



**PENGEMBANGAN SEPAKBOLA MINI
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN *TEAMON
TEAM* TERHADAP HASIL BELAJAR SEPAK BOLA
BAGI SISWA KELAS VIII.B SMP NEGERI 02
BOJATAHUN AJARAN
2012/2013**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Akhmad Kholid Almubaroq
6101408211**

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGEMBANGAN SEPAK BOLA MINI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN *TEAM ON TEAM* TERHADAP HASIL BELAJAR SEPAK BOLA BAGISISWA KELAS VIII SMP NEGERI 02 BOJA TAHUN AJARAN 2012/2013.**” telah di setujui pada

hari :

tanggal :

Yang Mengajukan

Akhmad Kholid Almubarog

NIM 6101408211

Pembimbing I

Pembimbing II

Rumini, S.Pd, M.Pd.

NIP. 197002231995122001

Supriyono, S.Pd.,M.Or.

NIP.197201271998021001

Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.

NIP. 196109031988031002

SARI

Akhmad kholid Almubaroq. 2013. *Model Pengembangan Permainan Sepakbolamini dengan menggunakan permainan Team On Team pada Siswa Kelas VIII SMP N 02 Boja Kabupaten Kendal Tahun 2012/2013*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: (1) Rumini S.Pd, M.Pd. (2) Supriyono, S.Pd, M.Or.

Kata kunci : Pendidikan jasmani, Sepak Bola, Model Pengembangan.

Permasalahan penelitian ini adalah : perlunya menciptakan model pembelajaran baru yang lebih efektif. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk model “sepakbola Mini Dengan Menggunakan Permainan *Team On Team*” pada Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa, baik dari segi, psikomotorik, afektif dan kognitif. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah : Menghasilkan model pengembangan permainan Sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* dalam pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP N 02 Boja Kabupaten Kendal.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan sepakbola mini *Team On Team*). (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. (5) uji coba lapangan. (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. (7) hasil akhir model pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 02 Boja Kabupaten Kendal tahun pelajaran 2012/2013. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, dari enam kelas yang ada diambil satu kelas secara acak. Kelas VIII A terpilih sebagai kelas penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar evaluasi dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan dalam memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 88 % (baik), ahli pembelajaran I 77,4 % (baik), ahli pembelajaran II 77,4 % (baik), uji coba kelompok kecil 82,78 % (baik), dan uji coba lapangan 88,4 % (baik).

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan sepakbolamini dengan menggunakan permainan *Team On Team* ini dapat digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Boja Kabupaten Kendal. Bagi guru Penjasorkes diharapkan menggunakan model pembelajaran sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* ini sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian yang dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran sepakbolan selanjutnya diharapkan bisa berinovasi membuat model pengembangan sepakbola lain yang

sesuai dengan karakteristik siswa untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga proses belajar-mengajar sepakbola berjalan lebih baik.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Akhmad Kholid Almubarog

Nim : 6101408211

Jurusan / Fakultas : PJKR / FIK

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain. Berbagai pendapat dan temuan dari orang maupun pihak lain yang ada di dalam karya tulis ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik penyusunan karya tulis ilmiah.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan hukum yang berlaku.

Semarang, Januari. 2013

Peneliti

Akhmad Kholid Almubarog

NIM. 6101408211

PENGESAHAN

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

Nama : Akhmad Kholid Almubaroq

Nim : 6101408211

Judul : Pengembangan Sepakbola Mini Dengan Menggunakan Permainan *Team On Team* Terhadap Hasil Belajar Sepakbola Bagi Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 02 Boja Tahun Ajaran 2012/2013.

Pada hari :

Tanggal :

Ketua

Panitia Ujian

Sekretaris

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.

NIP. 19591019 198503 1 001

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.

NIP. 196109031988031002

Dewan Penguji

1. **Mohammad Annas, S.Pd, M.Pd.** (Ketua) _____

NIP. 19751105 200501 002

2. **Rumini, S.Pd, M.Pd.** (Anggota) _____

NIP. 197002 23199512 2 001

3. **Supriyono, S.Pd, M.Or.** (Anggota) _____

NIP. 197201 27199802 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Selalu berfikir positif dan selalu berusaha untuk menjadikan diri agar selalu lebih baik kedepannya (Akhmad Kholid Almubarog)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya: Bapak Ahmad As'adi dan Ibu Masruah yang saya hormati dan adiku Ana Aqnia Ilma yang saya sayangi, terimakasih atas setiap doa , dukunganya
2. Dosen-dosen FIK yang saya hormati dan cintai atas kerja keras dan kesabarannya dalam membimbing saya.
3. Terimakasih kepada dinda Dewi Ratnasari dan teman2 Arle.fc yang selalu memotivasi saya agar selalu berusaha.
4. Sahabat dan teman-teman saya studio98 atas dukungannya.
5. Teman-teman PJKR angkatan 2008 dan almamater FIK UNNES.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan berbagai nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul model pengembangan permainan sepakbolaini dengan menggunakan permainan *Team On Team* dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas VIII SMP N02Boja Kabupaten Kendal Tahun 2012/2013.

Keberhasilan ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Rumini S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Supriyono, S.Pd., M.Or. selaku Pembimbing II yang telah mengarahkan, memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala SMP Negeri 02 Boja, yang telah memberikan ijin tempat penelitian.
7. Martin Sudarmono, S.Pd., selaku ahli Penjas, yang telah turut mengarahkan dan membantumerevisi model pengembangan dalam penelitian ini.
8. Dosen Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

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

Semarang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SARI	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Pengembangan	9
1.4 Spesifikasi Produk	10
1.5 Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Pengertian Penjasorkes	12
2.1.2 Tujuan Penjasorkes	14

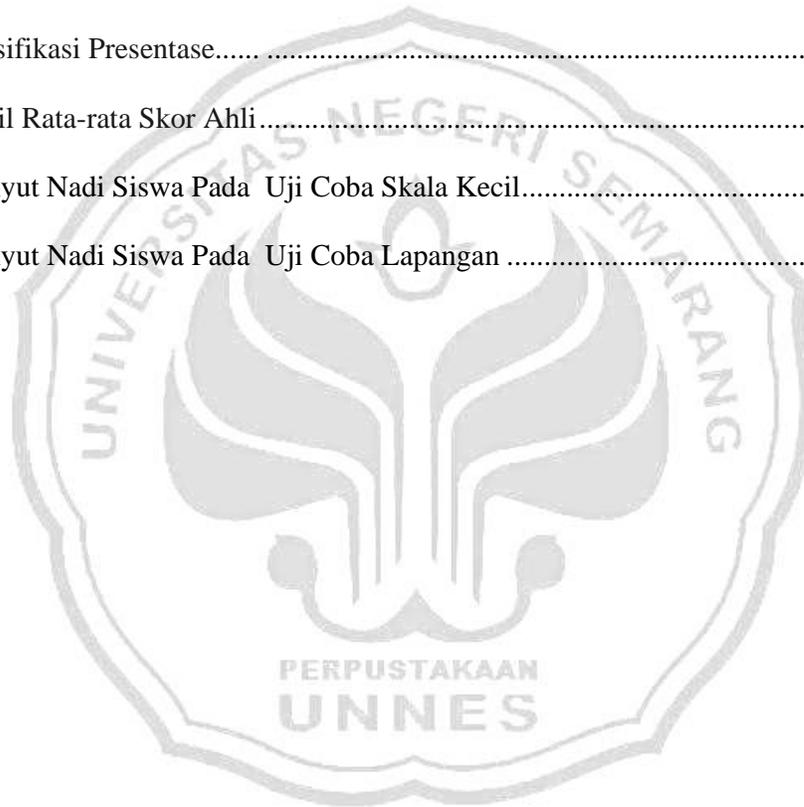
2.1.3	Pengertian Pembelajaran Dan Strategi Belajar-Mengajar.....	17
2.1.4	pengertian Gerak.....	18
2.1.5	Pengertian Bermain.....	21
2.1.6	Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes.....	25
2.1.7	Karakteristik Permainan Sepakbola.....	30
2.1.8	Karakteristik Permainan Sepakbola <i>Team On Team</i>	34
2.2	Kerangka Berfikir.....	38
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....		40
3.1	Penelitian Dana Pengembangan.....	40
3.2	Prosedur Pengembangan.....	41
3.3	Uji Coba Produk.....	43
3.4	Jenis Data.....	45
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....		48
4.1	Peyajian Data Uji Coba.....	48
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan.....	48
4.1.2	Deskripsi Draf Produk Awal.....	49
4.1.3	Data Validasi Ahli.....	53
4.1.4	Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	55
4.1.5	Data Uji Coba Lapangan.....	59
4.1.6	Analisi Data.....	60
4.2	Pembahasan.....	61
4.3	Kelemahan Produk.....	64

BAB V KAJIAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan sepakbola konvensional dengan sepak bolamini Team On Team.....	34
2. Klasifikasi Presentase.....	47
3. Hasil Rata-rata Skor Ahli.....	54
4. Denyut Nadi Siswa Pada Uji Coba Skala Kecil.....	56
5. Denyut Nadi Siswa Pada Uji Coba Lapangan	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Sepakbola	33
2. Teknik Menendang Bola.....	33
3. Lapangan Team On Team.....	35
4. Bola	36
5. Gawang Team On Team	36
6. Area Bebas Pemain	37
7. Prosedur Pengembangan Sepakbola Team On Team	41
8. Lapangan Team On Team (Draf Produk).....	50
9. Bola (Draf Produk)	51
10. Gawang Team On Team (Draf Produk).....	51
11. Area Bebas Pemain (Draf Produk)	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Persetujuan Topik Skripsi	69
2. SK Dosen Pembimbing	70
3. Kuesioner Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran	71
4. Kuesioner Evaluasi Siswa.....	77
5. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran	80
6. Saran dan Komentar Umum Perbaikan Model Pembelajaran	81
7. Biodata Siswa (Subjek Uji Coba Kelompok Kecil)	82
8. Jawaban Kuesioner Siswa (Subjek Uji Coba Kelompok Kecil)	82
9. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subjek Uji Coba Kelompok Kecil)	86
10. Analisis Data Kuesioner Skala Kecil	89
11. Biodata Siswa (Subjek Uji Skala Besar)	91
12. Jawaban Kuesioner Siswa (Subjek Uji Skala Besar)	93
13. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subjek Uji Skala Besar)	99
14. Analisis Data Kuesioner Uji Coba Lapangan	105
15. Surat Keterangan Penelitian.....	107
16. RPP.....	108
17. Dokumentasi Peneliti	112

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan daya pikir dan daya cipta manusia, perubahan dan perkembangan jaman semakin maju. Keinginan manusia untuk selalu menemukan hal yang baru membuat dunia semakin berwarna dengan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi di semua aspek kehidupan.

Dunia Olahraga adalah salah satu contoh ilmu pengetahuan dan teknologi. Dan semua itu juga harus diiringi dengan berkembangnya sumber daya manusia itu sendiri. Dan salah satu cara untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia adalah melalui bidang pendidikan. Salah satu upaya itu adalah mewujudkan manusia yang sehat, kuat, trampil dan bermoral melalui pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani diarahkan guna membentuk jasmani yang sehat dan mental yang baik, agar dapat menghasilkan generasi muda yang baik, bertanggung jawab, berdisiplin, berkepribadian, kuat jiwa raga serta berkesadaran nasional. Dengan demikian akan lebih mampu mengisi dan mempertahankan kemerdekaan bangsa dan negara tercinta Indonesia.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka disusunlah suatu Kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam berolahraga yaitu bagaimana mengaktifkan murid dalam pelajaran olahraga di sekolah guna membentuk badan yang sehat, kuat dan terampil.

Pendidikan pada dasarnya berperan mencerdaskan kehidupan bangsa yang tujuannya adalah peningkatan kualitas manusia Indonesia baik itu sosial, spiritual dan intelektual, serta profesional dalam bidangnya. Berdasarkan ketetapan Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang didalamnya membahas bahwa Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang – Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai – nilai agama, kebudayaan Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan jaman.

Pendidikan memiliki sasaran paedagogik, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, karena gerak merupakan aktivitas jasmani yang merupakan dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan jaman.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) 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, neuromuskular, intelektual dan social (Abdulkadir Ateng, 1992:4).

Dalam perkembangannya yang terjadi selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan

dengan aspek kemampuan kognitif saja. Pandangan ini membawa akibat terbaiknya aspek moral, akhlak budi pekerti, seni, psikomotor, serta *life skill*.

Dalam penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu “*Developmentally Appropriate Practice*” (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memerhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong kearah perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya (Yoyo Bahagia, Adang Suherman.2000.)

Kesegaran jasmani merupakan keadaan dimana seseorang dapat menggunakan energinya untuk melakukan aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berarti dan dengan sisa energinya mampu untuk menikmati waktu luang. Ketika Pendidikan Jasmani diabaikan maka bukan tidak mungkin akan terjadi penurunan kualitas fisik yang menyebabkan menurunnya kualitas belajar bahkan berdampak pada menurunnya kualitas pendidikan.

Penurunan kualitas pendidikan diawali dari buruknya kualitas pembelajaran. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah tersusun rapi dalam silabus maupun rencana pembelajaran, guru pendidikan jasmani harus bekerja keras untuk memberikan pelayanan yang maksimal terhadap peserta didik. Bahkan guru pendidikan jasmani yang mampu menguasai semua materi ajarpun belum tentu mampu membuat suasana pembelajaran menyenangkan. Karena

didalam pendidikan jasmani, *skill* yang mumpuni bukan menjadi tujuan utama, namun membuat siswa bergerak dan menjadi senang adalah suatu yang utama.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Rusli Lutan (1988) menyatakan : modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar : 1) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran 2) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi 3) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Menurut Aussie (1996), pengembangan modifikasi dilakukan dengan pertimbangan :

- 1) Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa;
- 2) Berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi cedera pada anak;

- 3) Olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standar untuk orang dewasa, dan
- 4) Olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif (Yoyo Bahagia, Adang Suherman. 2000)

Setelah saya melakukan observasi di lapangan ternyata lapangan bola yang dimiliki SMP Negeri 02 Boja mempunyai lahan yang kurang memadai dalam pembelajaran penjasorkes yang secara geografisnya SMP Negeri 02 Boja terletak di pinggir jalan raya desa Boja. Kondisi halaman sekolah yang kurang memadai ini menjadikan guru penjasorkes dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar tujuan dari pembelajaran penjasorkes tersebut dapat tercapai. Sedangkan jika dilihat dari letak geografis sekolah SMP Negeri 02 Boja yang cukup terpencil, daya pikir dan kemampuan belajar siswa terutama pada pelajaran Penjasorkes kurang begitu memahami pembelajaran khususnya pembelajaran penjas, sehingga siswa memerlukan banyak pembelajaran Penjasorkes yang telah dimodifikasi agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dan tujuan dari pelajaran Penjasorkes dapat tercapai.

Dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran penjas dapat ditempuh salah satunya melalui aktivitas pembelajaran sepak bola. Karena olahraga sepakbola merupakan permainan olahraga beregu dan kompetitif. Artinya, kegiatan olahraga sepak bola dilakukan oleh sebelas orang pemain yang saling bekerjasama untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan menjaga supaya lawan tidak bisa mencetak gol ke gawang sendiri. Tanpa kerjasama antar pemain,

maka akan sulit bagi suatu regu untuk memenangkan pertandingan. Sebagai olahraga kompetitif, permainan sepak bola berlangsung pada dua tim yang masing-masing kelompok yang bersaing untuk memenangkan pertandingan. Selain daripada itu, olahraga sepakbola banyak di gemari dari berbagai lapisan yang berada di masyarakat. Jika dilihat dari segi positif sepakbola dapat mengajarkan arti disiplin, sportifitas, fairplay, kerjasama serta sebagai media untuk menjalin persaudaraan.

Seorang guru penjas dituntut untuk memberikan tugas gerak pada siswa dengan adanya arahan dan demonstrasi mengenai tugas gerak yang harus dilakukan siswa, semuanya dilakukan dalam pengawasan guru.

Kenyataan di lapangan, bahwa dalam proses pembelajaran penjas khususnya dalam pembelajaran sepak bola di SMP Negeri 02 Boja. Guru mengajar permainan sepakbola hanya dengan peraturan sepak bola yang baku tanpa adanya suatu pengembangan permainan. Selain itu, tidak terlihatnya media pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar dalam pembelajaran sepakbola. Sehingga dalam proses pembelajaran sepakbola siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran sepakbola. Peraturan Permainan sepakbola yang digunakan sesuai dengan peraturan yang sebenarnya atau aturan baku dalam permainan sepakbola, ada beberapa siswa khususnya siswa putri yang mengeluh rasa sakit ketika menendang bola karena tekanan udara pada bola tidak dikurangi sehingga saat di tendang bola terasa berat dan keras. Ada beberapa siswa ketika mengikuti pembelajaran hanya duduk-duduk saja dan tidak aktif mengikuti pembelajaran sepakbola yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam

bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak. Hal ini dapat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran siswa yang tidak sesuai dengan harapan.

Dari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sepakbola tersebut, maka guru penjas mengambil langkah kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang diharapkan yaitu dengan memodifikasi permainan sepakbola konvensional menjadi permainan sepakbola mini dua gawang. Permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* ini menggunakan ukuran lapangan lebih kecil, jumlah pemain lebih sedikit, bola lebih mini dan peraturan permainan lebih sederhana. Melalui modifikasi permainan gunakan permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* ini diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat menjadi lebih menarik dan lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai siswa dapat optimal.

Dalam pembelajaran penjasorkes yang di dalamnya terkandung berbagai macam pembelajaran diantaranya olahraga dan permainan yang akan membuat anak tersebut menjadi segar baik itu berupa fisik, pikiran, maupun kebugaran jasmani dan rohaninya. Dan dalam penjas tidak hanya menyegarkan kembali kondisi fisik saja akan tetapi dalam penjasorkes juga diajarkan sifat kedisiplinan, sportifitas mau menerima kekalahan dan mau mematuhi peraturan yang ada, serta melatih tanggung jawab atas segala yang diperbuatnya. Meningkatkan kesegaran jasmani siswa dapat melakukan berbagai

kegiatan olahraga seperti : permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas *rytmik*, akuatik/aktivitas air, pendidikan luar sekolah (GBPP 2004). Dalam penelitian ini penulis mengangkat masalah mengenai “Pengembangan Model Pembelajaran Permainan SepakBola Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 02 Boja.

Untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes perlu adanya suatu model pembelajaran dalam pembelajaran tersebut. Hal tersebut dilaksanakan supaya siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak merasa terbebani atau merasa bosan terutama pada kelas tinggi. Oleh karena ketersediaan lapangan olahraga yang kurang memadai sehingga untuk pelaksanaan pembelajaran penjasorkes terutama pada pembelajaran permainan bola besar dalam hal ini adalah sepakbola tentunya akan memerlukan lapangan yang luas untuk pelaksanaan pembelajaran tersebut,dengan melihat kondisi lapangan yang ada, sehingga perlu dibuat suatu model atau modifikasi dalam pembelajaran supaya pembelajaran permainan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan efektif.

Pengembangan model pembelajaran permainan sepak bola melalui permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* bagi siswa SMP ini sangat penting untuk dilakukan, mengingat pembelajaran permainan sepakbola yang dilakukan oleh guru Pendidikan Jasmani selama ini masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran permainan sepak bola masih bersifat tradisional, karena masih menggunakan peraturan permainan sepakbola

yang baku. Padahal tidak semua siswa mampu menerapkan peraturan baku dalam permainan sepakbola.

Pelaksanaan permainan sepakbola bagi siswa SMP, masih disamakan dengan permainan sepakbola pada orang dewasa dan belum dimodifikasi sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa. Hal ini dapat menyebabkan tujuan pembelajaran kurang sesuai dengan yang diharapkan, seperti halnya pencapaian tujuan untuk pengembangan dan peningkatan kebugaran jasmani pada siswa.

Pemecahan masalah pembelajaran permainan sepakbola di SMP, melalui penerapan model pembelajaran permainan sepakbola dengan menggunakan permainan *Team On Team* bagi siswa SMP ini diharapkan dapat digunakan dan membantu guru Pendidikan Jasmani dalam memberikan pembelajaran permainan sepakbola, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan

1.2. Rumusan Masalah

Setelah mencermati dari latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang akan di kaji adalah “ Bagaimana model pengembangan “Sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team*” dalam pembelajaran Sepakbola pada siswa kelas VIIISMP Negeri 02 Boja Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2012/2013?”

1.3. Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Sepakbola mini dengan

menggunakan permainan *Team On Team* Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 02 Boja tahun ajaran 2012/2013.

1.4. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran permainan sepak bola berupa permainan sepak bola yang sudah dimodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa SMP, yaitu permainan sepak bola mini dengan menggunakan Permainan *Team On Team* yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (*kognitif, afektif, dan psikomotor*) pada hasil penelitian yang efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam mengajar sepakbola.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Guru

- 1) Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolahnya masing – masing.

Sebagai motivasi kepada guru penjas agar dapat membuat model pembelajaran atau suatu modifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa akan menjadi paham dan senang terhadap materi yang diajarkan.

- 2) Membuka paradigma baru dalam pembelajaran penjas dimana tujuan pembelajaran bukan untuk mempunyai *skill* yang mumpuni tapi membuat siswa bergerak, senang dan *enjoy*.

1.5.2. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Memberikan pemahaman bagi siswa bahwa dalam proses pembelajaran penjas tidak harus menggunakan aturan baku salah satu permainan, namun dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar.
- 2) Siswa memahami bahwa tujuan pembelajaran penjas bukan bertolak ukur pada ketrampilan gerak, namun siswa dapat *enjoy* dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

1.5.3. Manfaat Bagi sekolah

Sebagaimana dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk selalu mengadakan inovasi terhadap proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan kesehatan di SMP Negeri 02 Boja.

1.5.4. Manfaat Bagi Peneliti

- 1) Dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian, sehingga dapat menjadi pertimbangan peneliti dalam pengembangan metode pembelajaran pada masa yang akan datang.
- 2) Sebagai bekal dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes yang diperlukannya suatu pengembangan pembelajaran.
- 3) Nantinya penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan yang nyata bila kelak peneliti menjadi seorang guru atau sebagai seorang yang ahli dalam bidang olahraga.
- 4) Lebih mengerti jika dalam pembelajaran penjas itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang : pengertian penjasorkes, tujuan penjasorkes, model pembelajaran, pengertian gerak, modifikasi pembelajaran penjasorkes, pengertian permainan, karakteristik siswa sekolah menengah pertama, karakteristik permainan sepakbola, karakteristik modifikasi permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team*.

2.1.1 Pengertian Penjasorkes

Menurut Pangrazi dan Dauer dalam Adang Suherman (2000 : 20), pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan pendidikan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya. Definisi tentang penjas menyimpulkan bahwa suatu kegiatan yang menggunakan aktivitas jasmani (raga) dan dalamnya terdapat nuansa pendidikan meliputi pengetahuan, sikap dan gerak.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap–mental–emosional–

sportivitas–spiritual–sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Lebih lanjut menurut Rusli Lutan (2001: 15) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak.

Pada dasarnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik. Melalui proses belajar tersebut, Pendidikan Jasmani ingin memberikan sumbangannya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah. Perkembangannya bersifat menyeluruh, sebab yang dituju bukan aspek fisik/jasmani saja. Namun juga perkembangan gerak atau psikomotorik, perkembangan pengetahuan dan penalaran yang dicakup dalam istilah kognitif, serta perkembangan watak serta kepribadiannya, yang tercakup dalam istilah perkembangan afektif. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa yang terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Lebih lanjut Gabbard, Leblanc, dan Lowy (1987) dalam Sukintaka (1992: 10) menyatakan bahwa pertumbuhan, perkembangan, dan belajar aktivitas jasmani akan mempengaruhi: (1) ranah kognitif, yang berupa kemampuan berpikir

(bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik, (2) ranah psikomotor, yang berupa pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak, dan (3) ranah afektif, yang berupa rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (aktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep diri.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dirumuskan dalam ranah fisik, afektif, psikomotor, dan kognitif. Sedangkan Siedentop mengungkapkan dalam bukunya yang berjudul *Compete Guide to Sport Educational* bahwa "partisipasi dalam olahraga dapat membantu siswa menjadi lebih terampil dalam bermain, menjadi lebih sadar akan *fair play* (permainan yang bersih/ tidak kasar). Serta Cholik Mutohir mendefinisikan tentang Penjasorkes yang dianut di Indonesia adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai aktivitas jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani.

2.1.2 Tujuan Penjasorkes

Menurut Sukintaka (2004), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bukan merupakan pendidikan tentang problem tubuh, akan tetapi merupakan pendidikan tentang problem manusia dan kehidupan yang mempunyai 4 ranah tujuan, yaitu :

- 1) JasmanidanPsikomotor, meliputi : kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan kardiovaskuler, dan kelentukan. selain itu, ada persepsi gerak, gerak dasar, keterampilan, olahraga dan tari.
- 2) Kognitif, meliputi pengetahuan, keterampilanintelektual, kemampuanintelektual.
- 3) Afektif, meliputi:sehat, respek gerak, aktualisasi diri, menghargai diri, konsep diri

Adang Suherman (2000: 23) menyatakan secara umum tujuan Penjasorkes dapat diklasifikasikan ke dalam empat katagori, yaitu : 1) Perkembangan fisik, 2) Perkembaangan gerak, 3) Perkembangan mental, 4) Perkembangan sosial

2.1.2.1 Perkembangan fisik.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

2.1.2.2 Perkembangan gerak.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*).

1) Perkembangan aktivitas motorik kasar (*gross motor activity*)

Ketrampilan motorik dasar merupakan sifat khas perkembangan motorik meliputi pola lokomotor seperti jalan, lari, melompat, meloncat, *galloping*, *skipping*, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan

memantulkan bola. Keterampilan motorik dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal, dan ini akan menjadi bekal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan dipergunakan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan motorik yang lebih khusus, yang kesemuanya ini merupakan satu bagian *integral* prestasi motorik bagi anak dalam segala umur dan tingkatan

2) Perkembangan aktivitas motorik halus (*fine motor activity*)

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengkoordinasi atau mengatur penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau keterampilan koordinasi mata-tangan mewakili bagian yang penting dan integral perkembangan motorik secara total anak-anak dan secara jelas mencerminkan perkembangan kapasitas Sistem Syaraf Pusat (*Central Nervous System*) untuk mengangkat dan memproses input visual dan menterjemahkan input tersebut kedalam bentuk keterampilan (Yanuar Kiram, 1992 : 43).

2.1.2.3 Perkembangan mental.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang Penjasorkes ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.

2.1.2.4 Perkembangan sosial

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat

Menurut Rusli Lutan dalam Rubianto Hadi (2001: 7) tujuan Penjasorkes adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan gerak mereka, disamping agar mereka merasa senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran dan Strategi Belajar-Mengajar

Menurut Cholik Mutohir dalam Mugiyo Hartono (2010 : 65-66), bahwa salah satu masalah utama dalam Penjasorkes di Indonesia hingga dewasa ini adalah belum efektifnya pengajaran Penjasorkes di sekolah-sekolah. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya ialah terbatasnya model pembelajaran guru Penjasorkes dan sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut Sukintaka (1992 : 70), pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik, tetapi juga ada suatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya. Dalam sesuatu kejadian pembelajaran terjadi suatu peristiwa, ialah ada suatu pihak yang memberi dan satu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif.

Menurut Supandi (1992 : 5), mengatakan bahwa strategi belajar-mengajar pendidikan jasmani merupakan kegiatan sebelum proses belajar-mengajar

dilaksanakan. Tujuannya menciptakan kondisi dan kegiatan belajar yang memungkinkan murid lancar belajar dan mencapai sasaran belajar. Kegiatan itu antara lain memilih informasi yang bersifat verbal atau model lain seperti gerak yang akan disampaikan, menetapkan cara-cara pengarahan dan pembimbingan ke arah yang dikehendaki, dan terakhir menetapkan cara bagaimana menilai hasil belajar.

2.1.4 Pengertian Gerak

2.1.4.1 Pengertian Gerak

Menurut Amung Ma'mun (2000 : 20), gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia.

Menurut Amung Ma'mun (2000 : 20-21), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan dasar dibagi menjadi 3, yaitu :

1) Kemampuan *locomotor*

Kemampuan *locomotor* digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari.

2) Kemampuan *non-locomotor*

Kemampuan *non-locomotor* dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak memadai. Kemampuan *non-locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang,

mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3) Kemampuan *manipulatif*

Kemampuan *manipulatif* dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan *manipulatif* lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan *manipulatif* terdiri dari :

- a) Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang).
- b) Gerakan menerima (menangkap) obyek.
- c) Gerakan memantul-mantulkan atau menggiring bola.

2.1.4.2 Perkembangan Gerak

Menurut Keogh dalam Amung Ma'mun (2000 : 5), perkembangan gerak dapat didefinisikan sebagai perubahan kompetensi atau kemampuan gerak dari mulai masa bayi (*infancy*) sampai masa dewasa (*adulthood*) serta melibatkan berbagai aspek perilaku manusia, kemampuan gerak dan aspek perilaku yang ada pada manusia ini mempengaruhi perkembangan gerak dan perkembangan gerak itu sendiri mempengaruhi kemampuan dan perilaku manusia.

2.1.4.3 Proses Pembelajaran Gerak

Menurut Mugiyo Hartono (2010 : 65), proses pembelajaran keterampilan gerak dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, membutuhkan kemampuan manajemen pengelolaan yang baik, yaitu melibatkan pengelolaan berbagai aspek yang mempengaruhi, antara lain : sejauh mana tingkat kesulitan

materi yang akan diajarkan, sarana prasarana yang tersedia dan penggunaannya, peserta didik (usia, jenis kelamin, jumlah, kemampuan, motivasi, dll), waktu yang disediakan, metode dan strategi yang digunakan, lingkungan peserta didik yang bersifat fisik, non fisik baik internal maupun eksternal, dan aspek-aspek lain yang mempengaruhi jalannya proses keberhasilan pada suatu kegiatan belajar mengajar.

2.1.5 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Menengah Pertama

Usia siswa SMP adalah sekitar 12 sampai dengan 16 tahun dalam psikologi perkembangan, usia tersebut dinamakan usia remaja. Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12 tahun sampai 21 tahun. Setiap tahap usia manusia pasti ada tugas-tugas perkembangan yang harus dilalui.

Bila seseorang gagal melalui tugas perkembangan pada usia yang sebenarnya maka pada tahap perkembangan berikutnya akan terjadi masalah pada diri seseorang tersebut. Menurut Zulkifli (1992: 63) remaja juga mempunyai ciri-ciri, antara lain:

- 1) Pertumbuhan Fisik yang sangat Cepat.
Pertumbuhannya lebih cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan masa dewasa.
Sehingga memerlukan makan dan tidur lebih banyak.
- 2) Emosinya tidak stabil.
- 3) Perkembangan Seksual sangat menonjol.
- 4) Cara berfikirnya bersifat kausalitas (hukum sebab akibat), yaitu menyangkut

hubungan sebab akibat. Contohnya apabila dilarang melakukan sesuatu hal harus ada penjelasnya mengapa hal tersebut dilarang.

- 5) Terikat erat dengan kelompoknya.
- 6) Mulai tertarik dengan lawan jenis.
- 7) Menarik perhatian lingkungan.

2.1.5 Bermain

2.1.5.1 Pengertian

Menurut Lutan dan Sumardianto dalam Anirotul Qoriah (2009 : 16), Bermain adalah fitrah manusia sebagai makhluk bermain. Bermain merupakan kegiatan fisik yang tidak berpretensi apapun kecuali sebagai luapan ekspresi, pelampiasan ketegangan, atau peniruan peran. Dengan kata lain, aktifitas bermain dalam nuansa keriangannya memiliki tujuan yang melekat di dalam bermain itu sendiri. Selain itu bermain bukanlah sesuatu yang *real*, sehingga bermain pada anak misalnya berlangsung dalam suasana yang tidak sungguh-sungguh, namun bersamaan dengan itu terdapat kesungguhan yang menyerap konsentrasi. Unsur ketegangan di dalamnya tidak terlepas dari etika seperti tersirat dalam semangat *fair play*, menguji ketangguhan, keberanian, dan kejujuran. Ciri bermain yang belum tercemar tampak dalam permainan anak-anak yang meskipun tanpa wasit semua pemainnya mampu mengatur dirinya sendiri untuk tidak menghancurkan permainan.

Menurut Johan Huizinga dalam Anirotul Qoriah (2009 : 16), mengatakan bahwa bermain adalah aktifitas yang dilakukan secara suka rela. Pada anak bermain merupakan dorongan naluri yang berguna merangsang perkembangan

fisik dan mentalnya. Pada orang dewasa bermain dilakukan karena kebutuhan, tanpa paksaan, dan dilaksanakan karena mau melaksanakannya. Karena itu, pada orang dewasa bermain bukan karena desakan kewajiban tugas atau kewajiban moral.

Menurut Soemitro (1992 : 4), nilai-nilai yang terkandung di dalam bermain dan rekreasi hampir sama. Kegiatan anak-anak biasanya dianggap bermain, sedang kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang. Ada beberapa pakar pendidikan yang menyatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula yang mengatakan bahwa bermain adalah bahasa alami seorang anak. Pakar yang lain menyatakan bahwa dalam bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuannya, minat, dan sikapnya kedewasaannya dan responnya terhadap semua itu. Ada pendapat yang lain lagi yang menyatakan bahwa bermain merupakan bumbu-bumbu yang sangat vital dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, maupun sosial anak.

Menurut Soemitro (1992:8) fungsi bermain dalam pendidikan dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

1) Nilai-nilai Mental

Setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan melaksanakan peraturan dalam permainan. Mereka belajar berbuat saling mempercayai di antara kelompoknya. Belajar mengenal kekurangan dirinya jika di banding dengan orang lain, dan mengakui dengan jujur

kelebihan orang lain. Belajar mengendalikan nafsu bergerak yang berlebihan, dan lain sebagainya.

2) Nilai-nilai Fisik

Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Suasana gembira ini mempunyai pengaruh terhadap keluarnya hormon-hormon yang dapat merangsang untuk mengeksploitasikan gerak. Ketika bergerak, organ tubuh akan secara otomatis bekerja dan menghasilkan unsur-unsur yang dibutuhkan tubuh sesuai fungsinya.

3) Nilai-nilai Sosial

Anak-anak yang bermain dengan gembira, suasana kejiwaannya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selama ini ditutupi akan nampak mencuat ke atas karena kebiasaan itu.

2.1.5.2 Teori Bermain

Soemitro (1992:10) berpendapat tentang beberapa teori bermain antara lain :

2.1.5.2.1 Teori kelebihan tenaga

Teori kelebihan tenaga menyatakan bahwa tenaga manusia makin lama makin menumpuk, yang akan berakhir sampai titik yang mengharuskan tenaga dilepaskan. Tenaga yang menumpuk akan menjadikan kemampuan maksimal.

2.1.5.2.2 Teori relaksasi

Teori relaksasi menyatakan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang memberikan selingan pada kegiatan rutin. Bermain dapat menjadi sarana

rekreasi bagi tubuh untuk menghilangkan rasa letih dan jenuh ketika tubuh selesai bekerja atau melakukan aktivitas yang berlebihan.

2.1.5.2.3 Teori rekapitulasi

Teori rekapitulasi menyatakan bahwa orang bermain merupakan ulangan dari kehidupan nenek moyang. Bermain dapat menjadi aktivitas utama dalam kehidupan sehari-hari untuk menghilangkan kesuntukan setelah beraktivitas berat.

2.1.5.2.4 Teori instink

Teori *instink* menjelaskan bahwa kegiatan manusia yang instingtif cenderung berdasarkan periode perkembangan. Manusia akan cenderung berfikir sebelum melakukan aktivitas untuk mengetahui manfaat dan resiko yang mungkin didapat.

2.1.5.2.5 Teori kontak sosial

Teori kontak sosial menjelaskan bahwa seorang anak akan melakukan permainan masyarakat di sekitarnya.

Bigot, Konhstam dan Palland yang dikutip oleh Sukintaka (1992 : 28), menyatakan secara psikis bermain mempunyai fungsi dalam usaha pendidikan. Adapun sasaran psikis meliputi:

- 1) Kemampuan berbahasa dan seni bahasa

Sukintaka (1992 : 28), kemampuan bahasa seseorang anak dikembangkan oleh apa yang didengarnya, baik dalam bergaul dengan orang lain, dari melihat televisi, maupun dari melihat film. Dengan mendengar ini, berarti akan berkembang pula bagaimana mengucapkan kata-kata, dan makin mantapnya tata

bahasanya. Dalam bermain, anak akan masuk dalam situasi yang mengharuskan anak berkomunikasi dengan anak lain, atau teman bermainnya.

2) Peningkatan Kemampuan Akademik

Menurut Piaget yang dikutip oleh Sukintaka (1992 : 31), mengatakan bahwa gerak dan bermain merupakan suatu hal yang sangat penting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khusus pada masa anak-anak. Gerak dan bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar secara luas. Belajar lewat gerakan mengakibatkan anak untuk berfikir dan mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana. Peraturan yang dibuat dalam permainan juga dapat mempengaruhi daya pikir untuk mematuhi dan tidak melanggarnya.

3) Budi Pekerti

Menurut Hurlock yang dikutip Sukintaka (1992 : 31-32), lewat tahun-tahun masa perkembangan anak, bermain banyak memberikan iurannya dalam pembentukan pribadi dan rasa sosial anak. Iuran ini untuk tiap masa perkembangan yang satu dengan yang lain akan berbeda-beda, sebab pada tiap tahap perkembangan, anak mempunyai perbedaan kesenangan, perhatian, jenis permainan, dan jenis alat permainannya.

2.1.6 Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000 : 1), penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*"

(DAP) artinya 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.

Minimnya fasilitas, perlengkapan metode pembelajaran pendidikan Penjasorkes yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru Penjasorkes untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan dan metode pembelajaran yang ada sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Tidak sedikit siswa yang merasa gagal atau kurang menyukai materi yang diberikan, baik dalam penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang digunakan, dalam penyajian materi, dalam mengoptimalkan lingkungan pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajaran. Guru mata pelajaran apapun tak terutama pelajaran penjasorkes harus mampu menggugah peserta didik untuk beraktifitas dalam suasana yang riang gembira. Upaya tersebut tidak lepas dari kemampuan guru untuk memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan jalan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi siswa baik dalam hal alat bantu dan perlengkapan, metode, karakteristik materi yang disesuaikan dengan keadaan siswa, lingkungan pembelajaran serta cara evaluasi yang diberikan di akhir kegiatan kelak.

Guru yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada untuk disajikan dengan cara yang lebih menarik,

sehingga anak-anak merasa senang mengikuti pelajaran yang diberikan. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktifitas yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktifitas pembelajarannya yang diberikan guru mulai awal hingga akhir pelajaran. Untuk memahami secara lebih jauh tentang esensi modifikasi tersebut maka kita harus mempunyai pemahaman tentang apa yang dimodifikasi serta mengapa harus dimodifikasi.

2.1.6.1 Apa yang Dimodifikasi

Beberapa aspek analisis modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang: tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan, dan evaluasinya. Khusus dalam penjas, disamping pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan, dan evaluasinya, keadaan fasilitas, perlengkapan dan media pengajaran penjas yang dimiliki oleh sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri.

Seperti telah dibahas bahwa minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan Penjasorkes serta metode pembelajaran yang dimiliki sekolah-sekolah, menurut guru penjasorkes untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan bentuk pembelajaran senam keseimbangan sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Halaman sekolah, taman, ruangan kosong, parit,

selokan dan sebagainya yang ada dilingkungan sekolah dapat direkayasa dan dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran pendidikan Penjasorkes. Dengan melakukan model fasilitas maupun perlengkapan tersebut sebenarnya tidak akan mengurangi aktifitas siswa dalam melaksanakan pelajaran Penjasorkes melainkan sebaliknya, siswa lebih aktif karena siswa difasilitasi untuk lebih banyak bergerak, dengan pendekatan bermain dalam suasana riang gembira dan senang dalam melakukan suatu pembelajaran dan lebih banyak bergerak.

2.1.6.2 Mengapa Dimodifikasi

Pembelajaran dengan modifikasi dapat menunjang kemampuan siswa menyerap materi yang disampaikan. Menurut pendapat Rusli Lutan (2000), modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan Penjasorkes diperlukan dengan tujuan agar:

- 1) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran
- 2) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi
- 3) Siswa dapat melakukan polagerak
- 4) Siswa mampu melakukan melakukan permainan yang di modifikasi

Hal tersebut dapat diartikan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan Penjasorkes. Karena pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan Penjasorkes dengan senang dan gembira agar siswa dapat melakukan pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran dan cenderung bergerak dan melakukan interaksi dengan teman .

Dengan melakukan modifikasi, guru penjasorkes akan menyajikan materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan materi pembelajaran yang sesungguhnya.

2.1.6.3 Pengertian Permainan

Main menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak).

Sedangkan permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Dari pengertian tersebut permainan bagian mutlak dari manusia terutama anak karena permainan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak.

Menurut AmungMa'mun (2000), pengertian permainan (pertama) adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian kalah-menang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas bermain yang tujuan utamanya adalah mencari kesenangan dan kepuasan bagi pemainnya. Tetapi dalam olahraga, permainan bukan hanya mencari kesenangan dan kepuasan saja tetapi juga untuk mencari kemenangan. Bahkan dalam dunia olahraga, permainan bisa juga dijadikan sebagai pekerjaan yang mendasar kepada acuan permainan dan mendedikasikan permainan itu dengan suatu pekerjaan.

2.1.7 Karakteristik Permainan Sepakbola

2.1.7.1 Pengertian 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 dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*) (Sucipto, 2000 : 7).

2.1.7.2 Tujuan Permainan Sepakbola

Menurut Sucipto (2000 : 7), mengatakan bahwa tujuan permainan sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, lalu apabila terjadi skor sama maka permainan dinyatakan seri/*draw*.

2.1.7.3 Analisis Pola Gerak Dominan dalam Permainan Sepakbola

Menurut Sucipto (2000 : 8-9), jika dilihat dari kemampuan dasar gerak seperti yang sudah dijelaskan, maka analisis gerak pada permainan sepakbola adalah sebagai berikut :

2.1.7.3.1 Lokomotor

Pada keterampilan bermain sepakbola terdapat banyak gerakan yang mampu dihasilkan oleh tubuh. Diantaranya adalah gerakan berpindah tempat,

seperti lari ke segala arah, meloncat/melompat, dan meluncur. Gerakan tersebut merupakan gerakan yang termasuk dalam gerakan *lokomotor*.

2.1.7.3.2 Nonlokomotor

Dalam bermain sepakbola ada gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk, dan meliuk. Gerakan-gerakan tersebut tergolong ke dalam rumpun gerak *nonlokomotor*.

2.1.7.3.3 Manipulatif

Gerakan-gerakan yang termasuk ke dalam rumpun gerak *manipulatif* dalam permainan sepakbola, meliputi gerakan menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, dan menangkap bola bagi penjaga gawang atau lemparan ke dalam untuk memulai permainan setelah bola keluar lapangan.

2.1.7.4 Teknik Dasar dalam Permainan Sepakbola

Menurut Sucipto (2000 : 17-36), teknik dasar dalam permainan sepakbola terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

2.1.7.4.1 Menendang (*Kicking*)

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the gol*) dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

2.1.7.4.2 Menghentikan Bola (Stopping)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk di dalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk mengumpan. Menghentikan bola dengan cara yang salah akan mempersulit gerakan kombinasi selanjutnya, seperti mengumpan bola.

2.1.7.4.3 Menggiring Bola (Dribbling)

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan. Oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.

2.1.7.4.4 Menyundul bola (Heading)

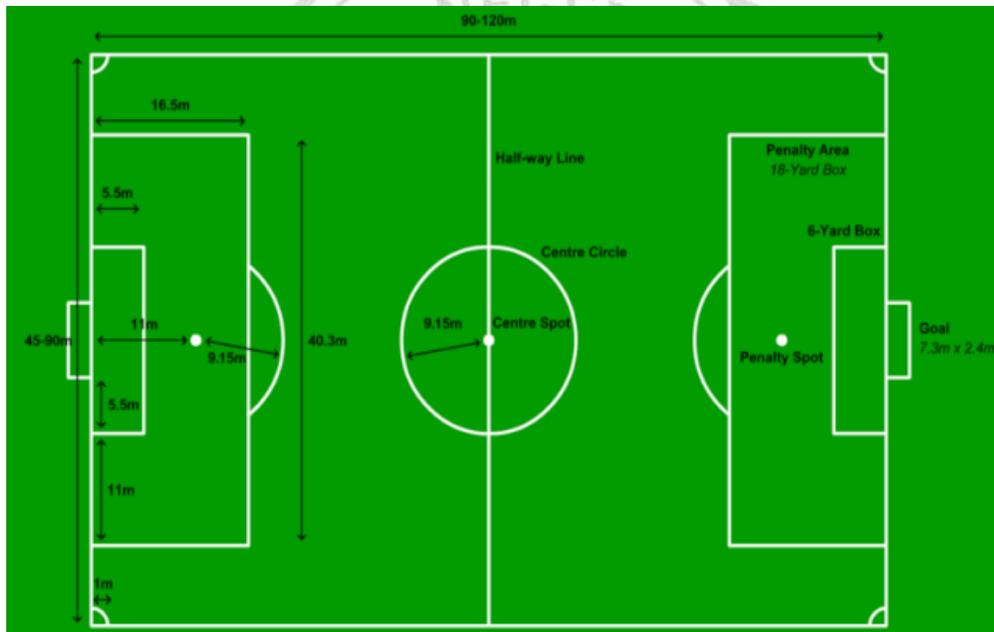
Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Tujuan menyundul bola dalam permainan sepakbola adalah untuk mengumpan (*passing*), mencetak *gol*, dan mematahkan serangan lawan/membuang bola.

2.1.7.4.5 Merampas Bola (Tackling)

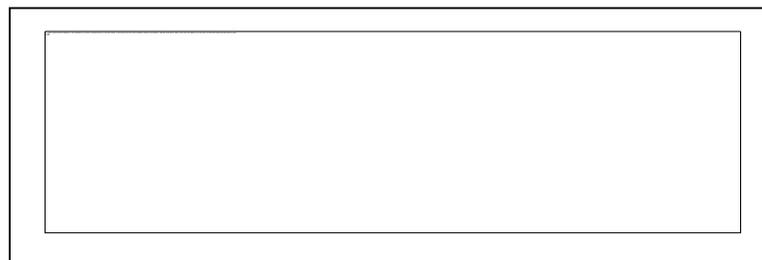
Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding tackling*). Namun khusus untuk *sliding tackling*, pemain harus lebih berhati-hati dalam melakukannya agar tidak dianggap membahayakan.

2.1.7.4.6 Lemparan Ke Dalam (Throw-in)

Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Lemparan ke dalam bertujuan untuk memulai permainan kembali setelah bola keluar dari lapangan. Dalam permainan modern lemparan ke dalam dapat dijadikan umpan untuk menyerang dan menciptakan peluang menjadi sebuah *gol*.



Gambar 1. Lapangan Sepakbola
(Sumber: Blog bintang)



Gambar 2.. Teknik Menendang Bola
(Sumber: Wilander, 2008)

2.1.8 Karakteristik Permainan Sepak Bola *Team On Team*.

2.1.8.1 Hakekat Permainan Sepakbola mini *Team On Team*

Permainan sepakbola *Team On Team* merupakan permainan sepakbola yang menggunakan dua gawang dari paralon yang sudah di modifikasi dengan ukuran gawang yang di tentukandan permainan ini di mainkan antar kelompok orang anak dengan menggunakan ukruran bola mini atau disebut juga bola futsal. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan sepakbola mini ini sama dengan peraturan permainan sepakbola yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Tabel 1

Perbedaan Antara Sepak Bola Konvensional Dengan Sepak Bola Mini Dengan Menggunakan Permainan *Team On Team*

Sepak bola konvensional	Sepak Bola Mini dua gawang	Keterangan
Ukuran lapangan 110 X 73,44 m	Ukuran lapangan masing-masing, 20 X 10 m	Disesuaikan dengan luas lapangan dan jumlah pemain
11 pemain tiap tim	Jumlah pemain 3-6 pemain tiap tim	Jumlah pemain menyesuaikan luas lapangan
Lemparan ke dalam	Tendangan ke dalam	Tendangan ke dalam dilakukan ketika bola keluar lapangan
2 X 45 menit	2 X 15 menit	Diharapkan pemain lebih aktif dalam permainan
Adaperaturan offside	Offside tidak diberlakukan	Pemain bebas berada di posisi manapun
Tackling dan benturan fisik diperbolehkan	Tackling dan benturan fisiktidak diperbolehkan	Karena bentuk lapangan tidak begitu luas maka akan rentan terjadinya cedera

Bola yang digunakan adalah bola sepak yang terbuat dari karet	Bola yang digunakan adalah bola futsal.	Pemain adalah siswa SMP maka dengan menggunakan bola futsal karena sesuai dengan lapangannya.
---	---	---

2.1.8.2 Lapangan dan Peralatan

Yaitu meliputi: lapangan yang di modifikasi, bola futsal, pipa paralon yang berfungsi sebagai gawang dan area bebas pemain.

Lapangan yang digunakan dalam permainan sepak bola mini ini berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan yaitu dengan panjang lapangan 20 – dan lebar 10 meter. dan lapangan ini di sesuaikan dengan ukuran lapangan sebenarnya yang dapat di mainkan banyak anak agar pembelajaran menjadi efektif dan anak akan lebih cenderung senang memainkannya karena di mainkan banyak siswa.



Gambar 3. Lapangan *Team On Team* dua gawang dan ukurannya

2.1.8.3 Bola

Bola yang digunakan adalah bola futsal. Dengan ukuran 4x4 dan keliling 62cm dengan berat 400gram.



Gambar4. Bola yang digunakan dalam permainan sepak bola mini



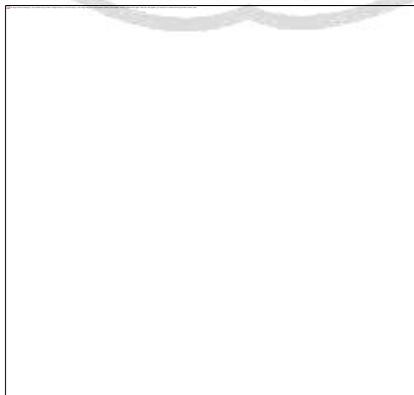
Gambar 5. Gawang sepak bola *Team On Team* dan ukurannya

2.1.8.4 Peraturan permainan *Team On Team*

Pada permainan sepakbola ini terdapat dua team yang bertanding dan 2 buah gawang dari paralon. Setiap tim mempunyai satu gawang dimana setiap gawang tersebut berasal dari pipa paralon dengan ukuran yang di tentukan. Sepakbola satu gawang sejajar dengan garis gawang dimana area dari masing-masing gawang dengan jarak tembak 3 meter dengan menyesuaikan posisi atau tempat bermain dari timnya. Pada waktu merebut bola, pemain diusahakan merebut dengan cara yang tidak kasar. Pemain yang melakukan *handball* di

daerah mana saja, timnya langsung diberikan hukuman tendangan pinalti ke gawang dengan jarak 6 meter.

Dan Permainan ini dimainkan antar kelompok tim yang satu tim berjumlah enam anak., dengan menggunakan teknik yang baik dan belajar untuk dapat mengelola bola dengan baik, dan bila pemain berhasil memasukan bola ke gawang mendapat nilai satu. Tim yang mendapatkan jumlah total nilai terbanyak dari hasil memasukkan bola dalam waktu 2x10 menit ditetapkan sebagai tim yang memenangkan pertandingan. Dan saat melakukan lemparan kedalam kaki harus berada di luar garis permainan. Cara mencetak poin yaitu bola harus melewati garis gawang dan masuk ke gawang,. Adapun jenis pelanggaran dalam permainan ini yaitu meliputi: 1) menyentuh bola dengan menggunakan tangan 2) melakukan lemparan kedalam dengan menggunakan tangan 3) melakukan dorongan 4) melakukan body kontak secara berlebihan, dalam permainan ini tendangan sudut dan *offside* tidak diberlakukan. Dan pemain juga tidak boleh berada di daerah area bebas pemain, dan jika pemain baik bertahan atau penyerah jika masuk dalam area bebas pemain maka pemain tersebut melakukan pelanggaran.



Gambar 6. Area bebas pemain

2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih dan direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Rekreasi merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari pendidikan dasar sampai menengah.

Berdasarkan kompetensi Penjasorkes saat ini maka perlu adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang dikembangkan yang sesuai yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes tidak merasa bosan dan terbebani. Karena dilihat dari karakter siswa sekolah menengah pertama, permainan sepakbola yang dimainkan dengan aturan permainan yang standar, ukuran lapangan dan tinggi gawang dengan ukuran standar tanpa adanya modifikasi tentunya akan sangat menyulitkan. Selain itu, keberadaan sarana dan prasarana di sekolah yang tidak tersedianya gawang Sepakbola untuk proses pembelajaran sepakbolapada siswa SMP juga menjadi kendala dalam memberi materi tentang olahraga sepakbola, sehingga perlu adanya pengembangan atau modifikasi olahraga permainan sepakbola agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

Modifikasi pembelajaran permainan sepakbola merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran sepakbola melalui permainan Sepakbola dengan menggunakan Permainan *Team On Team* diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan sepakbola.

Adapun alasan saya memodifikasi permainan dengan permainan sepakbola yang sebenarnya dengan sedemikian rupa yaitu sebagai tanggapan atas alasan-alasan murid yang telah diungkapkan diatas, sehingga mereka menjadi malas dan memiliki hasil belajar yang rendah dalam mengikuti materi sepakbola. Yaitu lapangan dipersempit dan memodifikasi gawang beserta bola menggunakan ukuran bola futsal, dalam konteks ini akan membuat siswa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang gembira dan menyenangkan karena permainan yang sudah dimodifikasi.

Permainan sepakbola minidengan menggunakan Permainan *Team On Team* ini dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa, karena dalam permainan ini dibutuhkan aktifitas gerak yang lebih dari sepakbola biasa. Selain itu maksud dari permainan ini adalah untuk melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat serta mampu menempatkan posisinya. Dalam permainan ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain sepakbola yang sesungguhnya.

BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN

3.1. Penelitian dan Pengembangan

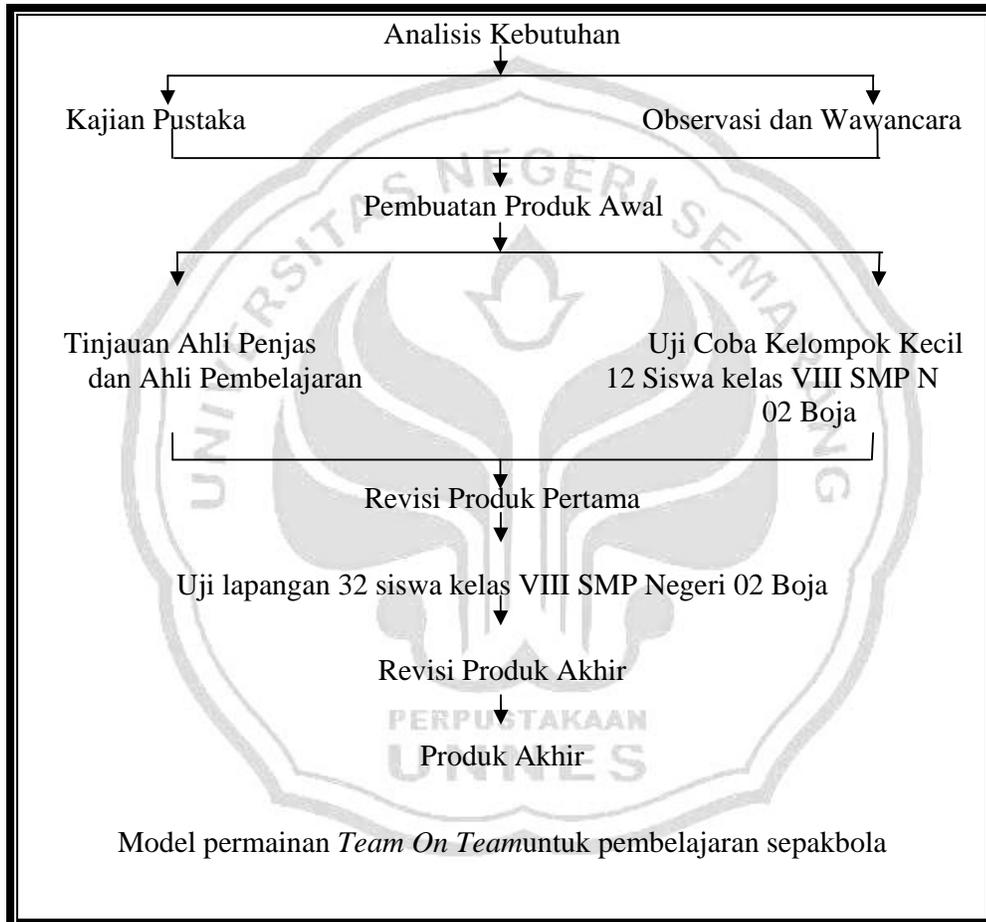
Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan yang biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (*research-based devolepment*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk pemecahan masalah praktis yang berorientasi pada produk. Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & gall (1983) dalam Punaji Setyosari (2010 : 194), adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu pengembangan produk pembelajaran permainan Sepakbola mini *Team On Team* dan menguji keefektifan produk pembelajaran permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* dalam pencapaian tujuan.

Penelitian pengembangan mengembangkan permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* yang disesuaikan dengan keadaan. Penelitian ini juga disesuaikan dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar.

Suharsimi Arikunto (2006 :7), mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau penelitian adalah penelitian yang mengadakan percobaan dan penyempurnaan dalam melakukan suatu pengembangan permainan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Permainan sepakbola mini *Team On Team* ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar dibawah ini akan disajikan tahap – tahap prosedur pengembangan permainan sepak bola mini *Team On Team*.



Gambar 7. Prosedur Pengembangan Sepak bola Mini Dengan Menggunakan Permainan *Team On Team*

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan sepakbola minidengan Permainan *Team On Team* ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini

peneliti mengadakan observasi pada pembelajaran penjas pada siswa khususnya pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 02 Boja tentang pelaksanaan olahraga sepakbola minidengan menggunakan Permainan *Team On Team* 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 pembuatan model pembelajaran permainan sepakbola minidengan Permaiann *Team On Team*. Dan dalam produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli sepakbola dan dua guru penjas sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui bebrapa tahapan yaitu : (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan datadan (4) menetapkan teknik analisis data.

3.2.4 Revisi Produk Pertama

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

3.2.5 Uji Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 20siswa putra dan putrikelas

VIII SMP Negeri 02 Boja. Diambil secara acak dengan undian kelas atau dengan cara random sampling.

3.2.6 Revisi produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Boja.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan sepakbola minidengan menggunakan Permainan *Team On Team*.

3.3 Uji coba produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisien dan pemanfaatan dari produk yang dikembangkan. Langkah – langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut :

3.3.1. Desain Uji Coba

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

3.3.1.1. Evaluasi Ahli

Variabel yang dievaluasi oleh ahli penjas Martin Sudarmono S.Pd. meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktifitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar

pengembangan produk yang di evaluasi yaitu ukuran dari area bebas pemain di perkecil, peraturan permainan di perjelas.

3.3.1.2 Uji coba kelompok kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Boja. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 12 siswa dan 32 untuk skala besar sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan secara random dengan cara undian kelas karena tingkat karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama – tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan sepak bola mini dengan Permainan *Team On Team*. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.3 Revisi produk pertama

Hasil dari evaluasi satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba analisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji coba lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta survey produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan dengan total siswa kelas VIII.B 32 siswa. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas VIII.B SMP Negeri 02 Boja. Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan sepakbola mini dengan menggunakan Permainan *Team On Team*.

3.3.2 Subjek UjiCoba

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Dari kelas VIII terdapat 8 kelas dengan rata-rata siswa berjumlah 24 sampai 32 siswa .
- 2) Dengan kelas VIII berjumlah enam kelas setiap kelas dengan jumlah yang berbeda-beda antara dua puluh siswa sampai dua puluh tujuh siswa setiap kelas
- 3) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa kelas VIII. B SMP Negeri 02 Boja dipilih sampel secara random.
- 4) Uji coba lapangan yang terdiri dari 32 siswa kelas VIII. B SMP Negeri 02 Boja.

3.4 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 narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan denyut nadi dari pengaruh penggunaan produk

3.4.1 Instrument Pengumpulan Data

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

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli adalah berbentuk kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk pengumpulan data dari

evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subyek yang relatif banyak sehingga 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 volten. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan yang berbeda dengan permainan benteng pada umumnya.

3.4.2 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 Muhamad Ali (1987 : 184) yaitu :

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

NP = Nilai dalam %

n = adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

Tabel 2. Klasifikasi persentase

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

(Sumber : Muhamad Ali 1987 : 184)



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian 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 studi pustaka atau kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan sepakbola di sekolah menengah pertama, siswa diharapkan dapat mempraktikkan permainan sepakbola dengan peraturan yang dimodifikasi. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan sepakbola di sekolah menengah pertama masih dikemas dalam bentuk permainan yang tidak dimodifikasi, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturannya. Konsekuensi yang terjadi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah siswa merasa kurang senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran permainan sepak bola yang diberikan oleh guru masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar aktif bergerak.

Dari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sepakbola tersebut, maka peneliti mengambil langkah kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran permainan sepakbola, yaitu dengan melalui sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* di kelas VIII, Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan sepakbola, pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai siswa dapat optimal. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjas dalam memberikan pembelajaran permainan sepak bola lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal

Menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* untuk pembelajaran penjasorkes yang sesuai bagi siswa Sekolah Menengah Pertama.

4.1.2.1 Draf Produk Awal Model Permainan sepakbola *Team On Team* untuk Pembelajaran Penjasorkes Sepakbola pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

4.1.2.1.1 Hakekat Permainan sepakbola mini *Team On Team*

Permainan sepakbola *Team On Team* merupakan permainan sepakbola yang menggunakan dua gawang dari paralon yang sudah di modifikasi dengan ukuran gawang yang di tentukandan permainan ini di mainkan antar kelompok satu tim ada enam orang anak. Bola menggunakan ukuran bola futsal yang

tekanan bolanya dikurangi agar pantulan bola tidak keras. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan sepakbola mini ini sama dengan peraturan permainan sepakbola yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

4.1.2.1.2 Lapangan

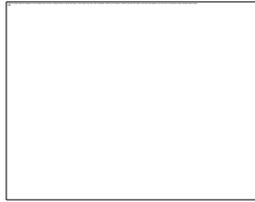
Lapangan yang digunakan dalam permainan sepak bola mini ini berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan yaitu dengan panjang lapangan 20 – dan lebar 10 meter. Lapangan ini di sesuaikan dengan ukuran lapangan disekolah yang dapat di mainkan siswa agar pembelajaran menjadi efektif..



Gambar 8 . Lapangan *Team On Team* dua gawang dan ukurannya

4.1.2.1.3 Bola yang digunakan

Bola yang digunakan adalah bola futsal. Dengan ukuran keliling 62cm dengan berat 400gram.



Gambar 9. Bola yang digunakan dalam permainan sepak bola mini

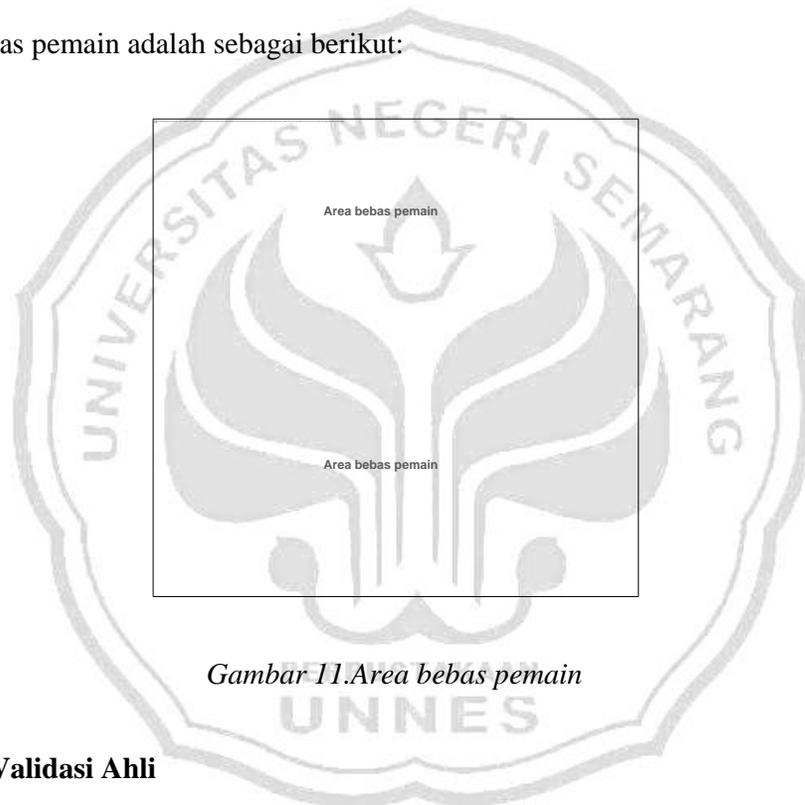


Gambar 10. Gawang yang digunakan

4.1.2.2.4 Peraturan Permainan sepakbola Mini *Team On Team*

Lama permainan ini selama 2x10menit dan untuk memulai permaian di mulai dari tendangan permulaan dan di lakukan dua pemain yang berada di daerah bagian lapangan masing-masing. Dan peraturan permainan ini dipimpin oleh seorang wasit, wasit berada di luar area lapangan.lemparan kedalam di lakukan dengan menggunakan kaki dan bola berada tepat pada garis permainan, dan saat melakukan lemparan kedalam kaki harus berada di luar garis permainan. Cara mencetak poin yaitu bola harus melewati garis gawang dan masuk ke gawang,dan team yang mencetak poin terbanyak tim tersebut dinyatakan sebagai pemenang. Adapun jenis pelanggaran dalam permainan ini yaitu meliputi:1) menyentuh bola dengan menggunakan tangan 2) menyundul bola dengan kepala 3) melakukan

lemparan kedalam dengan menggunakan tangan 4) melakukan dorongan 5) melakukan body kontak secara berlebihan, dalam permainan ini tendangan sudut dan *offside* tidak diberlakukan. Dan pemain juga tidak boleh berada di daerah area bebas pemain, dan jika pemain baik bertahan atau penyerah jika masuk dalam area bebas pemain maka pemain tersebut melakukan pelanggaran, adapun gambar area bebas pemain adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Area bebas pemain

4.1.3 Validasi Ahli

4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan satu orang ahli cabang olahraga sepak bola yang berasal dari dosen, yaitu Martin Sudarmono,

S.Pd. dan dua ahli pembelajaran, yaitu fantri S.Pd. adalah guru Penjas SMP N 02 Boja dan Setia Budi S.Pd selaku guru luar.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model pembelajaran permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team*, disertai dengan lembar evaluasi untuk ahli Penjas dan ahli pembelajaran. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model pembelajaran, saran, serta komentar dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran terhadap model pembelajaran permainan sepakbola mini *Team On Team*. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala penilaian 1 sampai 5. Caranya dengan menyontrenng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi. Lembar evaluasi untuk kualitas model pembelajaran permainan sepak bola mini *Team On Team* dapat dilihat pada lampiran 3.

4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pembelajaran permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran.

Tabel 3
Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli

No	Ahli	Hasil rata-rata skor penilaian
1	Ahli Penjas	4,4
2	Ahli Pembelajaran I	3,87
3	Ahli Pembelajaran II	3,87

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “**baik**”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* pada siswa Sekolah Menengah Pertama dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model pembelajaran permainan sepak bola mini *Team On Team* dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 80 .

Masukan berupa saran dan komentar produk model pembelajaran permainan sepakbola mini *Team On Team* sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model pembelajaran tersebut. Saran perbaikan model pembelajaran permainan sepak bola mini *Team On Team* dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 81.

4.1.3.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli Penjas dan ahlipembelajaran 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 Penjas SMP sebagai berikut:

- 1) Revisi produk yang dilakukan oleh peneliti adalah ukuran gawang diperlebar agar siswa lebih aktif untuk bergerak, sehingga apabila gawang terlalu kecil dengan jumlah pemain yang lebih dominan maka siswa akan merasa kesulitan memasukan bola.
- 2) Revisi produk yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat peraturan permainan yang lebih jelas. Hal ini perlu dilakukan agar pengembangan permainan ini dapat dimainkan oleh siswa dan permainan dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang optimal.
- 3) Revisi produk yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat ukuran lapangan permainan dipeluas atau diperlebar dari panjang 15 meter menjadi 20 meter. Hal ini perlu dilakukan agar siswa lebih leluasa untuk bergerak.

4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model pembelajaran permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* gawang divalidasi oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 11 Januari 2012 produk diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Boja yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampelsecara acak (random sampling) yaitu dengan cara undian kelas.

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 tanggapan awal dari produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui peningkatan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran permainan sepakbola *Team On Team*. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Data uji coba kelompok kecil model pembelajaran permainan sepak bola mini dua gawang dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 82.

Berdasarkan data pada lampiran 7 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 82,78 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan sepakbola mini *Team On Team* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Boja

Untuk melihat siswa bergerak aktif dalam permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* dengan cara melihat denyut nadi siswa pada waktu uji coba skala kecil. Berikut adalah tabel denyut nadi siswa pada saat uji coba skala kecil

Tabel 4
Denyut Nadi Siswa Pada Uji Coba Skala Kecil

denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61-70	3	-
71-80	4	-
81-90	3	-
91-100	2	-

101-110	-	6
111-120	-	3
121-130	-	3

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

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model pembelajaran permainan sepakbola mini *Team On Team* diujicobakan dalam skala kecil bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Boja, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal ini sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil:

- 1) Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, siswa kurang memanfaatkan luas lapangan permainan. Siswa cenderung bergerombol dalam berebut bola sehingga siswa sulit untuk melakukan umpan kepada teman satu timnya.
- 2) Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, siswa cenderung menonjolkan sikap individualis dalam penguasaan bola sehingga kurang adanya kerja sama dalam satu tim.
- 3) Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, masing-masing tim mempunyai kostum yang berbeda yaitu menggunakan pakaian olahraga yang berwarna sama sehingga setiap pemain bingung dalam membedakan antara kawan dengan lawan. Dengan permasalahan tersebut maka permainan cenderung kurang kompetitif. Oleh karena itu perlu adanya perbedaan cara memakai pakaian olahraga dalam permainan sepakbola mini *Team On Team*.

- 4) Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, batas tepi lapangan baik bagian samping atau belakang jangan hanya menggunakan kapur sebagai satu-satunya penanda karena akan terhapus mengingat musim hujan.
- 5) Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, aturan permainan yang diterangkan oleh peneliti kurang jelas terutama siswa yang akan melakukan shooting ke gawang merasa kesulitan dengan jarak area bebas pemain yang terlalu lebar.

4.1.4.1 Revisi produk setelah uji coba skala kecil

Berdasarkan saran dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model pembelajaran yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli Penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba skala kecil. Produk revisi adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan pembagian posisi pemain menjadi dua posisi utama yaitu pemain belakang dan pemain depan sehingga diharapkan permainan dapat berlangsung dengan baik.
- 2) Dalam melaksanakan pembelajaran, siswa diharuskan melakukan umpan kepada teman agar terjalin kerja sama dalam tim maksudnya agar siswa lebih mengutamakan tim dibanding bermain individu.
- 3) Dalam melaksanakan pembelajaran, masing-masing tim dibedakan menjadi dua tim yaitu tim dengan baju masuk dan baju keluar agar ada perbedaan tim dan diharapkan permainan dapat berjalan dengan lancar dan lebih kompetitif.

- 4) Dalam melaksanakan pembelajaran, batas tepi lapangan baik bagian samping atau belakang bisa menggunakan tali rafia sebagai pengganti garis mengingat musim hujan.
- 5) Dalam melaksanakan pembelajaran, sebagian besar siswa belum memahami dengan jelas peraturan permainan sepakbola mini *Team On Team* terutama dengan adanya area bebas pemain. Oleh karena itu, peneliti perlu menjelaskan kembali peraturan permainan kepada siswa dengan disertai simulasi atau contoh gerakan. Dengan cara tersebut, setelah siswa benar-benar memahami dan tahu dengan jelas peraturan yang ada di dalam permainan sepakbola mini *Team On Team* diharapkan siswa tidak ragu untuk bermain dan mereka dapat lebih aktif bergerak dalam melaksanakan permainan ini.

4.1.5 Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan dengan total kelas VIII ada 8 kelas. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas VIII D SMP Negeri 02 Boja yang berjumlah 32 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner dan pengukuran denyut nadi. Data uji coba lapangan model pembelajaran permainan sepakbola mini *Team On Team* dapat dilihat pada lampiran 10 halaman.

Berdasarkan data pada lampiran 10 halaman 92 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 88,4%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan sepak bola mini *Team On Team* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga produk model pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Boja.

Untuk melihat siswa bergerak aktif dalam permainan sepakbola mini *Team On Team* dengan cara melihat denyut nadi siswa pada waktu uji coba lapangan. Berikut adalah tabel denyut nadi siswa pada saat uji coba lapangan.

Tabel 5
Denyut Nadi Siswa Pada Uji Coba Lapangan

denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sebelum aktifitas
61-70	-	-
71-80	8	-
81-90	18	-
91-100	6	-
101-110	-	21
111-120	-	8
121-130	-	3

4.1.6 Analisis Data

4.1.6.1 Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data yang di dapat pada uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 82,78 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan sepakbola dengan sasaran bola ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas

VIII SMP Negeri 02 Boja dan hasil Analisis data kuesioner skala kecil dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 89 .

4.1.6.2 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan evaluasiahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas VIII B SMP Negeri 02 Boja yang berjumlah 32 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner dan pengukuran denyut nadi. Data uji coba lapangan model pembelajaran permainan sepakbola mini *Team On Team*.

Berdasarkan data pada data yang didapat pada uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 88,4%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan sepak bola mini dua gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga produk model pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas VIII.B SMP Negeri 02 Boja dan hasil Analisis data kuesioner dapat di lihat pada lampiran 14 halaman 106 .

4.2 Pembahasan

Hasil analisis dari data evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran sepakbola mini *Team On Team* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa putra putri kelas VIII SMP Negeri 02 Boja. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa SMP adalah dari

penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 3, 4, 9, 10, 13, dan 14. Keenam aspek tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain keenam aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas model pembelajaran yaitu 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11, 12, dan 15 telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing mendapat point 4.

Hasil analisis dari data evaluasi ahli Pembelajaran I, didapat rata-rata persentase 77,4 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran sepakbola mini *Team On Team* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa putra putri kelas VIII SMP Negeri 02 Boja. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa SMP adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran I pada aspek 15. Pada aspek tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut, ada 11 aspek penilaian kualitas model pembelajaran yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 13 dan 14 telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing mendapat point 4. Dan terdapat 3 aspek penilaian yaitu 6, 8, dan 9 telah memenuhi kriteria **cukup baik** karena masing-masing mendapat point 3.

Hasil analisis dari data evaluasi ahli Pembelajaran II, didapat rata-rata persentase 77,4 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran sepakbola mini *Team On Team* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa putra putri kelas VIII SMP Negeri 02 Boja. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa SMP adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli

Pembelajaran II pada aspek 5 dan 13. Pada aspek tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas model pembelajaran yaitu 2, 4, 6, 7, 9, 10, 12, 14 dan 15 telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing mendapat point 4. Dan terdapat 4 aspek penilaian yaitu 1, 3, 8, dan 11 telah memenuhi kriteria **cukup baik** karena masing-masing mendapat point 3.

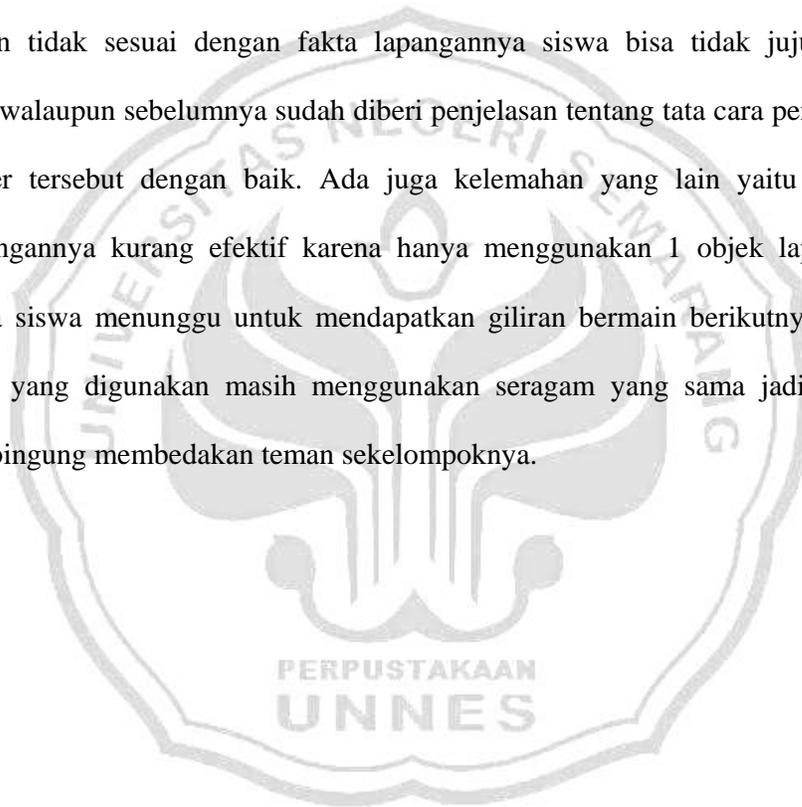
Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai 82,78 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan sepakbola mini *Team On Team* ini telah memenuhi kriteria **baik**. Secara keseluruhan model pembelajaran sepakbola mini *Team On Team* dapat diterima siswa putra dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa putra putri kelas VIII SMP Negeri 02 Boja

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai 88,4 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran sepakbola mini *Team On Team* ini telah memenuhi kriteria **baik**. Secara keseluruhan model pembelajaran sepakbola mini *Team On Team* dapat diterima siswa putra dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan model pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa putra putri kelas VIII SMP Negeri 02 Boja.

4.3 Kelemahan Produk

Dalam sebuah penelitian tidaklah mungkin mendapatkan hasil yang sempurna pasti ada beberapa kelemahan pada penelitian. Berikut ini yang menjadi kendala pada saat pelaksanaan penelitian :

Kelemahannya terdapat pada kuesioner, kelemahan kuesioner saat pengisian tidak sesuai dengan fakta lapangannya siswa bisa tidak jujur saat mengisi walaupun sebelumnya sudah diberi penjelasan tentang tata cara pengisian kuesioner tersebut dengan baik. Ada juga kelemahan yang lain yaitu dalam pertandingannya kurang efektif karena hanya menggunakan 1 objek lapangan sehingga siswa menunggu untuk mendapatkan giliran bermain berikutnya serta seragam yang digunakan masih menggunakan seragam yang sama jadi siswa merasa bingung membedakan teman sekelompoknya.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pembelajaran permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=32).

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi, meliputi:

- 1) Batas tepi lapangan baik bagian samping atau belakang bisa menggunakan tali rafia sebagai pengganti garis lapangan dan garis area bebas pemain.
- 2) Aturan permainan diperjelas kepada siswa disertai dengan simulasi atau contoh gerakan terutama pada siswa dengan adanya area bebas pemain.
- 3) Untuk jumlah pemain *Team On Team* diperjelas.

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

- 1) Produk model pembelajaran permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba produk berdasarkan hasil analisa dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 88 %, hasil analisa data dari evaluasi Pembelajaran I didapat rata-rata 77,4 %, dan hasil analisa data dari evaluasi Pembelajaran II didapat rata-rata 77,4 %. Berdasarkan kriteria yang telah

ditentukan maka produk model pembelajaran permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Boja.

- 2) Produk model pembelajaran permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* ini sudah dapat digunakan pada siswa SMP Negeri 02 Boja. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 82,78 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 88,4 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk model pembelajaran permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Boja.
- 3) Faktor yang menjadikan model pembelajaran permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* dapat diterima oleh siswa kelas kelas VIII SMP Negeri 02 Boja adalah rata-rata dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 80 % siswa dapat mempraktikkan dan memahami dengan baik sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun uji coba lapangan model pembelajaran ini dapat digunakan bagi siswa Sekolah Menengah Pertama.

5.2 Saran

- 1) Model pembelajaran permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* sebagai produk yang telah dihasilkan

daripenelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran sepak bola untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

- 2) Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 3) Model pembelajaran sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team* ini dapat digunakan untuk pembelajaran sepak bola karena sesuai dengan karakteristik siswa.
- 4) Bagi guru Penjas di sekolah diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran permainan sepakbola yang lebih menarik dan variatif untuk digunakan dalam pembelajaran permainan sepak bola di sekolah.
- 5) Dalam permainan ini tentu tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia di sekolah, sehingga pembelajaran permainan sepak bola mini *Team On Team* gawang ini dapat digunakan lebih efektif lagi dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman.2000. *Dasar-dasar Penjas*. Jakarta : Depdiknas
- Amung Ma'Mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak* Jakarta : Depdiknas.
- Arikunto,Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta : DEPDIKBUD.
- Anirotul Qoriah. 2009. *Filsafat Olahraga*. Semarang : FIK
- Blog bintang. *Ukuran Lapangan Sepakbola dan Futsal*. (<http://blogbintang.com/ukuran-lapangan-sepak-bola-dan-futsal>).
- Mugiyohartono. 2010. *Manajemen Keolahragaan*. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional*.Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Ali. 1987, *Penelitian Pendidikan* : Angkasa Bandung.
- Rusli Lutan 2001. *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Bandung : FPOK. UPL.
- Sucipto. 2000. *Sepakbola*. Jakarta : DEPDIKNAS.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta : DEPDIKBUD.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman.2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Wilander. 2008. *Jurus Jitu (coerver pyramid)*. <http://wilander-wieland.blogspot.com/2008/07/jurus-pamungkas-coerver-pyramid.html>, diakses tanggal 27 Juli 2008.
- Yanuar Kiram. 1992 *Belajar Motorik Jakarta:Depdikbud*.
- UU No. 20.20003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Zulkifli 1992 Psikologi *Perkembangan Bandung*: Sina Baru

Lampiran 1

LEMBAR PERSETUJUAN TOPIK SKRIPSI



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

No. : 5642/UN27.1.6/PL/2012
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMP N 02 BOJA
di SMP N 02 BOJA

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

Nama : AKHMAD KHOLID ALMUBAROQ
NIM : 6101408211
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENGEMBANGAN SEPAK BOLA MINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN TRI ON TRI TERHADAP HASIL BELAJAR SEPAK BOLA BAGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 02 BOJA TAHUN AJARAN 2012/2013 .

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 30 Oktober 2012

Dekan,

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



6101408211

Lampiran 2

SURAT KEPUTUSAN DOSEN PEMBIMBING



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 1136 / PIK / 2012

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2012/2013

- 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 01 Januari 1970

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :
- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1. Nama | : Rumini, S.Pd., M.Pd. |
| NIP | : 197002231995122001 |
| Pangkat/Golongan | : IV/a - Pembina |
| Jabatan Akademik | : Lektor Kepala |
| Sebagai Pembimbing I | |
| 2. Nama | : SUPRIYONO, S.Pd., M.Or. |
| NIP | : 197201271998021001 |
| Pangkat/Golongan | : III/c - Penata |
| Jabatan Akademik | : Lektor |
| Sebagai Pembimbing II | |
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- | | |
|---------------|--|
| Nama | : AKHMAD KHOLID ALMUBAROO |
| NIM | : 6101408211 |
| Jurusan/Prodi | : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi |
| Topik | : PENGEMBANGAN SEPAK BOLA MINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN TRI ON TRI TERHADAP SKIL SEPAK BOLA BAGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 02 BOJA TAHUN AJARAN 2012/2013 . |
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : ... 10 ... 2012

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



Lampiran 3

KUISIONER EVALUASI PENJAS DAN AHLI PEMBELAJARAN

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI EVALUASIPENGEMBANGAN SEPAK BOLA MINI DENGAN MENGUNAKAN METODE PERMAINAN *TRI ON TRI* TERHADAP HASIL BELAJAR SEPAK BOLA BAGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 02 BOJA TAHUN AJARAN 2012/2013.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran sepak bola mini dengan metode *Tri On Tri*

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII SMP Negeri 02 Boja, Kabupaten Kendal.

Evaluator :

Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan sepak bola mini dengan Metode *Tri On Tri* dalam pembelajaran pengembangan sepak bola yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas delapan sekolah menengah pertama. Berhubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

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

Keterangan:

1 : sangat baik

2 : baik

3 : cukup

4 :kurang

5 : sangat kurang

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.						
2.	Kejelasan petunjuk pembelajaran.						
3.	Ketepatan memilih bentuk / model pembelajaran bagi siswa.						
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.						
5.	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran siswa.						
6.	Kesesuaian bentuk model pembelajaran dengan karakteristik siswa.						
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik jasmani siswa.						
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.						
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.						
10.	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.						
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.						
12.	Dapat dimainkan oleh siswa						

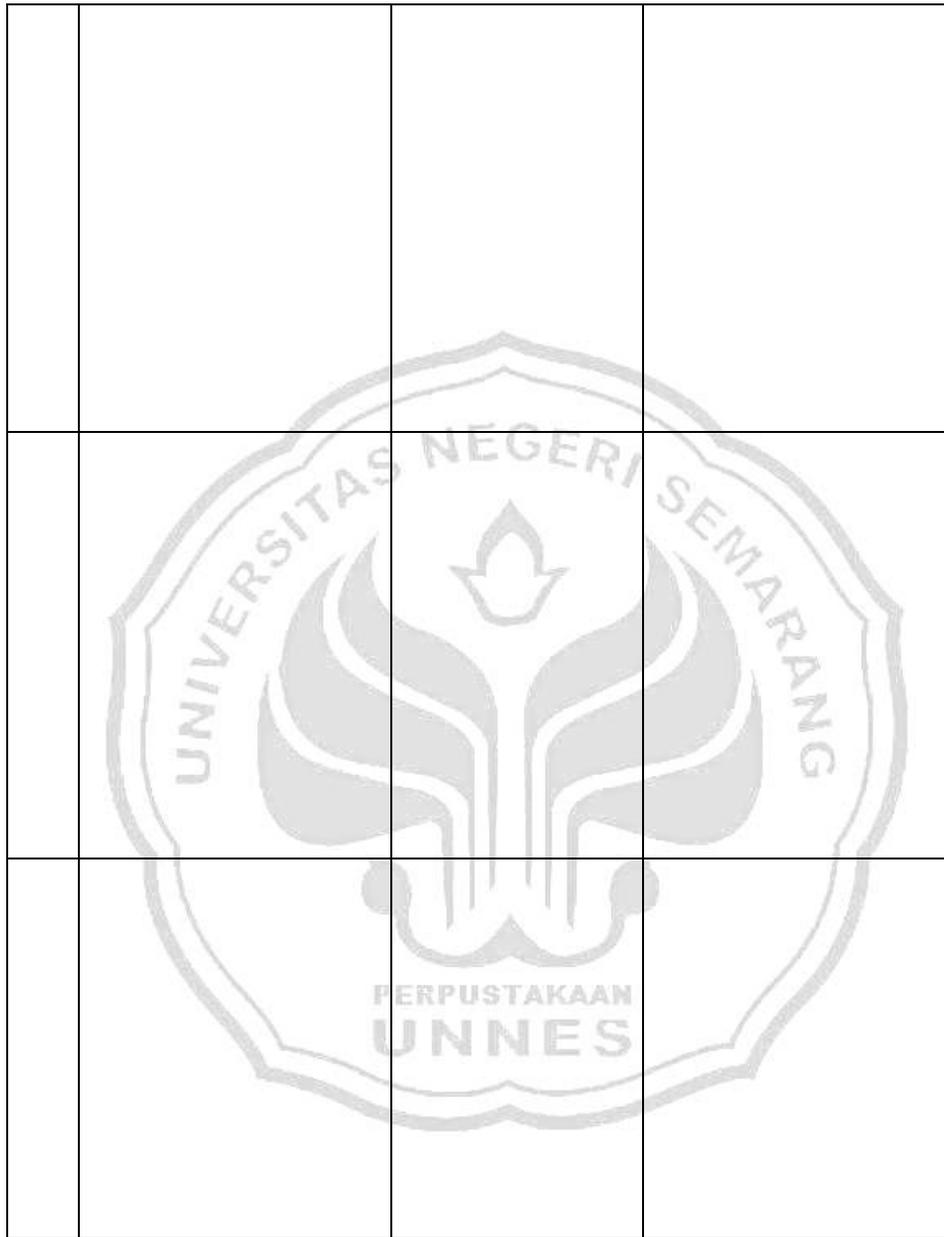
	putra dan putri.						
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.						
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepak bola <i>tri on tri</i> .						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepak bola						

B. Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk:

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

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



C. Komentar dan Saran Umum

Catatan

Ahli penjas:

- 1) Peraturan di perjelas agar siswa tidak bingung saat melakukan permainan ini.
- 2) Area bebas pemain diperkecil lagi jangan memanjang.

Ahli pembelajaran I :

- 1) Permainan sudah cukup menyenangkan karena siswa sudah banyak bergerak dan senang melakukannya

Ahli pembelajaran II:

- 1) Siswa sudah mulai bisa mengembangkan permainan sepak bola mini Team On Team ini.
- 2) Permainan cukup karena siswa merasa senang ketika melakukan permainan ini.

D. Kesimpulan

Model pembelajaran ini dinyatakan:

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

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

semarang,

Evaluator



Lampiran 4**KUESIONER EVALUASI SISWA**

**PENGEMBANGAN SEPAK BOLA MINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE
PERMAINAN TRI ON TRI TERHADAP HASIL BELAJAR SEPAK BOLA BAGI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 02 BOJA
TAHUN AJARAN 2012/2013.**

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban: Ya/Tidak pada jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihanmu.
3. Selamat mengerjakan dan terimakasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Umur :

No. absen :

Kelas :

Alamat : SMP Negeri 02 Boja Kabupaten Kendal

Aspek	Jawaban	
	Ya	Tidak
1. Apakah kamu dapat melakukan passing bawah saat bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?		
2. Apakah kamu dapat melakukan passing atas saat bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?		
3. Apakah kamu melakukan ayunan kaki pada saat melakukan passing bola?		
4. Apakah posisi badan kamu sudah benar pada saat mendribling bola?		
5. Apakah pada saat mendribling bola perkenaan kaki kamu berada pada ujung kaki bagian dalam?		
6. Apakah pada saat mendribling bola perkenaan kaki kamu berada pada ujung kaki bagian luar?		
7. Apakah pada saat kontrol bola bawah perkenaan bola pada dalam kaki?		
8. Apakah waktu kamu melakukan kontrol atas kaki bola berada dalam kontrol kaki?		
9. Apakah pada saat kontrol bola atas dada bola berada posisi pada dada tanpa benturan yang keras?		
10. Apakah kamu kontrol atas posisi tubuh berada di bawah bola yang bergerak turun ?		
11. Apakah pada saat bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> kamu menggunakan teknik passing atas?		
12. Apakah pada saat bermain sepakbola <i>Team On Team</i> menggunakan teknik passing bawah ?		
13. Apakah kamu pada saat bermain sepakbola <i>Team On Team</i> kamu melakukan teknik mendribling dengan kaki bagian dalam ?		
14. Apakah kamu pada saat bermain sepakbola <i>Team On Team</i> kamu melakukan teknik mendribling dengan kaki bagian luar ?		
15. Apakah kamu mengetahui cara melakukan kontrol dalam permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?		
16. Apakah kamu mengetahui alat apa saja yang digunakan dalam permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?		

17. Apakah kamu tahu cara mencetak poin dalam permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?		
18. Apakah kamu tahu bentuk dan ukuran lapangan untuk permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?		
19. Menurut kamu, apakah setiap tim harus mengetahui peraturan permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?		
20. Menurut kamu apakah gerakan teman kamu lebih baik dari pada gerakan kamu?		
21. Apakah kamu membolos pada saat prose pembelajaran?		
22. Apakah kamu menggunakan seragam yang di tentukan oleh peneliti?		
23. Apakah kamu hadir tepat waktu sebelum bermain permainan sepak bola <i>Team On Team</i> ?		
24. Apakah kamu serius atau bersungguh - sungguh ketika bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?		
25. Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain permainan sepak <i>Team On Team</i> ?		
26. Apakah menerima semua keputusan yang di berikan oleh wasit?		
27. Apakah dalam bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?		
28. Apakah kamu pernah melanggar peraturan saat bermain?		
29. Apakah kamu menghargai kemampuan bermain teman-teman yang lain?		
30. Apakah kamu bersedia untuk bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?		

Lampiran 5

HASIL PENGISIAN KUESIONER AHLI PENJAS DAN AHLI PEMBELAJARAN

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli		
		A	A I	A II
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	4	3
2	Kejelasan petunjuk permainan.	4	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa.	5	4	3
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	5	4	4
5	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa.	4	4	5
6	Kesesuaian bentuk model permainan dengan karakteristik siswa.	4	3	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik jasmani siswa.	4	4	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	4	3	3
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	5	3	4
10	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.	5	4	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4	3
12	Dapat dimainkan oleh siswa putera.	4	4	4
13	Mendorong siswa aktif bergerak.	5	4	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepak bola.	5	4	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepak bola.	4	5	4
Jumlah Skor		66	58	58
Rata-rata		4,4	3,87	3,87
Persentase (%)		88	77,4	77,4

Keterangan: A : Ahli Penjas

A I : Ahli Pembelajaran I

A II : Ahli Pembelajaran II

Lampiran 6

SARAN DAN KOMENTAR UMUM PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

Saran Perbaikan Model Pembelajaran

No	Responden Ahli	Saran
1	Ahli Penjas	Batas tepi lapangan baik bagian samping atau belakang, bisa menggunakan rapia sebagai pengganti garis dan aturan permainan diperjelas.
2	Ahli Pembelajaran I	Secara umum pengembangan permainan ini sudah cukup bermanfaat, mungkin sebagai saran gawang yang digunakan bisa diperkecil untuk merangsang pemikiran siswa dalam mencetak gol.
3	Ahli Pembelajaran II	Ukuran lapangan sebaiknya lebih luas agar siswa lebih leluasa untuk bergerak.

Komentar dan Saran Umum

No	Responden Ahli	Komentar dan Saran Umum
1	Ahli Penjas	Dengan adanya refisi yang sudah dilakukan pengembangan yang anda lakukan sudah melakukan sesuai dengan peraturan pemain dan kejelasan aturan dan peraturan.
2	Ahli Pembelajaran I	Pengembangan sepak bola mini <i>Team On Team</i> ini sudah cukup baik dengan adanya revisi ulang maka pembelajaran yang dilakukan sudah bisa diterima siswa dalam artian siswa merasa senang dalam melakukan permainan.
3	Ahli Pembelajaran II	Permainan sepak bola mini <i>Team On Team</i> secara umum sudah bisa dilakukan dengan adanya revisi ulang ini siswa cukup termotivasi untuk bergerak.

Lampiran 7**BIODATA SISWA (SUBJEK UJI COBA SKALA KECIL)****DAFTAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 02 BOJA
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

No.	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Usia
1.	Akhmad Handi Iqbal	VIII.C	L	14 tahun
2.	Angga	VIII.C	L	14 tahun
3.	Purniawan	VIII.C	L	13 tahun
4.	Miftah	VIII.C	L	14 tahun
5.	Prayit sutopo	VIII.C	L	14 tahun
6.	Ian S	VIII.C	L	14 tahun
7.	Majidis syafi	VIII.C	L	14 tahun
8.	Hendi Maulana	VIII.C	L	13 tahun
9.	Akhmad Baharudin	VIII.C	L	13 tahun
10.	Tyio F	VIII.C	L	14 tahun
11.	Rizki Amirudin	VIII.C	L	14 tahun
12.	Mohammad Iqbal	VIII.C	L	14 tahun

Lampiran 8

JAWABAN KUESIONER SISWA
(SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL)
JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK
PADA SISWA KELAS VIII

No	Siswa	Butir soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Akhmad Handi Iqbal	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y
2	Angga	T	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	Y
3		T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y
4	Miftah	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	T
5	Prayit sutopo	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y
6	Ian S	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y
7	Majidis syafi	T	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	Y
8	Hendi Maulana	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	T
9	Akhmad Baharudin	T	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	T
10	Tyio F	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
11	Rizki Amirudin	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
12	Mohammad Iqbal	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	T

Keterangan : T (TIDAK)

Y (YA)

**JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF
PADA SISWA KELAS VIII**

No	Siswa	Butir soal									
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Akhmad Handi Iqbal	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2	Angga	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
3	Purniawan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
4	Miftah	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
5	Prayit sutopo	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
6	Ian S	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
7	Majidis syafi	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
8	Hendi Maulana	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
9	Akhmad Baharudin	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T
10	Tyio F	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
11	Rizki Amirudin	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
12	Mohammad Iqbal	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T

Keterangan : T (TIDAK)

Y (YA)

**JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF
PADA SISWA KELAS VIII**

No	Siswa	Butir soal									
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Akhmad Handi Iqbal	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2	Angga	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
3	Purniawan	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
4	Miftah	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
5	Prayit sutopo	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
6	Ian S	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
7	Majidis syafi	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
8	Hendi Maulana	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
9	Akhmad Baharudin	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
10	Tyio F	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
11	Rizki Amirudin	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
12	Mohammad Iqbal	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Keterangan : T (TIDAK)

Y (YA)

Lampiran 9

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA
(SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

**HASIL REKAPITULASI ANGKET PSIKOMOTORIK
SISWA KELAS VIII**

No	Siswa	Butir soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Akhmad Handi Iqbal	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
2	Angga	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
3	Purniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
4	Miftah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
5	Prayit sutopo	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
6	Ian S	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
7	Majidis syafi	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7
8	Hendi Maulana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
9	Akhmad Baharudin	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	5
10	Tyio F	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
11	Rizki Amirudin	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
12	Mohammad Iqbal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		10	11	9	10	9	9	9	9	9	7	

**HASIL REKAPITULASI ANGKET KOGNITIF
SISWA KELAS VIII**

No	Siswa	Butir soal										Total
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Akhmad Handi Iqbal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Angga	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7
3	Purniawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
4	Miftah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
5	Prayit sutopo	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
6	Ian S	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
7	Majidis syafi	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
8	Hendi Maulana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
9	Akhmad Baharudin	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5
10	Tyio F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Rizki Amirudin	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7
12	Mohammad Iqbal	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
Jumlah		9	9	7	11	11	10	12	9	11	8	

HASIL REKAPITULASI ANGKET AFEKTIF**SISWA KELAS VIII**

No	Siswa	Butir soal										Total	
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	Akhmad Handi Iqbal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Angga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Purniawan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
4	Miftah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Prayit sutopo	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
6	Ian S	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7
7	Majidis syafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Hendi Maulana	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
9	Akhmad Baharudin	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7
10	Tyio F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Rizki Amirudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Mohammad Iqbal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		11	11	11	11	11	11	11	11	10	11		

Lampiran 10

Analisis Data Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Persentase	Kriteria	Makna
1	Apakah kamu dapat melakukan passing bawah saat bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	83.33 %	Baik	Digunakan
2	Apakah kamu dapat melakukan passing atas saat bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah kamu melakukan ayunan kaki pada saat melakukan passing bola?	75 %	Baik	Digunakan
4	Apakah posisi badan kamu sudah benar pada saat mendribling bola?	75 %	Baik	Digunakan
5	Apakah pada saat mendribling bola perkenaan kaki kamu berada pada ujung kaki bagian dalam?	83.33 %	Baik	Digunakan
6	Apakah pada saat mendribling bola perkenaan kaki kamu berada pada ujung kaki bagian luar?	75 %	Baik	Digunakan
7	Apakah pada saat kontrol bola bawah perkenaan bola pada dalam kaki?	75 %	Baik	Digunakan
8	Apakah waktu kamu melakukan kontrol atas kaki bola berada dalam kontrol kaki?	75 %	Baik	Digunakan
9	Apakah pada saat kontrol bola atas dada bola berada posisi pada dada tanpa benturan yang keras?	75 %	Baik	Digunakan
10	apakah kamu kontrol atas posisi tubuh berada di bawah bola yang bergerak turun ?	58.33 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
11	Apakah pada saat bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> kamu menggunakan teknik passing atas?	75 %	Baik	Digunakan
12	Apakah pada saat bermain sepakbola <i>Team On Team</i> menggunakan teknik passing bawah ?	75 %	Baik	Digunakan
13	Apakah kamu pada saat bermain sepakbola <i>Team On Team</i> kamu melakukan teknik mendribling dengan kaki bagian dalam ?	58.33 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
14	Apakah kamu pada saat bermain sepakbola <i>Team On Team</i> kamu melakukan teknik mendribling dengan kaki bagian luar ?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan

15	Apakah kamu mengetahui cara melakukan kontrol dalam permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
16	Apakah kamu mengetahui alat apa saja yang digunakan dalam permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	83.33 %	Baik	Digunakan
17	Apakah kamu tahu cara mencetak poin dalam permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
18	Apakah kamu tahu bentuk dan ukuran lapangan untuk permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	75 %	Baik	Digunakan
19	Menurut kamu, apakah setiap tim harus mengetahui peraturan permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
20	Menurut kamu apakah gerakan teman kamu lebih baik dari pada gerakan kamu?	66.67 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
21	Apakah kamu membolos pada saat proses pembelajaran?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
22	Apakah kamu menggunakan seragam yang di tentukan oleh peneliti?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
23	Apakah kamu hadir tepat waktu sebelum bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
24	Apakah kamu serius atau bersungguh - sungguh ketika bermain permainan sepak bola <i>Team On Team</i> ?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
25	Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain permainan sepak bola tri on tri?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
26	Apakah menerima semua keputusan yang di berikan oleh wasit?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
27	Apakah dalam bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
28	Apakah kamu pernah melanggar peraturan saat bermain?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
29	Apakah kamu menghargai kemampuan bermain teman-teman yang lain?	83.33 %	Baik	Digunakan
30	Apakah kamu bersedia untuk bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	91.67 %	Sangat Baik	Digunakan
Rata-rata		82,78 %	Baik	Digunakan

Lampiran 11**BIODATA SISWA (SUBJEK UJI SKALA BESAR)****DAFTAR SISWA KELAS VIII. B SMPN NEGERI 02 BOJA****(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA BESAR)**

No.	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Usia
1	Aditya Prakoso	VIII B	P	14 tahun
2	Andini Kusuma Devi	VIII B	P	14 tahun
3	Ari Bagus Saputra	VIII B	L	14 tahun
4	Arifa Dwi Cahya	VIII B	P	14 tahun
5	Arizal Ibnu Haris	VIII B	L	14 tahun
6	Devy Fera Claudya F	VIII B	P	13 tahun
7	Dewi Eviryanti	VIII B	P	14 tahun
8	Dicky Kurniawan	VIII B	L	14 tahun
9	Fenita Bela Pratiwi	VIII B	P	14 tahun
10	Fitri Linawati	VIII B	P	14 tahun
11	Hanif Nur Rasyid	VIII B	L	14 tahun
12	Musnul Afidah	VIII B	P	14 tahun
13	Iswandi	VIII B	L	14 tahun
14	Kamal Manesa Rasyid	VIII B	L	13 tahun
15	Kinanti Aldi Alifah	VIII B	L	13 tahun
16	Lita Bella Andiyana	VIII B	L	14 tahun
17	Maria Pertisiana W.	VIII B	P	14 tahun
18	M. Arif Ibnu Firdaus	VIII B	L	14 tahun
19	Nisa Nurmalita	VIII B	P	14 tahun
20	Kiswaton Khasanah	VIII B	L	14 tahun
21	Nurjanah	VIII B	P	14 tahun
22	Nuria Indah Lestari	VIII B	P	14 tahun
23	Vita Wiwidiyarsih	VIII B	P	14 tahun

24	Renata Arcarin Caldis C	VIII B	P	14 tahun
25	Rohmat Erfianto	VIII B	L	14 tahun
26	Siti Fitriyani	VIII B	P	14 tahun
27	Siti Muntoharoh	VIII B	L	14 tahun
28	Usrifatul Khasanah	VIII B	P	14 tahun
29	Winda As'ari	VIII B	L	14 tahun
30	Yayuk Indah Sari	VIII B	P	14 tahun
31	Yoga Aditya	VIII B	P	14 tahun
32	Zarina Tri Rosita	VIII B	P	14 tahun



Lampiran 12

JAWABAN KUESIONER SISWA (UJI COBA LAPANGAN)

JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK PADA SISWA KELAS
VIII.B SMP NEGERI 02 BOJA

No	Siswa	Butir soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Aditya Prakoso	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
2	Andini Kusuma Devi	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
3	Ari Bagus Saputra	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
4	Arifa Dwi Cahya	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
5	Arizal Ibnu Haris	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
6	Devy Fera Claudya F	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
7	Dewi Eviryanti	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
8	Dicky Kurniawan	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
9	Fenita Bela Pratiwi	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
10	Fitri Linawati	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
11	Hanif Nur Rasyid	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
12	Musnul Afidah	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
13	Iswandi	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
14	Kamal Manesa Rasyid	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
15	Kinanti Aldi Alifah	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T
16	Lita Bella Andiyana	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
17	Maria Pertisiana W.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
18	M. Arif Ibnu Firdaus	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
19	Nisa Nurmalita	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
20	Kiswatun Khasanah	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
21	Nurjanah	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
22	Nuria Indah Lestari	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
23	Vita Wiwidiyarsih	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y
24	Renata Arcarin Caldis C	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y

25	Rohmat Erfianto	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
26	Siti Fitriyani	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
27	Siti Muntoharoh	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
28	Usrifatul Khasanah	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
29	Winda As'ari	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
30	Yayuk Indah Sari	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
31	Yoga Aditya	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
32	Zarina Tri Rosita	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y



27	Siti Muntoharoh	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
28	Usrifatul Khasanah	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
29	Winda As'ari	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
30	Yayuk Indah Sari	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
31	Yoga Aditya	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
32	Zarina Tri Rosita	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T



**JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF PADA SISWA KELAS VIII.B SMP
NEGERI 02 BOJA**

No	Siswa	Butir soal									
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Aditya Prakoso	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
2	Andini Kusuma Devi	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
3	Ari Bagus Saputra	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y
4	Arifa Dwi Cahya	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
5	Arizal Ibnu Haris	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
6	Devy Fera Claudya F	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
7	Dewi Eviryanti	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
8	Dicky Kurniawan	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
9	Fenita Bela Pratiwi	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
10	Fitri Linawati	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y
11	Hanif Nur Rasyid	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
12	Musnul Afidah	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y
13	Iswandi	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
14	Kamal Manesa Rasyid	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
15	Kinanti Aldi Alifah	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
16	Lita Bella Andiyana	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
17	Maria Pertisiana W.	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
18	M. Arif Ibnu Firdaus	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
19	Nisa Nurmalita	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
20	Kiswatun Khasanah	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
21	Nurjanah	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
22	Nuria Indah Lestari	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
23	Vita Wiwidiyarsih	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
24	Renata Arcarin Caldis C	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
25	Rohmat Erfianto	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
26	Siti Fitriyani	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y

27	Siti Muntoharoh	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
28	Usrifatul Khasanah	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
29	Winda As'ari	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
30	Yayuk Indah Sari	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
31	Yoga Aditya	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
32	Zarina Tri Rosita	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y



Lampiran 13

HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA

(SUBJEK UJI SKALA BESAR)

**HASIL REKAPITULASI ANGKET PSIKOMOTORIK SISWA KELAS VIII.B
SMP NEGERI 02 BOJA**

No	Siswa	Butir soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aditya Prakoso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
2	Andini Kusuma Devi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
3	Ari Bagus Saputra	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
4	Arifa Dwi Cahya	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Arizal Ibnu Haris	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6	Devy Fera Claudya F	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
7	Dewi Eviryanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Dicky Kurniawan	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
9	Fenita Bela Pratiwi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
10	Fitri Linawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Hanif Nur Rasyid	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
12	Musnul Afidah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Iswandi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Kamal Manesa Rasyid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Kinanti Aldi Alifah	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6
16	Lita Bella Andiyana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Maria Pertisiana W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	M. Arif Ibnu Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Nisa Nurmalita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Kiswaton Khasanah	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7
21	Nurjanah	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7
22	Nuria Indah Lestari	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
23	Vita Wiwidiyarsih	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8

24	Renata Arcarin Caldis C	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
25	Rohmat Erfianto	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
26	Siti Fitriyani	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
27	Siti Muntoharoh	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
28	Usrifatul Khasanah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Winda As'ari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Yayuk Indah Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
31	Yoga Aditya	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
32	Zarina Tri Rosita	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
JUMLAH		28	30	28	27	28	26	28	30	29	26	280



21	Nurjanah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
22	Nuria Indah Lestari	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7
23	Vita Wiwidiyarsih	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
24	Renata Arcarin Caldis C	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
25	Rohmat Erfianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Siti Fitriyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
27	Siti Muntoharoh	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
28	Usrifatul Khasanah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Winda As'ari	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
30	Yayuk Indah Sari	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
31	Yoga Aditya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
32	Zarina Tri Rosita	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Jumlah		29	29	27	29	29	29	29	28	25	28	282

**HASIL REKAPITULASI ANGKETAFEKTIF SISWA KELAS VIII.B SMP
NEGERI 02 BOJA**

No	Siswa	Butir soal										Total
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Aditya Prakoso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Andini Kusuma Devi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
3	Ari Bagus Saputra	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7
4	Arifa Dwi Cahya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
5	Arizal Ibnu Haris	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Devy Fera Claudya F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Dewi Eviryanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Dicky Kurniawan	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7
9	Fenita Bela Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Fitri Linawati	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
11	Hanif Nur Rasyid	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
12	Musnul Afidah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
13	Iswandi	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14	Kamal Manesa Rasyid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Kinanti Aldi Alifah	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7
16	Lita Bella Andiyana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Maria Pertisiana W.	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
18	M. Arif Ibnu Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Nisa Nurmalita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Kiswatun Khasanah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
21	Nurjanah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
22	Nuria In dah Lestari	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
23	Vita Wiwidiyarsih	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
24	Renata Arcarin Caldis C	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8

25	Rohmat Erfianto	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
26	Siti Fitriyani	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
27	Siti Muntoharoh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	Usrifatul Khasanah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
29	Winda As'ari	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
30	Yayuk Indah Sari	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
31	Yoga Aditya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
32	Zarina Tri Rosita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Jumlah		29	31	30	29	29	27	30	26	24	32	287



Lampiran 14

Analisis Data Kuesioner Uji Coba Lapangan

No	Pertanyaan	Persentase	Kriteria	Makna
1	Apakah kamu dapat melakukan passing bawah saat bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	82,35 %	Baik	Digunakan
2	Apakah kamu dapat melakukan passing atas saat bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	88,23 %	Baik	Digunakan
3	Apakah kamu melakukan ayunan kaki pada saat melakukan passing bola?	82,35 %	Baik	Digunakan
4	Apakah posisi badan kamu sudah benar pada saat mendribling bola?	79,41 %	Baik	Digunakan
5	Apakah pada saat mendribling bola perkenaan kaki kamu berada pada ujung kaki bagian dalam?	82,35 %	Baik	Digunakan
6	Apakah pada saat mendribling bola perkenaan kaki kamu berada pada ujung kaki bagian luar?	76,47 %	Baik	Digunakan
7	Apakah pada saat kontrol bola bawah perkenaan bola pada dalam kaki?	82,35 %	Baik	Digunakan
8	Apakah waktu kamu melakukan kontrol atas kaki bola berada dalam kontrol kaki?	88,23 %	Baik	Digunakan
9	Apakah pada saat kontrol bola atas dada bola berada posisi pada dada tanpa benturan yang keras?	85,29 %	Baik	Digunakan
10	Apakah kamu kontrol atas posisi tubuh berada di bawah bola yang bergerak turun ?	76,47 %	Baik	Digunakan
11	Apakah pada saat bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> kamu menggunakan teknik passing atas?	85,29 %	Baik	Digunakan
12	Apakah pada saat bermain sepakbola <i>Team On Team</i> menggunakan teknik passing bawah ?	85,29 %	Baik	Digunakan
13	Apakah kamu pada saat bermain sepakbola <i>Team On Team</i> kamu melakukan teknik mendribling dengan kaki bagian dalam ?	79,41 %	Baik	Digunakan
14	Apakah kamu pada saat bermain sepakbola <i>Team On Team</i> kamu melakukan teknik mendribling dengan kaki bagian luar ?	85,29 %	Sangat Baik	Digunakan

15	Apakah kamu mengetahui cara melakukan kontrol dalam permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	85,29%	Baik	Digunakan
16	Apakah kamu mengetahui alat apa saja yang digunakan dalam permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	85,29%	Baik	Digunakan
17	Apakah kamu tahu cara mencetak poin dalam permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	85,29%	Baik	Digunakan
18	Apakah kamu tahu bentuk dan ukuran lapangan untuk permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	82,35%	Baik	Digunakan
19	Menurut kamu, apakah setiap tim harus mengetahui peraturan permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	73,52%	Baik	Digunakan
20	Menurut kamu apakah gerakan teman kamu lebih baik dari pada gerakan kamu?	82,35%	Baik	Digunakan
21	Apakah kamu membolos pada saat proses pembelajaran?	85,29%	Baik	Digunakan
22	Apakah kamu menggunakan seragam yang di tentukan oleh peneliti?	91,17%	Sangat Baik	Digunakan
23	Apakah kamu hadir tepat waktu sebelum bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	88,23%	Baik	Digunakan
24	Apakah kamu serius atau bersungguh - sungguh ketika bermain permainan sepak bola <i>Team On Team</i> ?	85,29%	Baik	Digunakan
25	Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain permainan sepak bola tri on tri?	85,29%	Baik	Digunakan
26	Apakah menerima semua keputusan yang di berikan oleh wasit?	79,41%	Baik	Digunakan
27	Apakah dalam bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	88,23%	Baik	Digunakan
28	Apakah kamu pernah melanggar peraturan saat bermain?	76,47%	Baik	Digunakan
29	Apakah kamu menghargai kemampuan bermain teman-teman yang lain?	70,58%	Baik	Digunakan
30	Apakah kamu bersedia untuk bermain permainan sepakbola <i>Team On Team</i> ?	94,11%	Sangat Baik	Digunakan
Rata-rata		88,43 %	Baik	Digunakan

Lampiran 15

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 BOJA
Jalan Raya Tampingan - Boja, Telp. (0294) 571255, Kode Pos 51381

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 432 / SMP

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : ASIKIN, M.Pd.
N I P : 19650909 198902 1 001
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Boja Kabupaten Kendal

Sesuai dengan surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Nomor : 5642/UN37.1.6/PL/2012 tanggal 30 Oktober 2012 perihal Permohonan Ijin Penelitian, menerangkan bahwa :

Nama : AKHMAD KHOLID ALMUBAROQ
N I M : 6101408211
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi.

Pada tanggal 25 Nopember 2012 sampai dengan selesai yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Boja Kabupaten Kendal.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.



Boja, 18 Desember 2012
Kepala SMP Negeri 2 Boja,

ASIKIN, M.Pd.
Pembina
NIP. 19650909 198902 1 001

Lampiran 16**RPP****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	:	SMP Negeri 02 Boja Kabupaten Kendal
Mata Pelajaran	:	Penjasorkes
Alokasi Waktu	:	2 X 20 Menit
Standar Kompetensi	:	Mempraktikkan permainan bola besar
Kompetensi Dasar	:	Siswa dapat mempraktikkan permainan sepak bola dengan baik serta dapat menerapkan nilai disiplin, percaya diri, kerjasama, dan sportifitas.
Indikator	:	- Dapat mengetahui permainan sepak bola - Dapat mempraktikkan permainan sepak bola
Materi pokok	:	Melakukan permainan sepak bola <i>Team On Team</i>

I. Nama Permainan

Nama permainan ini adalah permainan sepakbola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team*.

II. Tujuan Pembelajaran

- Melatih kelincahan
- Melatih kerjasama
- Melatih ketangkasan
- Membuat siswa senang dan bugar

III. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- *Reciprocal* (Timbal balik/Tanya jawab)

IV. Langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

- a. Guru membariskan siswa.
- b. Berdo'a
- c. Pemberian materi
- d. Pemanasan
- e. Pemanasan khusus

- Menggiring bola

Cara melakukan: dengan cara menendang bola terputus-putus atau pelan-pelan oleh karena itu bagian kaki yang di gunakan sama dengan bagian kaki yang digunakan untuk menendang bola. Dapat menggunakan kaki bagian dalam maupun menggunakan kakir bagian luar. menggiring bola bertujuan untuk mendekati kotak sasar, melewati dan menghambat permainan.

- Mengunpan berpasangan

Cara melakukan: bola di umpankan kepada pasangannya didepan dan dengan jarak yang ditentukan baik denjarak dekat yaitu dengan melakukan umpan pendek atau bola bawah, dan sebaliknya jika jarak temen lebih jau maka umpan yang di berikan menggunakn umpan atas.

f. Demonstrasi

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok.
2. Masing-masing kelompok terdiri dari kelompok masing-masing. Ketua tim masing-masing kelompok melakukan suit untuk mengetahui siapa yang menang dan siapa yang kalah.
3. Yang menang suit berhak memilih lapangan atau bola.
4. Dalam permainan yang sebenarnya, gawang menggunakan pipa paralon. Dan menggunakan bola futsal di sesuaikan dengan lapangan.
5. Permainan ini tidak ada penjaga gawang dengan tujuan agar siswa dapat bergerak semua.
6. Baik penyerang lawan dan bertahan tidak boleh memasuki area bebas pemain yang sudah ditentukan.
7. Setiap pemain tidak boleh saling mendorong, menyundul bola, menyeruduk, memaksa, memukul, atau menjegal lawan. Apabila hal ini terjadi, maka dianggap sebagai pelanggaran.
8. Lemparan kedalam seperti pada lemparan kedalam olahraga futsal untuk melakukan lemparan kedalam dengan menggunakan kaki.
9. Waktu permainan adalah 20 menit.

C. Kegiatan Akhir

- a. Berbaris
- b. Pendinginan
- c. Berdo'a
- d. Dibubarkan

V. Media dan Sumber Pembelajaran

- Bola futsal
- Peluit
- Stopwatch/ Jam tangan
- Gawang dari pipa paralon
- Tali rafia sebagai garis lapangan
- Lapangan sepak bola

VI. Penilaian

1. Pengamatan gerak (psikomotorik)

Siswa melakukan dengan baik dan benar sebagai tujuan akhir dari pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.

2. Pengamatan sikap (afeksi)

Pengamatan terhadap tingkah laku dan kepribadian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran guna mencapai kedisiplinan, perhatian dan tanggung jawab.

3. Pengamatan kemampuan (kognitif)

Pengamatan kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang permainan sepak bola mini dengan menggunakan permainan *Team On Team*.

Lampiran 17

DOKUMENTASI PENELITIAN



Penjelasan dan Petunjuk Permainan Sepak Bola Mini Team On Team



Pelaksanaan Uji Coba Lapangan







Pelaksanaan Pengisian Kuesioner