikuasai dibawa ke daerah lawan. Kemudian tim yang semula menyerang secara otomatis menjadi tim bertahan agar tidak kemasukan.

### (4) Cara Mencetak Point

Cara mencetak point yaitu jika bola yang dimainkan dapat masuk ke area yang sudah ditentukan. Bola tersebut harus diinjak pada saat bola sudah di dalam area bola injak.

#### (5) Bola Keluar Lapangan (*Out*)

Jika bola keluar lapangan (*out*), pemain melakukan tendangan kedalam. Bola yang ditendang harus tepat diatas garis, di luar lapangan atau tidak boleh di dalam lapangan.

#### (6) *Offside*

Dalam permainan ini peraturan *offside* tidak berlaku, semua pemain bebas berposisi dimanapun tetapi tidak boleh berada di dalam area sebagai sasaran mencetak point.

#### (7) Pelanggaran

Pelanggaran dalam permainan bola injak sebagai berikut :

1. Pemain tidak boleh menggunakan tangan pada saat permainan dimulai.
2. Benturan fisik dan *tackling*.
3. Menjegal, mendorong, dan menyeruduk pemain lawan.
4. Pemain tidak boleh berada didalam area bola injak.

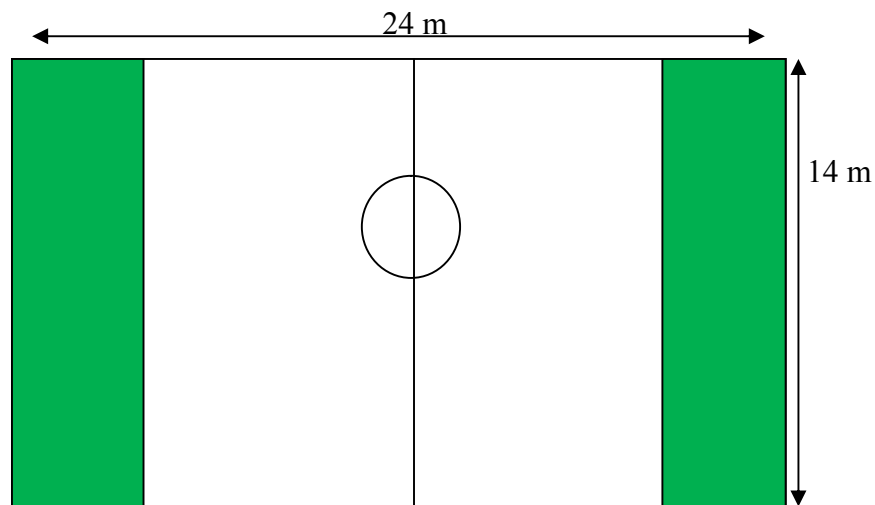
#### (8) Jumlah Pemain

Jumlah pemain pada model permainan bola injak adalah 10 orang (setiap tim 5 orang).


### 3) Fasilitas, Alat dan Perlengkapan

#### (1) Lapangan

Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut termasuk garis pembatas lapangan. Ukuran lapangan permainan bola injak dalam pembelajaran penjasorkes panjang 24 meter, dengan lebar 14 meter, area bola injak panjang 14 meter, dan lebar 3 meter.



Keterangan :

 : area bola injak sebagai area untuk mencetak point dengan ukuran 3 x 14 m.

(2) Area Bola Injak

Dalam permainan bola injak ini tidak terdapat gawang dan penjaga gawang, tetapi permainan ini terdapat area dimana siswa harus dapat membawa bola tersebut dan harus diinjak ketika bola berada di dalam area bola injak dengan tujuan untuk mencetak point dengan ukuran 3 x 14 meter.

(3) Bola

Memakai bola sepak yang berukuran empat dengan keliling 62 – 64 cm.

Bahan bola yang digunakan harus aman, bola terbuat dari bahan kulit atau karet.



Gambar 4.6 Bola sepak

#### (4) Wasit

Jumlah wasit 1 orang yang bertugas memimpin, mengatur, mengawasi dan mengakhiri permainan.

#### (5) Perlengkapan Pemain

1. Memakai pakaian atau seragam olahraga.
2. Memakai celana olahraga pendek

### 4.1.3 Validasi Ahli

#### 1) Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan permainan bola injak bagi siswa Sekolah Dasar (SD) sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan satu orang ahli penjasokes yang berasal dari Dosen Unnes, yaitu Martin Sudarmono, S.Pd. dan dua orang guru penjasorkes yaitu H. Kusman. Hs, S.Pd dan Mahmud, S.Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan bola injak, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas sekolah dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli penjas dan guru penjas sekolah dasar terhadap model permainan bola injak. Hasil evauasi berupa nilai dan aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Caranya dengan menyontreng kolom angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

## 2) Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan bola injak dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan guru penjasorkes dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan guru penjas sekolah dasar (SD) didapat rata-rata lebih dari (**empat**) atau masuk dalam kategori penilaian "**sangat baik**". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan bola injak bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan bola injak, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 88.

## 3) Revisi Draf Produk Awal

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjasorkes 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 sebagai berikut:

- (1) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah area untuk mencetak point diperkecil pada saat uji skala kecil area bola injak mempunyai ukuran 3 x 14 meter, disarankan untuk diperkecil dengan memakai ukuran 3 x 4 meter agar ada sasaran yang tepat dan mengarah dalam mencetak point.

- (2) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan bola. Bola yang dipakai bola futsal, di sarankan menggunakan bola plastik agar anak dalam menendang bola tidak sakit terutama siswa perempuan.
- (3) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan tiang bendera pembatas yang kurang tinggi karena membahayakan siswa. Seharusnya tingginya melebihi tinggi siswa.

#### **4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah produk model permainan bola injak, divalidasi oleh ahli Penjas dan para guru penjasorkes serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 20 Oktober 2012 produk diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen yang berjumlah 10 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 untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan bola injak dan tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji skala kecil. Siswa cenderung aktif dalam bergerak dalam melakukan permainan bola injak. Dengan melihat

tabel denyut nadi siswa pada waktu uji produk skala kecil. Berikut perbandingan denyut nadi siswa pada saat uji produk skala kecil.

**Tabel 4.7 Pengukuran denyut nadi uji skala kecil N = 10**

No	Nama Siswa	L/P	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1.	Heru Gunawan	L	76	120
2.	Yusuf Fahmi	L	85	126
3.	Zhuda Lukman hakim	L	65	120
4.	Rifqil Fuad	L	78	128
5.	Ferry Ade Irawan	L	67	107
6.	Rully Marchellian	L	75	120
7.	Kavidz Bagus Arvian	L	68	115
8.	Aji Pangestu	L	66	117
9.	Maulana faris riski	L	80	104
10.	David Hermawan	L	82	130

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

**Tabel 4.8 Data Denyut Nadi Skala Kecil**

Frekuensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61-70	4	-
71-80	4	-
81-90	2	-
91-100	-	-
101-110	-	2
111-120	-	5
121-130	-	5

Sumber : Hasil penelitian skala kecil

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 96%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola injak ini telah

memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas SD N 01 Pladen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam lampiran 8 halaman 95.

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

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan bola injak diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD Negeri 01 Pladen, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diuji cobakan pada skala kecil.

#### (1) Area Bola Injak

Dalam uji coba skala kecil pelaksanaan permainan bola injak, area bola injak sebagai sasaran untuk mendapatkan point terlalu panjang dan lebar, sehingga pada permainan tidak terdapat sasaran yang tepat dan mengarah pada saat mencetak point, pada saat uji skala kecil area sebagai sasaran untuk mencetak point mempunyai ukuran panjang 14 m dan lebar 3 meter, permasalahan yang muncul yaitu anak terlalu mudah dan tidak terfokus mengarah dalam mencetak point karena sasaran yang dituju dalam mencetak point terlalu panjang dan besar

#### (2) Bola

Bola yang digunakan pada permainan bola injak ini disarankan tidak menggunakan bola standart atau bola dari kulit. Dalam permainan ini menggunakan bola yang terbuat dari plastik agar pada saat menendang siswa tidak merasa sakit terutama siswa perempuan.



### (3) Tiang Bendera

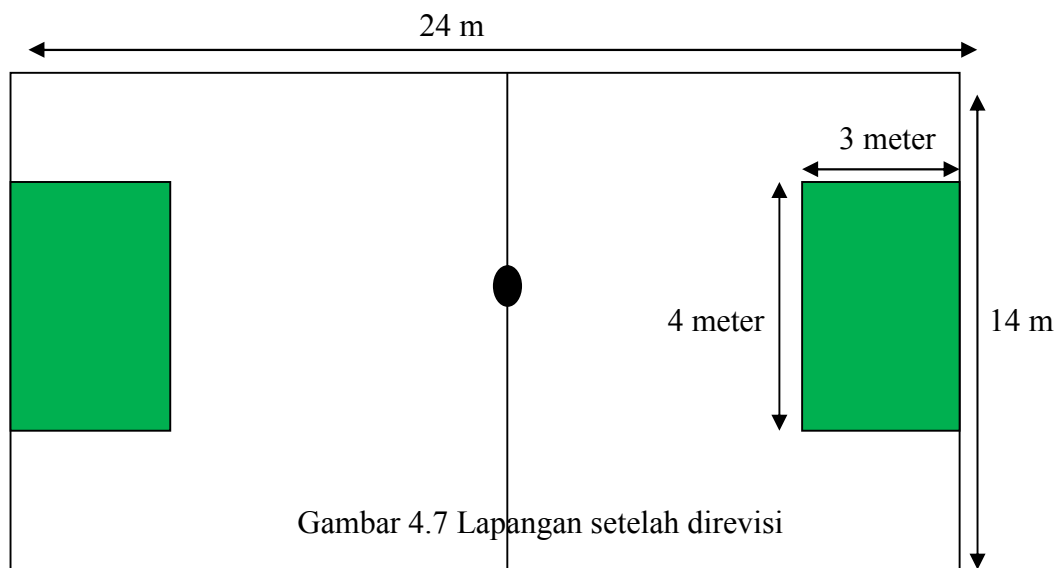
Dalam uji skala kecil, tiang bendera sebagai pembatas lapangan kurang tinggi jadi dapat membahayakan siswa jika terjatuh, diharapkan tinggi tiang bendera melebihi tinggi siswa

#### **1) Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil**

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

##### (1) Area Bola Injak

Dalam revisi area bola injak, area dimana sebagai sasaran untuk mencetak point diperkecil, pada saat uji skala kecil area dimana siswa menginjak bola sebagai sasaran untuk mencetak point mempunyai ukuran panjang 14 m dan lebar 3 meter, permasalahan yang muncul yaitu anak terlalu mudah untuk membawa bola masuk ke dalam area dimana bola tersebut harus diinjak pada area yang telah ditentukan yaitu area bola itu diinjak, karena dalam mencetak point sasaran yang dituju dalam mencetak point terlalu panjang dan besar, proses revisi berdasarkan ahli, peneliti memilih alternatif dengan membuat ukuran area bola injak sebagai sasaran untuk mencetak point diperkecil dengan panjang 4 meter dan lebar 3 meter dengan tujuan agar terdapat area sasaran yang terfokus dan mengarah pada saat mencetak point.

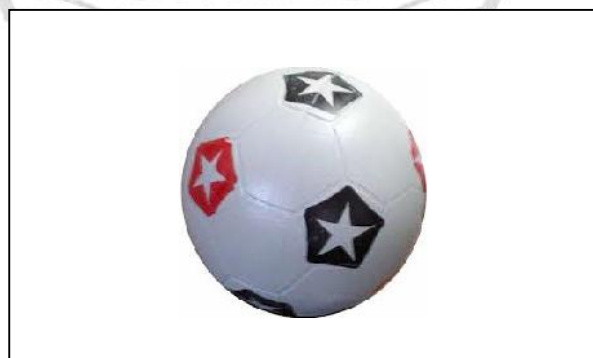


Keterangan :

 : Area bola injak sebagai sasaran untuk mencetak point dengan ukuran 3 X 4 meter

## (2) Bola

Bola yang digunakan pada permainan bola injak ini disarankan tidak menggunakan bola standart atau bola dari kulit. Dalam permainan ini menggunakan bola palstik agar pada saat menendang siswa tidak merasa sakit terutama anak perempuan.



Gambar 4.8 Bola setelah direvisi

### (3) Tiang Bendera

Dalam uji skala kecil, tiang bendera sebagai pembatas lapangan kurang tinggi jadi dapat membahayakan siswa jika terjatuh, diharapkan tinggi tiang bendera melebihi tinggi siswa.

Berikut ini adalah hasil produk model permainan bola injak permainan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar (SD) yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli dan guru penjas.

### **2) Deskripsi Draft Setelah Uji Coba Skala Kecil**

Permainan bola injak merupakan permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil yaitu panjang 24 meter dan lebar 14 meter. Permainan ini dimainkan oleh 10 orang (masing-masing tim 5 orang), serta menggunakan bola sepak plastik yang ukurannya lebih kecil dari bola sepak yang standarnya, yaitu memakai bola sepak ukuran empat. Dalam permainan bola injak ini tidak terdapat gawang dan penjaga gawang tetapi terdapat area dimana bola yang dimainkan dapat masuk ke dalam area tersebut dan pemain harus dapat menginjak bola pada saat bola masuk ke dalam area itu dengan tujuan untuk mencetak point. Ukuran area bola injak 4 x 3 meter, didalam permainan ini semua pemain bertujuan untuk mencetak point sebanyak-banyaknya. .

### 3) Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bola injak yang sudah dimodifikasi disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Peraturan permainan bola injak terdiri dan beberapa hal antara lain:

(1) Tendangan Awal (*kick-off*)

*Kick-off* adalah cara untuk memulai permainan. *Kick-off* terdapat pada saat dimulainya permainan, serta setelah gol tercipta. Pada saat *kick-off* seluruh pemain dari kedua tim harus berada dalam lapangan permainan. Lawan dari tim yang melakukan *kick-off* harus berada minimal 3 m dari bola hingga bola sudah dalam permainan.

(2) Lama Pertandingan

15 menit.

(3) Cara Menyerang dan Bertahan.

Dalam permainan bola injak, apabila tim bertahan berhasil merebut bola dari tim penyerang, maka tim bertahan tersebut berganti menjadi tim penyerang dengan syarat bola yang dikuasai dibawa ke daerah lawan. Kemudian tim yang semula menyerang secara otomatis menjadi tim bertahan dan merebut bola agar tidak kemasukan. Setiap pemain berusaha untuk mencetak point sebanyak-banyaknya.

(4) Cara Mencetak Point

Cara mencetak point yaitu jika bola yang dimainkan dapat masuk ke area yang sudah ditentukan. Bola tersebut harus diinjak pada saat bola sudah di dalam area bola injak.

(5) Bola Keluar Lapangan (*Out*)

Jika bola keluar lapangan (*out*), pemain melakukan tendangan ke dalam. Bola yang ditendang harus tepat diatas garis, atau diluar garis lapangan dan tidak boleh di dalam lapangan.

### (6) *Offside*

Dalam permainan ini peraturan *offside* tidak berlaku, semua pemain bebas berposisi dimanapun tetapi tidak boleh berada di dalam area bola injak.

### (7) Pelanggaran

Pelanggaran dalam permainan bola injak sebagai berikut :

1. Pemain tidak boleh menggunakan tangan pada saat permainan dimulai.
2. Benturan fisik dan *tackling*.
3. Menjegal, mendorong, dan menyeruduk pemain lawan.
4. Pemain tidak boleh berada didalam area bola injak ketika permainan sedang berjalan.

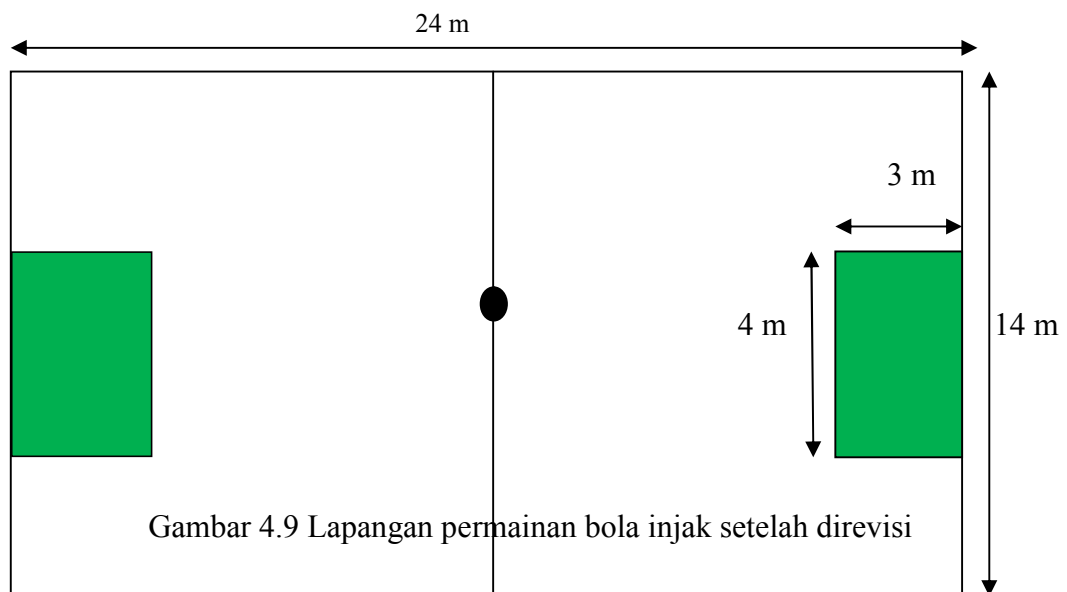
### (8) Jumlah Pemain

Jumlah pemain pada model permainan bola injak adalah 10 orang (setiap tim 5 orang).

### 4) Fasilitas dan Peralatan

#### (1) Lapangan

Lapangan berbentuk persegi panjang tidak seluas lapangan sepakbola sesungguhnya. Dengan pertimbangan apabila menggunakan lapangan sepakbola sesungguhnya siswa akan cepat lelah dan cenderung membuat siswa malas untuk berlari. Ukuran lapangan tersebut adalah panjang 24 meter, lebar 14 meter. Dan 3 X 4 meter merupakan area dimana siswa harus dapat membawa bola masuk kedalam area bola itu diinjak dengan tujuan untuk mendapatkan point dengan cara bola tersebut harus diinjak pada saat bola berada dalam area yang telah ditentukan yaitu ke area bola itu diinjak.



## (2) Bola

Bola yang digunakan pada permainan bola injak ini disarankan tidak menggunakan bola standart atau terbuat dari kulit, tapi menggunakan bola yang terbuat dari palstik dengan memakai bola sepak ukuran nomor empat agar pada saat menendang siswa tidak merasa sakit terutama siswa perempuan..



Gambar 4.10 Bola

(3) Tiang bendera

Tiang bendera berfungsi sebagai pembatas akhir lapangan yang di letakan dipojok lapangan, tinggi tiang bendera diatas tinggi siswa agar tidak membahayakan siswa jika terjatuh.

(4) Perlengkapan pemain

1. Memakai pakaian atau seragam olahraga.
2. Memakai celana olahraga pendek.

(5) Wasit

Jumlah wasit 1 orang yang berada dilapangan bertugas memimpin, mengatur, mengawasi dan mengakhiri permainan

#### **4.1.5 Data Uji Coba Lapangan**

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 permainan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD N Pladen 01 Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus yang berjumlah 30 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

Berdasarkan uji lapangan siswa lebih aktif dalam bergerak, bisa dilihat dari tabel denyut nadi siswa pada uji lapangan, denyut nadi siswa meningkat saat sebelum aktivitas dengan sesudah aktivitas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam lampiran 9 halaman 98.

**Tabel 4.9 Data denyut nadi uji lapangan ( N = 30 )**

<b>Frekwensi denyut nadi ( kali/menit )</b>	<b>Jumlah denyut nadi siswa sebelum aktifitas</b>	<b>Jumlah denyut nadi siswa sesudah aktifitas</b>
61 - 70	9	-
71 - 80	15	-
81- 90	6	-
91 - 100	-	2
101 - 110	-	7
111 - 120	-	9
121 - 130	-	12

Sumber : data uji lapangan N = 30

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar 93,66 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan bola injak ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 01 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Untuk lebih jelasnya, tabel persentase dapat dilihat dalam lampiran 10 halaman 100.

#### **4.1.6 Analisis Data**

##### **1) Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

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

1. Aspek pendapat sulit apa tidaknya permainan bola injak didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria maka aspek kualitas model permainan bola injak memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek bisa memainkan permainan bola injak didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek memainkan permainan bola injak telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.



3. Aspek pendapat mudah sulitnya melakukan teknik *passing* bola, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek pendapat mudah sulitnya menggiring bola, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek senang bermain permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek merasa kesulitan mengoperkan bola, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mudah untuk mendapatkan point, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek melakukan penyerangan dalam permainan, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek mudah apa tidaknya cara bermain permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

10. Aspek bertambahnya denyut nadi. didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek mengetahui cara bermain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek mengetahui peraturan permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek pemain mentaati peraturan permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek melakukan pemanasan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek kerjasama dalam permainan bola injak didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek mengetahui cara mendapatkan point, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria maka ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

17. Aspek pemahaman tugas wasit, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek meningkatkan kemampuan passing, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek semua orang dapat memainkan permainan bola injak, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek meningkatkan kesegaran jasmani, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek suka bermain permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek tertarik bermain permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek bersungguh-sungguh dalam bermain permainan bola injak. Didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

24. Aspek mentaati peraturan permainan bola injak, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek merasa nyaman dalam bermain permainan bola injak, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek bekerjasama dengan teman satu tim, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek merasa takut dengan bola. didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek mengakui keunggulan tim lawan, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia bermain permainan bola injak lagi, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria tersebut maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

Sebagaimana data yang terdapat diatas maka peneliti akan menyajikan analisis hasil uji coba skala kecil. Analisis data ujicoba skala kecil model

permainan bola injak yang dihimpun melalui kuesioner data dari aspek psikomotor, kognitif dan afektif disimpulkan sebagai berikut :

(1) Aspek Psikomotor

Menurut hasil rekapitulasi pada aspek psikomotor, kuesioner siswa ujicoba skala kecil menghasilkan 95% siswa menyatakan baik dan itu termasuk tergolong cukup tinggi karena hanya 5% siswa menyatakan kurang baik. Lebih jelasnya dapat dilihat dari pandangan siswa tentang model permainan bola injak yang masuk aspek psikomotor seperti tercantum pada :

**Tabel 4.10 Aspek Psikomotor Ujicoba Skala kecil**

No	Pertanyaan	Jawaban	
	Psikomotorik	Ya	Tidak
1	Apakah permainan bola injak ini sulit untuk dimainkan?	-	100%
2	Apakah kamu bisa memainkan permainan bola injak ini?	100%	-
3	Apakah kamu mudah untuk melakukan passing ?	90%	10%
4	Apakah kamu mudah untuk melakukan teknik menggiring?	90%	10%
5	Apakah dalam permainan bola injak ini, kamu merasa senang melakukannya?	100%	-
6	Apakah permainan bola injak ini kamu merasa sulit mengoperkan bola kepada teman ?	20%	80%
7	Apakah dalam permainan bola injak ini kamu mudah untuk mendapatkan <i>point</i> ?	100%	-
8	Apakah dalam permainan bola injak ini kamu merasa sulit untuk menyerang ?	10%	90%
9	Apakah cara bermain pada permainan bola injak ini mudah dimainkan?	100%	-
10	Apakah setelah bermain permainan bola injak dalam pembelajaran ini denyut nadi kamu bertambah?	100%	-

## 2) Aspek Kognitif

Menurut hasil rekapitulasi pada aspek kognitif, kuesioner siswa ujicoba skala kecil menghasilkan 99% siswa menyatakan baik dan itu termasuk tergolong cukup tinggi karena hanya 1% siswa menyatakan kurang baik. Lebih jelasnya dapat dilihat dari pandangan siswa tentang model permainan bola injak yang masuk aspek kognitif seperti tercantum pada :

**Tabel 4. 11 Aspek Kognitif ujicoba Skala kecil**

No	Pertanyaan	Jawaban	
	Kognitif	Ya	Tidak
1	Apakah kamu tahu cara bermain permainan bola injak ini ?	100%	-
2	Apakah kamu tahu peraturan permainan bola injak ini?	100%	-
3	Apakah setiap siswa wajib mentaati peraturan dalam permainan bola injak ini?	100%	-
4	Apakah sebelum melakukan permainan bola injak ini kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	100%	-
5	Apakah dalam bermain permainan bola injak ini kamu perlu kerja sama dengan teman satu tim?	100%	-
6	Apakah kamu tahu cara untuk mendapatkan point dalam permainan bola injak ini?	100%	-
7	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan pada permainan bola injak ini ?	100%	-
8	Apakah dengan bermain permainan bola injak ini dapat meningkatkan kemampuan passing (mengoper) dan menggiring bola ?	100%	-
9	Apakah permainan bola injak dapat dimainkan oleh semua orang ?	90%	10%
10	Apakah bermain permainan bola injak dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani ?	100%	-

### 3) Aspek Afektif

Menurut hasil rekapitulasi pada aspek afektif, kuesioner siswa ujicoba skala kecil menghasilkan 84% siswa menyatakan baik dan itu termasuk tergolong cukup tinggi karena hanya 6% siswa menyatakan kurang baik. Lebih jelasnya dapat dilihat dari pandangan siswa tentang model permainan bola injak yang masuk aspek afektif seperti tercantum pada :

**Tabel 4.12 Aspek Afektif ujicoba Skala kecil**

No	Pertanyaan	Jawaban	
	Afektif	Ya	Tidak
1	Apakah kamu suka bermain permainan bola injak ini ?	100%	-
2	Apakah kamu tertarik bermain permainan bola injak ini ?	100%	-
3	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain permainan bola injak ini ?	100%	-
4	Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain permainan bola injak ini ?	100%	-
5	Apakah kamu merasa nyaman bermain permainan bola injak ini ?	90%	10%
6	Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain permainan bola injak ini ?	100%	-
7	Apakah dalam bermain permainan bola injak ini dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	80%	20%
8	Apakah kamu merasa takut dengan bola pada saat bermain menggunakan permainan bola injak ini ?	-	100%
9	Pada saat bermain permainan bola injak ini ketika tim satu regu kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?	70%	30%
10	Apakah kamu bersedia bermain permainan bola injak ini lagi ?	100%	-

## 2) Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuisisioner pada uji lapangan yang diadakan pada 3 November 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 93,66 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola injak ini telah memenuhi criteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Pladen 01. Berdasarkan tabel analisis data hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuisisioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek pendapat sulit apa tidaknya permainan bola injak didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek kualitas model permainan bola injak memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek bisa memainkan permainan bola injak didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek memainkan permainan bola injak telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek pendapat mudah sulitnya melakukan teknik *passing* bola, didapat persentase 87%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek pendapat mudah sulitnya menggiring bola, didapat persentase 93,3%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek senang bermain permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.



6. Aspek merasa kesulitan mengoperkan bola, didapat persentase 93,3%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan
7. Aspek mudah untuk mendapatkan point, didapat persentase 93,3%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek melakukan penyerangan dalam permainan, didapat persentase 77%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek mudah apa tidaknya cara bermain permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek bertambahnya denyut nadi. didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek mengetahui cara bermain, didapat persentase 97%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek mengetahui peraturan permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

13. Aspek pemain mentaati peraturan permainan sepak bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek melakukan pemanasan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek kerjasama dalam permainan bola injak didapat persentase 97%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek mengetahui cara mendapatkan point, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria maka ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek pemahaman tugas wasit, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek meningkatkan kemampuan *passing*, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek semua orang dapat memainkan permainan bola injak, didapat persentase 97%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

20. Aspek meningkatkan kebugaran jasmani, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek suka bermain permainan bola injak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek tertarik bermain permainan bola injak, didapat persentase 77%. Berdasarkan kriteria aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek bersungguh-sungguh dalam bermain permainan bola injak. Didapat persentase 87 %. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek mentaati peraturan permainan bola injak, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek merasa nyaman dalam bermain permainan bola injak, didapat persentase 87%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek bekerjasama dengan teman satu tim, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

27. Aspek dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek merasa takut dengan bola. didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek mengakui keunggulan tim lawan, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia bermain permainan bola injak lagi, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

Sebagaimana data yang terdapat diatas maka peneliti akan menyajikan analisis hasil uji coba skala kecil. Analisis data ujicoba skala kecil model permainan bola injak yang dihimpun melalui kuesioner data dari aspek psikomotor, kognitif dan afektif disimpulkan sebagai berikut :

#### (2) Aspek Psikomotor

Menurut hasil rekapitulasi pada aspek psikomotor, kuesioner siswa ujicoba skala kecil menghasilkan 94,39% siswa menyatakan baik dan itu termasuk tergolong cukup tinggi karena hanya sebagian siswa menyatakan kurang baik. Lebih jelasnya dapat dilihat dari pandangan siswa tentang model permainan bola injak yang masuk aspek psikomotor seperti tercantum pada :

**Tabel 4. 13 Aspek Psikomotor ujicoba Skala besar**

No	Pertanyaan	Jawaban	
	Psikomotorik	Ya	Tidak
1	Apakah permainan bola injak ini sulit untuk dimainkan?	-	100%
2	Apakah kamu bisa memainkan permainan bola injak ini?	100%	-
3	Apakah kamu mudah untuk melakukan passing ?	87%	-
4	Apakah kamu mudah untuk melakukan teknik menggiring?	93,3%	-
5	Apakah dalam permainan bola injak ini, kamu merasa senang melakukannya?	100%	-
6	Apakah permainan bola injak ini kamu merasa sulit mengoperkan bola kepada teman ?	-	93,3%
7	Apakah dalam permainan bola injak ini kamu mudah untuk mendapatkan <i>point</i> ?	93,3%	-
8	Apakah dalam permainan bola injak ini kamu merasa sulit untuk menyerang ?	-	77%
9	Apakah cara bermain pada permainan bola injak ini mudah dimainkan?	100%	-
10	Apakah setelah bermain permainan bola injak dalam pembelajaran ini denyut nadi kamu bertambah?	100%	-

## 2) Aspek Kognitif

Menurut hasil rekapitulasi pada aspek kognitif, kuesioner siswa ujicoba skala kecil menghasilkan 97% siswa menyatakan baik dan itu termasuk tergolong cukup tinggi karena hanya sebagian siswa menyatakan kurang baik. Lebih jelasnya dapat dilihat dari pandangan siswa tentang model permainan bola injak yang masuk aspek kognitif seperti tercantum pada :

**Tabel 4.14 Aspek Kognitif ujicoba Skala Besar**

No	Pertanyaan	Jawaban	
	Kognitif	Ya	Tidak
1	Apakah kamu tahu cara bermain permainan bola injak ini ?	97%	-
2	Apakah kamu tahu peraturan permainan bola injak ini?	100%	-
3	Apakah setiap siswa wajib mentaati peraturan dalam permainan bola injak ini?	100%	-
4	Apakah sebelum melakukan permainan ini kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	100%	-
5	Apakah dalam bermain kamu perlu kerja sama dengan teman satu tim?	97%	-
6	Apakah kamu tahu cara untuk mendapatkan point dalam permainan bola injak ini?	90 %	-
7	Apakah seorang wasit akan menegur jika pemain tidak mentaati peraturan pada permainan bola injak ini ?	90 %	-
8	Apakah permainan ini dapat meningkatkan kemampuan passing dan menggiring bola ?	100%	-
9	Apakah permainan bola injak dapat dimainkan oleh semua orang ?	97%	-
10	Apakah bermain permainan bola injak dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani ?	100%	-

### 3) Aspek Afektif

Menurut hasil rekapitulasi pada aspek afektif, kuesioner siswa ujicoba skala kecil menghasilkan 92% siswa menyatakan baik dan itu termasuk tergolong cukup tinggi karena hanya sebagian siswa menyatakan kurang baik. Lebih jelasnya dapat dilihat dari pandangan siswa tentang model permainan bola injak yang masuk aspek afektif seperti tercantum pada :

**Tabel 4. 15 Aspek Afektif ujicoba Skala Besar**

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
	<b>Afektif</b>		
1	Apakah kamu suka bermain permainan bola injak ini ?	100%	-
2	Apakah kamu tertarik bermain permainan bola injak ini ?	77%	-
3	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain permainan bola injak ini ?	87%	-
4	Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain permainan bola injak ini ?	100%	-
5	Apakah kamu merasa nyaman bermain permainan bola injak ini ?	87%	-
6	Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain permainan bola injak ini ?	100%	-
7	Apakah dalam bermain dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	100%	-
8	Apakah kamu merasa takut dengan bola pada saat bermain menggunakan permainan bola injak ini ?	-	100%
9	apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?	70%	-
10	Apakah kamu bersedia bermain lagi ?	100%	-

#### 4.2 Pembahasan

Hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata penilaian 77%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bola injak ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

Hasil analisis data dari ahli pembelajaran I, didapat rata-rata penilaian 92 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bola

injak ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

Hasil analisis data dan evaluasi ahli pembelajaran II. didapat rata-rata penilaian 90,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bola injak ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 96 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola injak ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 93,66 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola injak ini telah memenuhi kriteria sangat baik., sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

hasil analisis data uji oba kelompok kecil didapat hasil dari penilaian kognitif yg telah masuk dalam kategori baik dengan rata2 94,39%, 2) hasil penilaian psikomotor yang telah masuk kategori baik dengan rata2 97%, 3) hasil penilaian afektif yang telah masuk kategori baik dengan rata2 92%.

hasil analisis data uji coba kelompok besar didapat hasil dari penilaian kognitif yang telah masuk dalam kategori baik dengan rata2 70%, 2) hasil



penilaian psikomotor yang telah masuk dalam kategori baik dengan rata2 80%, 3) hasil penilaian afektif yang telah masuk kategori baik dengan rata2 90%.

Dengan demikian permainan bola injak ini merupakan pengembangan model pembelajaran sepakbola yang didalamnya terkandung nilai-nilai sesuai dengan tujuan penjasorkes. Adapun permainan ini dirancang sesuai dengan karakteristik anak siswa sekolah dasar serta memperhitungkan tingkat kesulitan, nilai kompetitif, alokasi waktu, dan keamanan.

#### **4.2.1 keunggulan Produk**

produk akhir dari model pengembangan pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak yang dihasilkan berdasarkan hasil penelitian menunjukan indikasi positif. faktor yang mempengaruhi indikasi tersebut adalah siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini.

#### **4.2.2 Kelemahan Produk**

##### 1) Garis area bola injak

Garis area bola injak menggunakan kapur putih dengan demikian garis tersebut mudah hilang dan tidak kelihatan batas-batas area tersebut.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk permainan bola injak yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

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

5.1.1 Produk model permainan bola injak sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas didapat persentase 77%, hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I didapat persentase 92%, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II didapat persentase 90,66%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan bola injak ini dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

5.1.2 Produk model permainan bola injak sudah dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase 96 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 93,66 %. Berdasarkan kriteria yang ada maka permainan bola injak ini dapat

digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

5.1.3 Produk model permainan bola injak dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, jika dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka permainan bola injak dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

## **5.2 Saran**

5.2.1 Model permainan permainan bola injak sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes melalui permainan sepakbola untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

5.2.2 Jika tidak terdapat permasalahan maka permainan ini dapat dilanjutkan, akan tetapi jika terdapat permasalahan maka permainan ini dapat dilakukan penyesuaian. Kemudian dapat dilakukan evaluasi kerja yang berulang-ulang untuk memperoleh kesesuaian bentuk permainan bola injak dengan kondisi dan situasi di lapangan.

5,2.3 Bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan sepakbola yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan sepakboa di sekolah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdiknas.
- Ade Mardiana. Dkk. 2009. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas
- A. Sarumpaet. *Permainan besar*. 1992. Jakarta : Depdikbud.
- Luxbaeher, Joy. 2004. *Sepakbola dan teknik bermain*. Jakarta: PT Raya Gravindo Persada.
- Milke, Danny. 2007. *dasar-dasar sepakbola*. Tidak diterbitkan.
- Mohamad Ali. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Phiil Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: kencana Prenada media group.
- Rusli Luthan. dkk. 2000. *Penelitian Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola*. Jakarta : Depdiknas.
- Soegiyanto, dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar motorik*. Jakarta : Depdikbud
- Soegiyanto, dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta Depdikbud.
- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiono. 2009. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfaheta
- Suharsimi Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_ 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.


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

Toto Subroto. 2008. *Permainan Besar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wasis D Dwiwogo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Lemlit UNM.



## Lampiran : 1

  
**KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
 Nomor : **803 / 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 Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

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

**Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 16 Mei 2012

**MEMUTUSKAN**


**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Drs Endro Puji Purwono, M.Kes  
 NIP : 195903151985031003  
 Pangkat/Golongan : III/d - Penata Tk. I  
 Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
 Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Mohamad Annas, S.Pd. M.Pd.  
 NIP : 197511052005011002  
 Pangkat/Golongan : III/a - Penata Muda  
 Jabatan Akademik : Asisten Ahli  
 Sebagai Pembimbing II


Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :  
 Nama : M. NURUL HUDA  
 NIM : 6101408202  
 Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
 Topik : Pengembangan Model Permainan Bola Injak Dalam Pembelajaran Sepak Bola untuk Meningkatkan Kemampuan Passing dan Menggiring Bola Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pladen Kecamatan Jakulo Kabupaten Kudus Tahun 2012.

**KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

  
 DITETAPKAN DI : SEMARANG,  
 Tanggal : **16 Mei 2012**

Ds. Harry Pramono, M.Si.  
 195910191985031001


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

  
 8101408202  
 FM-03-AKD-24/Rev. 00

Halaman 1/1

g:\indofa\Appl... 11 May 12 14:27:08

Lampiran : 2


**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA KAB. KUDUS**  
**UPT PENDIDIKAN KECAMATAN JEKULO**  
**SDN 1 PLADEN**  
*Alamat: Ds. Pladen Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus 59382*

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 422.01/Pld.1/X/2012

Yang bertanda tangan di bawah ini ,Kepala SD 1 Pladen ,Kecamatan Jekulo,Kabupaten Kudus

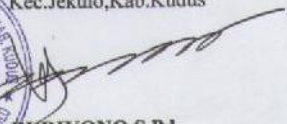
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :


N a m a	: M. NURUL HUDA
NIM	: 6101408202
Prodi	: Pendidikan Jasmani,Kesehatan ,dan Rekreasi
Topik	: Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui : Permainan Bola Injak untuk Meningkatkan Kemampuan : Passing dan Menggiring Bola pada siswa kelas V SDN 1 Pladen : Kecamatan Jekulo,Kabupaten Kudus
Perguruan Tinggi	: UNNES ( Universitas Negeri Semarang )

Sejak hari Kamis tanggal 18 Oktober 2012 sampai dengan hari Kamis tanggal 25 Oktober 2012 telah melaksanakan penelitian di SDN 1 Pladen Kecamatan Jekulo,Kabupaten Kudus

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kudus,25 Oktober 2012  
 Kepala SDN 1 Pladen  
 Kec.Jekulo,Kab.Kudus

  
**BUDIYONO,S.Pd**  
 NIP.19590705 198201 1009





Lampiran : 3

	DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN KUDUS <b>UPT PENDIDIKAN KECAMATAN JEKULO</b> Alamat : Jl. Kudus-Pati, No.26 Telp. (0291) 431837 KUDUS 59382										
<hr/>											
Nomor : 800/ 284 /14.09.6/2012 Sifat : Lamp : Perihal : <b><u>Rekomendasi/Ijin Penelitian</u></b>	Jekulo, 18 Oktober 2012  Kepada Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang di <b><u>SEMARANG</u></b>										
<p>Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang ( UNES ) Nomor. 5422/UN 37.1.6/PL/2012 tanggal 08 Oktober 2012 perihal Seperti tersebut pada pokok surat, pada dasarnya kami tidak keberatan memberikan ijin Penelitian terhadap mahasiswa tersebut dibawah ini :</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: M. Nurul Huda</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 6101408202</td> </tr> <tr> <td>Prodi</td> <td>: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi</td> </tr> <tr> <td>Tempat</td> <td>: SDN 1 Pladen UPT Pendidikan Kec. Jekulo</td> </tr> <tr> <td>Topik</td> <td>: Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Bola Injak untuk Meningkatkan Kemampuan Passing dan Menggiring Bola pada siswa kelas V SDN 1 Pladen Kec. Jekulo Kab. Kudus Tahun 2012.</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">Demikian harap menjadikan maklum</p> <div style="text-align: right;">   <b>H. TUGIMAN, S.Pd, M.Pd</b>          Pembina          NIP. 196011201982011006       </div>		Nama	: M. Nurul Huda	NIM	: 6101408202	Prodi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi	Tempat	: SDN 1 Pladen UPT Pendidikan Kec. Jekulo	Topik	: Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Bola Injak untuk Meningkatkan Kemampuan Passing dan Menggiring Bola pada siswa kelas V SDN 1 Pladen Kec. Jekulo Kab. Kudus Tahun 2012.
Nama	: M. Nurul Huda										
NIM	: 6101408202										
Prodi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi										
Tempat	: SDN 1 Pladen UPT Pendidikan Kec. Jekulo										
Topik	: Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Bola Injak untuk Meningkatkan Kemampuan Passing dan Menggiring Bola pada siswa kelas V SDN 1 Pladen Kec. Jekulo Kab. Kudus Tahun 2012.										
<b><u>Tembusan Kepada YTH :</u></b> 1. Kepala SDN 1 Pladen 2. Arsip											

Lampiran : 4

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI  
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI  
PERMAINAN BOLA INJAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
PASSING DAN MENGGIRING BOLA PADA SISWA KELAS V  
SD NEGERI 1 PLADEN KECAMATAN JEKULO  
KABUPATEN KUDUS  
TAHUN 2012**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Sepakbola

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap modifikasi pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak yang efektif dan efisien untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa SD Negeri 1 Pladen.

Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli penjas
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: Tidak Baik
- 2: Kurang Baik
- 3: Cukup Baik
- 4: Baik
- 5: Sangat Baik

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

**A. Kualitas Modifikasi Permainan**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		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 maupun tidak terampil						
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
13.	Mendorong siswa aktif bergerak						

14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepakbola						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepakbola						

## B. Komentar dan Saran

## A. Kesimpulan

Modifikasi permainan ini dinyatakan:

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

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

Semarang, 2012

Evaluator

Lampiran : 5

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

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran		
		A	G 1	G 2
1	Kesesuaian dengan kompetisi dasar	4	5	5
2	Kejelasan petunjuk permainan	4	5	4
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa	4	5	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	3	4	5
5	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan permainan untuk dimainkan siswa	4	5	5
6	Kesesuaian bentuk atau model pengembangan permainan dengan karakteristik siswa	4	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	5	5	5
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	5	4
9	Mendorong perkembangan aspek Psikomotor siswa	4	5	5
10	Mendorong perkembangan aspek Afektif siswa	3	4	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil	4	4	4
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	4	4	4
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan	4	4	5
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan	3	5	5
Jumlah Skor		<b>58</b>	<b>69</b>	<b>68</b>
Rata-rata		<b>3,86</b>	<b>4,6</b>	<b>4,5</b>
Prosentase		<b>77 %</b>	<b>92 %</b>	<b>90,66 %</b>

Keterangan :

- A. = Ahli Penjas
- G 1 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran I
- G 2 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran II

Lampiran : 6

## KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN BOLA INJAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PASSING DAN MENGGIRING BOLA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 PLADEN KECAMATAN JEKULO KABUPATEN KUDUS TAHUN 2012.

### PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang ( X ) pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih.

### IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah : .....

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

**PERTANYAAN**

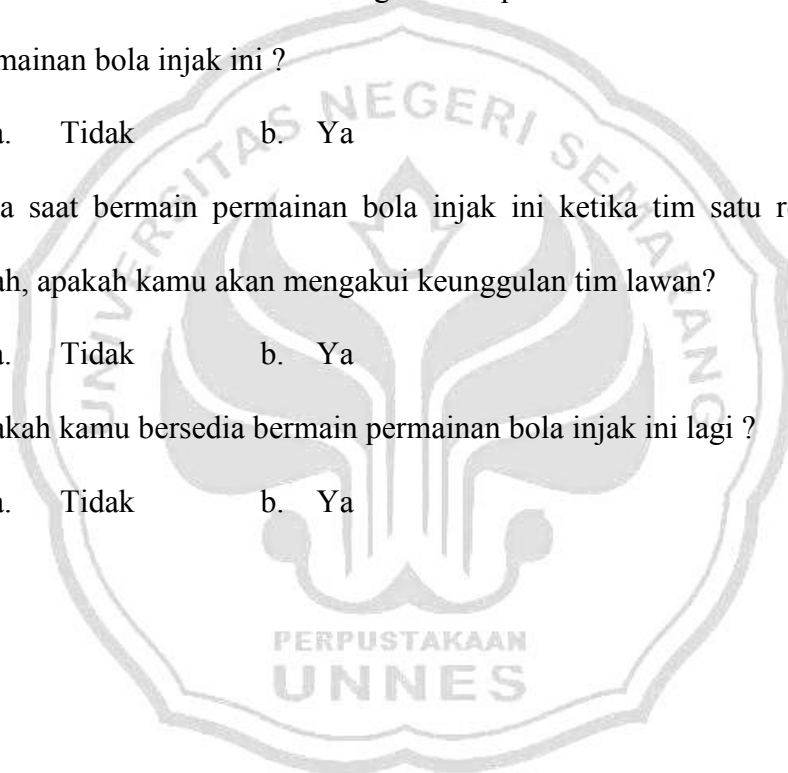
1. Apakah menurut kamu, pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak yang seperti ini merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?
  - a. Tidak
  - b. Ya
2. Apakah kamu bisa memainkan permainan bola injak ini ?
  - a. Tidak
  - b. Ya
3. Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini kamu mudah untuk melakukan passing (mengoper) ?
  - a. Tidak
  - b. Ya
4. Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini, kamu mudah untuk melakukan teknik menggiring?
  - a. Tidak
  - b. Ya
5. Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini, kamu merasa senang melakukannya ?
  - a. Tidak
  - b. Ya
6. Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini kamu merasa sulit mengoperkan bola kepada teman ?
  - a. Tidak
  - b. Ya
7. Apakah dalam permainan bola injak ini kamu mudah untuk mendapatkan *point* ?
  - a. Tidak
  - b. Ya
8. Apakah dalam permainan bola injak ini kamu merasa sulit untuk menyerang ?

- a. Tidak            b. Ya
9. Apakah cara bermain pada permainan bola injak ini mudah dimainkan?
- a. Tidak            b. Ya
10. Apakah setelah bermain permainan bola injak dalam pembelajaran ini denyut nadi kamu bertambah?
- a. Tidak            b. Ya
11. Apakah kamu tahu cara bermain permainan bola injak ini ?
- a. Tidak            b. Ya
12. Apakah kamu tahu peraturan permainan bola injak ini?
- a. Tidak            b. Ya
13. Apakah setiap siswa wajib mentaati peraturan dalam permainan bola injak ini?
- a. Tidak            b. Ya
14. Apakah sebelum melakukan permainan bola injak ini kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?
- a. Tidak            b. Ya
15. Apakah dalam bermain permainan bola injak ini kamu perlu kerja sama dengan teman satu tim?
- a. Tidak            b. Ya
16. Apakah kamu tahu cara untuk mendapatkan point dalam permainan bola injak ini?
- a. Tidak            b. Ya



17. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan pada permainan bola injak ini ?
- a. Tidak            b. Ya
18. Apakah dengan bermain permainan bola injak ini dapat meningkatkan kemampuan passing (mengoper) dan menggiring bola ?
- a. Tidak            b. Ya
19. Apakah permainan bola injak dapat dimainkan oleh semua orang ?
- a. Tidak            b. Ya
20. Apakah bermain permainan bola injak dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani ?
- a. Tidak            b. Ya
21. Apakah kamu suka bermain permainan bola injak ini ?
- a. Tidak            b. Ya
22. Apakah kamu tertarik bermain permainan bola injak ini ?
- a. Tidak            b. Ya
23. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain permainan bola injak ini ?
- a. Tidak            b. Ya
24. Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain permainan bola injak ini ?
- a. Tidak            b. Ya
25. Apakah kamu merasa nyaman bermain permainan bola injak ini ?
- a. Tidak            b. Ya

26. Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain permainan bola injak ini ?
- a. Tidak                      b. Ya
27. Apakah dalam bermain permainan bola injak ini dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?
- a. Tidak                      b. Ya
28. Apakah kamu merasa takut dengan bola pada saat bermain menggunakan permainan bola injak ini ?
- a. Tidak                      b. Ya
29. Pada saat bermain permainan bola injak ini ketika tim satu regu kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?
- a. Tidak                      b. Ya
30. Apakah kamu bersedia bermain permainan bola injak ini lagi ?
- a. Tidak                      b. Ya

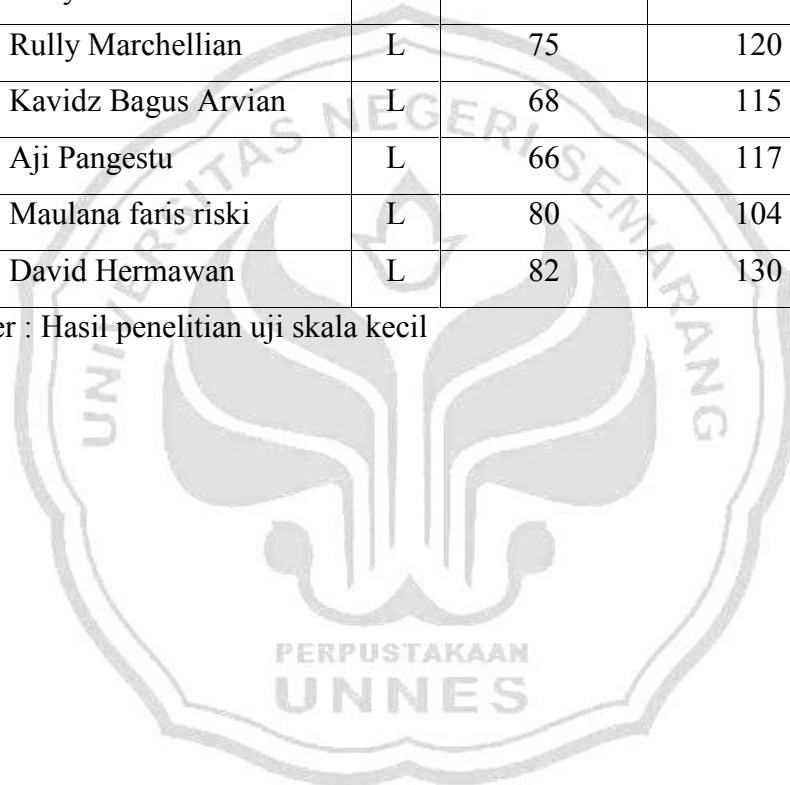


Lampiran : 7

**Pengukuran denyut nadi uji skala kecil N = 10**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>L/P</b>	<b>Denyut Nadi Awal</b>	<b>Denyut Nadi Akhir</b>
1.	Heru Gunawan	L	76	120
2.	Yusuf Fahmi	L	85	126
3.	Zhuda Lukman hakim	L	65	120
4.	Rifqil Fuad	L	78	128
5.	Ferry Ade Irawan	L	67	107
6.	Rully Marchellian	L	75	120
7.	Kavidz Bagus Arvian	L	68	115
8.	Aji Pangestu	L	66	117
9.	Maulana faris riski	L	80	104
10.	David Hermawan	L	82	130

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil



Lampiran : 8

**Hasil kuesioner data hasil uji coba skala kecil ( N = 10 )**

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase
1.	Apakah menurut kamu, pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak yang seperti ini merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?	Tidak	100 %
2.	Apakah kamu dapat memainkan permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
3.	Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini kamu mudah untuk melakukan passing (mengoper) ?	Ya	90 %
4.	Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini kamu mudah untuk melakukan teknik menggiring ?	Ya	90 %
5.	Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini, kamu senang melakukannya?	Ya	100 %
6.	Apakah dalam pembelajaran sepak bola melalui permainan bola injak ini, kamu merasa sulit mengoperkan bola kepada teman ?	Tidak	80 %
7.	Apakah dalam permainan bola injak ini kamu mudah untuk mendapatkan point ?	Ya	100 %
8.	Apakah dalam permainan bola injak ini kamu merasa sulit untuk menyerang ?	Tidak	90 %
9.	Apakah cara bermain pada permainan bola injak ini mudah dimainkan ?	Ya	100 %
10.	Apakah setelah bermain permainan bola injak dalam pembelajaran ini denyut nadi kamu	Ya	100 %

	bertambah ?		
11.	Apakah kamu tahu cara bermain permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
12.	Apakah kamu tahu peraturan permainan bola injak ini?	Ya	100 %
13.	Apakah setiap siswa wajib mentaati peraturan dalam permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
14.	Apakah sebelum melakukan permainan bola injak ini kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	Ya	100 %
15.	Apakah dalam bermain permainan bola injak ini kamu perlu kerjasama dengan teman satu tim ?	Ya	100 %
16.	Apakah kamu tahu cara untuk mendapatkan point dalam permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
17.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan pada permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
18.	Apakah dengan bermain permainan bola injak ini dapat meningkatkan kemampuan passing (mengoper) dan menggiring bola ?	Ya	100 %
19.	Apakah permainan bola injak dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	90 %
20.	Apakah bermain permainan bola injak dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani ?	Ya	100 %
21.	Apakah kamu merasa suka bermain permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
22.	Apakah kamu tertarik bermain permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
23.	apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
24.	apakah kamu akan mentaati peraturan selama	Ya	100 %

25.	bermain permainan bola injak ini ? apakah kamu merasa nyaman bermain permainan bola injak ini ?	Ya	90 %
26.	apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
27.	apakah dalam bermain permainan bola injak ini dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan ?	Ya	80 %
28.	apakah kamu merasa takut dengan bola pada saat bermain menggunakan permainan bola injak ini ?	Tidak	100 %
29.	pada saat bermain permainan bola injak ini ketika tim satu regu kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan ?	Ya	70 %
30.	apakah kamu bersedia bermain permainan bola injak ini lagi ?	Ya	100 %
	Rata-rata		96 %

Sumber: hasil penelitian uji skala kecil

Lampiran : 9

**Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Besar**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Denyut Nadi Awal</b>	<b>Denyut Nadi Akhir</b>
1	Rahmat Hidayat	L	72	102
2	Ruly Marchellian	L	65	114
3	Yusuf fahmi	L	78	123
4	Tahta maulana	L	72	108
5	Agus Prasetya	L	78	123
6	Maulana faris Rizzki	L	84	120
7	Ferry Ade Irawan	L	66	114
8	Aji Pangestu	L	80	128
9	Rifqil fuad	L	87	114
10	David Hermawan	L	84	123
11	Heru Gunawan	L	66	115
12	Hamdan Syahrul Gunawan	L	78	99
13	Alvino Septi Diaz AP	L	80	125
14	Kavidz Bagus Arvian	L	73	120
15	Zudha Lukman Hakim	L	65	102
16	Fitri Amalia	P	74	125
17	Ervina Eriyanti	P	65	123
18	Puji fidiana	P	73	104
19	Putri Hidayah	P	80	123
20	Syafira Martania	P	61	130
21	Novita Nur Aini	P	66	107
22	Miftakhul Ummayah	P	84	110
23	Fatrisa Desvira W	P	74	122
24	Dinda Aisyah Putri M	P	63	119
25	Reni Suci Noor AH	P	78	127
26	Anis Nurul Aini	P	89	102

27	Ananda Maulidya	P	76	115
28	Sri Rejeki	P	75	98
29	Vina daissa bella fadhilah	P	89	123
30	Nia setiyas Tutik	P	68	118

Sumber: Hasil penelitian skala besar





Lampiran : 10

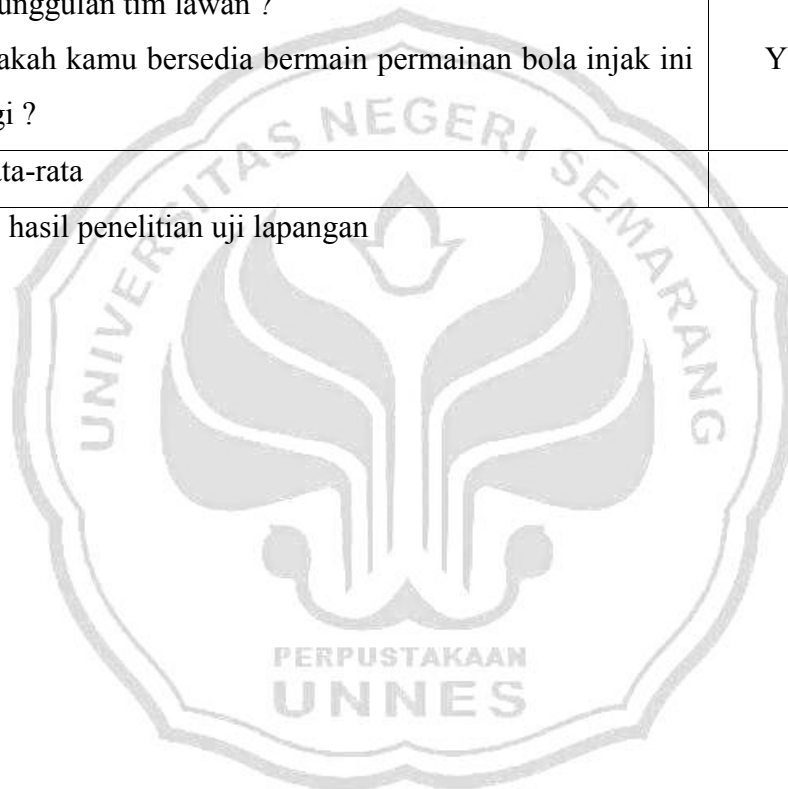
**Data hasil uji lapangan (N = 30)**

Soal No	Aspek	Jawaban	Persentase
1.	Apakah menurut kamu, pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak yang seperti ini merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?	Tidak	100 %
2.	Apakah kamu dapat memainkan permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
3.	Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini kamu mudah untuk melakukan passing (mengoper) ?	Tidak	86,66 %
4.	Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini kamu mudah untuk melakukan teknik menggiring ?	Ya	93,33 %
5.	Apakah dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan bola injak ini, kamu senang melakukannya?	Ya	100 %
6.	Apakah dalam pembelajaran sepak bola melalui permainan bola injak ini, kamu merasa sulit mengoperkan bola kepada teman ?	Ya	93,33 %
7.	Apakah dalam permainan bola injak ini kamu mudah untuk mendapatkan point ?	Tidak	93,33 %
8.	Apakah dalam permainan bola injak ini kamu merasa sulit untuk menyerang ?	Tidak	76,66 %
9.	Apakah cara bermain pada permainan bola injak ini mudah dimainkan ?	Tidak	100 %
10.	Apakah setelah bermain permainan bola injak dalam pembelajaran ini denyut nadi kamu bertambah ?	Ya	100 %
11.	Apakah kamu tahu cara bermain permainan bola injak ini ?	Ya	96,66 %

12.	Apakah kamu tahu peraturan permainan bola injak ini?	Ya	100 %
13.	Apakah setiap siswa wajib mentaati peraturan dalam permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
14.	Apakah sebelum melakukan permainan bola injak ini kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	Ya	100 %
15.	Apakah dalam bermain permainan bola injak ini kamu perlu kerjasama dengan teman satu tim ?	Ya	96,66 %
16.	Apakah kamu tahu cara untuk mendapatkan point dalam permainan bola injak ini ?	Ya	90 %
17.	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan pada permainan bola injak ini ?	Ya	90 %
18.	Apakah dengan bermain permainan bola injak ini dapat meningkatkan kemampuan passing (mengoper) dan menggiring bola ?	Ya	100 %
19.	Apakah permainan bola injak dapat dimainkan oleh semua orang ?	Ya	96,66 %
20.	Apakah bermain permainan bola injak dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani ?	Ya	100 %
21.	Apakah kamu merasa suka bermain permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
22.	Apakah kamu tertarik bermain permainan bola injak ini ?	Ya	76,66 %
23.	apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain permainan bola injak ini ?	Ya	86,66 %
24.	apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain permainan bola injak ini ?	Ya	100 %
25.	apakah kamu merasa nyaman bermain permainan bola injak ini ?	Ya	86,66 %
26.	apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain permainan bola injak	Ya	100 %

	ini ?		
27.	apakah dalam bermain permainan bola injak ini dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan ?	Ya	100 %
28.	apakah kamu merasa takut dengan bola pada saat bermain menggunakan permainan bola injak ini ?	Ya	76,66%
29	pada saat bermain permainan bola injak ini ketika tim satu regu kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan ?	Ya	70 %
30.	apakah kamu bersedia bermain permainan bola injak ini lagi ?	Ya	100 %
	Rata-rata		93,66 %

Sumber : hasil penelitian uji lapangan



Lampiran:11

### Pengamatan Lapangan Psikomotor Uji Coba Skala Kecil

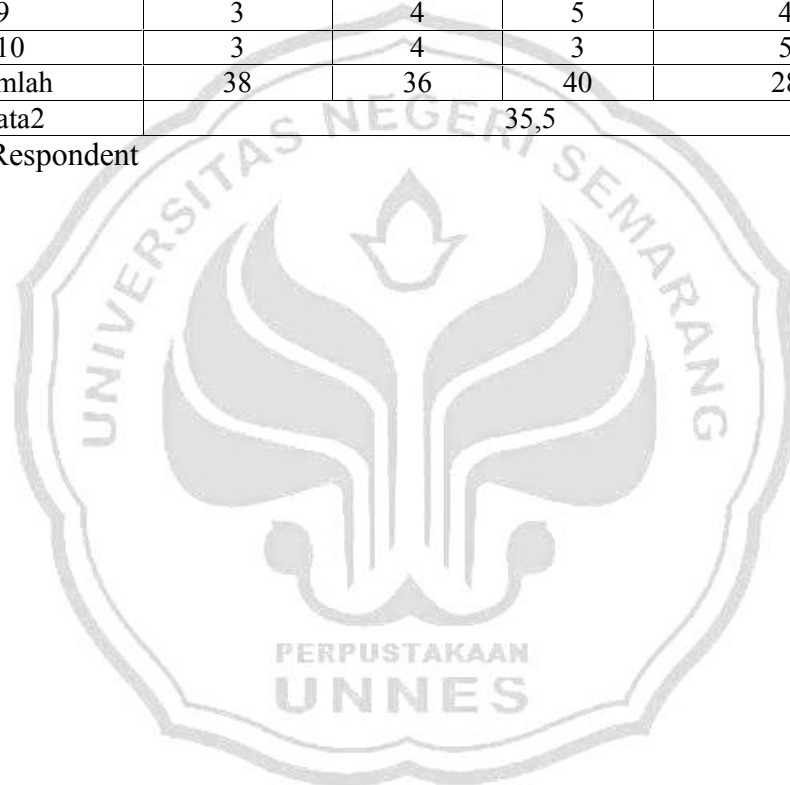
No.	Kriteria	Keterangan
1.	Melakukan teknik mengontrol bola dengan baik dan tepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat mengontrol kurang tepat</li> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat mengontrol dengan tepat</li> </ul>
2.	Melakukan teknik menggiring bola dengan benar dan tepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat menggiring</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat menggiring melewati 1 orang</li> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat menggiring melewati 2 orang</li> </ul>
3.	Melakukan teknik passing bola dengan benar dan tepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan passing kurang tepat</li> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan passing dengan tepat</li> </ul>
4.	Ketepatan memasukan bola kedalam area bola injak	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa kurang dalam ketepatan memasukan bola</li> <li>▪ Nilai 4: siswa cukup tepat dalam memasukan bola</li> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat memasukan bola dengan benar</li> </ul>

Lampiran:12

**Hasil Pengamatan Lapangan Aspek Psikomotorik Uji Skala kecil**

NO	Nama siswa	mengontrol	menggiring	passing	Memasukan kearea bola injak
1.	R 1	3	5	5	0
2.	R 2	3	3	3	0
3.	R 3	5	3	5	5
4.	R 4	3	3	3	4
5.	R 5	5	3	3	3
6.	R 6	5	4	5	4
7.	R 7	5	3	3	0
8.	R 8	3	4	5	3
9.	R 9	3	4	5	4
10.	R 10	3	4	3	5
Jumlah		38	36	40	28
Rata2		35,5			

Ket : R: Respondent



Lampiran:13

### Pengamatan Lapangan Afektif Uji Coba Skala Kecil

No.	Kriteria	Keterangan
1.	Siswa suka memainkan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa kurang suka dalam bermain</li> <li>▪ Nilai 5: siswa sangat suka</li> </ul>
2.	Siswa bersungguh-sungguh bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa tidak bersungguh-sungguh</li> <li>▪ Nilai 4: siswa kurang bersungguh-sungguh</li> <li>▪ Nilai 5: siswa bersungguh-sungguh</li> </ul>
3.	Ketertarikan siswa dalam bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa tidak tertarik</li> <li>▪ Nilai 4: siswa kurang tertarik</li> <li>▪ Nilai 5: siswa sangat tertarik</li> </ul>
4.	Kenyamana dalam bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa tidak nyaman</li> <li>▪ Nilai 4: siswa cukup nyaman</li> <li>▪ Nilai 5: siswa sangat nyaman</li> </ul>

### Hasil Pengamatan Lapangan Aspek Afektif Uji Skala kecil

NO	Nama siswa	suka	Bersungguh-sungguh	tertarik	nyaman
1.	R 1	5	5	5	5
2.	R 2	5	5	5	5
3.	R 3	5	5	5	5
4.	R 4	5	4	3	5
5.	R 5	3	5	3	3
6.	R 6	5	5	5	5
7.	R 7	5	4	5	5
8.	R 8	3	4	5	5
9.	R 9	5	5	5	5
10.	R 10	5	5	5	5
Jumlah		46	47	46	48
Rata2		46,7			

Ket : R: Responden

## Lampiran:14

**Pengamatan Lapangan Kognitif Uji Coba Skala Kecil**

No.	Kriteria	Keterangan
1.	Berkomunikasi dengan sopan dalam proses pembelajaran: 1) Tunjuk jari sebelum bertanya. 2) Berbicara dengan kata yang sopan. 3) Tidak mencela pendapat orang lain. 4) Tidak bercanda saat guru menerangkan. 5) Tidak memotong pembicaraan saat diterangkan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna.</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap.</li> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap.</li> <li>▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap.</li> <li>▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.</li> </ul>
2.	Bekerjasama dengan teman satu tim: 1) Menolong teman saat terjatuh. 2) Dalam bermain tidak bersifat individu. 3) Pembagian tugas antar kelompok yang jelas. 4) Mau mengajari teman yang tidak bisa. 5) Kompak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna.</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap.</li> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap.</li> <li>▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap.</li> <li>▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.</li> </ul>
3.	Mentaati peraturan : 1) Tertib dalam mengikuti pembelajaran. 2) Memakai seragam olahraga. 3) Tidak gaduh dalam pembelajaran. 4) Datang tepat waktu. 5) Mengikuti pembelajaran sampai jam pembelajaran habis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna.</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap.</li> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap.</li> <li>▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap.</li> <li>▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.</li> </ul>
4.	Menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran : 1) Memperhatikan saat di terangkan 2) Bertanya saat ada materi yang belum jelas 3) Mengikuti pembelajaran dengan semangat 4) Rajin dan disiplin	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna.</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap.</li> </ul>

	5) Aktif pada saat pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap.</li> <li>▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap.</li> <li>▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.</li> </ul>
--	---------------------------------	--

### Hasil Pengamatan Lapangan Kognitif Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama Siswa	Berkomunikasi dengan sopan dalam proses pembelajaran	Bekerjasama dengan teman satu tim	Mentaati peraturan	Menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran
1.	R 1	4	4	4	4
2.	R 2	3	4	4	5
3.	R 3	4	4	3	4
4.	R 4	4	4	4	3
5.	R 5	3	3	4	4
6.	R 6	3	3	4	3
7.	R 7	4	4	5	4
8.	R 8	3	5	3	4
9.	R 9	4	4	5	4
10.	R 10	3	4	4	3
Jumlah		37	38	40	38
Persentase		38,25 %			

R : Responden



Lampiran:15

### Pengamatan Lapangan Aspek Psikomotor Uji Lapangan

No.	Kriteria	Keterangan
1.	Melakukan teknik mengontrol bola dengan baik dan tepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat mengontrol kurang tepat</li> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat mengontrol dengan tepat</li> </ul>
2.	Melakukan teknik menggiring bola dengan benar dan tepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat menggiring</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat menggiring melewati 1 orang</li> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat menggiring melewati 2 orang</li> </ul>
3.	Melakukan teknik passing bola dengan benar dan tepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan passing kurang tepat</li> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan passing dengan tepat</li> </ul>
4.	Ketepatan memasukan bola kedalam area bola injak	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa kurang dalam ketepatan memasukan bola</li> <li>▪ Nilai 4: siswa cukup tepat dalam memasukan bola</li> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat memasukan bola dengan benar</li> </ul>

Lampiran :16

**Hasil Pengamatan Lapangan Aspek Psikomotorik Uji Lapangan**

NO	Nama siswa	mengontrol	menggiring	passing	Memasukan kearea bola injak
1.	R 1	5	5	3	3
2.	R 2	5	3	5	3
3.	R 3	3	3	3	3
4.	R 4	5	4	3	3
5.	R 5	3	3	3	0
6.	R 6	3	4	5	0
7.	R 7	5	4	3	0
8.	R 8	5	4	5	5
9.	R 9	5	4	5	4
10.	R 10	5	4	3	5
11.	R 11	5	4	5	4
12.	R 12	3	3	3	3
13.	R 13	5	4	3	0
14.	R 14	5	5	5	3
15.	R 15	5	5	5	0
16.	R 16	5	5	5	5
17.	R 17	3	5	3	5
18.	R 18	3	4	3	4
19.	R 19	3	4	3	4
20.	R 20	5	4	5	3
21.	R 21	3	5	3	4
22.	R 22	3	3	3	5
23.	R 23	3	5	3	4
24.	R 24	5	4	3	4
25.	R 25	3	3	5	4
26.	R 26	5	3	3	3
27.	R 27	5	5	5	4
28.	R 28	3	3	3	5
29.	R 29	3	5	5	3
30.	R 30	5	5	3	3
Jumlah		90	87	98	60
Rata-rata		85,8			

Lampiran:17

### Pengamatan Lapangan Afektif Uji Coba Skala Kecil

No.	Kriteria	Keterangan
1.	Siswa suka memainkan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa kurang suka dalam bermain</li> <li>▪ Nilai 5: siswa sangat suka</li> </ul>
2.	Siswa bersungguh-sungguh bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa tidak bersungguh-sungguh</li> <li>▪ Nilai 4: siswa kurang bersungguh-sungguh</li> <li>▪ Nilai 5: siswa bersungguh-sungguh</li> </ul>
3.	Ketertarikan siswa dalam bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa tidak tertarik</li> <li>▪ Nilai 4: siswa kurang tertarik</li> <li>▪ Nilai 5: siswa sangat tertarik</li> </ul>
4.	Kenyamana dalam bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 3: siswa tidak nyaman</li> <li>▪ Nilai 4: siswa cukup nyaman</li> <li>▪ Nilai 5: siswa sangat nyaman</li> </ul>

Lampiran:18

**Hasil Pengamatan Lapangan Aspek Afektif Uji Lapangan**

NO	Nama siswa	suka	Bersungguh-sungguh	tertarik	nyaman
1.	R 1	5	5	3	3
2.	R 2	5	3	5	4
3.	R 3	3	3	3	5
4.	R 4	5	4	3	5
5.	R 5	3	3	3	5
6.	R 6	3	4	5	5
7.	R 7	5	4	3	5
8.	R 8	5	4	5	5
9.	R 9	5	4	5	4
10.	R 10	5	4	3	5
11.	R 11	5	4	5	4
12.	R 12	3	3	3	5
13.	R 13	5	4	3	5
14.	R 14	5	5	5	5
15.	R 15	5	5	5	5
16.	R 16	5	5	5	5
17.	R 17	3	5	3	5
18.	R 18	3	4	3	5
19.	R 19	3	4	3	4
20.	R 20	5	4	5	4
21.	R 21	3	5	3	4
22.	R 22	3	3	3	5
23.	R 23	3	5	3	5
24.	R 24	5	4	3	5
25.	R 25	3	3	5	5
26.	R 26	5	3	3	5
27.	R 27	5	5	5	5
28.	R 28	3	3	3	5
29.	R 29	3	5	5	5
30.	R 30	5	5	3	5
Jumlah		90	87	98	60
Rata-rata		83,8%			

R: Responden

## Lampiran:19

**Pengamatan Lapangan Aspek Kognitif Uji Coba Lapangan**

No.	Kriteria	Keterangan
1.	Berkomunikasi dengan sopan dalam proses pembelajaran: 1. Tunjuk jari sebelum bertanya. 2. Berbicara dengan kata yang sopan. 3. Tidak mencela pendapat orang lain. 4. Tidak bercanda saat guru menerangkan. 5. Tidak memotong pembicaraan saat diterangkan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna.</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap.</li> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap.</li> <li>▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap.</li> <li>▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.</li> </ul>
2.	Bekerjasama dengan teman satu tim: 1. Menolong teman saat terjatuh. 2. Dalam bermain tidak bersifat individu. 3. Pembagian tugas antar kelompok yang jelas. 4. Mau mengajari teman yang tidak bisa. 5. Kompak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna.</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap.</li> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap.</li> <li>▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap.</li> <li>▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.</li> </ul>
3.	Mentaati peraturan : 1. Tertib dalam mengikuti pembelajaran. 2. Memakai seragam olahraga. 3. Tidak gaduh dalam pembelajaran. 4. Datang tepat waktu. 5. Mengikuti pembelajaran sampai jam pembelajaran habis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna.</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap.</li> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap.</li> <li>▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap.</li> <li>▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.</li> </ul>
4.	Menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran : 1. Memperhatikan saat di terangkan 2. Bertanya saat ada materi yang belum jelas 3. Mengikuti pembelajaran dengan semangat 4. Rajin dan disiplin 5. Aktif pada saat pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna.</li> <li>▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap.</li> <li>▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap.</li> <li>▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap.</li> <li>▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.</li> </ul>

Lampiran :20

**Hasil Pengamatan Lapangan Aspek Kognitif Uji Lapangan**

No.	Nama Siswa	Berkomunikasi dengan sopan dalam proses pembelajaran	Bekerjasama dengan teman satu tim	Mentaati peraturan	Menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran
1.	R 1	4	4	4	4
2.	R 2	3	4	4	5
3.	R 3	4	4	3	4
4.	R 4	4	4	4	3
5.	R 5	3	3	4	4
6.	R 6	3	3	4	3
7.	R 7	4	4	5	4
8.	R 8	3	5	3	4
9.	R 9	4	4	5	4
10.	R 10	3	4	4	3
11.	R 11	4	4	4	4
12.	R 12	3	4	4	5
13.	R 13	4	4	3	4
14.	R 14	4	4	4	3
15.	R 15	3	3	4	4
16.	R 16	3	3	4	3
17.	R 17	4	4	5	4
18.	R 18	3	5	3	4
19.	R 19	4	4	5	4
20.	R 20	3	4	4	3
21.	R 21	4	4	4	4
22.	R 22	3	4	4	5
23.	R 23	4	4	3	4
24.	R 24	4	4	4	3
25.	R 25	3	3	4	4
26.	R 26	3	3	4	3
27.	R 27	4	4	5	4
28.	R 28	3	5	3	4
29.	R 29	4	4	5	4
30.	R 30	3	4	4	3
Jumlah		78	81	85	78
Persentase		80,5 %			

R: Responden

Lampiran 21

Foto Dokumentasi Skala Kecil



penghitungan denyut nadi



PERPUSTAKAAN  
Pemanasan sebelum melakukan kegiatan.





Suasana permainan bola injak



area mencetak point



## Foto Dokumentasi Uji Lapangan



Revisi lapangan permainan bola injak



suasana pada saat uji lapangan



suasana siswa perempuan bermain permainan bola injak



suasana saat mencetak point