



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW  
MELALUI PERMAINAN “IO” MENGGUNAKAN BOLA KARET  
UNTUK TEKNIK DASAR SEPAK SILA PADA SISWA  
KELAS V SD NEGERI BINTORO 09 DEMAK  
KABUPATEN DEMAK TAHUN 2012/2013**

**SKRIPSI**

Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**Mohamamd Nuzulul Asfihani**  
6101408221

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

## SARI

**Mohammad Nuzulul Asfihani.2012.***Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Melalui Permainan “IO” Menggunakan Bola Karet Untuk Teknik Dasar Sepak Sila Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Tahun 2012/2013.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Dosen pembimbing I Rumini,S.Pd., M.Pddan Dosen Pembimbing II Agus Raharjo ,S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci :Model Pengembangan, Teknik Dasar, Sepak Sila, Permainan “IO”.**

Permasalahan yang ada di SD Negeri Bintoro 09 Demak adalah kurang berkembangnya proses pembelajaran teknik dasar sepak sila karena terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran penjasorkes,karena kurang didukung tingkat kemampuan,kreatifitas,dan inovasi para guru penjasorkes selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran. Tujuan penelitian untuk menghasilkan model pengembangan pembelajaran Sepak Takraw melalui permainan “IO”dengan menggunakan bola karet untuk meningkatkan hasil belajar sepak sila pada siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek yang digunakan siswa kelas V SD Bintoro 09 Demak berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor. Teknik analisa data menggunakan deskriptif kualitatif.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi yaitu, ahli penjasorkes 83,75%(baik), ahli pembelajaran 81,25%(baik), uji coba skala kecil 77,66%(baik), uji coba skala besar 90,83%(baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran Sepak Takraw melalui permainan “IO” dengan menggunakan bola karet untuk meningkatkan hasil belajar sepak sila pada siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak dapat digunakan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran Sepak Takraw melalui permainan “IO”dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga alternatif peneliti menyampaikan, saran : 1) Permainan “IO” dapat dikembangkan sebagai model pembelajaran siswa sekolah dasar, 2) dalam pembelajaran penjasorkes khususnya untuk anak usia sekolah dasar sebaiknya dibuat suatu model atau sebuah modifikasi permainan yang menarik, variatif, tidak membahayakan, serta tidak menjadikan siswa menjadi jenuh dan bosan.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya :

Nama : Mohammad Nuzulul Asfihani

Nim : 6101408221

Jurusan : PJKR

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Melalui Permainan “IO” Dengan Menggunakan Bola Karet Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Sepak Sila Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Tahun 2012/2013.

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

Semarang, Desember 2012  
Peneliti

**Mohammad Nuzulul Asfihani**  
NIM. 6101408221

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilanjutkan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Pada Hari :

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Mengetahui :

Dosen Pembimbing II

**Rumini, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 19700223 199551 2 001

**Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 19820828 200604 1 003

Mengesahkan,  
Ketua Jurusan PJKR

**Drs. Mugivo Hartono, M.Pd.**  
NIP. 19610903 198803 1 002

## PENGESAHAN

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

Pada hari : Senin

Tanggal : 11 Februari 2013

Jam : 08.00

### Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

**Drs. H. Harry Pramono,**

**M.Si. Supriyono, S.Pd, M.Or**

**NIP. 19591019 1 98503 1 001**

**NIP. 19720127 1 99802 1 001**

### Dewan Penguji

1. **Dr. H. Sulaiman, M.Pd.**  
**NIP. 19620612 1 98901 1 001**

\_\_\_\_\_

2. **Rumini, S.Pd., M.Pd**  
**NIP. 19700223 199551 2 001**

\_\_\_\_\_

3. **Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd**  
**NIP. 19820828 200604 1 003**

\_\_\_\_\_

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali orang-orang yang khusyu”.(*Al-Baqarah ayat 45*).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini aku persembahkan buat :

1. Untuk Bapak Ramelan Suwito dan Ibu Martinah beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan do'a serta mendukung baik materi maupun motivasi.
2. Teman-teman PGPJSD 2008

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Melalui Permainan “IO” Menggunakan Bola Karet Untuk Teknik Dasar Sepak Sila Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak Tahun 2012/2013”**. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan dalam menyusun skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Rumini, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi dengan penuh sabar, jelas, mudah dipahami serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Drs. Muhammad Khafid selaku Kepala SD Negeri Bintoro 09 Demak yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Supardi, S.Pd, selaku Guru Pendidikan Jasmani SD Negeri Bintoro 09 Demak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak yang telah bersedia menjadi sampel penelitian saya.
10. Kedua orang tuasaya serta keluargadansaudara-saudaraku tercinta yang selalu memberikan dorongan dan dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku Ari, Dinda, Odi, Sugiono, Faiz, Atas, Chanel, Putri, Sari yang telah membantu segala hal.
12. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, Desember 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SARI .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TAB .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	5
1.3.Tujuan Penelitian.....	5
1.4.Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II    KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
2.1.Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Hakekat Penjasorkes.....	7
2.1.2 Pembelajaran Penjasorkes di SD.....	10
2.1.3 Hakekat Pembelajaran.....	11
2.1.4 Hasil Belajar .....	13
2.1.5 Pengertian Model Pengembangan.....	15
2.1.6Modifikasi.....	16
2.1.7 Sepak Takraw.....	20
2.1.8 Peralatan Sepak Takraw.....	24
2.1.9 Teknik Sepak Sila .....	25
2.1.10 Permainan “IO”.....	27
2.1.11 Alat dan Lapangan Permainan “IO”.....	28

2.1.12	Pentingnya Pengembangan.....	30
2.2	Kerangka Berpikir.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Model Pengembangan.....	32
3.1.1.	Prosedur Pengembangan.....	34
3.1.2.	Analisis Kebutuhan.....	35
3.1.3.	Pembuatan Produk Awal.....	35
3.1.4.	Uji Coba Produk.....	36
3.1.5.	Cetak Biru Produk.....	39
3.1.6.	Jenis Data .....	39
3.1.7.	Intrumen Pengumpulan Data.....	40
3.1.8.	Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1.	Hasil Data Uji Coba.....	44
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan.....	44
4.1.2	Deskripsi Draf Produk Awal.....	46
4.1.3	Draf Produk Awal Permainan “IO” .....	46
4.1.3.1	Pengertian Permainan “IO” .....	46
4.1.3.2	Peraturan Permainan .....	47
4.1.3.3	Fasilitas Dan Perlengkapan Permainan “IO” .....	47
4.1.4	Validasi Ahli.....	49
4.1.4.1	Validasi Ahli Draf Produk Awal .....	49
4.1.4.2	Deskripsi Data Validasi Ahli.....	50
4.1.4.3	Revisi Draf Produk Awal .....	50
4.1.4.4	Validasi Ahli.....	51
4.1.4.5	Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	53
4.1.4.6	Revisi Produk Setelah Uji Skala Kecil .....	59
4.1.5	Penyempurnaan Draf Setelah Uji Skala Kecil .....	59
4.1.5.1	Peraturan Permainan “IO”.....	60
4.1.5.2	Fasilitas dan Peralatan Permainan “IO” .....	60
4.1.5.3	Data Uji Coba Kelompok Besar .....	61

4.1.6 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan.....	66
4.2. Pembahasan .....	72
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Simpulan.....	73
5.2. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
3.1. Faktor, Indikator, dan Jumlah butir kuesioner.....	41
3.2. Sekor jawaban kuesioner “Ya” dan “Tidak” .....	41
3.3. Faktor, Indikator, dan jumlah butir Kuesioner untuk siswa .....	42
3.4. AhliKlasifikasi Presentase.....	43
4.1. Data Tabel Uji Sekala Kecil (N=10). .....	54
4.2. Data Tabel Uji Sekala Besar (N=20) .....	62

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
2.1. Lapangan Sepak Takraw.....	23
2.2. Tiang Net dan Jaring.....	24
2.3. Bola Takraw.....	25
2.4. Sepak Sila.....	26
2.5. Lapangan Permainan “IO”.....	28
2.6. Bola Karet.....	29
3.1. Skema Pengembangan Permainan “IO” Menggunakan Bola Karet... ..	35
4.1. Lapangan Permainan “IO”.....	48
4.2. Bola karet.....	49
4.3. Lapangan Permainan “IO”.....	60
4.4. Bola Karet.....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Topik Sekripsi.....	77
2. Usul Penetapan Pembimbing .....	78
3. Surat Ijin Penelitian.....	79
4. Surat Keterangan Sekolah.....	80
5. Rencana Perencanaan Pembelajaran.....	81
6. Lembar Evaluasi Ahli Penjas.....	85
7. Kuesioner Untuk Siswa.....	90
8. Data Hasil Uji Skala kecil.....	94
9. Hasil Data uji Skala Kecil Aspek fektif.....	95
10. Hasil Data uji Skala Kecil Aspek Kognitif.....	96
11. Hasil Data uji Skala Kecil Aspek Psikomotor.....	97
12. Data Hasil Uji Skala Besar.....	98
13. Hasil Data uji Skala Besar Aspek fektif.....	99
14. Hasil Data uji Skala Besar Aspek Kognitif.....	100
15. Hasil Data uji Skala Besar Aspek Psikomotor.....	101
16. Daftar Nama Siswa.....	102
17. Dokumentasi.....	103

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di sekolah adalah, terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah, baik terbatas secara kuantitas maupun kualitas. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas, dan inovasi para guru penjasorkes selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran.

Ditengarai bahwa guru penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran penjasorkes. Dampak dari itu secara tidak disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kebugaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak peserta didik yang semestinya dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak seusianya. Dengan demikian potensi peserta didik akan tidak berkembang secara optimal pada dasarnya, dan pada akhirnya kurang optimal pula dalam mendukung dan memberi kontribusi bibit-bibit atlet potensi yang dapat dikembangkan pada pembinaan prestasi olahraga ke depan.

Pengembangan model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya membantu penyelesaian permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes di sekolah. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang dilakukan oleh para guru penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Menurut Rusli Lutan (1997 : 2) syarat utama pembelajaran yang sukses harus ada perencanaan, tujuan, materi, metoda, dan evaluasi. Ciri pembelajaran yang sukses mencakup unsur pokok yaitu sekolah, masyarakat, siswa, dan guru sehingga diharapkan setiap guru mampu menciptakan kreativitas dalam mengajar, misalnya memodifikasi permainan Sepak Takraw.

Secara khusus, permainan Sepak Takraw memang tidak masuk dalam kurikulum Sekolah Dasar. Namun demikian dalam kurikulum Sekolah Dasar terdapat materi permainan bola besar dan Sepak Takraw merupakan salah satu jenis permainan yang dapat dimasukkan dalam kompetensi ini. Permainan Sepak Takraw sendiri adalah sebagai olahraga pilihan dengan permainan bola besar lainnya seperti sepak bola, bola voli, ataupun bola basket. Jadi walaupun ada beberapa siswa yang mampu berprestasi dalam bidang Sepak Takraw biasanya mereka ditampung dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah masing-masing.

Permainan Sepak Takraw sendiri sampai sekarang ini masih merupakan salah satu cabang olahraga yang, belum menjadi kegemaran masyarakat dari semua



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

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

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

lantai kemudian gerakan menyepak sila satu kali dengan arah bola lurus ke atas kepala kemudian bola ditangkap. Setelah itu tambah gerakan menyepak (2-3 kali) kemudian baru ditangkap atau dijatuhkan.

Permainan “IO” di baca (i o) merupakan permainan tradisional yang berasal dari daerah Kabupaten Pemalang, permainan tersebut bersifat kompetisi, biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar pada saat waktu luang (Nurul Ajitia Hasanudin).

Permainan “IO” adalah permainan menendang bola pendek dan tinggi, “I” yang berarti bola tidak boleh lebih dari kepala, dan “O” yang berarti bola harus diatas kepala. perlengkapan yang digunakan adalah bola yang dibuat dari bahan dasar karet. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan satu kali, jika bola jatuh ke tanah maka pemain berhenti dan diganti oleh kelompok lainnya. Kelompok yang jumlah sepakan paling sedikit akan mendapatkan hukuman dari kelompok yang sepakan lebih banyak.

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2012/2013. Beberapa pertimbangan untuk menggunakan permainan “IO” sebagai model pembelajaran diantaranya : 1) Pengembangan model pembelajaran dengan pendekatan bermain lebih variatif (tidak monoton) sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak-anak. 2) Karakteristik permainan “IO” relatif sama dengan model latihan sepak sila sehingga menurut pertimbangan peneliti manfaat dari permainan ini akan meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan sepak sila.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Melalui

Permainan “IO” Menggunakan Bola Karet Untuk Teknik Dasar Sepak Sila pada Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak Tahun 2012/2013”.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penulisan ini adalah Apakah Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Melalui Permainan “IO” Menggunakan Bola Karet Untuk Teknik Dasar Sepak Sila Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak Tahun 2012/2013.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, tujuan penelitian adalah :

Untuk mengetahui penerapan pembelajaran Sepak Sila melalui permainan “IO” menggunakan bola karet untuk teknik dasar sepak sila pada siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak tahun 2012/2013.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1.4.1 Secara Teoritis**

Menambah wawasan bagi semua unsur pendidikan terutama dalam pendidikan jasmani serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.4.2 Secara Praktis**

1) Bagi Guru : Memperoleh sumber baru dan sekaligus bisa mencoba permainan “IO” menggunakan bola karet dalam pembelajaran Sepak Takraw.

- 2) Bagi Peneliti : Mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian, memperdalam pembelajaran sepak sila terutama dalam pembelajaran Sepak Takraw melalui permainan “IO”, dan mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar yang dapat dijadikan inspirasi untuk memperbaiki diri.
- 3) Bagi Sekolah : Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajar yang berakibat terhadap peningkatan kualitas siswa dan guru, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat para pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang teori-teori sebagai berikut:

##### **2.1.1 Hakekat Penjasorkes**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut Rusli Lutan dan Adang Suherman (2000:1) merupakan pendidikan yang menggunakan aktifitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Bentuk-bentuk aktifitas yang digunakan oleh anak sekolah adalah bentuk gerak olahraga sehingga kurikulum pendidikan jasmani sekolah diajarkan menurut cabang-cabang olahraga. Lebih lanjut Rusli Lutan dan Adang Suherman (2000:200), menyatakan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan melalui aktifitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional.

Menurut Suplemen GBPP tahun 2003 dalam Depdiknas (2003:19), pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian pendidikan keseluruhan yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktifitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental sosial dan emosional yang selaras, serasi dan seimbang.

Nadisah (1992:15) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui

aktifitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku pada individu yang bersangkutan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah upaya pendidikan yang di luar sekolah (masyarakat, klinik dan lingkungan). Dengan kata lain pendidikan kesehatan adalah segala bentuk upaya sengaja dan berencana yang mencakup kombinasi metode untuk memfasilitasi perilaku untuk beradaptasi yang kondusif bagi kesehatan (Depdiknas, 2002:16).

Thomas D. Wood dalam Nadisah (1992:17) menyatakan bahwa pendidikan kesehatan adalah sejumlah pengalaman di sekolah atau dimana saja yang berpengaruh baik terhadap kebiasaan, sikap dan pengetahuan yang berkenaan dengan kesehatan individu, masyarakat dan bangsa. Sedangkan menurut Definisi Terminology (*committeef Terminology*,1951) dalam Nadisah (1992:17) pendidikan jasmani adalah proses pemberian pengalaman-pengalaman belajar dengan maksud untuk mempengaruhi pengetahuan, sikap dan perbuatan yang berkenaan dengan kesehatan individu dan kelompok.

Batasan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan oleh UNESCO dalam *International Charter of Physical education and Sport* yang dikutip Abdulkadir Ateng (1992:8), yaitu suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu ataupun seorang anggota masyarakat yang melakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak.

Menurut Rajsdrop yang dikutip oleh Abdulkadir Ateng (1992:20), pendidikan jasmani adalah suatu aspek dari pendidikan total, karena itu selalu berurusan dengan

manusia secara integral. Pendidikan jasmani adalah pergaulan pedagogik dalam dunia gerak dan pengalaman jasmani.

Sementara dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran yang diterbitkan oleh Depdiknas (2002:2) disebutkan bahwa pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai bagian pendidikan secara keseluruhan yang prosesnya menggunakan aktifitas jasmani atau gerak sebagai alat-alat pendidikan maupun sebagai tujuan yang hendak dicapai adalah menanamkan sikap dan kebiasaan berhidup sehat dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman tentang kesehatan, baik yang diperoleh secara formal melalui program sekolah ataupun pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari luar sekolah. Pendidikan jasmani mempunyai peran dalam pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam pemantapan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang selaras dan seimbang.

### **2.1.2 Pembelajaran Penjasorkes di SD**

Menurut Sanusi, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum yang berlaku di sekolah. Pendidikan jasmani khususnya di tingkat pendidikan dasar, memiliki kekhasan dan kekhususan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pendidikan jasmani merupakan proses yang menguntungkan dalam penyesuaian gerak, *neuro muscular*, intelektual, sosial, kebudayaan, baik emosional dan etika sebagai akibat yang timbul melalui pilihannya yang baik dari aktivitas fisik

menggunakan sebagian besar otot tubuh. Ada beberapa pemikiran dan upaya inovatif untuk meningkatkan efektivitas pendidikan jasmani dengan melalui penerapan sebagai berikut :

- 1) Model pengajaran reflektif
- 2) Olahraga di sekolah sebagai suplemen
- 3) Pendidikan jasmani secara menyeluruh yang dimodifikasi sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Menurut Johnson dalam Trianto, (2000 : 56), untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berfikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yang meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung baik.

Akhirnya, setiap model memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa, ruang fisik dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem saraf banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan materi ajar siswa, disamping itu, banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kerja siswa / LKS (Trianto, 2010 : 56).

### **2.1.3 Hakekat Pembelajaran**



Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara anak, orang tua atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas-tugas perkembangan (Sofia hartati, 2005: 28). Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan di mana anak akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar.

Pembelajaran akan menjadi pengalaman yang bermakna bagi anak jika ia dapat melakukan sesuatu atas lingkungannya (Sofia hartati, 2005:29). Dapat dikatakan pembelajaran merupakan kesempatan bagi anak untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide. Anak juga akan lebih berkembang jika terlibat secara intensif dan ikut langsung dalam pembelajaran dari pada sekedar menirukan sesuatu yang dibangun oleh orang lain.

Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik, tetapi juga ada suatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya. Dalam suatu kejadian pembelajaran terjadi karena suatu peristiwa, ialah ada satu pihak yang memberi dan satu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif. Winarno Surachman (1974: 14). Mengutarakan ciri-ciri proses interaksi edukatif, sebagai berikut : (1) Ada bahan yang menjadi isi proses. (2) Ada tujuan yang jelas akan dicapai. (3) Ada

pelajar yang aktif mengalami. (4) Ada guru yang melaksanakan. (5) Ada metode tertentu untuk mencapai tujuan.

Dasar interaksi edukatif ini merupakan dasar dan pedoman pada waktu seseorang guru melaksanakan kewajibannya. Oleh sebab itu butir-butir edukatif itu harus dirumuskan dengan cermat dan harus dipikirkan, kaitan antara satu butir dengan butir yang lain, sehingga interaksi edukatif itu merupakan satu kesatuan sebagai pedoman pada saat guru melaksanakan tugasnya (Sukintaka, 1992:70).

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah penguasaan konsep. Dalam peserta didikan perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didikan. Tujuan peserta didikan merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi (Gerlach dan Ely,1980). Perumusan tujuan peserta didikan itu, yakni hasil belajar yang diinginkan pada diri peserta didik, lebih rumit karena tidak dapat diukur secara langsung.

Tujuan peserta didik merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri peserta didik, yakni pernyataan tentang apa yang diinginkan pada diri peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Kerumitan pengukuran hasil belajar itu

disebabkan karena bersifat psikologis. Misalnya, seseorang pendidik memiliki tujuan peserta didikan: peserta didik mampu melakukan sepak sila dengan baik. Tujuan peserta didikan seperti ini adalah cukup kompleks. Kemampuan aktual untuk melakukan sepak sila tidak dapat diamati secara langsung karena belajar terjadi di dalam otak peserta didik. Begitu pula apakah kemampuan melakukan sepak sila tersebut disebabkan karena proses peserta didikan atautkah karena kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik pada waktu sebelum peserta didikan. Untuk mengukur kemampuan peserta didik di dalam mencapai tujuan peserta didikan tersebut diperlukan adanya pengamatan kinerja (*performance*) peserta didik sebelum dan setelah peserta didikan berlangsung, serta mengamati perubahan kinerja yang telah terjadi.

Dalam kegiatan belajar, tujuan yang harus dicapai oleh setiap individu dalam belajar memiliki beberapa peranan penting, yaitu:

- 1) Memberikan arah pada kegiatan peserta didikan. Bagi pendidik, tujuan peserta didikan akan mengarahkan pemilihan strategi dan jenis kegiatan yang tepat. Kemudian bagi peserta didik, tujuan itu mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang diharapkan dan mampu menggunakan waktu seefisien mungkin.
- 2) Untuk mengetahui kemajuan belajar dan perlu tidaknya pemberian peserta didikan pembinaan bagi peserta didik (*remedial teaching*). Dengan tujuan peserta didik itu pendidik akan mengetahui seberapa jauh peserta didik telah menguasai.
- 3) Sebagai bahan komunikasi. Dengan tujuan peserta didikan pendidik dapat mengkomunikasikan tujuan peserta didiknya kepada peserta didik, sehingga

peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam mengikuti proses peserta didikan (Rifa'i A, 2011:85-86).

### **2.1.5 Pengertian Model Pengembangan**

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

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

Menurut Borg & Gall (1983) sebagaimana dikemukakan dalam Hermawan (2010:4) penelitian pengembangan adalah salah satu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) Mengembangkan produk dan (2) Menguji produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut fungsi pengembangan, sedangkan tujuan ke dua disebut sebagai fungsi validitas.

### **2.1.6 Modifikasi**

#### **2.1.6.1. Pengertian Modifikasi**

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), yaitu mencerminkan karakteristik program pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya “*Body Scalling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Suherman, 2000: 2).

#### 2.1.6.2 Macam Modifikasi

Menurut Adang Suherman, (2000: 3) ada beberapa aspek analisa modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang : (1) Tujuan. (2) Karakteristik materi. (3) Kondisi lingkungan. (4) Evaluasinya.

##### 1) Modifikasi tujuan pembelajaran

Modifikasi ini dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi ke dalam tiga komponen, yakni tujuan perluasan, penghalusan dan tujuan penerapan.

##### a) Tujuan perluasan

Maksudnya adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud keterampilan yang dipelajarinya tanpa memperhatikan aspek efisiensi dan efektivitas.

b) Tujuan penghalusan

Tujuan penghalusan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan efisiensi gerak atau keterampilan yang dipelajarinya.

c) Tujuan penerapan

Tujuan penerapan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan efektivitas gerak atau keterampilan yang dipelajarinya.

2) Modifikasi materi pembelajaran

Modifikasi pembelajarn dapat dikaitkan dengan keterampilan yang dipelajarinya. Modifikasi materi ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti yang diuraikan dibawah ini.

a) Komponen keterampilan (*Skill*)

Materi pembelajaran dalam kurikulum pada dasarnya merupakan keterampilan-keterampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi keterampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi keterampilan keseluruhan ke dalam komponen-komponen lalu melatihnya perkomponen sebelum melakukan latihan keseluruhan.

b) Klasifikasi materi

Materi pembelajaran dalam bentuk keterampilan-keterampilan yang akan dipelajari siswa dapat disederhanakan berdasarkan klasifikasi keterampilannya. Guru dapat memodifikasi materi pembelajaran tersebut dengan cara mengurangi dan menambah tingkat kesulitan dan kompleksitas materi pelajaran berdasarkan klasifikasi keterampilannya, yaitu: (1) *Close skill*, (2) *Close skill* pada lingkungan yang berbeda, (3) *Open skill*, (4) Keterampilan permainan.

Dalam klasifikasinya, *close skill* merupakan tingkat keterampilan yang paling sederhana. Sementara keterampilan permainan merupakan tingkatan yang paling tinggi, termasuk di dalamnya permainan berbagai cabang olahraga.

c) Kondisi penampilan

Guru dapat memodifikasikan kondisi penampilan siswa dengan cara mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya tinggi-rendahnya kecepatan penampilan, tinggi-rendahnya kekuatan penampilan, melakukan di tempat atau bergerak, maju ke depan atau ke segala arah, dikurangi atau ditambah peraturannya.

d) Jumlah *skill*

Guru dapat memodifikasi materi pembelajaran dengan cara mengurangi atau menambah jumlah keterampilan yang dilakukan siswa. Guru dapat menambah atau mengurangi tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengkombinasikan gerakan atau keterampilan.

3) Modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran

Modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti yang diuraikan di bawah ini, yaitu:

a) Peralatan

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan *skill*.

b) Penataan ruang gerak dalam berlatih

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

c) Jumlah siswa yang terlibat

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambah jumlah siswa yang terlibat dalam melakukan tugas ajar.

4) Modifikasi evaluasi pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktivitas belajar yang terfokus pada evaluasi *skill* yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu *skill* dilakukan menjadi bagaimana *skill* itu digunakan atau apa tujuan *skill* itu.

Beberapa bentuk modifikasi evaluasi, misalnya sebagai berikut.

a) Individu atau Berpasangan

Pada bentuk ini siswa didorong untuk mengetes secara individu atau berpasangan tentang penguasaan materi yang sudah dipelajarinya.

b) Kelompok atau Grup



Pada bentuk ini siswa didorong untuk mengetes secara kelompok tentang penguasaan materi yang sudah dipelajarinya.

c) **Pertandingan**

Pada bentuk ini siswa didorong untuk mengetes penguasaan materi yang sudah dipelajarinya dalam berbagai variasi pertandingan (Suherman, 2000:2-8).

### **2.1.7 Sepak Takraw**

#### **2.1.7.1 Pengertian Sepak Takraw**

Permainan Sepak Takraw adalah permainan regu atau tim, namun demikian keberhasilan guru atau tim itu sangat dipengaruhi ketrampilan individu yang bermain dalam regu atau tim tersebut. Untuk dapat bermain Sepak Takraw dengan baik, seorang pemain yang merupakan individu-individu dalam regu (tim) harus menguasai teknik dasar bermain dengan baik. Kalau masing-masing pemain tersebut sudah menguasai teknik dasar dengan baik, hal ini merupakan modal utama untuk dapat memadukan mereka dalam regu yang solid, sehingga permainan dapat optimal dan regu tersebut pasti akan dapat memenangkan pertandingan dengan mudah.

Sepak Takraw dikenal sebagai salah satu cabang olahraga yang banyak mengandung unsur akrobatik, hal ini dapat dilihat dari beberapa teknik dasar yang memang membutuhkan keberanian untuk melakukannya agar gerak teknik tersebut dapat dilakukan dengan baik, indah, menarik yang pada akhirnya mencapai prestasi gerak yang optimal. Seperti misalnya gerak yang memang sangat akrobatik pada permainan Sepak Takraw yaitu: smesh gulung, teknik smesh yang dilakukan dengan gerakan salto diudara.

Permainan Sepak Takraw adalah memainkan bola takraw dengan seluruh bagian anggota badan kecuali tangan, sehingga teknik dasar yang akan dipelajari dan dijelaskan pada bab ini adalah semua teknik pukulan dan perkenanaan dengan seluruh bagian badan pemain. Teknik dasar tersebut meliputi :

- 1) Teknik Sepakan (Menyepak) : Sepak Sila, Sepak Kura / Kuda, Sepak Cungkil, Sepak Sempuh / Badek, Sepak Mula (Servis), dan Sepak Tapak (Menapak)
- 2) Memaha (kontrol paha)
- 3) Teknik Mendada (kontrol dada)
- 4) Teknik Membahu (kontrol bahu)
- 5) Teknik Kepala (kontrol kepala / heading)
- 6) Teknik Smesh: Smesh Kedeng dan Smesh Gulung
- 7) Teknik Tahanan (*Block*). (M.Dany dalam Sulaiman, 2008:15-16).

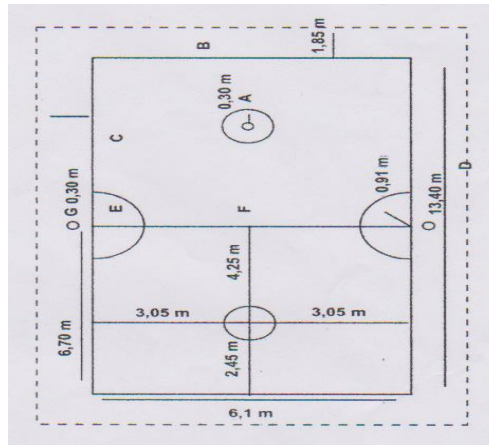
### **2.1.8 Peralatan Sepak Takraw**

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

#### **2.1.8.1.1 Ukuran lapangan untuk nomor tim, *Regu* dan *Double event***

Lapangan Sepak Takraw berbentuk 4(empat) persegi panjang dengan ukuran panjang 13,4m dan lebar 6,1m, setiap satu lapangan Sepak Takraw terdiri dari dua lapang dimana setiap lapang tersebut dibuat satu lingkaran untuk service (tekong) dan dua lingkaran untuk apit, radius lingkaran service yaitu 30cm, dan radius lingkaran apit yaitu 90cm. Lapangan Sepak Takraw yang dapat digunakan untuk pertandingan resmi bisa digunakan di dalam ruangan (*indoor*)

dan di luar ruangan (*outdoor*), serta harus terbebas dari berbagai macam gangguan ke atas setinggi 8m (khusus *indoor*) diukur dari permukaan lantai lapangan dan ke samping 3m diukur dari garis belakang dan garis samping lapangan.



Gambar 2.1 Lapangan Sepak Takraw (Ratinus Darwis, dkk, 1992:8)

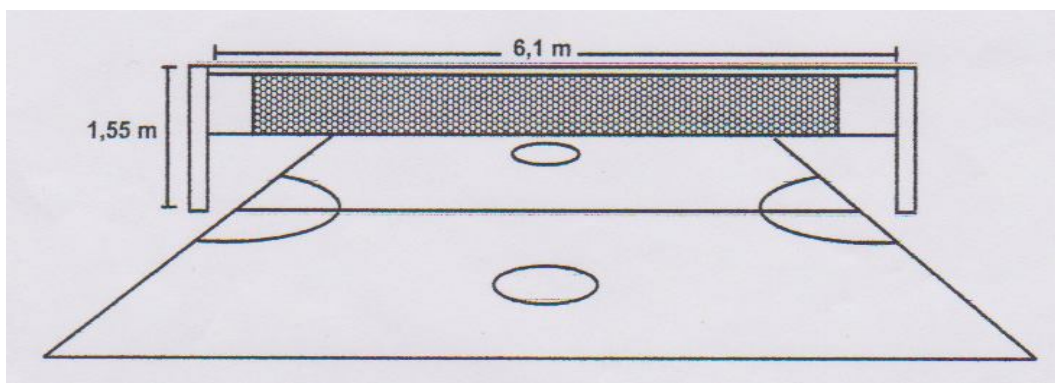
#### 2.1.8.1.2 Ukuran lapangan untuk nomor *hoop*

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

#### 2.1.8.1.3 Net

Net lapangan Sepak Takraw terbuat dari bahan nilon atau benang biasa, panjang net yaitu 6.10m atau sesuai dengan lebar lapangan Sepak Takraw dan lebar net 70cm yang terdiri dari beberapa lubang net. Ukuran tinggi net bervariasi tergantung pada jenis dan kategori pertandingan yang akan dilaksanakan, antara

lain untuk putra dewasa yaitu 1.55m, putri 1.45m sedangkan tinggi net untuk usia dini yaitu putra 1.40m dan putri 1.35m.



Gambar 2.2 Tiang Net dan Jaring (Sulaiman, 2008: 11)

#### 2.1.8.1.4 Bola

Bola takraw yang sebenarnya terbuat dari bahan *plastic (synthetic fibre)* yang lentur dan lembut dengan ukuran berat 170-180gram untuk putra dewasa dan 150-160 gram untuk putri dewasa, sedangkan untuk putra dan putri usia dini yaitu antara 145-150 gram. Setiap bola Sepak Takraw ini mempunyai karakteristik yang khusus antara lain: dalam setiap bola Sepak Takraw terdapat 12 lubang kecil yang terbentuk dari anyaman fiber (jumlah anyaman 9-11buah) dan akhirnya membentuk satu lingkaran bulat (bola) dengan radius bola (lingkaran tersebut yaitu 42-44cm untuk putra dan 43-45 untuk putri) Ahmad Hamidi (2008:11).



Gambar 2.3 Bola Takraw (Sulaiman, 2008:11)

### **2.1.9 Teknik Sepak Sila**

Sepak Sila merupakan teknik dasar yang paling dominan dalam permainan Sepak Takraw, sehingga sebagian orang menyebut teknik sepak sila adalah ibu dari permainan Sepak Takraw. Sepak Sila adalah menyepak bola dengan kaki bagian dalam, yang mana pada saat menyepak posisi kaki pukul seperti orang bersila. Sepak sila digunakan untuk menerima. Menimang dan menguasai bola, mengumpan, hantaran bola dan untuk menyelamatkan serangan lawan.

#### **2.1.9.1 Teknik Melakukan Sepak Sila :**

- 1) Sikap awal berdiri dengan dua kaki terbuka selebar bahu
- 2) Kaki pukul (sepak) digerakkan melipta (sila) setinggi lutut kaki tumpu, dengan sumbu pukulan pada pangkal paha, sedang kaki tumpu rileks sedikit ditekuk.
- 3) Jarak bola terhadap badan dijaga tidak boleh lebih dari sepatuh lengan kita, karena memukul dengan posisi kaki sila. Jadi jarak badan dan bola dekat.

- 4) Bola dipukul dengan kaki bagian dalam menghadap ke atas, pergelangan kaki keraskan jangan lemas untuk kekuatan pukulan dan agar tidak terjadi putaran pada saat dipukul.
- 5) Badan sedikit dibungkukkan ke depan dan pandangan mata ke arah bola.
- 6) Kedua tangan dibengkokkan pada siku dan dibuka disamping badan, hal ini untuk menjaga keseimbangan.
- 7) Pada saat perkenaan bola (*impact*), pergelangan kaki tegangkan dan kaki tumpu diluruskan.
- 8) Bola disepak ke atas melewati kepala. Tinggi rendahnya bola sangat tergantung pada kekuatan bola saat tergantung pada kekuatan pukulan kaki dan tekukan kaki tumpu pada saat awalan memukul.



Gambar 2.4 Sepak Sila (Sulaiman 2008:17)

#### 2.1.9.2 Kesalahan Umum dalam melakukan Teknik Sepak Sila :

- 1) Kaki tumpu tidak ditekuk sedikit, akibatnya kaki pukul tidak dapat melakukan sikap sempurna, kaki bagian dalam turun menghadap ke depan tidak ke atas.
- 2) Saat perkenaan bola pergelangan kaki tidak dikeraskan (ditegangkan), akibatnya pukulannya tidak bertenaga dan bola berputar.

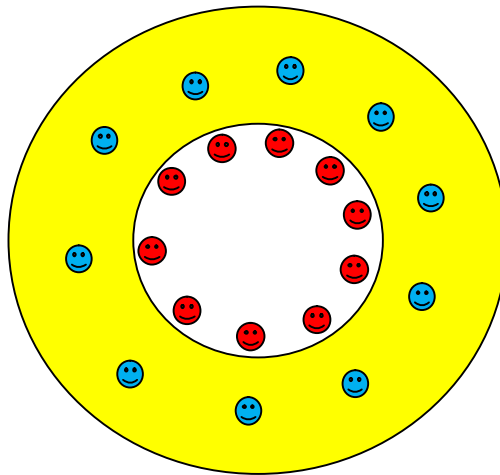
- 3) Sikap badan saat pukulan terlalu membungkuk, akibatnya bola mengenai mulut atau wajah sendiri.
- 4) Bola dipukul di atas lutut atau kaki pukul yang terlalu naik mengejar bola yang belum turun untuk saatnya dipukul.

#### **2.1.10 Permainan “IO”**

Permainan “IO” merupakan permainan tradisional yang bersifat kompetisi, biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar. Permainan “IO” adalah permainan menendang bola pendek dan tinggi, “I” yang berarti bola tidak boleh lebih dari kepala, dan “O” yang berarti bola harus lebih tinggi dari kepala. Perlengkapan yang digunakan adalah bola yang dibuat dari bahan dasar karet sintetis. Dalam permainan “IO” ada dua permainan yaitu: (1) secara kelompok, setiap kelompok mempunyai kapten dan diawali dengan suit, yang suitnya kalah akan melakukan permainan terlebih dahulu dan menang akan menentukan permainan “I” atau “O”. Setiap pemain akan mengamati kelompok yang bermain dan menghitung hasil akhir semua kelompok. Setelah kedua kelompok yang hasil akhirnya yang paling banyak maka itu kelompok yang menang, kelompok kalah akan mendapat hukuman dari kelompok menang yang sebelumnya sudah disepakati oleh kedua kelompok tersebut, dan (2) Individu, setiap individu mendapatkan kesempatan satu kali, jika bola jatuh ke tanah maka pemain berhenti dan dihitung hasilnya. Individu yang jumlah sepakannya paling sedikit akan mendapatkan hukuman dari sepakannya yang paling banyak.

#### **2.1.11 Alat dan Lapangan Permainan “IO”**

- 1) Lapangan



Gambar 2.5 Lapangan Permainan “IO”

**Keterangan :**

- : Berdiameter 3m
- : Berdiameter 5m
- ☹ : Siswa menghitung siswa yang melakukan
- 😊 : Siswa yang melakukan permainan “IO”

2) Bola Karet

Bola karet adalah bola yang terbuat dari karet sintetis, sehingga bola tersebut sangat aman untuk digunakan pada saat melakukan sepak sila dalam pembelajaran Sepak Takraw. Bola karet mudah didapatkan di toko-toko mainan anak-anak dan harga terjangkau. Bola karet memiliki lingkaran bola 50cm, dan berat 1grm. Dengan modifikasi bola takraw yang diganti dengan bola karet ini maka proses pembelajaran Sepak Takraw dapat berjalan secara efektif. Dan hasil belajar Sepak Takraw dapat meningkat sehingga nilai siswa dapat sesuai ataupun lebih tinggi dari nilai KKM.





Gambar 2.6 Bola Karet Baby  
(Sumber:www.jual-mainan.com)

### 3) Cara Bermain “IO”

(1) secara kelompok, setiap kelompok mempunyai kapten dan diawali dengan suit, yang suitnya kalah akan melakukan permainan terlebih dahulu dan menang akan menentukan permainan “T” atau “O”. Setiap pemain akan mengamati kelompok yang bermain dan menghitung hasil akhir semua kelompok. Setelah kedua kelompok yang hasil akhirnya yang paling banyak maka itu kelompok yang menang, kelompok kalah akan mendapat hukuman dari kelompok menang yang sebelumnya sudah disepakati oleh kedua kelompok tersebut, dan (2) Individu, setiap individu mendapatkan kesempatan satu kali, jika bola jatuh ke tanah maka pemain berhenti dan dihitung hasilnya. Individu yang jumlah sepakannya paling sedikit akan mendapatkan hukuman dari sepakannya yang paling banyak.

### 4) Peraturan Permainan “IO”

Permainan menendang bola pendek dan tinggi, “T” yang berarti bola tidak boleh lebih dari kepala, dan “O” yang berarti bola harus lebih tinggi dari kepala. Perlengkapan yang digunakan adalah bola yang dibuat dari bahan dasar karet sintetis.

### 5) Penilaian Permainan

Afektif dan Kognitif dari angket kuwisioner siswa, dan Psikomotor dari ahli penjas/guru olah raga.

#### **2.1.12 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan model pembelajaran sepak sila dengan menggunakan bola karet untuk meningkatkan hasil belajar Sepak Takraw bagi siswa SD ini sangat penting dilakukan, mengingat pembelajaran sepak sila yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani selama ini masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran permainan sepak bola masih bersifat tradisional, karena menggunakan peraturan yang baku dalam permainan Sepak Takraw.

Pelaksanaan permainan Sepak Takraw bagi siswa sekolah dasar masih disamakan dengan permainan Sepak Takraw pada orang dewasa dan belum dimodifikasi sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa. Hal ini dapat menyebabkan tujuan pembelajaran kurang sesuai yang diharapkan, seperti halnya pencapaian tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kebugaran jasmani.

#### **2.2 Kerangka Berpikir**

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar, siswa diharapkan dapat mempraktekan permainan Sepak Takraw dengan peraturan yang sudah dikembangkan dengan memanfaatkan lahan kosong diluar sekolah. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan Sepak Takraw di Sekolah Dasar masih dalam bentuk permainan yang sesuai peraturan berlaku, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturannya. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai

anak-anak yang merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pengembangan pembelajaran sepak sila merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Pengembangan model pembelajaran sepak sila melalui permainan “IO” dengan bola karet diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran Sepak Takraw.

Pembelajaran sepak sila dengan pengembangan model permainan “IO” dengan menggunakan bola karet adalah pengembangan model pembelajaran Sepak Takraw dengan menggunakan bola karet. Keuntungan pembelajaran sepak sila menggunakan permainan “IO” dengan bola karet adalah anak lebih banyak bergerak dalam mempraktikkan sepak sila.

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkatkan penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian. Utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010: 194), penelitian dari pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk pengembangan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama. Yaitu : (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Penelitian mengembangkan bermain bola disesuaikan dengan pertimbangan kedalam lapangan atau sawah yang akan digunakan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subyek yang besar.

Dalam hal pengembangan produk salah satunya adalah menghasilkan produk model pembelajaran penjasorkes di sekolah, adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

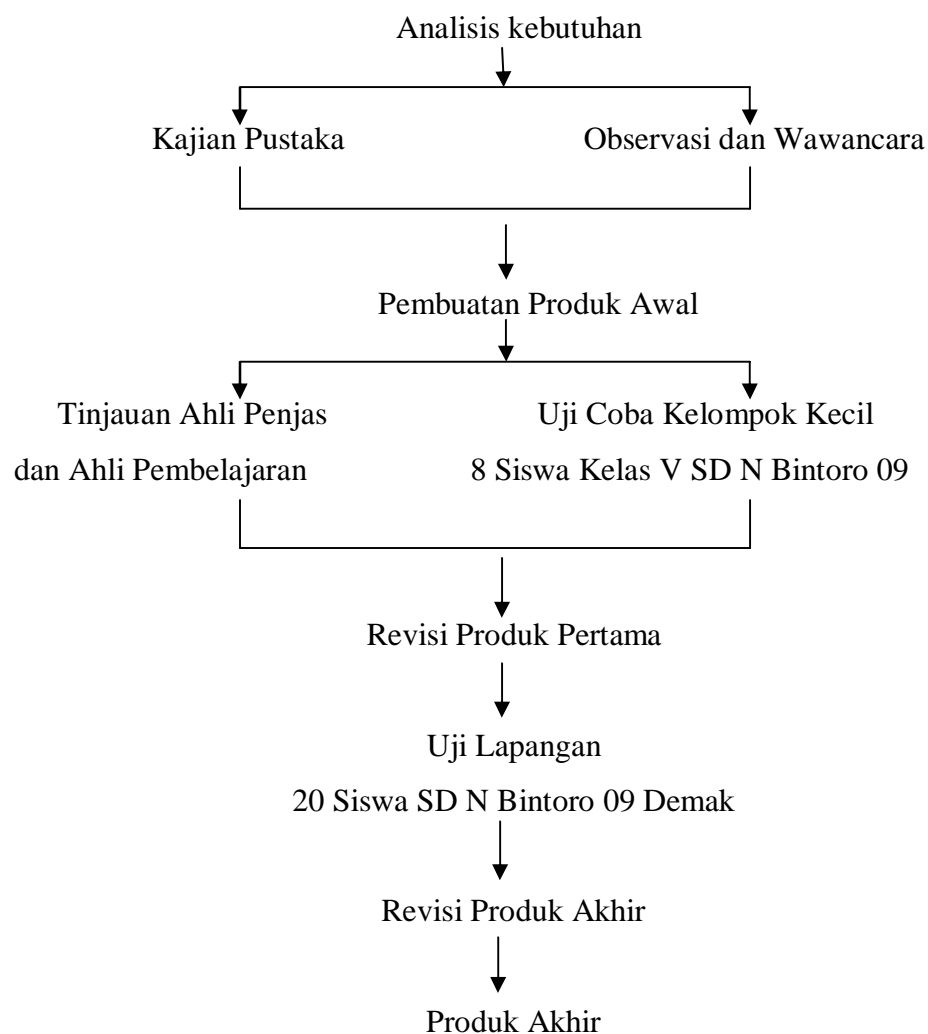
- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pengembangan yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak

- 2) Mengembangkan bentuk produk awal (dalam hal ini model pengembangan dengan memanfaatkan lingkungan luar sekolah). Berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran penjasorkes sesuai materi yang dikembangkan yang didasarkan pada kajian teori.
- 3) Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli, dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan olahraga (gunakan dosen yang relevan dengan materi yang diteliti atau bisa menggunakan salah satu pembimbing yang ekspert dibidangnya), dan dua orang ahli pembelajaran (gunakan guru penjasorkes yang memiliki pengalaman mengajar yang cukup). Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya lakukan uji coba I (gunakan siswa dengan jumlah secukupnya sesuai kebutuhan materi), dengan menggunakan lembar evaluasi dan kuesioner dan konsultasi yang selanjutnya hasilnya dianalisis secara mendalam.
- 4) Lakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba I yang dilakukan sebelumnya.
- 5) Uji coba II melalui permainan “IO” dengan model pengembangan yang sudah direvisi atau hasil uji coba I yang dilakukan sebelumnya.
- 6) Revisi produk akhir, dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan (melalui pengamatan dan diperlukan instrumen baik pengamatan maupun melalui angket untuk siswa dan pengamat).
- 7) Hasil akhir model pengembangan permainan “IO” yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba II.

Model Pengembangan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran sepak sila melalui permainan “IO” dengan menggunakan bola karet.

### 3.1.1 Prosedur Pengembangan

Permainan “IO” dengan menggunakan bola karet ini, dilakukan melalui beberapa tahap pada gambar dibawah, akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan model pembelajaran Sepak Takraw melalui permainan “IO” menggunakan bola karet.



Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Melalui Permainan “IO”  
Menggunakan Bola Karet Untuk Teknik Dasar Sepak Sila Pada Siswa Kelas V SD  
Negeri Bintoro 09 Demak

Gb. 3.1 Skema Pengembangan Permainan “IO” Menggunakan Bola Karet

### **3.1.2 Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah permainan “IO” dengan menggunakan bola karet ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD N Bintoro 09 Demak tentang pelaksanaan olahraga Sepak Takraw melalui permainan “IO” dengan menggunakan bola karet dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa. Apakah Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Melalui Permainan “IO” Menggunakan Bola Karet Untuk Teknik Dasar Sepak Sila Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak Tahun 2012/2013.

### **3.1.3 Pembuatan Produk Awal**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah membuat produk pengembangan model pembelajaran Sepak Takraw melalui permainan “IO” dengan menggunakan bola karet. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak.

#### 3.1.3.1 Revisi Produk Awal

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

#### 3.1.3.2 Uji Coba Skala Besar

Pada tahap ini dilakukan uji skala besar yang dikembangkan dalam menggunakan subjek kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak yang berjumlah 20 siswa..

#### 3.1.3.3 Revisi Produk Akhir

Revisi dari hasil uji lapangan yang telah di ujicobakan siswa kelas V SD N Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak.

#### 3.1.3.4 Hasil Akhir

Hasil produk akhir dari hasil uji coba skala besar yang telah diuji cobakan pada siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak yang berjumlah 20 siswa.

### **3.1.4 Uji Coba Produk**

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

#### **3.1.4.1 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 :

#### 3.1.3.4.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diuji cobakan kepada subyek, produk yang dibuat dievaluasi (validasi) terlebih dahulu oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi aspek psikomotor, aspek kognitif, aspek afektif. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf awal dengan disertai lembar evaluasi kepada ahli penjas dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, isi dari dipergunakan sebagai acuan pengembang produk.

#### 3.1.3.4.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas V SD N Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 8 siswa sebagai subyeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara *random* karena karakteristik dan tingkat kebugaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama-tama siswa melakukan teknik dasar sepak sila dengan menggunakan permainan "IO". Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dan produk yang dikembangkan.

#### 3.1.3.4.3 Revisi Produk Pertama

Hasil data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

#### 3.1.3.4.4 Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 20 anak.

#### 3.1.3.4.5 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan adalah sebagai berikut: (1) Peneliti. (2) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran. (3) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 8 siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak dipilih menggunakan sampel secara *random*.

#### **1.1.4.2 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Evaluasi ahli yang terdiri dari dua ahli penjasorkes dan satu ahli pembelajaran. (2) Uji coba skala kecil yang terdiri 10 siswa kelas V SD Negeri 09 Demak Kabupaten Demak.

(3) Uji coba skala besar yang terdiri 20 siswa kelas V SD Negeri 09 Demak Kabupaten Demak.

#### **1.1.5 Cetak Biru Produk**

Dalam permainan “IO” ada dua permainan yaitu: (1) secara kelompok, setiap kelompok mempunyai kapten dan diawali dengan suit, yang suitnya kalah akan melakukan permainan terlebih dahulu dan menang akan menentukan permainan “T” atau “O”. Setiap pemain akan mengamati kelompok yang bermain dan menghitung

hasil akhir semua kelompok. Setelah kedua kelompok yang hasil akhirnya yang paling banyak maka itu kelompok yang menang, kelompok kalah akan mendapat hukuman dari kelompok menang yang sebelumnya sudah disepakati oleh kedua kelompok tersebut, dan (2) Individu, setiap individu mendapatkan kesempatan satu kali, jika bola jatuh ke tanah maka pemain berhenti dan dihitung hasilnya. Individu yang jumlah sepakannya paling sedikit akan mendapatkan hukuman dari sepakannya yang paling banyak.

### **3.1.6 Jenis Data**

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang berupa alasan dalam memilih jawaban. Data kuantitatif dan kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dari kuesioner yang berupa kritik dan saran ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk.

### **3.1.7 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relative banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk. Yaitu dalam Sepak Takraw

pada teknik dasar sepak sila menggunakan bola karet. Apakah siswa dapat melakukan sepak sila dengan menggunakan bola takraw pada umumnya. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model pembelajaran sepak sila dengan menggunakan bola karet, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari **“tidak baik”** sampai dengan **“sangat baik”** dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia:

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

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

Table 2. Faktor, Indikator, dan Jumlah butir kuesioner Ahli

No	Faktor	Indikator	Rentan Penilaian					Jumlah
			1	2	3	4	5	
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, kreatifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD Negeri Bintoro 09 Demak Kabupaten Demak						15

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternative jawaban “Ya” dan “Tidak”.

Tabel 3. Skor jawaban kuesioner “Ya” dan “Tidak”.

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

Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotorik, kognitif, efektif. Berikut ini adalah faktor-faktor, Indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa :

Tabel 4. Faktor, Indikator, dan jumlah butir Kuesioner untuk siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktikan variasi gerak dalam bermain model pengembangan pembelajaran permainan “IO” dengan menggunakan bola karet	10
2.	Kognitif	Kemampuan siswa memahami teknik dasar sepak sila dan pengetahuan tentang pengembangan model pembelajaran Sepak Takraw	10
4.	Afektif	Menampilkan sikap dalam melakukan teknik dasar sepak takraw pada pengembangan model pembelajaran sepak sila	10

### 3.1.8 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 Muhammad Ali. (1987 : 184), yaitu :

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

Keterangan :

NP = Nilai dalam %

n = Nilai yang diperoleh

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada table 5 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 5. Klasifikasi Persentase

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

Sumber : Muhammad Ali. (1987 : 184).

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

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

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

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

Menurut Dr. H. Sulaiman, M.Pd. permainan “IO”, dibaca (i o’) yang berasal dari Kabupaten Kendal Jawa Tengah. Permainan “IO” adalah permainan menimang bola rotan yang dirangkai bulat menyerupai bola. Dengan cara bermain kalau “I” dilakukan sepakan dengan sepakan kaki bagian dalam, dalam permainan Sepak Takraw disebut sepak sila. Dan kalau “O” dilakukan dengan sepakan kaki bagian luar, dalam permainan Sepak Takraw disebut sepak badek.

Menurut Nurul Ajitia Hasanudin Permainan “IO”, dibaca (i o) juga disebut adalah “cek-cekan” yang berasal dari Kabupaten Pemalang Jawa Tengah. Permainan “IO” adalah permainan menimang bola daun yang dirangkai bulat menyerupai seperti bola. Dengan cara bermain kalau “I” yang berarti sepakan bola tidak boleh lebih diatas kepala. Dan kalau “O” yang berarti sepakan yang harus lebih dari kepala.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan sederhana khususnya permainan “IO” bagi siswa kelas V, bahwa siswa dapat mempraktekan teknik dasar permainan “IO” dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim,

sportivitas, dan kejujuran. Kenyataannya yang ada dalam proses pembelajaran permainan “IO”, khususnya permainan “IO” untuk sekolah dasar masih jauh dari yang di harapkan. Pada proses pembelajaran Permainan “IO” di Sekolah Dasar pada umumnya masih ditemui beberapa hal, antara lain dalam kegiatan penjas kurang memanfaatkan fasilitas secara maksimal seperti dalam penggunaan lapangan secara maksimal. Dan tidak semua Sekolah mempunyai halaman atau sebuah lapangan yang cukup luas untuk pembelajaran penjas khususnya pada pembelajaran permainan “IO”, dan lain- lain. Selain itu sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran kurang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Banyak juga ditemui siswa putri yang merasa kesulitan untuk memainkan permainan “IO” dengan peraturan yang baku, dikarenakan dalam pembelajaran tersebut kurang diberikannya sebuah modifikasi agar siswa senang dan tidak mudah menjadi jenuh terutama pada siswa putri.

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



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

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

- 1) Analisis tujuan dan karakteristik permainan “IO”.
- 2) Analisis karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 3) Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara menegembangkan modifikasi permainan.
- 4) Menetapkan prinsip-prinsip untuk menegembangkan modifikasi permainan “IO”.
- 5) Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
- 6) Pengembangan prosedur pengukuran hasil belajar.
- 7) Menyusun produk awal permainan “IO”.

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

#### **4.1.3 Draf Produk Awal Permainan “IO”**

##### **4.1.3.1 Pengertian Prmainan “IO”**

Permainan “IO” merupakan permainan tradisional yang berasal dari daerah Kabupaten Pematang, permainan tersebut bersifat kompetisi, biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar pada saat waktu luang.

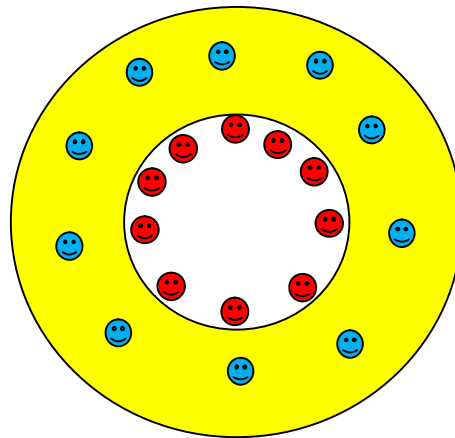
##### **4.1.3.2 Peraturan Permainan**

Berikut adalah peraturan-peraturan dalam permainan “IO” yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi di siswa. Peraturan dalam permainan “IO” adalah permainan menendang bola pendek dan tinggi, “I” yang berarti bola tidak boleh lebih dari kepala, dan “O” yang berarti bola harus lebih tinggi dari kepala. Perlengkapan yang digunakan adalah bola yang terbuat dari karet sintesis. Dalam permainan “IO” ada dua permainan yaitu: (1) secara kelompok, setiap kelompok mempunyai kapten dan diawali dengan suit, yang suitnya kalah akan melakukan permainan terlebih dahulu dan yang menang akan menentukan permainan “I” atau “O” terlebih dahulu yang akan dilakukan. Setiap pemain akan mengamati kelompok yang bermain dan menghitung hasil akhir semua kelompok. Setelah kedua kelompok yang hasil akhirnya yang paling banyak maka itu kelompok yang menang, kelompok kalah akan mendapat hukuman dari kelompok menang yang sebelumnya sudah disepakati oleh kedua kelompok tersebut, dan (2) Individu, setiap individu mendapatkan kesempatan satu kali, jika bola jatuh ke tanah maka pemain berhenti dan dihitung hasilnya. Individu yang jumlah sepakannya paling sedikit akan mendapatkan hukuman dari sepakannya yang paling banyak.

#### **4.1.3.3 Fasilitas dan Perlengkapan Permainan “IO”**

##### **1) Lapangan**

Permainan “IO” dapat dimainkan dimana saja, bisa di dalam ruangan atau di luar ruangan. Dengan bentuk lapang lingkaran ganda, didalam lingkaran berdiameter 3m, dan yang luar berdiameter 5m. Dalam penelitian ini, permainan akan dimainkan di halaman sekolah dengan pertimbangan lokasinya cukup luas dan representatif.



Gambar 4.1 Lapangan Permainan “IO”

**Keterangan :**

- : Berdiameter 3m.
- : Berdiameter 5m.
- ☹ : Siswa menghitung siswa yang melakukan.
- 😊 : Siswa yang melakukan permainan IO.

2) Bola

Bola karet adalah bola yang terbuat dari karet sintetis, sehingga bola tersebut sangat aman untuk digunakan pada saat melakukan sepak sila dalam pembelajaran sepak takraw. Bola karet mudah didapatkan di toko-toko mainan anak-anak dan harga terjangkau. Bola karet memiliki lingkaran bola 50cm, dan berat 1grm. Bentuk peraga yang digunakan dalam permainan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.2 Bola karet

(Sumber: [www.jual-mainan.com](http://www.jual-mainan.com))

#### **4.1.4 Validasi Ahli**

##### **4.1.4.1 Validasi Ahli Draf Produk Awal**

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

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

##### **4.1.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli**

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menilai apakah model pembelajaran modifikasi permainan “IO”

apakah dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil atau uji coba skala besar/lapangan.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli dan guru penjas Sekolah Dasar dapat dikatakan katagori “**baik**” maka dapat disimpulkan bahwa model permainan “IO” modifikasi dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil atau uji coba skala besar/lapangan. Dan masukan serta saran dari ahli dan guru penjas Sekolah Dasar juga diperlukan untuk mengetahui kualitas itu sendiri.

#### **4.1.4.3 Revisi Draf Produk Awal**

- 1) Dalam revisi produk ini dilakukan penyesuaian kekenyalan bola. Kekenyalan bola yang digunakan di nilai terlalu mudah untuk disepak dan bahan yang digunakan terlalu kencang sehingga pantulan lebih keras ketika ditendang.
- 2) Kompetisi atau penentuan pemenang dalam permainan “IO” berdasarkan kemampuan siswa secara individual. Hal ini kurang menambah semangat dan kemeriahan permainan “IO”. Untuk menambah semangat dan kemeriahan dalam permainan ini maka dilakukan perubahan aturan permainan dengan membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri 5 sampai 7 siswa. Setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan (waktu) yang sama untuk melakukan sepakan kemudian kelompok yang jumlah sepakannya paling banyak akan keluar sebagai juara.
- 3) Waktu dalam pertandingan disesuaikan dengan jam pelajaran pada pembelajaran yaitu 10 menit sehingga tidak mengganggu jam pelajaran lain ataupun waktu istirahat bagi siswa. Hal ini tentu saja merubah peraturan permainan dalam

permainan “IO”. Peraturan dirubah dengan memberikan kesempatan kepada setiap siswa waktu 60 detik untuk bermain, pemain dapat bermain lagi meskipun bola sudah terjatuh. Pemenang ditentukan dari jumlah sepakan terbanyak selama 60 detik tersebut.

#### **4.1.4.4 Validasi Ahli**

##### 4.1.4.4.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran permainan “IO” sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan dua ahli penjas (Rumini,S.Pd .M.Pd, Winarno,S.Pd .M.Pd), dan satu ahli pembelajaran (Supardi, S.Pd), Dengan Kualifikasi (1) Drs. Muhammad Khafid adalah kepala sekolah SD Negeri Bintoro 09 Kabupaten Demak. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan “IO”, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar ahli penjas dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap model permainan “IO”. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Caranya dengan menyontrenng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

##### 4.1.4.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan “IO” dapat digunakan

sebagai uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner para ahli dapat dilihat pada lampiran .

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “**baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan “IO” bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan “IO”, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

#### 4.1.4.4.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar yaitu peraturan sepak sila agar diberikan waktu yang lebih lama sehingga siswa lebih senang untuk bermain permainan “IO”.

#### 4.1.4.5 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk permainan “IO” ini, divalidasi oleh ahli dan guru Penjas SD serta dilakukan revisi, maka langkah selanjutnya produk ini diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Bintoro 09 Kabupaten Demak yang berjumlah 10 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara acak (random sampling).

Ujicoba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk pada waktu digunakan oleh siswa. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan

menggunakan kuesioner. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar merevisi produk sebelum digunakan sebagai uji coba lapangan.

Berikut adalah tabel kuesioner hasil uji coba produk skala kecil :

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji kelompok kecil. Siswa cenderung aktif bergerak dalam melakukan permainan “IO”. Data pada hasil koesioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 77,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan “IO” modifikasi ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Bintoro 9 Demak. Berikut tabel hasil koesioner pada uji coba skala kecil:

**Tabel 4.1. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=10)**

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Persentase	Kriteria
Psiko-motorik	1. Apakah pembelajaran sepak takraw dengan menggunakan permainan “IO” mudah dilakukan?	YA	80 %	Baik
	2. Apakah kamu bisa memainkan model pembelajaran sepak takraw dengan permainan “IO”?	YA	70 %	Cukup
	3. Apakah kamu bisa menimang	YA	90 %	Sangat



	bola takraw asli dalam permainan "IO" ?			Baik
	4. Apakah kamu bisa menimang bola karet saat melakukan sepak sila ?	YA	50 %	Cukup
	5. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain Sepak Takraw?	YA	80 %	Baik
	6. Apakah kamu dapat melakukan sepak sila menggunakan bola takraw yang asli ?	YA	70 %	Cukup
	7. Apakah permainan sepak takraw dapat meningkatkan keterampilanmu?	YA	90 %	Sangat Baik
	8. Apakah modifikasi bola karet dengan bola takraw asli ada perbedaan jika dilakukan dalam sepak sila ?	YA	80 %	Baik
	9. Apakah bola karet lebih mudah dilakukan dalam	YA	60 %	Cukup

	<p>permainan “IO”?</p> <p>10. Apakah setelah menggunakan bola karet, kamu lebih mudah melakukan sepak sila menggunakan bola takraw asli?</p>	YA	100 %	Sangat Baik
Kognitif	<p>1. Apakah kamu mengerti peraturan yang digunakan dalam olahraga Sepak Takraw?</p> <p>2. Apakah kamu tahu cara melakukan sepak sila?</p> <p>3. Apakah kamu tahu perbedaan bola takraw dengan bola karet ?</p> <p>4. Apakah kamu merasa kesulitan pada saat melakukan permainan “IO” dengan menggunakan bola karet ?</p> <p>5. Apakah kamu tahu cara</p>	<p>YA</p> <p>YA</p> <p>YA</p> <p>TIDAK</p>	<p>80 %</p> <p>90 %</p> <p>60 %</p> <p>90 %</p>	<p>Baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Baik</p>

	bermain Sepak Takraw?	YA	60%	Cukup
	6. Apakah kamu tahu permainan “IO” ?	YA	80 %	Baik
	7. Apakah kamu tahu peraturan permainan “IO” ?	YA	80 %	Baik
	8. Apakah permainan “IO” menarik bagi kamu ?	YA	80 %	Baik
	9. Apakah setiap pemain menaati peraturan permainan “IO” ?	YA	100 %	Sangat Baik
	10. Apakah kamu tahu jumlah pemain dalam permainan Sepak Takraw ?	YA	100%	Sangat Baik
Afektif	1. Apakah kamu senang bermain Sepak Takraw ?	YA	100 %	Sangat Baik
	2. Apakah modifikasi bola takraw menarik bagi kamu ?	YA	100 %	Sangat Baik
	3. Bisakah kamu serius atau bersungguh-sungguh saat menmang bola takraw ?	YA	80%	Baik
	4. Apakah kamu akan mentaati	YA	80 %	Baik

	peraturan saat bermain Sepak Takraw?			
	5. Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan Sepak Takraw ?	YA	70 %	Cukup
	6. Apakah kamu bisa bekerja sama dengan team atau regu ketika kamu bermain Sepak Takraw ?	YA	70 %	Cukup
	7. Apakah dalam bermain Sepak Takraw dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan ?	YA	70 %	Cukup
	8. Apakah seseorang pemain boleh menentang keputusan yang diberikan oleh wasit ?	YA	60 %	Cukup
	9. Bersediakah kamu melakukan permainan Sepak Takraw lagi ?	YA	90 %	Baik
	10. Apakah pada saat bermain kamu melakukan dengan senang ?	YA	100 %	Sangat Baik
	<b>Rata-rata</b>		77,66%	Baik

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk modifikasi permainan “IO” diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD N Bintoro 09 Demak, perlu dicari solusinya. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil:

1) Sarana dan Prasarana Penelitian

Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, bola yang digunakan terlalu kencang, bola diganti dengan bola baby yang lebih kenyal/lunak, sehingga bola dapat dikontrol dengan baik. Lebih ditambah permainan yang berupa kompetisi, sehingga antusias siswa untuk melakukan permainan “IO” lebih efektif dalam mengikuti pembelajaran sepak sila.

2) Objek penelitian

- a) Dalam melaksanakan permainan “IO” sebagian siswa terkesan terburu-buru dalam bermain sehingga permainan terkesan singkat. Oleh karena itu peneliti melakukan evaluasi kepada para siswa agar bermain dengan santai dan tidak tergesa-gesa.
- b) Dalam pelaksanaannya sebagian siswa kurang serius sehingga permainan “IO” terkesan kurang menarik, oleh karena itu peneliti perlu menekankan kepada para siswa untuk dapat lebih bersungguh-sungguh dalam melaksanakan permainan ini.

#### **4.1.4.6 Revisi Produk Setelah Ujicoba Skala Kecil**

Berdasarkan hasil evaluasi ahli dan guru penjas pada produk yang telah diujicobakan dalam skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru penjas terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah ujicoba skala kecil diantaranya:

#### **4.1.5 Penyempurnaan Draf Setelah Uji Coba Skala Kecil Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Melalui Permainan “IO” Dengan Menggunakan Bola Karet Untuk Teknik Dasar Sepak Sila Pada Siswa Kelas V SD N Bintoro 09 Demak Tahun 2012.**

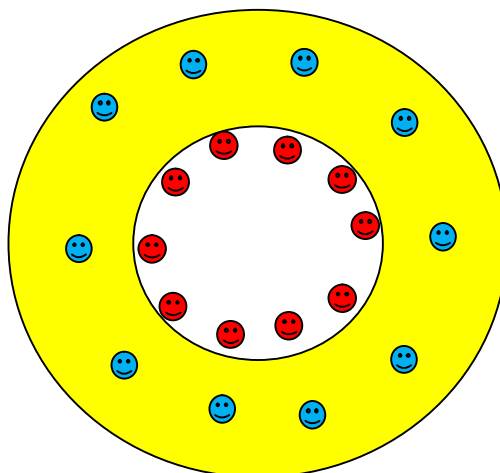
##### **4.1.5.1 Peraturan Permainan “IO”**

Permainan “IO” setelah dilakukan uji coba pada skala kecil, model pembelajaran sepak sila melalui permainan “IO” mengalami beberapa perubahan diantaranya: (1) Permainan “IO” jangan monoton, tetapi lebih bervariasi tidak selalu “I” terus dan tidak selalu “O” terus. (2) Permainan “IO” lebih ditambah variasi permainan dengan berkompetisi antar kelompok.

##### **4.1.5.2 Fasilitas dan Peralatan Permainan “IO”**

###### 1) Lapangan

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



Gambar : 4.3. Lapangan Permainan “IO”

**Keterangan :**

- : Berdiameter 3m.
- : Berdiameter 5m.
- ☹ : Siswa menghitung siswa yang melakukan.
- 😊 : Siswa yang melakukan permainan IO.

## 2) Bola

Bola dalam permainan kelompok besar tetap menggunakan bola karet yang terbuat dari karet sintesis yang lunak. Bentuk peraga yang digunakan dalam uji kelompok besar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.4 Bola Karet

**4.1.5.3 Data Uji Kelompok Besar**

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji lapangan. Uji lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan dalam lingkungan sebenarnya. Uji lapangan (kelompok besar) dilakukan kepada siswa kelas V SD N Bintoro 09 Dmak yang berjumlah 20 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

**Tabel 4.2 Data Hasil Uji Coba Skala Besar (N=20)**

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Persentase	Kriteria
-------	------------	---------	------------	----------

<b>Psiko- motorik</b>	1. Apakah pembelajaran sepak takraw dengan menggunakan permainan "IO" mudah dilakukan?	YA	90 %	Baik
	2. Bisakah kamu bisa memainkan model pembelajaran Sepak Takraw dengan permainan "IO"?	YA	85 %	Baik
	3. Apakah kamu bisa menimang bola takraw asli dalam permainan "IO"?	YA	90 %	Baik
	4) Apakah kamu bisa menimang bola karet saat melakukan sepak sila ?	YA	90 %	Baik
	5) Apakah kamu merasa kesulitan pada saat melakukan permainan "IO" dengan menggunakan bola karet ?	TIDAK	90 %	Baik
	6) Bisakah kamu melakukan sepak sila menggunakan bola takraw yang asli ?	YA	90 %	Baik
	7) Apakah permainan sepak			



	takraw dapat meningkatkan ketrampilanmu?	YA	90 %	Baik
	8) Apakah modifikasi bola karet dengan bola takraw asli ada perbedaan jika dilakukan dalam sepak sila ?	YA	90 %	Baik
	9) Apakah bola karet lebih mudah dilakukan dalam permainan "IO"?	YA	90 %	Baik
	10) Apakah setelah menggunakan bola karet, kamu lebih mudah melakukan sepak sila menggunakan bola takraw asli?	YA	90 %	Baik
<b>Kognitif</b>	1. Apakah kamu tahu cara bermain Sepak Takraw?	YA	95 %	Sangat Baik
	2. Apakah kamu tahu cara melakukan sepak sila?	YA	90 %	Baik

	3. Apakah kamu tahu perbedaan bola takraw dengan bola karet ?	YA	90 %	Baik
	4. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain Sepak Takraw?	YA	95 %	Sangat Baik
	5. Apakah kamu mengerti peraturan yang digunakan dalam olahraga Sepak Takraw?	YA	95 %	Sangat Baik
	6. Apakah kamu tahu permainan “IO” ?	YA	90%	Baik
	7. Apakah kamu tahu peraturan permainan “IO” ?	YA	90%	Baik
	8. Apakah permainan “IO” menarik bagi kamu ?	YA	95%	Sangat Baik
	9. Apakah setiap pemain menaati peraturan permainan “IO” ?	YA	95%	Sangat Baik
	10. Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim			

	atau regu ketika kamu bermain permainan "IO" ?	YA	95%	Sangat Baik
<b>Afektif</b>	1. Apakah kamu senang bermain Sepak Takraw ?	YA	90 %	Baik
	2. Apakah modifikasi bola takraw menarik bagi kamu ?	YA	90 %	Baik
	3. Bisakah kamu serius atau bersungguh-sungguh saat menmang bola takraw ?	YA	95%	Sangat Baik
	4. Apakah kamu akan mentaati peraturan saat bemain Sepak Takraw?	YA	90%	Baik
	5. Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan SepakTtakraw ?	YA	90%	Baik
	6. Apakah kamu bisa bekerja sama dengan team atau regu ketika kamu bermain Sepak Takraw ?	YA	95%	Sangat Baik
	7. Apakah dalam bermain Sepak Takraw dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan	YA	90%	Baik

	pertandingan?			
	8. Apakah seseorang pemain boleh menentang keputusan yang diberikan oleh wasit ?	YA	90%	Baik
	9. Bersediakah kamu melakukan permainan Sepak Takraw lagi ?	YA	90%	Baik
	10. Apakah pada saat bermain kamu melakukan dengan senang ?	YA	85 %	Baik
	<b>Rata-rata</b>		90,83%	Sangat Baik

#### 4.1.6 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji coba lapangan yang diadakan tanggal 12 Oktober 2011 didapat rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai 90,83 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka modifikasi permainan "IO" ini telah memenuhi kriteria "**baik**" sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Demak.

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

##### A. Aspek Psikomotorik

- 1) Aspek kualitas model permainan “IO” didapat persentase 90,%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek penguasaan melakukan model permainan “IO” diperoleh persentase sebesar 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek kemampuan menimang bola takraw asli dalam permainan “IO” diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek kemampuan menggunakan bola “IO” untuk dapat melakukan sepak sila hingga melewati tinggi kepala diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek tingkat kesulitan melakukan sepak sila dengan menggunakan bola Sepak Takraw asli, bola dapat melambung ke atas diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 6) Aspek kemampuan cara bermain sepak takraw diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 7) Aspek kemampuan peningkatan ketrampilan tentang cara melakukan permainan “IO” diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah

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

- 8) Aspek kemampuan pemahaman perbedaan bola karet dengan bola takraw sesungguhnya dalam melakukan gerakan sepak sila diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 9) Aspek kemampuan melakukan permainan “IO” menggunakan bola karet diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “ baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 10) Aspek kemampuan penggunaan bola karet setelah melakukan sepak sila menggunakan bola takraw dalam permainan “IO” diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

#### B. Aspek Kognitif

- 1) Aspek kemampuan memahami bermain “IO” diperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek kemampuan memahami manfaat gerak dasar sepak sila terhadap kekuatan kaki diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 3) Aspek kemampuan pemahaman perbadaan bola takraw dengan bola karet dalam permainan “IO” diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek pemahaman terhadap ketaatan peraturan bermain “IO” diperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek pemahaman peraturan permainan Sepak Takraw diperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 6) Aspek pemahaman permainan “IO” diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 7) Aspek pemahaman tentang permainan “IO” diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 8) Aspek ketertarikan dalam bermain “IO” sediaan diperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 9) Aspek ketersediaan mentaati peraturan permainan “IO” diperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 10) Aspek kerjasama dengan teman satu tim atau regu dalam bermain diperoleh persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

### C. Afektif

- 1) Aspek kesenangan melakukan permainan “IO” diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek ketertarikan modifikasi bola takraw diperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek keseriusan siswa saat menimang bola takraw yang sesungguhnya diperoleh persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek ketaatan peraturan saat bermain Sepak Takraw diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek ketaatan pemain dalam permainan Sepak Takraw diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.



- 6) Aspek kerjasama dengan satu tim atau regu pada saat permainan “IO” diperoleh presentasi sebesar 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteri “sangat baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 7) Aspek kerjasama untuk memengkan permainan Sepak Takraw diperoleh presentasi sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 8) Aspek keseriusan penetapan keputusan wasit diperoleh presentasi sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 9) Aspek kesediaan mengulangi permainan “IO” lagi diperoleh presentasi 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 10) Aspek kesenangan pada saat melakukan permainan “IO” diperoleh presentasi 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

#### 4.2 Pembahasan

Hasil analisis data dari evaluasi ahli, terhadap modifikasi permainan “IO” didapat kriteria rata-rata penilaian 83,75% adalah “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Bintoro 09 Demak.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran, didapat kriteria rata rata penilaian adalah 81,25% dalam kategori “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas V SD N bintoro 09 Demak.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat presentase pilihan jawaban yang sesuai 77,66% Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka modifikasi permainan “IO” ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk penelitian pada kelompok besar siswa kelas V SD N Bintoro 09 Demak.

Hasil analisis data uji coba Lapangan didapat presentase pilihan jawaban yang sesuai 90,83% Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka modifikasi permainan “IO” ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dari uji kelompok besar dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran melalui permainan “IO” mampu meningkatkan kemampuan sepak sila pada siswa kelas V SD N Biontoro 09 Demak.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

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

- 1) Produk model pembelajaran permainan “IO” sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan analisis data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran, dari hasil analisis jawaban ahli penjas dan ahli pembelajaran dapat disimpulkan model pembelajaran termasuk kategori baik sehingga memenuhi kriteria untuk dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Kabupaten Demak.
- 2) Produk model pembelajaran permainan “IO” sudah dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Kabupaten Demak. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase 77,66% dan kelompok besar didapat rata-rata persentase 90,83%. Berdasarkan kriteria yang ada maka pembelajaran melalui permainan “IO” ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa kelas V SD Negeri Bintoro 09 Kabupaten Demak.

## 5.2 Saran

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

- 1) Model permainan “IO” sebagai produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran Bintoro 09 Demak.
- 2) Bagi guru Penjasorkes di sekolah dasar diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran teknik dasar Sepak Takraw yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah, sehingga siswa tidak merasa jenuh / bosan.

## DAFTAR PUSTAKA

- AdangSuherman. 2000. *Dasar-DasarPenjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Agus, S Suryobroto. 2004. *Sarana dan Prasarana Jasmani*. Yogyakarta : Prodi PJKR UNY.
- Biro Humas dan Hukum Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. 2009. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Borg and Gall dalam [http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_pkn\\_08088331\\_chapter3.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pkn_08088331_chapter3.pdf) pada tanggal 23 8 2011 3.40
- Depdikbud. 1991. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Supervisi Pendidikan Jasmani*. Jakarta.
- Drs. Untung Suharjo, Drs. J. Larope. 3 mei 1989. Pendidikan Jasmani
- Gabbard. 1987  
*.Pengertian penjaskes*. [http://definisi.pengertianblogspot.com\(akses/162012\)](http://definisi.pengertianblogspot.com(akses/162012))
- Hamidi, Ahmad. 2008. *Bahan Ajar Sepak Takraw (Konsep & Aplikasi)*. Bandung : Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Harzuki. 2004. *Perkembangan Olahraga Terkini Kajian Para Pakar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada  
<http://sulaiman-fikunnes.blogspot.com> diunduh pada 2 juni 2012.
- Drs. Mohammad Ali. 1987. Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi. Bandung.
- Samsudin, 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
- Peraturan Permainan Sepak Takraw ISTAF Tahun 2011.

Ratinus Darwis. 1992. *Olahraga Pilihan Sepak Takraw*. Jakarta : Depdikbud Ditjen PT Proyek Pembinaan Tenaga Kependudukan.

Rifai'i, Achmad, Anni, Catharina Tri. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Pusat Pengembangan MKU & MKDK LP3 UNNES.

Sulaiman, 2008. *Sepak Takraw*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press.

Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

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

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

## USULAN TOPIK SKRIPSI



UNIVERSITAS  
NEGERI SEMARANG

FORMULIR

FM-01-AKD-24/rev.00

## USULAN TOPIK SKRIPSI

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama : MOHAMMAD NUZULUL ASFIHANI  
 NIM : 6101408221  
 Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)  
 Topik : MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW DENGAN MENGGUNAKAN BOLA KARET UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK DASAR SEPAK SILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BINTORO 09 DEMAK KEC. DEMAK KAB. DEMAK TAHUN PELAJARAN 2011/2012

*see  
dapat diteliti*

*Pembimbing:*

- 1. Ramin*
- 2. Agus Raharjo*

*2/2 2012*

*Ha*

Menyetujui  
Ketua Jurusan,

*[Signature]*  
Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.  
NIP. 196109031988031002

Semarang, 01 Februari 2012

Yang Mengajukan,

*[Signature]*  
MOHAMMAD NUZULUL  
ASFIHANI  
NIM. 6101408221

*cat:*

*Bola & samakan dg. Bola takraw.*

*[Signature]*  
*Ramin*



6101408221



## Lampiran 2

## USULAN PENETAPAN PEMBIMBING



KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor : 889 / Ak / 2012

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

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Tanggal 16 Mei 2012

## MEMUTUSKAN

Menetapkan  
PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada :

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

2. Nama : Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 198208282006041003  
Pangkat/Golongan : III/a - Penata Muda  
Jabatan Akademik : Asisten Ahli  
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : MOHAMMAD NUZULUL ASFIHANI  
NIM : 6101408221

Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)

Topik : MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW DENGAN MENGGUNAKAN BOLA KARET UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK DASAR SEPAK SILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BINTORO 09 DEMAK KEC. DEMAK KAB. DEMAK TAHUN PELAJARAN 2011/2012

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



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



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

Halaman 1/2

Angka ini akan hilang 10 May 12 14:27:2

Lampiran 3

**SURAT IJIN PENELITIAN**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon: 024-8508007

Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: [fik\\_unnes@telkom.net](mailto:fik_unnes@telkom.net)

No. : 4987/UN37-1.6/PU/2012  
Lamp : .....  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SD Negeri Bintoro 09 Demak Kec. Demak Kab. Demak  
di SD Negeri Bintoro 09 Demak Kec. Demak Kab. Demak

Dengan Hormat,

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

Nama : MOHAMMAD NUZULUL ASFIHANI  
NIM : 6101408221  
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)  
Topik : MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW DENGAN MENGGUNAKAN BOLA KARET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR SEPAK SILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BINTORO 09 DEMAK KEC. DEMAK KAB. DEMAK TAHUN PELAJARAN 2011/2012

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



14 Agustus 2012

Drs. H. Hery Pramono, M.Si.  
NIP. 198901191985031001



6101408221

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

Lampiran 4

## SURAT KETERANGAN SEKOLAH



**PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK  
UPTD DIKPORA KECAMATAN DEMAK  
SD NEGERI BINTORO 9 DEMAK**

*Alamat : Jl. Yudhamenggala No. 61 Bintoro Kec. Demak Telp. (0291) 686146*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.058/SK/SDN-9/ XI/ 2012

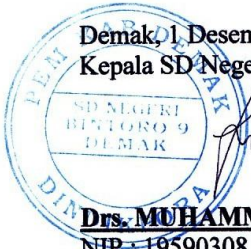
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Bintoro 9 UPTD DIKPORA Kecamatan Demak Kabupaten Demak, menerangkan bahwa :

Nama : **MOHAMMAD NUZULUL ASFIHANI**  
 NIM : 6101408221  
 Jurusan : PJKR Prodi PGPJSD  
 Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Bintoro 9 Demak UPTD DIKPORA Kecamatan Demak Kabupaten Demak pada tanggal 10 Oktober dan 20 Nopember 2012 untuk penulisan skripsi dengan judul “ MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW DENGAN MENGGUNAKAN BOLA KARET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR SEPAK SILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BINTORO 9 DEMAK KEC. DEMAK KAB. DEMAK TAHUN PELAJARAN 2011/2012”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Demak, 1 Desember 2012  
 Kepala SD Negeri Bintoro 9 Demak



**Drs. MUHAMMAD KHAFID**  
 NIP : 19590308 197802 1 002

Lampiran 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( RPP )**

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Negeri Bintoro 09 Demak</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V (lima) / 1 (satu)</b>
<b>Standar Kompetensi</b>	<b>: 1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 1.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 menit</b>

**A. Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa dapat melakukan gerakan sepak sila
- b. Siswa dapat bermain permainan "IO" dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

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

Tekun (*diligence* )

Tanggung jawab (*responsibility* )

Kerja sama (*cooperation* )

Toleransi (*tolerance* )

Percaya diri (*confidence* )

Ketenangan (*serenity*)

## **B. Materi Pembelajaran**

- a. Permainan “IO”
  - Melakukan sepakan sebanyak mungkin
- b. Bermain “IO” dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

## **C. Metode Pembelajaran**

- Demonstrasi
- Penugasan
- Latihan
- Tanya jawab

## **D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

### **▪ Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

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

### **▪ Kegiatan Inti:**

#### **▪ *Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan “IO”
- ☞ Mendemonstrasikan teknik permainan “IO” yang sportif
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan

- **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

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

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

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

- **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

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

### E. Sumber Belajar

- Buku Penjasorkes SD
- Buku referensi bermain Sepak Takraw

### F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
• Melakukan gerakan sepak sila	Test praktik	Test praktik	Praktikkanlah melakukan sepak sila

### Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan	Produk	Jumlah	Nilai

		<b>Pengetahuan</b>	<b>Praktek</b>	<b>Sikap</b>		<b>Skor</b>	
<b>1.</b>							
<b>2.</b>							
<b>3.</b>							
<b>4.</b>							
<b>5.</b>							
<b>6.</b>							
<b>7.</b>							
<b>8.</b>							
<b>9.</b>							
<b>10.</b>							

Mengetahui

2012

Kepala SD Negeri Bintoro 09

Demak,

Guru Mapel Penjas

(.....)

..)

NIP.

(.....)

NIP.

## Lampiran 6

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJASORKES  
MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW  
DENGAN MENGGUNAKAN BOLA KARET UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR SEPAK SILA PADA SISWA KELAS  
V SD NEGERI BINTORO 09 DEMAK KEC.DEMAK KAB.DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi : Sepak Takraw

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Tanggal :

Evaluator : *Rumir*

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Ahli Penjas terhadap Modifikasi Pembelajaran Sepak Takraw yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjas bagi siswa Sekolah Dasar yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kesediaan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Berilah tanda ceklist (  $\checkmark$  ) pada kolom sesuai dengan format.
2. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
3. Rentang nilai yang harus diberikan adalah sebagai berikut:
  - 1 : sangat kurang
  - 2 : kurang
  - 3 : cukup
  - 4 : baik
  - 5 : sangat baik



## A. Validitas Permainan

No	Aspek yang dinilai	Nilai					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan sepak takraw				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk/model pembelajaran sepak takraw bagi siswa				✓		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan				✓		
5	Kesesuaian bentuk/model pembelajaran untuk dimainkan siswa				✓		
6	Kesesuaian bentuk/model pembelajaran sepak sila dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		

9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil dan tidak terampil				✓		
12	Dapat dimainkan siswa putra dan putri				✓		
13	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran sepak sila				✓		
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepak sila				✓		
	Jumlah						

#### B. Saran untuk Perbaikan Model

Keterangan :

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan dalam kolom 3.

3. Saran untuk perbaikan ditulis singkat dan jelas, mohon dituliskan pada kolom 4.

No	Hal yang perlu direvisi	Alasan Revisi	Saran
1	2	3	4

C. Komentar dan Saran Umum

- Di beri tanda yg. jelas pada garis angka!

- prekuensi 0 dan 1 → sama.

#### 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 skala kecil

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

Demak,.....2012

Evaluator



*Purni S. Pd Arka'*

.....

Lampiran 7

**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA  
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW  
MELALUI PERMAINAN“IO” DENGANMENGGUNAKAN  
BOLA KARET UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK DASAR  
SEPAK SILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI  
BINTORO 09 DEMAK KABUPATEN DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**I. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama SD :  
Nama Siswa :  
Usia :  
Kelas :  
Jenis Kelamin :

**II. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER**

1. Isilah identitas saudara terlebih dahulu.
2. Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan apa yang saudara rasakan.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihanmu.
4. Kuesioner ini tidak ada hubungannya dengan nilai, sehingga tidak mempengaruhi keberadaan saudara disekolahan.
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih.

**III. PERTANYAAN**

**A. ASPEK AFEKTIF**

1. Apakah kamu senang bermain Sepak Takraw?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Apakah modifikasi bola takraw menarik bagi kamu?
  - a. Ya
  - b. Tidak
3. Bisakah kamu serius atau bersungguh-sungguh saat menimang bola takraw?

- a. Ya                      b. Tidak
- 4. Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain Sepak Takraw?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 5. Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan Sepak Takraw?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 6. Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain Sepak Takraw?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 7. Apakah dalam bermain Sepak Takraw dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 8. Apakah seseorang pemain boleh menentang keputusan yang diberikan wasit?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 9. Bersediakah kamu melakukan permainan Sepak Takraw lagi?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 10. Apakah pada saat bermain kamu melakukan dengan senang?
  - a. Ya                      b. Tidak

## **B. RANAH KOGNITIF**

- 1. Apakah kamu tahu cara bermain Sepak Takraw?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 2. Apakah kamu tahu cara melakukan sepak sila?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 3. Apakah kamu tahu perbedaan bola takraw dengan bola karet ?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 4. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam bermain Sepak Takraw?
  - a. Ya                      b. Tidak
- 5. Apakah kamu mengerti peraturan yang digunakan dalam olahraga Sepak Takraw?

- a. Ya                      b. Tidak
6. Apakah kamu tahu permainan “IO”?
- a. Ya                      b. Tidak
7. Apakah kamu tahu peraturan permainan “IO”?
- a. Ya                      b. Tidak
8. Apakah permainan “IO” menarik bagi kamu ?
- a. Ya                      b. Tidak
9. Apakah setiap pemain menaati peraturan permainan “IO”?
- a. Ya                      b. Tidak
10. Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain permainan “IO”?
- a. Ya                      b. Tidak

### **C. RANAH PSIKOMOTOR**

1. Apakah pembelajaran Sepak Takraw dengan menggunakan permainan “IO” mudah dilakukan?
- a. Ya                      b. Tidak
2. Bisakah kamu bisa memainkan model pembelajaran Sepak Takraw dengan permainan “IO”?
- a. Ya                      b. Tidak
3. Apakah kamu bisa menimbang bola takraw asli dalam permainan “IO”?
- a. Ya                      b. Tidak
4. Apakah kamu bisa menimbang bola karet saat melakukan sepak sila ?
- a. Ya                      b. Tidak
5. Apakah kamu merasa kesulitan pada saat melakukan permainan “IO” dengan menggunakan bola karet ?
- a. Ya                      b. Tidak
6. Bisakah kamu dapat melakukan sepak sila menggunakan bola takraw yang asli ?
- a. Ya                      b. Tidak

7. Apakah permainan sepak takraw dapat meningkatkan ketrampilanmu?
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Apakah modifikasi bola karet dengan bola takraw asli ada perbedaan jika dilakukan dalam sepak sila ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Apakah bola karet lebih mudah dilakukan dalam permainan "IO"?
  - a. Ya
  - b. Tidak
10. Apakah setelah menggunakan bola karet, kamu lebih mudah melakukan sepak sila menggunakan bola takraw asli?
  - a. Ya
  - b. Tidak



## Lampiran 8

**DATA HASIL PENELITIAN SEKALA KECIL  
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW  
MELALUI PERMAINAN “IO” DENGAN MENGGUNAKAN BOLA  
KARET UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK DASAR SEPAK SILA  
PADASISWA KELAS V SD NEGERI BINTORO 09 DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

NO	NAMA	Aspek Penilaian			Nilai
		Psikomotorik	Kognitif	Afektif	
1	A.ROUF	9	7	7	76,66 %
2	DICKY	6	9	8	76,66 %
3	FAHRUDIN EKO C	9	8	8	83,33%
4	HUDA	9	8	9	86,66 %
5	MAULA ISTI	7	7	8	73,33 %
6	ROKHANA	7	7	7	70%
7	RISA ARMAYA F	9	9	8	86,66 %
8	SAFRUDIN A R	9	8	9	86,66%
9	YOANA OCTAVIA	6	6	8	66,66%
10	YUNITA ARISATUS	7	7	7	70%
	JUMLAH	78	76	76	
	PRESENTASE	78%	76%	79%	

## Lampiran 9

**HASIL UJI COBA SEKALA KECIL HASIL KUESIONER  
ASPEK AFEKTIF SISWA KELAS V  
SD N BINTORO 9 DEMAK  
TAHUN PELAJARAN  
20012/ 2013**

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A Rouf	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7
Dicky	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
Fahrudin Eko Cahyono	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
Huda	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Maula Isfi Amalaina	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
Rokhana	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7
Risa Armaya F	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
Safrudin A R	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
Yoana Octavia	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
Yunita Anisatuz Z	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
RATA-RATA	10	10	8	8	7	7	7	3	9	10	79
PRESENTASE	100	100	80	80	70	70	70	30	90	100	79

## Lampiran 10

**HASIL UJI COBA SEKALA KECIL HASIL KUESIONER  
ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS V  
SD N BINTORO 9 DEMAK  
TAHUN PELAJARAN  
20012/ 2013**

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A Rouf	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
Dicky	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Fahrudin Eko Cahyono	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Huda	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Maula Isfi A	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
Rokhana	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
Risa A F	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
Safrudin A R	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
Yoana O	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	6
Yunita A Z	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7
RATA-RATA	5	6	9	6	8	8	8	8	8	10	76
PRESENTASE	50	60	90	60	80	80	80	80	80	100	76

## Lampiran 11

**HASIL UJI COBA SEKALA KECIL HASIL KUESIONER  
ASPEK PSIKOMOTOR SISWA KELAS V  
SD N BINTORO 9 DEMAK  
TAHUN PELAJARAN  
20012/ 2013**

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A Rouf	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Dicky	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6
Fahrudin Eko Cahyono	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
Huda	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
Maula Isfi A	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
Rokhana	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
Risa A F	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
Safrudin A R	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
Yoana O	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	6
Yunita A Z	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7
PRESENTASE	8	7	9	5	9	7	9	8	6	10	78
PRESENTASE	80	70	90	50	90	70	90	80	60	100	78

## Lampiran 12

**DATA HASIL PENELITIAN SEKALA BESAR  
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW  
MELALUI PERMAINAN “IO” DENGAN MENGGUNAKAN BOLA  
KARET UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK DASAR SEPAK SILA  
PADASISWA KELAS V SD NEGERI BINTORO 09 DEMAK  
TAHUNPELAJARAN 2012/2013**

NO	NAMA	Aspek Penilaian			Nilai
		Psikomotorik	Kognitif	Afektif	
1	Ahmad Fais	8	8	10	86,66%
2	Ahmad Rino S	9	8	8	83,33%
3	Bisma	10	10	9	96,66%
4	Danil Setiawan	9	10	9	93,33%
5	Didan	10	9	8	90%
6	Dewi Wartiningsih	10	10	10	100%
7	Fahrudin Eko C	10	9	8	90%
8	Hasna Ulayya N	8	10	9	90%
9	Huda	10	9	10	96,66%
10	Iklil Imtinan	8	10	9	90%
11	Indah Muji Lestari	9	9	9	90%
12	Maula Isfi Amaliana	10	10	9	96,66%
13	Mohammad Arif	8	8	8	80%
14	Risa Amasya	8	10	9	90%
15	Rokhanah	10	10	10	100%
16	Said Akkitodri	7	8	9	80%
17	Saifudin	7	7	9	76,66%
18	Yohana Octavia	10	10	10	100%
19	Yunita Anisatus Zahra	10	10	10	100%
20	Ahmad rouf	8	10	8	86%
	JUMLAH	181	185	179	
	PRESENTASE	90,5%	92,5%	89,5%	

Lampiran 13

**HASIL UJI COBA SEKALA BESAR HASIL KUESIONER  
ASPEK AFEKTIF SISWA KELAS V  
SD N BINTORO 9 DEMAK  
TAHUN PELAJARAN  
20012/ 2013**

SISWA	BUTIR SOAL										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ahmad Fais	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ahmad Rino S	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
Bisma	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Danil Setiawan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Didan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
Dewi Wartiningsih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Fahrudin Eko C	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
Hasna Ulayya N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Huda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Iklil Imtinan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Indah Muji Lestari	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Maula IsfiAmaliana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Mohammad Arif	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
Risa Amasya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Rokhanah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Said Akkitodri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
Saifudin	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Yohana Octavia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Yunita Anisatus Zahra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ahmad rouf	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
RATA-RATA	18	18	19	18	18	19	18	18	18	17	181
PRESENTASE	90	90	95	90	90	95	90	90	90	85	90,5

Lamoiran 14

**HASIL UJI COBA SEKALA BESAR HASIL KUESIONER  
ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS V  
SD N BINTORO 9 DEMAK TAHUN  
PELAJARAN 20012/ 2013**

SISWA	BUTIR SOAL										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ahmad Fais	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
Ahmad Rino S	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
Bisma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Danil Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Didan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Dewi Wartiningih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Fahrudin Eko C	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
Hasna Ulayya N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Huda	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Iklil Imtinan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Indah Muji Lestari	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
Maula IsfiAmaliana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Mohammad Arif	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
Risa Amasya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Rokhanah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Said Akkitodri	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
Saifudin	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7
Yohana Octavia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Yunita Anisatus Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ahmad rouf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
RATA-RATA	19	18	18	19	19	18	18	19	19	18	185
PRESENTASE	95	90	90	95	95	90	90	95	95	90	92,5





## Lampiran 16

**DAFTAR SISWA KELAS V SD NEGERI BINTORO 09 DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2012/ 2013**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1.	Ahmad Fais	Laki-laki
2.	Ahmad Rino S	Laki-laki
3.	Bisma	Laki-laki
4.	Danil Setiawan	Laki-laki
5.	Didan	Laki-laki
6.	Dewi Wartiningsih	Perempuan
7.	Fahrudin Eko C	Laki-laki
8.	Hasna Ulayya N	Perempuan
9.	Huda	Laki-laki
10.	Iklil Imtinan	Perempuan
11.	Indah Muji Lestari	Perempuan
12.	Maula Isfi Amaliana	Perempuan
13.	Mohammad Arif	Laki-Laki
14.	Risa Amasya	Perempuan
15.	Rokhanah	Perempuan
16.	Said Akkitodri	Laki-Laki
17.	Saifudin	Laki-Laki
18.	Yohana Octavia	Perempuan
19.	Yunita Anisatus Zahra	Perempuan
20.	Ahmad Ro'uf	Laki-Laki

Lampiran 17

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Peneliti persensi siswa



Gambar 2. Siswa diberi penjelasan tentang materi yang akan diajarkan



Gambar 3. Peneliti memberi contoh sepak sila dengan menggunakan bola karet



Gambar 4. Siswa melakukan permainan “IO” secara individu dengan diberi aba-aba peneliti



Gambar 5. Siswa melakukan permainan “IO” dengan berkelompok



Gambar 6. Siswa yang kalah mendapat hukuman menggendong siswa yang menang



Gambar 7. Peneliti membagikan kuesioner untuk siswa



Gambar 8. Peneliti foto bersama siswa, guru penja, dan ahli penjas