



**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN
“KAPPAR” DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS
V SDN MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO
KABUPATEN TEMANGGUNG
TAHUN 2012**

SKRIPSI

**Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Novi Kurnia Triwijayanto
6101408248**

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

SARI

Novi KurniaTriwijayanto. 2012. *”Model Pengembangan Permainan Bola Tangan Tangkap Lempar dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas V SDN Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung Tahun 2012”*.Skripsi.Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Rumini, S.Pd, M.Pd. pembimbing II Drs. H. Harry Pramono, M.Si.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah model pengembangan permainan bola tangan tangkap lempar (Kappar) dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas V SDN Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung Tahun 2012”.Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk model pembelajaran dalam Penjasorkes pada SiswaKelas V SD Negeri Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung Tahun 2012.

Metode dalam penelitian ini adalah pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) oleh brog dan gall dengan urutan (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. (2) Mengembangkan bentuk produk awal berupa peraturan pembelajaran permainan bola tangan kappar. (3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba skala kelompok skala kecil, dengan menggunakan kuisisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis. (4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil, revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat untuk peneliti. (5) Uji coba lapangan kecil. (6) Revisi produk akhir yang digunakan berdasarkan hasil uji lapangan. (7) Hasil akhir model pembelajaran keterampilan gerak pembelajaran permainan bola tangan kappar di SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner dan observasi yang diperoleh dari evaluasi ahli, uji coba produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa.Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, siswa setelah menggunakan produk.

Hasil penelitian (1) aspek kognitif 85,5% (2) aspek afektif 96,1% (3) dan aspek psikomotorik 85,8% dengan rata-rata 89,1%.Oleh karena itu dapat diketahui bahwa keseluruhan Model Pengembangan Permainan Bola Tangan Kappar dalam Pembelajaran Penjasorkes, dinyatakan efektif karena dapat dilihat dari data-data diatas maka modifikasi permainan berbagai kecepatan lari dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan bola tangan kappar layak digunakan.Dengan hasil pengembangan efektif untuk pembelajaran penjasorkes kelas V SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung. Dapat disarankan bagi guru Penjasorkes Sekolah Dasar dapat memanfaatkan model pengembangan pembelajaran ini dan dapat menambahkan variasi lain dalam pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novi Kurnia Triwijayanto

NIM : 6101408248

Judul skripsi : "MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN
"KAPPAR" DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS V
SDN MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO KABUPATEN
TEMANGGUNG TAHUN 2012"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Unnes dan sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, Februari 2013
Peneliti

Novi Kurnia Triwijayanto
NIM. 6101408248

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang :

Nama : Novi Kurnia Triwijayanto

NIM : 6101408248

Judul : MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN
"KAPPAR" DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS V
SDN MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO KABUPATEN
TEMANGGUNG TAHUN 2012

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Rumini, S.Pd, M.Pd
NIP. 19700223 199512 2 001

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

Mengetahui
Ketua Jurusan PJKR UNNES

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 196109031988031002

PENGESAHAN

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

Pada Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

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

Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 19810129 200312 1 001

Dewan Penguji

1. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd (Ketua) _____
NIP. 19610903 198803 1 002
2. Rumini, S.Pd., M.Pd. (Anggota) _____
NIP.19700223 199512 2 001
3. Drs. H. Harry Pramono, M.Si (Anggota) _____
NIP.19591019 198503 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Hidup ini hanya sekali, jadi manfaatkan kehidupan ini dengan sebaik-baiknya
(Novi Kurnia Triwijayanto)

Persembahan :

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Orang tuaku tercinta Bapak Susiyanto dan Ibu Siti Isriyah yang telah memberikan dukungan dan memanjatkan doa serta kasih sayangnya yang tulus.
2. Saudaraku, Heri, Setyo dan Santi yang selalu memberi dukungan.
3. Teman-teman Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi angkatan 2008.
4. Almamater FIK UNNES.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Model Pengembangan Permainan Bola Tangan Tangkap Lempar dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas V SD Negeri Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung Tahun 2012”.

Dan keberhasilan penulisan skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak dan dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadikan mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dalam penulisan skripsi ini.
4. Rumini, S.Pd., M.Pd, Selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Drs. H. Harry Pramono, M.Si, Selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan dalam skripsi ini.
6. Kepala SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung, yang berkenan memberikan izin dalam penelitian ini.
7. Guru Penjas SD Negeri Muntung, BapakEdi Supriyanto, S.Pd. yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

8. Bapak dan ibu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membantu dan mendorong kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
9. Siswa-siswi SD Negeri Muntung, selaku sampel penelitian yang telah membantu dengan sepenuh hati dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan yang telah diberikan dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang Bapak, Ibu serta Saudara berikan mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua.

Semarang, Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SARI	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Spesifikasi Produk.....	7
1.5 Pentingnya Pengembangan	8
BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.9 Kerangka Berfikir.....	29

BAB III: METODE PENGEMBANGAN	31
3.1 Model Pengembangan	31
3.2 Prosedur Pengembangan.....	32
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	33
3.2.2 Pembuatan Produk Awal.....	34
3.2.3 Uji Coba Produk	35
3.2.4 Revisi Produk Utama	35
3.2.5 Uji Coba Lapangan	35
3.2.6 Revisi Produk Akhir	36
3.2.7 Hasil Akhir	36
3.3 Uji Coba Produk.....	36
3.3.1 Desain Uji Coba	36
3.3.2 Subjek Uji Coba	38
3.4 Produk.....	38
3.5 Jenis Data	41
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	41
3.7 Metode Analisis Data	44
BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN.....	46
4.1 Penyajian Data Uji Skala Kecil.....	46
4.1.1 Draft Awal Model Permainan Bola Tangan Kappar	46
4.1.2 Validasi Ahli.....	51
4.2. Hasil Analisis Data Uji Coba I (Uji Coba Skala Kecil)	53
4.2.1 Validasi Ahli.....	54

4.2.2 Denyut Nadi Siswa pada Uji Coba Skala Kecil	55
4.3 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil	55
4.3.1 Draft Produk Setelah Evaluasi	56
4.4. Hasil Analisis Data Uji Coba II (Uji Coba Skala Besar)	61
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	62
4.6 Keunggulan dan Kelemahan Produk	64
4.6.1 Keunggulan Produk	64
4.6.2 Kelemahan Produk.....	65
BAB V : KAJIAN DAN SARAN	66
5.1 Kajian Produk.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Daftar Sarana dan Prasarana.....	5
3.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Kuesioner	42
3.2 Skor Jawaban Kuesioner “ya” atau “tidak”	44
3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa	44
3.4 Klasifikasi Persentase.....	45
4.1 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli.....	52
4.2 Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran sebelum Uji Coba Skala Kecil	52
4.3 Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil	53
4.4 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Skala Kecil.....	54
4.5 Hasil Penilaian Ahli Penjas dan Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil	55
4.6 Denyut Nadi Siswa pada Uji Coba Skala Kecil.....	55
4.7 Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar	61
4.8 Denyut Nadi Siswa Uji Coba Skala Besar	62
4.9 Hasil Kuesioner Siswa Uji Skala Kecil dan Besar.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar	38
3.2 Sasaran digunakan dalam permainan bola tangan Kappar	39
3.3 Lapangan permainan bola tangan Kappar	39
4.1 Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar	48
4.2 Sasaran digunakan dalam permainan bola tangan Kappar	48
4.3 Lapangan permainan bola tangan Kappar	49
4.4 Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar	58
4.5 Sasaran digunakan dalam permainan bola tangan Kappar	58
4.6 Lapangan permainan bola tangan Kappar	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Pembimbing	71
2. Surat Ijin Observasi.....	72
3. Surat Ijin Penelitian.....	73
4. Surat Keterangan Observasi	74
5. Surat Keterangan Penelitian	75
6. Lembar Evaluasi Ahli	76
7. Kisi-Kisi Instumen	79
8. Kuesioner untuk Siswa pada Skala Kecil.....	82
9. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Ahli Draft Awal	86
10. Daftar Siswa Dan Hasil Denyut Nadi Skala Kecil.....	87
11. Hasil Jawaban Kuesioner Uji Kelompok Kecil.....	88
12. Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	91
13. Daftar Siswa dan Hasil Denyut Nadi Skala Besar	93
14. Hasil jawaban Kuesioner Uji Kelompok Besar	94
15. Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Besar	100
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	102
17. Dokumentasi.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya dan pembangunan nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Keberadaan pendidikan yang sangat penting tersebut, telah diakui dan sekaligus memiliki legalitas yang sangat kuat sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1) dalam Perubahan Ke IV Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (2002: 3), menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Selanjutnya pada ayat (3) dituangkan pernyataan yang berbunyi “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang”.

Pendidikan melibatkan guru dan siswa melalui proses pembelajaran di sekolah. Guru memiliki multiperan dalam proses pembelajaran, baik sebagai pengajar, pendidik, motivator, maupun sebagai evaluator. Dalam pembelajaran, guru juga berperan sebagai fasilitator. Guru membantu siswa untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki dan dikuasai siswa. Siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri, sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih bermakna.

Keberhasilan proses pembelajaran diukur dari partisipasi siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai. Tugas guru adalah menciptakan pembelajaran yang membuat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa dan bahan atau materi yang dipelajari. Bila dalam proses pembelajaran siswa penuh perhatian terhadap bahan yang dipelajari, maka hasil belajar akan meningkat. Sebab dengan minat dan perhatian, akan ada konsentrasi, sehingga hasil belajar akan lebih optimal dan tidak lekas lupa.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sifat sportif, dan kecerdasan emosi (Adang Suherman, 2000:1).

Keterampilan mengajar guru penjas adalah seperangkat keterampilan yang perlu dimiliki seorang guru untuk memungkinkannya membantu anak dalam “belajar”. Oleh karena itu keterampilan mengajar yang harus dikuasai oleh guru penjasorkes berbeda sifatnya dengan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru mata pelajaran yang lain. Dalam pelajaran penjasorkes, keterampilan-keterampilan ini bervariasi dari mulai membuat perencanaan hingga mengevaluasi hasil belajar. Dan keterampilan yang harus dimiliki seorang guru penjasorkes meliputi perencanaan, mengembangkan isi pelajaran, cara memotivasi siswa, mengorganisir alat pembelajaran serta mengevaluasi.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah termasuk juga pembelajaran penjasorkes harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Sementara kurikulum yang berkembang saat ini adalah kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yaitu kurikulum yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah/ daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan sesuai dengan karakteristik siswa (Mulyasa, 2006: 8).

Bola tangan adalah salah satu olahraga cepat yang dimainkan di dalam ruangan (Susanto, 2004). Permainan bola tangan merupakan modifikasi antara permainan bola basket dan sepak bola yang mengandalkan kemahiran tangan untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Permainan bola tangan adalah suatu permainan layaknya sepak bola, tapi permainan ini menggunakan tangan untuk mengoper bola dari pemain ke pemain lain. Permainan ini diperkuat oleh 8 orang pemain, dimana 1 orang berfungsi sebagai penjaga gawang. Teknik permainan ini adalah dribbling, passing, shooting bola ke gawang lawan dg menggunakan tangan. Biasanya dapat nilai 1, untuk sekali bola masuk ke gawang lawan. Ukuran lapangan bola tangan adalah 40 meter, lebar 20 meter ukuran gawang adalah tinggi 2 meter, lebar 3 meter.

Pendekatan modifikasi pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes di Sekolah. Dari hasil pengamatan ini, pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang dilakukan guru Penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang

mengeksploisasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Untuk itu kebutuhan akan modifikasi olahraga sebagai suatu pendekatan alternatif dalam mengajar pendidikan jasmani mutlak perlu dilakukan. Guru dalam hal ini memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada didalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan kognitif, psikomotor, dan afektif siswa. Modifikasi ini juga bermanfaat apabila terjadi kurangnya sarana dan prasarana yang ada disekolah. Sehingga siswa tidak merasa bosan dan proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan awal pendidikan. Selain itu, pendekatan modifikasi permainan ini juga bisa menambah aktivitas gerak siswa (<http://www.pojokpenjas.blogspot.com>).

Peneliti melakukan observasi di SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung pada tanggal 12 Agustus 2012. Dalam observasi tersebut peneliti melakukan wawancara kepada guru penjas dan melakukan pengamatan sarana dan prasarana di SD tersebut. Dari hasil wawancara, guru penjas di SD tersebut mengungkapkan bahwa bola tangan itu ada dalam kurikulum SD kelas V dan masuk dalam kategori bola besar. Tetapi guru penjas hanya mengajarkan siswa pelajaran penjas yang hanya masuk dalam Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) saja sehingga siswa kurang mengenal permainan bola tangan. Dan hasil pengamatan sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri Muntung adalah sebagai berikut :

Table 1.1 : Daftar Sarana dan Prasarana

NO	SARPRAS	JUMLAH	KEADAAN	
			BAIK	RUSAK
1	Bola sepak	11 Buah	10 Buah	1 Buah
2	Bola voli	11 Buah	8 Buah	3 Buah
3	Starblok	2 Buah	2 Buah	-
4	Bola basket	1 Buah	1 Buah	-
5	Net Bola Voli	2 Buah	2 Buah	-
6	Bola Tennis	9 Buah	8 Buah	1 Buah
7	Cakram	3 Buah	3 Buah	-
8	Peluru	1 Buah	1 Buah	-
9	Bet Pingpong	6 Buah	4 Buah	2 Buah
10	Pedel Tonis	7 Buah	7 Buah	-
11	Tali Skipping	10 Buah	10 Buah	-
12	Bola Sepak Takraw	3 Buah	3 Buah	-
13	Matras	3 Buah	3 Buah	-
14	Net Badminton	1 Buah	1 Buah	-
15	Meja Pingpong	1 Buah	1 Buah	-
16	Tenda	1 Set	1 Set	-

Dalam penelitian ini modifikasi yang dibuat peneliti adalah modifikasi permainan bola tangan. Permainan bola tangan sendiri merupakan salah satu materi dalam kategori permainan bola besar. Permainan ini keberadaannya kurang dikenal di masyarakat karena dalam kenyataannya guru hanya mengajarkan pelajaran yang masuk dalam Pekan Olahraga Daerah (POPDA) saja seperti sepakbola, voli, dan basket sehingga selama ini siswa hanya mengenal permainan yang ada dalam Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) tersebut. Bola tangan merupakan olahraga yang sebenarnya menarik. Berusaha memasukkan bola ke gawang dengan memilih teknik tertentu merupakan salah satu kriteria dari olahraga tersebut. Dalam kegiatannya, permainan bola tangan dilakukan dengan menggabungkan keterampilan dasar permainan sepakbola dan bola basket. Tetapi

dalam kenyataannya, walaupun permainan ini menarik akan tetapi kurang populer perkembangannya di Indonesia.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tema pengembangan model pembelajaran bola tangan dengan memodifikasi permainan bola tangan tersebut pada siswa kelas V SD Negeri Muntung tahun ajaran 2012, sebagai wahana pembelajaran penjasorkes yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dan tujuan yang utama dari modifikasi permainan bola tangan ini adalah dapat meningkatkan aktifitas gerak pada siswa.

Dengan demikian diharapkan peran guru dalam memodifikasi suatu model pembelajaran dalam bentuk permainan baru dengan tujuan agar dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, lebih bergairah dan bersemangat dalam setiap melakukan pembelajaran penjasorkes.

1.2 Rumusan Masalah

Sebuah penelitian tidak terlepas dari permasalahan sehingga perlu pemecahan terhadap masalah tersebut untuk diteliti, dianalisis, dan dipecahkan. Setelah diketahui dan dipahami latar belakang masalahnya, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah Model Pengembangan Permainan Bola Tangan Kappar dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas V SD Negeri Muntung Kecamatan Candiroti Kabupaten Temanggung Tahun 2012?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan suatu dorongan dan arahan yang ingin dicapai, karena dengan tujuan seseorang akan terdorong untuk dapat berbuat dan menyelesaikan apa yang telah diperbuat tersebut, perbuatan yang tanpa dilandasi dengan tujuan yang jelas maka hasil yang akan dicapai sulit dievaluasi sehingga sulit juga untuk mengetahui faktor pendukung dan hambatan yang ada. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan “Model Pengembangan Permainan Bola Tangan Kappar dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas V SD Negeri Muntung Kecamatan Candiroti Kabupaten Temanggung”.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini berupa modifikasi permainan bola bola tangan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri Muntung, yang dapat mengembangkan semua aspek yaitu aspek psikomotor, kognitif dan afektif secara efisien dan efektif, serta dapat meningkatkan intensitas fisik derajat kebugaran jasmani dapat terwujud.

Produk yang dihasilkan dapat dijadikan referensi dalam dunia pendidikan, manfaat produk antara lain adalah : (1) bagi peneliti, sebagai sarana menerapkan ilmu yang dipelajari selama berada dibangku kuliah dan dapat menjadi bekal untuk menjadi pengajar yang profesional. (2) bagi siswa kelas V SD, dapat meningkatkan daya koordinasi gerak antara mata, tangan, dan kaki. meningkatkan kerjasama tim, tanggungjawab, disiplin dan yang terpenting dapat meningkatkan gerak tubuh siswa. (3) bagi guru mata pelajaran, sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas mengajar dan menjadi inovasi dalam proses belajar

mengajar dan meningkatkan pengetahuan guru penjasorkes mengenai pembelajaran bola bola tangan. (4) bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai salah satu model pengembangan pembelajaran penjas dan mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran bola tangan bagi anak usia sekolah dasar sangatlah penting dilakukan, mengingat bahwa pembelajaran bola tangan yang dilakukan sekarang jarang dilaksanakan disekolah dan sering menggantinya dengan olahraga lain yang ada dalam Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) seperti sepakbola, basket dan voli. Pemecahan masalah pembelajaran bola tangan bagi siswa sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran permainan bola tangan yang dimodifikasi. Diharapkan pembelajaran permainan bola tangan ini dapat berkembang dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan masalah. Pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari pakar.

2.1.1 Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada dasarnya merupakan bagian menyeluruh dari sistem pendidikan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembinaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Dengan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat, dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

2.1.1.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan

keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sifat sportif, dan kecerdasan emosi (Samsudin : 2008). Menurut Depdiknas (2001:8) pendidikan jasmani adalah merupakan bagian integral pendidikan secara keseluruhan yang mampu mengembangkan anak/individu secara utuh dalam arti mencakup aspek-aspek jasmaniyah, intelektual (kemampuan interpretif), emosional, dan moral spiritual yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan pembiasaan pola hidup sehat. Atas hal tersebut maka pendidikan jasmani disekolah tidak di arahkan untuk menguasai cabang permainan olahraga, namun lebih mengutamakan proses perkembangan motorik siswa dari waktu ke waktu. Program pendidikan jasmani lebih berorientasi kepada kebutuhan siswa, sebagai subyek didik dan bukan sebagai obyek didik.

2.1.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktifitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani (Adang Suherman, 2000 : 22-23). Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara keseluruhan. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual. Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani adalah mencakup perkembangan secara menyeluruh. Artinya dalam pendidikan jasmani tidak hanya untuk aspek jasmani saja, tetapi terdapat nilai-nilai yang lain seperti mental, sosial.

Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah :

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama
- 3) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*)
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan dan pola hidup sehat
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif

2.1.1.2 Pendidikan Olahraga

Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani.

2.1.1.3 Pendidikan Kesehatan

Pendidikan Kesehatan adalah usaha yang di berikan berupa bimbingan atau tuntunan kepada seseorang atau anak didik tentang kesehatan, yang meliputi seluruh aspek pribadi (fisik, mental dan sosial) agar dapat berubah dan berkembang secara harmonis (Mu'rifah dan Hardianto Wibowo:1992). Tujuan pendidikan kesehatan yaitu:

- a. Meningkatkan pengetahuan anak didik tentang ilmu kesehatan, termasuk cara hidup sehat dan teratur.
- b. Menanamkan dan membina nilai dan sikap mental yang positif terhadap prinsip hidup sehat.
- c. Menanamkan dan membina kebiasaan hidup sehat sehari-hari yang sesuai dengan syarat kesehatan.
- d. Meningkatkan keterampilan anak didik dalam melaksanakan hal yang berkaitan dengan pemeliharaan, pertolongan, dan perawatan kesehatan.

2.1.1.4 Pendidikan Rekreasi

Pendidikan rekreasi merupakan proses pendidikan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan rekreasi digunakan sebagai wahana atau pengalaman belajar. Melalui pengalaman belajar inilah, maka siswa sebagai peserta didik akan tumbuh dan

berkembang guna mencapai tujuan pendidikan dengan kata lain pendidikan rekreasi adalah proses ajar melalui kegiatan rekreasi dan sekaligus pula sebagai proses ajar aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. (Muhammad murni. 2000:25).

2.1.2 Pengertian Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencangkup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas daripada psikomotor. Pengertian gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar. (Aip Syarifudin & Muhadi, 1992: 24).

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 20), Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas gerak. Kemampuan gerak dasar di bagi menjadi 3, yaitu (1) kemampuan lokomotor untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lainnya atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti lompat dan loncat; (2) kemampuan non-lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik, dll; (3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif antara lain melempar, memukul, menendang dan memukul.

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993: 13) gerak besar adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efisien yang merupakan perwujudan dan kualitas koordinasi dan kontrol tubuh dalam melakukan gerakan yang diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan kesadaran pikir akan benar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan gerakan jalan, lari, lompat, dan lempar secara efektif dan efisien.

2.1.2.1 Pembentukan Gerak

Dalam pembentukan gerak harus memenuhi serta mempertahankan gerak, penghayatan ruang, waktu dan bentuk serta pengembangan peranan irama, mengenal kemungkinan gerak diri sendiri, keyakinan gerak dan pengembangan perasaan sikap, memperluas kemampuan gerak dengan melakukan pengalaman gerak pembentukan prestasi.

2.1.2.2 Konsep Gerak

Konsep gerak menuju pada gagasan–gagasan kognitif yang memiliki nilai transfer. Konsep gerak dalam pendidikan jasmani dapat berupa sebuah label atau nama suatu kelompok respons gerak, seperti menangkap, melempar, atau perpindahan tempat (lokomotor), yang benar-benar hanya sebuah nama dari keterampilan gerak yang bias digunakan dalam berbagai situasi. Misalnya, melempar menunjuk pada pola gerak tertentu yang bisa ditemui pada softball, kasti, basket atletik, dan sebagainya. Untuk mengenal label atau nama ini siswa akan dihadapkan pada keharusan memahami ciri, jenis, serta syarat yang harus dipenuhi agar gerak itu layak disebut sesuatu.

Terdapat enam kategori konsep gerak yang berguna dalam pendidikan jasmani harus mencakup dalam pengajaran konsep, yaitu:

1. Rangkaian Aksi

Rangkaian aksi merupakan kategori atau penjenisan gerakan secara luas yang mencakup respons khusus yang beragam.

2. Kualitas Gerak

Kualitas Gerak merupakan kelompok respons yang mengandung kualitas tertentu dilihat dari beberapa aspek, seperti aspek ruang, aspek usaha, dan aspek keterhubungan.

3. Prinsip Gerak

Prinsip Gerak adalah pengelompokan konsep secara meluas yang memasukkan prinsip-prinsip yang mengatur efisiensi dan efektifitas gerak.

4. Strategi Gerak

Strategi Gerak adalah konsep yang berhubungan dengan bagaimana gerakan digunakan dalam kaitannya dengan benda atau orang lain.

5. Pengaruh Gerak

Pengaruh Gerak adalah konsep yang dikaitkan dengan pengaruh pengalaman gerak pada perilaku.

6. Emosi Gerak

Emosi Gerak adalah suatu pengelompokan khusus dari konsep yang berfokus secara khusus pada wilayah afektif dari perkembangan manusia.

2.1.3 Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes

Penjasorkes pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk sosial,

daripada menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Agus Mahendra, 2007).

Pada kenyataannya, penjasorkes adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjasorkes berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti penjasorkes yang berkepentingan dengan perkembangan manusia total.

Penjasorkes menyebabkan perbaikan dalam “pikiran dan tubuh” yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang. Pendekatan holistik tubuh-jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan: psikomotor, kognitif, dan afektif. Seperti ungkapan Robert Gensemer, penjasorkes diistilahkan sebagai proses menciptakan “tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa”. Artinya, dalam tubuh yang sehat ‘diharapkan’ pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno: *“Men sana in corpore sano”*.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penjasorkes sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan memiliki peran sebagai pondasi bagi tumbuh kembang anak. Dengan demikian, pendidikan jasmani dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak yakni aspek organis, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional.

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 menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisamenjadi bias, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajaran yang diberikan guru dari mulai awal hingga akhir pelajaran. Beberapa aspek analisa modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang : 1) Tujuan, 2) Karakteristik materi, 3) Kondisi lingkungan, dan 4) Evaluasinya. (Yoyo Bahagia dan Adang Suhendra, 2000 : 1)

2.1.4 Pembelajaran Penjasorkes

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Oleh karena itu, dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seseorang telah mampu memahami bahwa aktifitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologi.

Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh para psikolog. Belajar menurut pandangan skinner seperti dikutip Dimiyati dan Mudjiono (2009: 9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut: (1) kesempatan

terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pembelajar. (2) respon si pembelajar, dan (3) konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut.

Pemerkuat terjadinya pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi yang baik diberi, perilaku respons si pembelajar yang baik diberi hadiah, sebaliknya perilaku respons yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Unsur utama dalam konsep belajar (Achmad Rifa'i: 2009) meliputi: (1) Belajar berkaitan perubahan perilaku. (2) Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh pengalaman, dan (3) Perubahan perilaku karena belajar relatif permanent. Berdasarkan beberapa definisi oleh para tokoh di atas, maka yang dimaksud dengan belajar adalah sesuatu usaha yang dilakukan manusia untuk melakukan perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, dan keterampilan menjadi lebih baik.

2.1.4.1 Metode Mengajar Penjasorkes

Metode mengajar merupakan salah satu komponen yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya metode mengajar ini merupakan cara atau teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran.

Dalam penggunaan metode mengajar harus memperhatikan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan faktor perkembangan kemampuan siswa, diantaranya:

- 1) Metode mengajar harus memungkinkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa lebih jauh terhadap materi pelajaran (*curiosity*).

- 2) Metode mengajar harus memungkinkan dapat memberi peluang untuk berekspresi yang kreatif dalam aspek seni.
- 3) Metode mengajar harus memungkinkan siswa belajar melalui pemecahan masalah.
- 4) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk selalu ingin menguji kebenaran sesuatu (sikap *skeptis*).
- 5) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk melakukan penemuan (*inkuiri*) terhadap suatu topik permasalahan.
- 6) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk mampu menyimak
- 7) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (*independent study*).
- 8) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk belajar secara kelompok/ bekerjasama (*kooperatif learning*).
- 9) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dalam belajarnya.

Penggunaan metode mengajar dalam pembelajaran ditinjau dari segi prosesnya memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut: 1) Sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran akan memerlukan sesuatu cara dan teknik yang efektif yang memungkinkan dapat mencapai tujuan tersebut. 2) Sebagai gambaran aktifitas yang harus ditempuh oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah proses atau prosedur penggunaan metode dalam pembelajaran tersebut. 3) Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan alat penilaian pembelajaran. Karakteristik

metode mengajar juga dapat dijadikan pertimbangan penilaian. 4) Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran, apakah dalam kegiatan tersebut perlu diberikan bimbingan secara individu atau kelompok.

Memperhatikan beberapa prinsip dan fungsi metode mengajar di atas, betapa metode mengajar ini sangat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dalam melaksanakan pembelajaran guru harus secara analisis dan fleksibel menentukan metode apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2.1.4.2 Media Pembelajaran Penjasorkes

Media adalah segala hal yang mengandung informasi yang berupa pesan atau mode gerakan yang hendak disampaikan kepada siswa. Media biasa juga disebut perangkat lunak atau *software* (Supandi, 1992: 7). Media ini bermacam-macam sehingga penggunaan media membutuhkan pemilihan yang cermat berdasarkan karakteristik media, metode belajar-mengajar dan tujuan yang akan dicapai. Tujuan pemilihan dan penetapan itu tentu saja agar proses belajar-mengajar siswa menjadi lebih efektif dan efisien.

Media proses belajar-mengajar pendidikan jasmani dan kesehatan terdiri dari media visual, audio, dan kinestetik. Media visual merupakan wadah menyampaikan pesan yang berupa dan dapat dilihat. Media audio merupakan wadah menyampaikan pesan suara. Sedangkan media kinestetik atau motorik ialah segala hal yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa gerak.

Secara tradisional media ini bertujuan meningkatkan kepekaan dan kesadaran akan kedudukan badan dan anggota dalam suatu pergerakan.

Masalah yang terdapat dalam model pembelajaran permainan bola tangan pada siswa kelas V SD Negeri Muntung adalah berkaitan dengan media pembelajaran. Media sebagai salah satu sarana dalam rangka membantu meningkatkan proses pembelajaran, mempunyai aneka ragam jenis dan karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu seorang guru yang profesional seharusnya memiliki kemampuan memilih secara cermat dan dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat.

Alasan penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran pada dasarnya bertitik tolak pada 2 hal, yaitu: (1) belajar merupakan perubahan perilaku, (2) belajar merupakan proses komunikasi.

(1) Belajar merupakan perubahan perilaku

Belajar dipandang sebagai perubahan perilaku peserta didik . perubahan perilaku ini tidak terjadi denan sendirinya tetapi melalui suatu proses. Proses perubahan ini dimulai dari adanya rangsangan yaitu peserta didik menangkap rangsang kemudian mengolahnya sehingga membentuk suatu persepsi. Semakin baik rangsangan diberikan semakin kuat persepsi peserta didik terhadap rangsang tersebut.

(2) Belajar merupakan proses komunikasi.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi adalah proses penyampaian dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Dalam proses penyampaian pesan tersebut

tidak selamanya sukses, karena terdapat beberapa hambatan baik yang ditimbulkan oleh pemberi pesan ataupun dari penerima pesan.

Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Memilih media harus memahami karakter dari media itu sendiri. Memilih media harus berdasarkan pada karakteristik fase perkembangan peserta didik.

2.1.4.3 Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000 : 1), penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP) artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Minimnya fasilitas, perlengkapan metode pembelajaran pendidikan Penjasorkes yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru Penjasorkes untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan dan metode pembelajaran yang ada sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Tidak sedikit siswa yang merasa gagal atau kurang menyukai materi yang diberikan, baik dalam penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang digunakan, dalam penyajian materi, dalam mengoptimalkan lingkungan

pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajaran. Guru mata pelajaran apapun tak terutama pelajaran penjasorkes harus mampu menggugah peserta didik untuk beraktifitas dalam suasana yang riang gembira. Upaya tersebut tidak lepas dari kemampuan guru untuk memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan jalan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi siswa baik dalam hal alat bantu dan perlengkapan, metode, karakteristik materi yang disesuaikan dengan keadaan siswa, lingkungan pembelajaran serta cara evaluasi yang diberikan di akhir kegiatan kelak.

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

2.1.4.3.1 Apa yang Dimodifikasi

Beberapa aspek analisis modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang: tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan, dan evaluasinya.

Khusus dalam penjas, disamping pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan, dan evaluasinya, keadaan fasilitas, perlengkapan dan media pengajaran penjas yang dimiliki oleh sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri.

Seperti telah dibahas bahwa minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan Penjasorkes serta metode pembelajaran yang dimiliki sekolah-sekolah, menurut guru penjasorkes untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan bentuk pembelajaran senam keseimbangan sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Halaman sekolah, taman, ruangan kosong, parit, selokan dan sebagainya yang ada dilingkungan sekolah dapat direkayasa dan dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran pendidikan Penjasorkes. Dengan melakukan model fasilitas maupun perlengkapan tersebut sebenarnya tidak akan mengurangi aktifitas siswa dalam melaksanakan pelajaran Penjasorkes melainkan sebaliknya, siswa lebih aktif karena siswa difasilitasi untuk lebih banyak bergerak, dengan pendekatan bermain dalam suasana riang gembira.

2.1.4.3.2 Mengapa Dimodifikasi

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

- 1) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran
- 2) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi
- 3) Siswa dapat melakukan pola gerak

Hal tersebut dapat diartikan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan Penjasorkes. Karena pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan Penjasorkes dengan senang dan gembira.

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

2.1.5 Pengertian Permainan

Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian interal dari proses pembentukan kepribadian anak. Selain itu, permainan adalah melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak). Dari pengertian tersebut permainan bagian mutlak dari manusia terutama anak karena permainan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak.

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas bermain yang tujuan utamanya adalah mencaai kesenangan dan kespuasan bagi pemainnya. Tetapi dalam olahraga, permainan bukan hanya mencari kesenangan dan kepuasan

saja tetapi juga untuk mencari kemenangan. Bahkan dalam dunia olahraga, permainan bisa juga dijadikan sebagai pekerjaan.

2.1.6 Karakteristik Bola Tangan

Bola tangan dapat diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan, atau ditembakkan. Tujuan dari permainan ini adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah agar tim lawan tidak dapat memasukkan bola ke gawang sendiri.

Bola tangan adalah salah satu olahraga cepat yang dimainkan di dalam ruangan (Susanto, 2004). Permainan bola tangan merupakan modifikasi antara permainan bola basket dan sepak bola yang mengandalkan kemahiran tangan untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Permainan bola tangan adalah suatu permainan layaknya sepak bola, tapi permainan ini menggunakan tangan untuk mengoper bola dari pemain ke pemain lain. Permainan ini diperkuat oleh 8 orang pemain, dimana 1 orang berfungsi sebagai penjaga gawang. Teknik permainan ini adalah dribbling, passing, shooting bola ke gawang lawan dg menggunakan tangan. Biasanya dapat nilai 1, untuk sekali bola masuk ke gawang lawan. Ukuran lapangan bola tangan adalah 40 meter, lebar 20 meter ukuran gawang adalah tinggi 2 meter, lebar 3 meter. Tujuan permainan adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya, dengan cara melempar bola ke gawang lawan yang dijaga oleh lawan. Permainan ini memainkan bola dengan seluruh anggota tubuh, kecuali kaki dan cara bermainnya membawa bola sebanyak-banyaknya tiga langkah dan menahan

bola ditangan paling lama menit. Lama permainan. Untuk Putra : 2 x 35 menit, istirahat 10 menit. Untuk Putri : 2 x 30 menit, istirahat 10 menit.

Melakukan olahraga bola tangan ini para siswa banyak memperoleh manfaat, baik dalam pertumbuhan fisik, mental, maupun sosial. Jika dilihat dari cara memainkannya, bola tangan dapat dikategorikan sebagai cabang olahraga yang sepenuhnya bersandar pada keterampilan dasar manipulatif. Keterampilan manipulatif hanya mungkin dilakukan dengan efektif jika orang yang melakukannya memiliki kemampuan sensorik visual yang baik.

Jika dilihat dari segi pergerakannya, bola tangan memberikan keterampilan *lokomotor*/penggerak tubuh yang tinggi. Gabungan antara lompatan dan lari yang begitu dinamis sambil melempar bola ketika melayang, menunjukkan bahwa seorang pemain bola tangan memiliki kemampuan tinggi dalam koordinasi, kelincahan, kecepatan dan daya tahan, disamping itu tentunya kekuatan.

Tetapi saat ini olahraga bola tangan bukan hanya olahraga prestasi, tetapi merupakan olahraga rekreasi. Semakin berkembangnya permainan bola tangan maka akan membutuhkan beberapa perkembangan baik secara teknik maupun taktik. Selain itu juga perlu dicari cara latihan yang efektif dan efisien, terutama untuk memilih dan menyusun metode latihan yang baik untuk penguasaan teknik dasar yang sempurna.

2.1.7 Pokok-pokok Peraturan Permainan Bola Tangan

2.1.7.1 Jumlah Pemain

Permainan bola tangan dimainkan oleh regu, masing-masing regu terdiri 7(tujuh) orang.

2.1.7.2 Ukuran lapangan

Ukuran lapangan bola tangan adalah 40 meter, lebar 20 meter ukuran gawang adalah tinggi 2 meter, lebar 3 meter.

2.1.7.3 Lama permainan

- Untuk Putra : 2 x 35 menit, istirahat 10 menit
- Untuk Putri : 2 x 30 menit, istirahat 10 menit

2.1.7.4 Kiper

- Kiper boleh membawa lari bola di dalam daerah kiper.
- Kiper boleh keluar daerah kiper, tetapi kehilangan haknya sebagai kiper.
- Kiper boleh menahan bola dengan semua bagaian badan.
- Kiper boleh menendang bola sebelum disentuh.

2.1.7.5 Daerah kiper

- Hanya untuk kiper, pemain lain tidak boleh masuk.
- Pemain penyerang boleh menembak sambil melayang di atas daerah kiper, tetapi bola sudah harus di lepas sebelum kaki mendarat.
- Bola yang berada di daerah kiper menjadi kekuasaan kiper.

2.1.8 Pelanggaran-pelanggaran

- Membawa bola lebih dari tiga langkah.
- Memegang bola lebih dari tiga detik.

- Melempar bola ke atas, kemudian ditangkap lagi sebelum bola menyentuh pemain lain.
- Menyentuh bola dengan tungkai bawah.
- Dengan sengaja melempar bola ke lawan.
- Memasuki daerah kiper.
- Memukul, menarik, mendorong, menjauhkan lawan.
- Dan segala tindakan yang menurut wasit merugikan

2.2 Kerangka Berfikir

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

Dalam penelitian ini pembelajaran permainan bola tangan kappar diharapkan dapat menarik minat belajar bermain bola pada siswa kelas V SD Negeri Muntung. Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah permainan bola tangan yang sudah dibuat sedemikian rupa untuk menghasilkan pengembangan model pembelajaran permainan bola tangan yang lebih aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan serta menarik bagi siswa.

Pengembangan permainan bola tangan kappar harus diharapkan mendukung proses berjalannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu dibuatlah suatu model pembelajaran permainan bola tangan kappar, agar dapat dijadikan pengalaman baru bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran disekolah dan untuk membuat siswa senantiasa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010:194) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan 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.

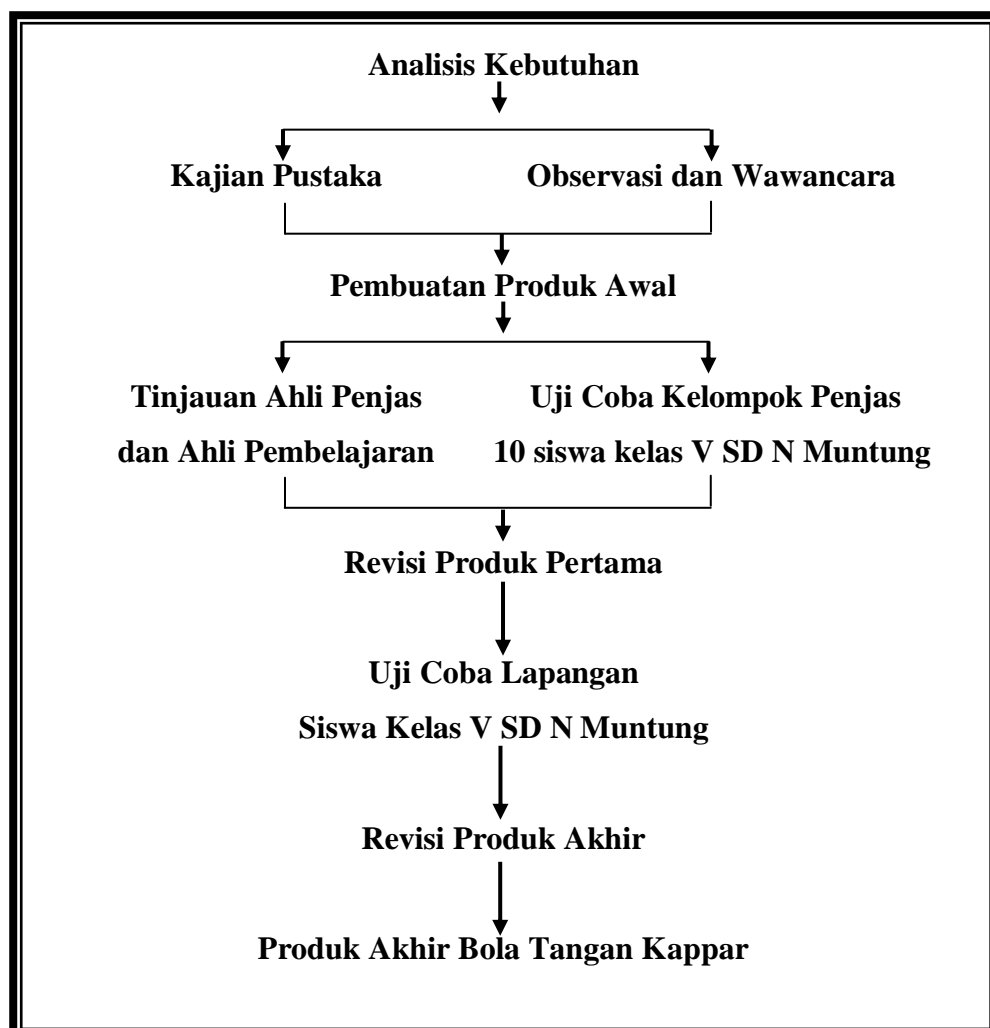
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran bola tangan kappar bagi siswa tingkat Sekolah Dasar (SD). Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu:

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

4. Revisi produk utama. Revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dari uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba lapangan
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
7. Hasil akhir modifikasi model permainan bola tangan kappar untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran bola tangan kappar ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:



3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola tangan ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri Muntung Kecamatan Candiroti Kabupaten Temanggung tentang pelaksanaan olahraga bola tangan dengan melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas fisik siswa.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola tangan bagi kelas V, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerjasama dan toleransi. Kenyataannya yang ada dalam pembelajaran masih jauh dari yang diharapkan. Pada proses pembelajaran bola besar ditemui beberapa hal khususnya siswa putri yang merasa kesulitan untuk memainkan permainan.

Bedasarkan uraian diatas, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan model permainan bola tangan kappar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola besar yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan bola tangan yang lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan bola tangan. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh ahli penjas sebagai ahli pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung.

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan bola tangan Kappar yang sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas V. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan bola tangan pada siswa kelas V SD.
2. Analisis karakteristik siswa SD
3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan modifikasi permainan bola tangan
4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan model modifikasi permainan bola tangan
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran
7. Menyusun produk awal permainan bola tangan kappar

3.2.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: 1) Menetapkan desain uji coba, 2). Menentukan subyek uji coba, 3). Menyusun instrumen pengumpulan data, dan 4). Menetapkan teknik analisis data. Desain yang peneliti uji cobakan bola tangan Kappar pada siswa kelas V SD Negeri Muntung dengan subjek kelas V sebanyak 10 siswa dengan teknik pengambilan instrumen. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan-peraturan permainan bola tangan kappar yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan bola tangan kappar. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.2.4 Revisi Produk Utama

Setelah uji produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan. Hasil dari data evaluasi satu ahli Penjas yaitu Drs. H. Tri Nurharsono, S.Pd, M.Pd dan satu ahli pembelajaran, yaitu Edi Supriyanto, S.Pd, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.2.5 Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek penelitian, yaitu siswa kelas V SD Negeri Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan-peraturan permainan bola tangan kappar yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan bola tangan

kappar. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V SD Negeri Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan bola tangan untuk siswa kelas V sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektifitas, efisiensi, dan kebermanfaatan dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

3.3.1 Desain Uji Coba

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

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas, yaitu Drs. H. Tri Nurharsono, S.Pd, M.Pd dan satu ahli pembelajaran, yaitu Edi Supriyanto, S.Pd. 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 kritik dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dan hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Muntung. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara acak karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan pertandingan bola tangan kappar yang kemudian melakukan uji coba permainan bola tangan kappar. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dan produk yang dikembangkan.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

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

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung. Pada uji

lapangan ini menggunakan 36 siswa sebagai subjeknya. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan-peraturan permainan bola tangan kappar yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan bola tangan kappar. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V SD Negeri Muntung dipilih menggunakan sampel secara acak.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari 36 siswa kelas V SD Negeri Muntung.

3.4 Produk (Bola Tangan Kappar)

3.4.1 Sarana dan Prasarana yang Digunakan

a. Fasilitas dan Alat

1. Bola



Gambar 3.1 (Bola yang dipakai dalam bola tangan Kappar)

Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar adalah bola yang terbuat dari karet yang sifatnya lentur dan ringan.

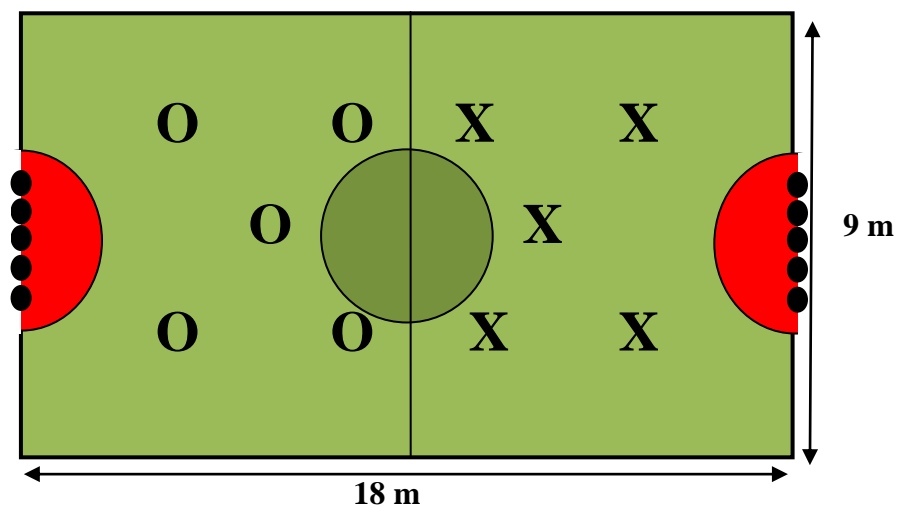
2. Sasaran



Gambar 3.2 (Sasaran yang digunakan dalam bola tangan Kappar)


Sasaran yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar menggunakan lima buah botol air mineral setiap regu.

3. Lapangan Permainan



Gambar 3.3 (Lapangan bola tangan Kappar)

Keterangan:

- : Botol/ sasaran
- O/X : Siswa
-  : Batas Serang/ daerah pertahanan

4. Jumlah Pemain

Dalam permainan bola tangan Kappar setiap tim terdiri dari 5-7 pemain.

5. Perlengkapan Pemain

- a. Pemain memakai seragam olahraga
- b. Pemain memakai celana olahraga pendek
- c. Pemain memakai kaus kaki
- d. Pemain memakai sepatu olahraga

6. Wasit

- a. Permainan bola tangan Kappar dipimpin oleh seorang wasit
- b. Wasit berperan untuk mengawasi jalannya permainan
- c. Posisi wasit berada di pinggir lapangan, dan bisa memasuki lapangan ketika ada suatu pelanggaran

7. Cara Mendapatkan Point

- a. Pemain dapat memperoleh point dengan cara merobohkan botol air mineral lawan
- b. Apabila 1 botol roboh, maka dapat 1 point. Apabila 2 botol roboh, maka dapat 2 point. Maksimal dapat 5 point dalam 1 tembakan.
- c. Pemain tidak boleh melewati garis batas serang/daerah pertahanan lawan.

- d. Apabila pemain bisa merobohkan botol, tetapi memasuki area batas serang, maka point tersebut dianggap tidak sah.

8. Sasaran Lemparan

Sasaran dalam permainan bola tangan Kappar ini adalah 5 buah botol air mineral setiap regu.

9. Pelanggaran

- a. Membawa bola lebih dari lima langkah.
- b. Memegang bola lebih dari lima detik.
- c. Menendang bola dengan kaki secara sengaja.
- d. Dengan sengaja melempar bola ke lawan yang bertujuan untuk mencederai lawan.
- e. Memasuki daerah kiper/ batas serang lawan.
- f. Memukul, menarik, mendorong, menjauhkan lawan.

10. Lama permainan

Permainan bola tangan kappar ditentukan dengan lama waktu permainan, yaitu 10 menit.

3.5 Jenis Data

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

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dan evaluasi ahli dari

uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dari waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk, yaitu dalam permainan bola tangan kappar.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa model permainan bola tangan yang dimodifikasi peraturan dan perlengkapannya. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.

1. : Kurang Baik
2. : Cukup Baik
3. : Baik
4. : Sangat Baik

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

Tabel 3.1: Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar (Siswa dapat mempraktika teknik dasar permainan dan olahraga perorangan serta nilai disiplin, percaya diri dan kejujuran).					

2.	Kejelasan petunjuk permainan.					
3.	Ketetapan memilih bentuk /model permainan bagi siswa.					
4.	Kesesuaian alat dengan fasilitas yang digunakan					
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa.					
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.					
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa.					
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					
9.	Mendorong aspek psikomotor siswa.					
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.					
11.	Dapat dimainkan semua siswa baik putra maupun putri.					
12.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.					
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bola besar					
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar					

Keterangan :

- Rentangan skor setiap item pertanyaan adalah 1 – 4
- Skor maksimal 4 dan skor minimal 1
- Kategori nilai tiap skor

Skor 4 : sangat baik

Skor 2 : cukup baik

Skor 3 : baik

Skor 1 : kurang baik

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

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “ya” atau “tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 : Skor Jawaban Kuesioner “ya” atau “tidak”.

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

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

Tabel 3.3 : Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan permainan bola tangan yang dimodifikasi	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan bola tangan	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain bola tangan, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran	10

3.7 Metode Analisis Data

Dalam penggunaan analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Penentuan

indeks prosentase dihitung dengan rumus prosentase dari rumus Mohammad Ali (2008:184).

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

Keterangan :

F = Frekuensi relative/ angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Jumlah seluruh nilai data

100 = Konstanta

Dari hasil yang diperoleh kemudian diklarifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data sebagai berikut:

Tabel 3.4 : Klasifikasi Persentase

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

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Skala Kecil

4.1.1 Draf Produk Awal Model Permainan Bola Tangan Kappar

Permainan bola tangan Tangkap Lempar (Kappar) adalah sebuah modifikasi permainan bola tangan dimana dalam permainan bola tangan sebenarnya lapangan berukuran 40x20m diganti dengan lapangan berukuran 8x9m dan gawang berukuran 2x3 m diganti dengan menggunakan 5 buah botol air mineral dengan tujuan agar semua siswa dapat aktif bergerak. Bola yang digunakan dalam permainan terbuat dari karet yang sifatnya lentur dan tidak terlalu keras. Tujuannya agar meminimalisir terjadinya cedera pada siswa saat melakukan permainan.

Untuk memulai permainan, dilakukan *jump ball* (melambungkan bola keatas) oleh wasit. Dalam permainan ini pemain boleh membawa bola tanpa mendribelnya tetapi dengan ketentuan tidak boleh membawanya melebihi 5 langkah. Selain itu, untuk mencetak point, maka setiap regu harus bisa merobohkan botol air mineral lawan sebanyak mungkin tetapi tidak boleh melewati garis pertahanan lawan. Garis pertahanan lawan berdiameter 2m. Apabila pemain bisa merobohkan botol tetapi melewati garis pertahanan lawan, maka dianggap tidak dapat point.

Apabila bola keluar lapangan, maka dilakukan lemparan kedalam seperti pada permainan sepakbola. Dan bila terjadi pelanggaran, maka dilakukan lemparan bebas di tempat terjadinya pelanggaran.

4.1.1.1 Indikator Permainan Bola Tangan Kappar

a. Bersifat Menarik

Permainan bola tangan Kappar bersifat menarik karena tujuan dari permainan ini adalah merobohkan sasaran yang berupa botol air mineral yang diberi warna dan bola menggunakan bola karet

b. Bersifat Menantang

Permainan bola tangan Kappar bersifat menantang karena permainan ini membuat siswa lebih tertantang untuk mencetak point sebanyak-banyaknya dan berusaha untuk memenangkan pertandingan karena sifat dari permainan ini adalah kompetitif/ persaingan dan berusaha merobohkan sasaran sebanyak-banyaknya.

c. Bersifat Lebih Aman

Permainan bola tangan Kappar bersifat aman karena permainan ini menggunakan sarana dan prasarana yang sederhana dan tidak membahayakan siswa. Bola tangan yang sebenarnya, yaitu bola basket kecil diganti menggunakan bola karet yang sifatnya lentur dan ringan.

d. Bersifat Mudah

Permainan bola tangan Kappar mudah dimainkan karena dalam peraturan dalam permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

e. Bersifat Menyenangkan

Permainan bola tangan Kappar bersifat menyenangkan karena permainan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yang aktif dan selalu ingin mencoba hal yang baru.

4.1.1.2 Peraturan Bola Tangan Kappar

b. Fasilitas dan Alat

11. Bola



Gambar 4.1 (Bola yang dipakai dalam bola tangan Kappar)

Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar adalah bola yang terbuat dari karet yang sifatnya lentur dan ringan.

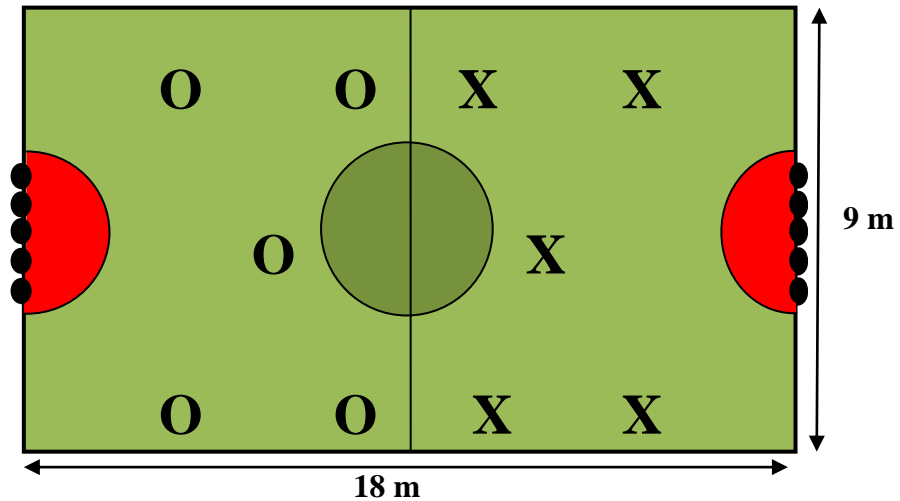
12. Sasaran



Gambar 4.2 (Sasaran yang digunakan dalam bola tangan Kappar)

Sasaran yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar menggunakan lima buah botol air mineral setiap regu.

13. Lapangan Permainan



Gambar 4.3 (Lapangan bola tangan Kappar)

Keterangan:

- : Botol/ sasaran
- O/X : Siswa
- ◐ : Batas Serang/ daerah pertahanan

14. Jumlah Pemain

Dalam permainan bola tangan Kappar setiap tim terdiri dari 5 pemain.

15. Perlengkapan Pemain

- e. Pemain memakai seragam olahraga
- f. Pemain memakai celana olahraga pendek
- g. Pemain memakai kaus kaki
- h. Pemain memakai sepatu olahraga

16. Wasit

- d. Permainan bola tangan Kappar dipimpin oleh seorang wasit
- e. Wasit berperan untuk mengawasi jalannya permainan

- f. Posisi wasit berada di pinggir lapangan, dan bisa memasuki lapangan ketika ada suatu pelanggaran

17. Cara Mendapatkan Point

- e. Pemain dapat memperoleh point dengan cara merobohkan botol air mineral lawan
- f. Apabila 1 botol roboh, maka dapat 1 point. Apabila 2 botol roboh, maka dapat 2 point. Maksimal dapat 5 point dalam 1 tembakan.
- g. Pemain tidak boleh melewati garis batas serang/daerah pertahanan lawan.
- h. Apabila pemain bisa merobohkan botol, tetapi memasuki area batas serang, maka point tersebut dianggap tidak sah.

18. Sasaran Lemparan

Sasaran dalam permainan bola tangan Kappar ini adalah 5 buah botol air mineral setiap regu.

19. Pelanggaran

- g. Membawa bola lebih dari lima langkah.
- h. Memegang bola lebih dari lima detik.
- i. Menendang bola dengan kaki secara sengaja.
- j. Dengan sengaja melempar bola ke lawan yang bertujuan untuk mencederai lawan.
- k. Memasuki daerah kiper/ batas serang lawan.
- l. Memukul, menarik, mendorong, menjauhkan lawan.

20. Lama permainan

Permainan bola tangan kappar ditentukan dengan lama waktu permainan, yaitu 10 menit.

4.1.2. Validasi Ahli

Produk awal pengembangan model permainan bola tangan Kappar bagi siswa Sekolah Dasar kelas V sebelum diuji cobakan perlu dilakukan validasi oleh ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan satu (1) orang ahli pembelajaran permainan penjas bola tangan yang berasal dari Dosen FIK Unnes, yaitu Drs. H. Tri Nurharsono, S.Pd, M.Pd. dan Pakar pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar, yaitu Edi Supriyanto S.Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan bola tangan Kappar untuk ahli dan guru penjas Sekolah Dasar. Evaluasi dari ahli pembelajaran permainan bola tangan dan pakar pembelajaran penjas Sekolah Dasar menitikberatkan pada kualitas model pengembangan permainan bola tangan yang akan diujicobakan terhadap objek penelitian. Hasil evaluasi yang berupa masukan, saran dan komentar dari ahli dilampirkan dalam bentuk angket.

Data yang diperoleh dari pakar atau ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan bola tangan Kappar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Masukan, saran dan komentar terhadap model permainan bola tangan Kappar sangat diperlukan sebagai bahan revisi sebelum melakukan ujicoba lapangan.

Tabel 4.1 : Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli

No.	Alternatif Jawaban	Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran
1	Kurang baik	0	0
2	Cukup baik	0	0
3	Baik	9	10
4	Sangat baik	6	5

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

**Tabel 4.2 : Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran
sebelum Uji Coba Skala Kecil**

No.	Keterangan	Skor penilaian	
		Ahli Pembelajaran	Ahli Penjas
1.	Jumlah	50	51
2.	Rata-rata	3,4	3,33
3.	Persentase	83,3	85

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat total hasil penilaian dari semua aspek oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan persentase rata-rata untuk ahli pembelajaran **83,3%** ahli penjas **85%**.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Muntung dapat disimpulkan bahwa ahli penjas berpendapat model pengembangan permainan bola tangan Kappar masuk dalam kategori **baik**. Sedangkan Ahli pembelajaran berpendapat bahwa model permainan bola tangan kappar masuk juga dalam kategori **baik**.

Untuk persentase rata-rata dari semua aspek berdasarkan penilaian dari ahli penjas dan ahli pembelajaran, didapat persentase **84,15 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka telah memenuhi kriteria **baik**.

4.2. Hasil Analisis Data Uji Coba I (Uji Coba Skala Kecil)

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dan di ujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada ujicoba lapangan.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar **88,67 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan bola tangan Kappar ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung. Hal itu bisa dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.3 : Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil (N=10)

NO	Aspek Penilaian	Jumlah total siswa	Persentase	Kriteria(makna)
1.	Psikomotor (1-10)	10	85%	Baik (digunakan)
2.	Kognitif (11-20)	10	83%	Baik (digunakan)
3.	Afektif (21-30)	10	98%	Sangat Baik (digunakan)

Sumber: uji coba kelompok kecil

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh aspek terlihat sudah baik, akan tetapi ada beberapa kegiatan yang kurang maksimal. Untuk itu perlu adanya revisi model pembelajaran.

Hasil rekapitulasi aspek kognitif siswa, diperoleh persentase jawaban siswa **baik**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan baik semua permainan bola tangan Kappar. Sehingga

model pembelajaran ini sangat baik untuk di terapkan pada pembelajaran penjasorkes.

Hasil rekapitulasi aspek afektif siswa, diperoleh persentase jawaban siswa **sangat baik**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan baik semua permainan bola tangan Kappar. Sehingga model pembelajaran ini sangat baik untuk di terapkan pada pembelajaran penjasorkes.

Hasil rekapitulasi aspek psikomotor siswa, diperoleh persentase jawaban **baik**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan baik permainan bola tangan Kappar, sehingga model pembelajaran ini baik untuk di terapkan pada pembelajaran.

Tabel 4.4 : Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Skala Kecil

No.	Alternatif Jawaban	Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran
1	Kurang baik	0	0
2	Cukup baik	0	0
3	Baik	9	6
4	Sangat baik	6	9

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

4.2.1 Validasi Ahli

Berdasarkan tabel di bawah dapat dilihat total hasil penilaian dari semua aspek oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan rata-rata presentase **87,5 %**.

Dari hasil presentase rata-rata tersebut maka masuk dalam kategori **baik**.

Tabel 4.5 : Hasil Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil

No.	Keterangan	Skor penilaian	
		Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran
1.	Jumlah	51	54
2.	Rata-rata	3,4	3,6
3.	Persentase	85%	90%

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan bola tangan Kappar ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung.

4.2.2 Denyut Nadi Siswa Uji Skala Kecil

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji skala kecil. Siswa lebih aktif dalam bergerak dalam melakukan permainan bola tangan Kappar. Itu dapat dilihat dari pengukuran denyut nadi, sebagai berikut:

Tabel 4.6 : Denyut Nadi Siswa Sebelum dan Sesudah Beraktivitas Uji Coba Skala Kecil (N = 10)

NO	DENYUT NADI	SEBELUM BERAKTIVITAS	SESUDAH BERAKTIVITAS
1	61 – 70	-	-
2	71 – 80	8	-
3	81 – 90	2	-
4	91 – 100	-	-
5	101 – 110	-	4
6	111 – 120	-	4
7	121 – 130	-	2
Jumlah		10	10

4.3. Revisi Produk setelah Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli penjas

dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah ujicoba skala kecil. Proses revisi sebagai berikut :

1. Secara umum sudah baik
2. Peraturan lebih diperjelas
3. Jumlah pemain dalam satu ditambah menjadi regu 5-7 anak
4. Kalau bisa daerah batas serang diperluas lagi menjadi 2 m.

4.3.1. Draf Produk Awal Model Permainan Bola Tangan Kappar

Permainan bola tangan Tangkap Lempar (Kappar) adalah sebuah modifikasi permainan bola tangan dimana dalam permainan bola tangan sebenarnya lapangan berukuran 40x20m diganti dengan lapangan berukuran 8x9m dan gawang berukuran 2x3 m diganti dengan menggunakan 5 buah botol air mineral dengan tujuan agar semua siswa dapat aktif bergerak. Bola yang digunakan dalam permainan terbuat dari karet yang sifatnya lentur dan tidak terlalu keras. Tujuannya agar meminimalisir terjadinya cedera pada siswa saat melakukan permainan.

Untuk memulai permainan, dilakukan *jump ball* (melambungkan bola keatas) oleh wasit. Dalam permainan ini pemain boleh membawa bola tanpa mendribelnya tetapi dengan ketentuan tidak boleh membawanya melebihi 5 langkah. Selain itu, untuk mencetak point, maka setiap regu harus bisa merobohkan botol air mineral lawan sebanyak mungkin tetapi tidak boleh melewati garis pertahanan lawan. Garis pertahanan lawan berdiameter 2m. Apabila pemain bisa merobohkan botol tetapi melewati garis pertahanan lawan, maka dianggap tidak dapat point.

Apabila bola keluar lapangan, maka dilakukan lemparan kedalam seperti pada permainan sepakbola. Dan bila terjadi pelanggaran, maka dilakukan lemparan bebas di tempat terjadinya pelanggaran.

4.3.1.1. Indikator Permainan Bola Tangan Kappar

a. Bersifat Menarik

Permainan bola tangan Kappar bersifat menarik karena tujuan dari permainan ini adalah merobohkan sasaran yang berupa botol air mineral yang diberi warna dan bola menggunakan bola karet

b. Bersifat Menantang

Permainan bola tangan Kappar bersifat menantang karena permainan ini membuat siswa lebih tertantang untuk mencetak point sebanyak-banyaknya dan berusaha untuk memenangkan pertandingan karena sifat dari permainan ini adalah kompetitif/ persaingan dan berusaha merobohkan sasaran sebanyak-banyaknya.

c. Bersifat Lebih Aman

Permainan bola tangan Kappar bersifat aman karena permainan ini menggunakan sarana dan prasarana yang sederhana dan tidak membahayakan siswa. Bola tangan yang sebenarnya, yaitu bola basket kecil diganti menggunakan bola karet yang sifatnya lentur dan ringan.

d. Bersifat Mudah

Permainan bola tangan Kappar mudah dimainkan karena dalam peraturan dalam permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

e. Bersifat Menyenangkan

Permainan bola tangan Kappar bersifat menyenangkan karena permainan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yang aktif dan selalu ingin mencoba hal yang baru.

4.3.1.2. Peraturan Permainan Bola Tangan Kappar

a. Fasilitas dan Alat

1. Bola



Gambar 4.4 (Bola yang dipakai dalam bola tangan Kappar)

Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar adalah bola yang terbuat dari karet yang sifatnya lentur dan ringan.

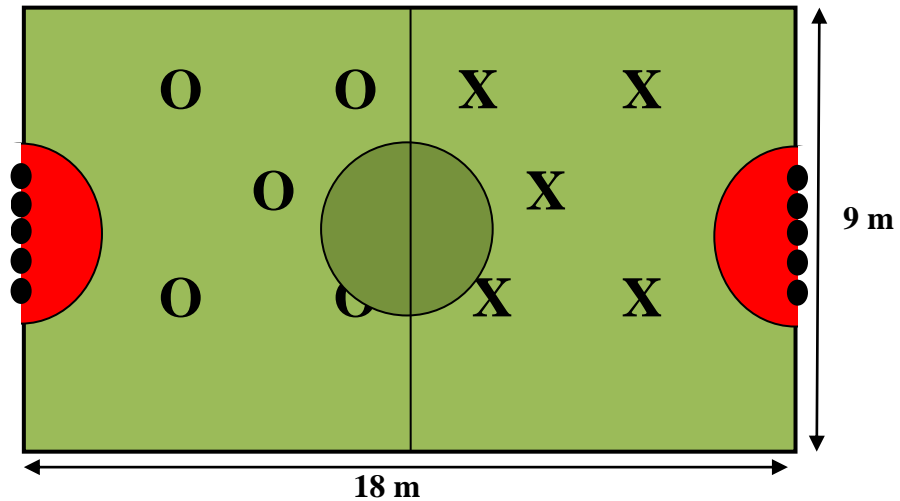
2. Sasaran



Gambar 4.5 (Sasaran yang digunakan dalam bola tangan Kappar)

Sasaran yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar menggunakan lima buah botol air mineral setiap regu.

3. Lapangan Permainan



Gambar 4.6 (Lapangan bola tangan Kappar)

Keterangan:

- : Botol/ sasaran
- O/X : Siswa
- ◐ : Batas Serang/ daerah pertahanan

4. Jumlah Pemain

Dalam permainan bola tangan Kappar setiap tim terdiri dari 5 pemain.

5. Perlengkapan Pemain

- a. Pemain memakai seragam olahraga
- b. Pemain memakai celana olahraga pendek
- c. Pemain memakai kaus kaki
- d. Pemain memakai sepatu olahraga

6. Wasit

- a. Permainan bola tangan Kappar dipimpin oleh seorang wasit
- b. Wasit berperan untuk mengawasi jalannya permainan

- c. Posisi wasit berada di pinggir lapangan, dan bisa memasuki lapangan ketika ada suatu pelanggaran

7. Cara Mendapatkan Point

- a. Pemain dapat memperoleh point dengan cara merobohkan botol air mineral lawan
- b. Apabila 1 botol roboh, maka dapat 1 point. Apabila 2 botol roboh, maka dapat 2 point. Maksimal dapat 5 point dalam 1 tembakan.
- c. Pemain tidak boleh melewati garis batas serang/daerah pertahanan lawan.
- d. Apabila pemain bisa merobohkan botol, tetapi memasuki area batas serang, maka point tersebut dianggap tidak sah.

8. Sasaran Lemparan

Sasaran dalam permainan bola tangan Kappar ini adalah 5 buah botol air mineral setiap regu.

9. Pelanggaran

- a. Membawa bola lebih dari lima langkah.
- b. Memegang bola lebih dari lima detik.
- c. Menendang bola dengan kaki secara sengaja.
- d. Dengan sengaja melempar bola ke lawan yang bertujuan untuk mencederai lawan.
- e. Memasuki daerah kiper/ batas serang lawan.
- f. Memukul, menarik, mendorong, menjauhkan lawan.

10. Lama permainan

Permainan bola tangan kappar ditentukan dengan lama waktu permainan, yaitu 10 menit.

4.4. Hasil Analisis Data Uji Coba II (Uji Coba Skala Besar)

Berdasarkan evaluasi ahli serta ujicoba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta ujicoba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri Muntung yang berjumlah 36 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar **89,1%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan bola tangan Kappar ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung. Berikut tabel hasil kuesioner pada uji coba skala besar :

Tabel 4.7 : Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar (N=36)

NO	Aspek Penilaian	Jumlah total siswa	Persentase	Kriteria(makna)
1.	Psikomotor (1-10)	36	85,8%	Baik (digunakan)
2.	Kognitif (11-20)	36	85,5%	Baik (digunakan)
3.	Afektif (21-30)	36	96,1%	Sangat Baik (digunakan)

Sumber: uji coba kelompok besar

Berdasarkan uji lapangan siswa lebih aktif dalam bergerak, bisa dilihat dalam tabel denyut nadi siswa pada uji lapangan, denyut nadi siswa meningkat

saat sebelum aktivitas dengan sesudah aktivitas. Berikut tabel denyut nadi siswa dalam uji lapangan:

Tabel 4.8 : Denyut Nadi Siswa Sebelum dan Sesudah Beraktivitas Uji Coba Skala Besar (N = 36)

NO	DENYUT NADI	SEBELUM BERAKTIVITAS	SESUDAH BERAKTIVITAS
1	61 – 70	5	
2	71 – 80	25	-
3	81 – 90	6	-
4	91 – 100	-	3
5	101 – 110	-	9
6	111 – 120	-	19
7	121 – 130	-	5
Jumlah		36	36

Sumber : Uji Lapangan

4.5 Pembahasan Hasil Akhir Penelitian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk permainan bola tangan Kappar yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=36).

Sesuai dengan kompetensi dasar pada permainan bola besar khususnya permainan bola tangan bagi kelas V sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktekan gerak dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan bola di sekolah dasar tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa serta permainan bola tangan yang diajarkan belum dimodifikasi. Pada proses pembelajaran bola tangan kappar ditemui beberapa hal, yaitu :

1. Masih ada siswa yang kurang jelas terhadap peraturan yang sudah ditentukan sebelumnya.
2. Masih ada siswa yang memasuki daerah batas serang / daerah pertahanan.
3. Masih ada siswa yang merebut dengan paksa bola dari tangan lawannya.
4. Siswa putri masih cenderung bergerombol dan kurang aktif.

Materi permainan bola tangan yang diajarkan di sekolah dasar, harus disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Materi permainan harus diberikan dalam bentuk yang berbeda. Bentuk permainan bola tangan yang diberikan bagi siswa sekolah dasar tidak boleh disamakan dengan bentuk materi orang dewasa. Bentuk permainan bola tangan seharusnya dibuat secara sederhana sebagai hasil modifikasi permainan yang sesungguhnya.

Siswa SD yang berusia dalam rentang 6-12 tahun berdasarkan teori Piaget, termasuk ke dalam tahap operasional konkret (7-11 tahun). Selama tahap ini, cara berpikir siswa masih bersifat konkret, maksudnya yaitu siswa belum dapat berpikir tentang hal-hal yang bersifat abstrak. Segala sesuatu yang dipelajari harus nyata/konkret mulai dari hal mudah ke hal yang sulit dan dari hal yang sederhana menuju ke hal yang lebih kompleks.

Untuk menjawab permasalahan yang ada dalam pembelajaran permainan bola tangan bagi sekolah dasar maka dalam penelitian ini dikembangkan produk modifikasi permainan bola tangan yang dalam penyusunannya memperhatikan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar.

Hasil dari pengembangan permainan bola tangan yang dikembangkan sesuai prosedur pengembangan didapat sebuah produk yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu permainan bola tangan Kappar. Hal itu terbukti dari hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai **89,1%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola tangan kappar ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dari uji lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung. Hal itu bisa dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.9 : Hasil Kuesioner Siswa Uji Skala Kecil dan Besar

HASIL KUESIONER SISWA			
NO	ASPEK	UJI SKALA KECIL	UJI SKALA BESAR
1	Psikomotor	85%	85,8%
2	Kognitif	83%	85,5%
3	Afektif	98%	96,1%
JUMLAH RATA-RATA		88,6% (baik)	89,1% (baik)

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk modifikasi permainan bola tangan kappar yang telah dibuat layak digunakan untuk pembelajaran permainan bola bagi siswa sekolah dasar kelas V karena dapat membawa perubahan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran.

4.6 Keunggulan dan Kelemahan Produk

4.6.1 Keunggulan Produk

1. Peraturan permainan bola tangan kappar lebih mudah dibandingkan bola tangan sesungguhnya.

2. Tidak perlu memerlukan lapangan yang luas untuk memainkan permainan bola tangan kappar.
3. Sarana dan prasarana lebih sederhana dan terjangkau
4. Bola lebih ringan dari yang sebenarnya.
5. Dapat dimainkan siapa saja.
6. Dapat memupuk kedisiplinan, kerjasama, dan menghormati teman sehingga tujuan penjas akan tercapai
7. Permainan bola tangan Kappar dapat menambah pengetahuan tentang permainan bola tangan beserta teknik dasarnya
8. Teknik bermain bola tangan siswa akan meningkat, serta aktifitas gerak juga lebih aktif sehingga meningkatkan kesehatan tubuh.

4.7.2 Kelemahan Produk

1. Masih banyak siswa yang memasuki daerah batas serang sehingga banyak point yang tidak sah.
2. Bola yang terbuat dari karet menjadikan siswa sulit untuk melakukan *drible* sehingga siswa hanya bisa melempar.
3. Siswa putri cenderung pasif dan bergerombol dalam permainan.

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

5.1 Kajian Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan bola tangan kappar yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=36).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tentang model pengembangan permainan bola tangan kappar pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas V di SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung tahun 2012 disimpulkan layak digunakan atau efektif digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran penjasorkes. Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan bola tangan kappar di SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung. Pengembangan model pembelajaran ini telah divaliditas oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran penjasorkes melalui dua uji coba, yaitu uji coba skala kecil dengan jumlah 10 siswa dan uji coba skala besar dengan jumlah 36 siswa.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk model permainan bola tangan kappar sudah dapat dipraktikan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas didapat rata-rata **85 %** dan evaluasi ahli pembelajaran, didapat rata-rata persentase **90 %**. Rata-rata dari penilaian mereka

adalah **87,5 %**. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan bola tangan kappar ini telah memenuhi kriteria yang baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung.

Produk model permainan bola tangan kappar dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, jika dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka permainan bola tangan kappar dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas V SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung.

Adapun hasil revisi produk yang dikembangkan untuk uji coba lapangan adalah: dari ahli Penjas, garis batas serang di lebarkan lagi dari diameter 1,5 m menjadi 2 m dan jumlah pemain dalam 1 tim bisa ditambahkan lagi menjadi 5-7 siswa. Sedangkan dari ahli pembelajaran, secara umum sudah baik tetapi peraturan lebih diperjelas lagi.

5.2 Saran

Model permainan bola tangan kappar sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes kelas V SD Negeri Muntung karena setelah peneliti melakukan pembelajaran bola tangan kappar ini terbukti bahwa denyut nadi siswa meningkat dari sebelum melakukan pembelajaran sampai sesudah pembelajaran dan siswa dapat bergerak aktif dalam pembelajaran.

Bagi guru penjas diharapkan bisa mengembangkan model permainan ini lagi agar permainan ini dapat lebih menarik lagi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dan yang perlu diperhatikan adalah penggunaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa terutama bagi siswa yang bermain.

Bagi siswa SD diharap model pengembangan permainan bola tangan kappar ini dapat menjadi alternatif siswa untuk menjadi acuan semangat dalam pembelajaran penjasorkes dan selalu aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'i. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Agus Mahendra. (2000). *Bola Tangan*. Jakarta: Depdiknas
- Aip Syarifudin. 1992 *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Amung Ma'mun. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mu'rifah dan Hardian Wibowo. 1992. *Pendidikan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud
- Muhammad murni dan Yudha M.S. 2000. *Pendidikan Rekreasi*. Jakarta: Depdiknas
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Sugianto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD*. Jakarta
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta. Depdikbud
- Susanto Ermawan, (2004). *Diktat Pembelajaran Dasar Gerak Bolatangan*, Online. Available at <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/1>.
- www. Pojokpenjas.blogspot.com
- Yoyo Bahagia. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Diknas dan Menengah

_____. 2002. *Perubahan Ke IV Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Online. Available at www.bappenas.go.id/get-file-server/node/89/ (accessed 27/02/2012)

Lampiran 1



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor: **456 / FK / 2012**

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

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :
1. Nama : Rumini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197002231995122001
Pangkat/Golongan : IV/a - Pembina
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP : 195910191985031001
Pangkat/Golongan : IV/b - Pembina Tk. I
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : NOVI KURNIA TRIWIJAYANTO
NIM : 6101408248
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN "KAPPAR" DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BATURSARI 01 KECAMATAN CANDIROTO KABUPATEN TEMANGGUNG.
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



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

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

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



Lampiran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007
 Email : fik_unnes@telkom.net, Website:<http://fik.unnes.ac.id>

Nomor : 4911/UN37.1.6/PP/2012
 Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala SD N Muntung
 Kec. Candiroto, Kab. Temanggung

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini ;

Nama : Novi Kurnia Triwijayanto
 NIM : 6101408248
 Semester : VIII / delapan
 Jur / Prodi : PJKR/ S1 FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi dalam rangka penulisan Skripsi ,di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 8 Agustus 2012
 a.n. Dekan
 Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. Tri Rustiadi, M.Kes
 NIP. 196410231990021001

Tembusan :

1. Dekan
2. Ketua Jurusan PJKR
 FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen FM-01-AKD-03

Lampiran 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508007

Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 5712/UN37.1.6/PL/2012
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SD N MUNTUNG 01 KEC. CANDIROTO KAB. TEMANGGUNG
di SD N MUNTUNG 01 KEC. CANDIROTO KAB. TEMANGGUNG

Dengan Hormat,

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

Nama : NOVI KURNIA TRIWIJAYANTO
NIM : 6101408248
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN TANGKAP LEMPAR (KAPPAR) DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD NEGERI MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO KABUPATEN TEMANGGUNG.

* Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 05 November 2012

Dekan,

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



6101408248

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

Lampiran 4



PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN CANDIROTO
SD NEGERI MUNTUNG
Jln Ngadirejo, Ds. Muntung Kec. Candiroto, Kode Pos 56257

SURAT KETERANGAN

Nomor. :*421.2/92/2013*.....

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung menerangkan bahwa :

Nama : Novi Kurnia Triwijayanto
 NIM : 6101408248
 Prodi : Strata 1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah mengadakan observasi/ survey awal di SD N Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung pada tanggal 12 agustus 2012 untuk mengadakan penelitian dengan judul :

“MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN TANGKAP DAN LEMPAR (KAPPAR) DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD NEGERI MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO KABUPATEN TEMANGGUNG”

Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan semestinya

Temanggung, 02 Januari 2013

Kepala SDN Muntung



Rahmat Musholleh
 NIP. 196204261983031007

Lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN CANDIROTO
SD NEGERI MUNTUNG
Jln Ngadirejo, Ds. Muntung Kec. Candiroto, Kode Pos 56257

SURAT KETERANGAN

Nomor. : 421-2/92/2013

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung menerangkan bahwa :

Nama : Novi Kurnia Triwijayanto
 NIM : 6101408248
 Prodi : Strata 1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah mengadakan penelitian skripsi di SD N Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung pada tanggal 19 November dan 10 Desember 2012 untuk mengadakan penelitian dengan judul :

“MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN TANGKAP DAN LEMPAR (KAPPAR) DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD NEGERI MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO KABUPATEN TEMANGGUNG”

Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan semestinya

Temanggung, 02 Januari 2013



Rahmad Musholleh

NIP. 196204261983031007

Lampiran 6**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI**

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN KAPPAR
DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO
KABUPATEN TEMANGGUNG
TAHUN 2012**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Materi Pokok : Permainan Bola Tangan
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Evaluators :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu, sebagai ahli Penjasorkes terhadap pembelajaran permainan bola tangan kappar dalam pembelajaran penjasorkes untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa SD yang kami kembangkan.

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

A. Lembar Evaluasi ini diisi oleh ahli Penjasorkes

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum serta kesimpulan
- Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.
- Keterangan:
 1. Kurang baik
 2. Cukup baik
 3. Baik
 4. Sangat baik

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

B. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek yang dinilai	Kriteria				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar					
2	Kejelasan petunjuk pembelajaran					
3	Ketepatan memilih bentuk/model pembelajaran bagi siswa					
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan					
5	Kesesuaian bentuk/model pembelajaran untuk diajarkan pada siswa					
6	Kesesuaian bentuk/model pembelajaran dengan karakteristik siswa					
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/ jasmani siswa					
8	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa					
9	Mendorong perkembangan aspek minat siswa					
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil					
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri					
13	Mendorong siswa aktif bergerak					
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam					

	pembelajaran permainan bola					
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola					

Lampiran 7**KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN PSIKOMOTOR**

No	Keterampilan yang dinilai	Aspek yang dinilai
1.	Teknik dasar	<ul style="list-style-type: none">• Kemampuan siswa mempraktikkan gerak dalam permainan bola tangan kappar• Siswa mampu bergerak secara aktif.• Kemampuan gerak pada saat melempar dan menangkap bola pada permainan bola tangan kappar

KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN AFEKTIF

No	Keterampilan yang dinilai	Aspek yang dinilai
1.	Kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu bekerjasama dengan kelompoknya dengan baik dan benar. • Siswa harus saling percaya terhadap kelompoknya masing-masing. • Bertanggung jawab pada posisi
	Sportif	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa harus mentaati peraturan permainan bola tangan kappar • Siswa harus mampu menerima apa saja yang terjadi pada saat permainan bola tangan kappar • Tidak melanggar peraturan
	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menaati peraturan permainan bola tangan kappar • Tepat waktu • Tidak membolos

KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN KOGNITIF

No	Keterampilan yang dinilai	Aspek yang dinilai
1	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengetahui dan memahami permainan bola tangan kappar • Siswa dapat mengetahui strategi melakukan permainan bola tangan kappar. • Siswa dapat mengetahui peraturan permainan bola tangan kappar
2	Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa paham terhadap permainan bola tangan kappar • Siswa dapat memahami strategi melakukan permainan bola tangan kappar • Siswa dapat memahami peraturan permainan bola tangan kappar
3	Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menerapkan permainan bola tangan kappar • Siswa mampu menerapkan strategi permainan bola tangan kappar pada saat melakukan permainan. • Siswa mampu menerapkan peraturan permainan bola tangan kappar dengan baik dan benar.
4	Analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menganalisis permainan bola tangan kappar • Siswa mampu menganalisis peraturan permainan bola tangan kappar pada saat pelaksanaan permainan.

Lampiran 8

**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA
MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN TANGKAP
DAN LEMPAR (KAPPAR) DALAM PENJASORKES PADA SISWA
KELAS V SDN MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO
KABUPATEN TEMANGGUNG
TAHUN 2012**

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Jenis Kelamin :

II. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Berilah tanda silang (V) pada jawaban YA atau TIDAK sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih.

III. PERTANYAAN

PSIKOMOTOR

1. Apakah kamu dapat memainkan bola tangan kappar yang disampaikan oleh guru?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu dapat memberikan umpan bola kepada teman dalam bermain bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu dapat menerima umpan bola dari teman dalam bermain bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak

4. Apakah kamu bisa menggiring bola dalam permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu bisa mencetak point dalam permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu merasa kesulitan dalam melakukan penyerangan dalam permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kamu merasa kesulitan dalam melakukan pertahanan dalam permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah kamu bisa bekerjasama untuk melakukan penyerangan dan pertahanan dalam bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah kamu bisa bergerak dengan lincah ketika bermain bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kamu bisa merebut bola dari lawan tanpa melakukan pelanggaran dalam bermain bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak

KOGNITIF

11. Apakah kamu tahu cara bermain bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
12. Apakah kamu tahu teknik dasar bermain bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
13. Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
14. Apakah kamu kesulitan dalam menerapkan peraturan permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
15. Apakah kamu tahu cara menggiring bola pada permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak

16. Apakah menurut kamu permainan bola tangan kappar merupakan permainan yang sulit?
 - a. Ya
 - b. Tidak
17. Apakah kamu bisa menerapkan peraturan yang ada dalam permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
18. Apakah kamu tahu perbedaan gawang pada bola tangan kappar dengan gawang bola tangan yang sesungguhnya?
 - a. Ya
 - b. Tidak
19. Apakah kamu tahu fungsi garis pertahanan pada permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
20. Apakah dalam permainan bola tangan kappar diperbolehkan merebut bola dengan paksa?
 - a. Ya
 - b. Tidak

AFEKTIF

21. Apakah dalam permainan bola tangan kappar setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
22. Apakah permainan ini membutuhkan kerjasama tim?
 - a. Ya
 - b. Tidak
23. Apakah kamu bisa mematuhi peraturan yang ada didalam permainan bola tangan kappar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
24. Apakah melakukan praktek bola tangan kappar menarik bagi kamu?
 - a. Ya
 - b. Tidak
25. Apakah dalam suatu permainan bola tangan kappar kamu dapat bekerjasama dengan teman 1 tim?
 - a. Ya
 - b. Tidak
26. Apakah permainan bola tangan kappar membuat kamu bersemangat dalam pembelajaran penjaskes?
 - a. Ya
 - b. Tidak
27. Apakah menurut kamu permainan bola tangan kappar harus dilakukan dengan sportif dan jujur?
 - a. Ya
 - b. Tidak

28. Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola tangan kappar?
a. Ya b. Tidak
29. Apakah kamu bisa menerapkan peraturan-peraturan yang ada dalam permainan bola tangan kappar?
a. Ya b. Tidak
30. Apakah menurut kamu peraturan permainan bola tangan kappar lebih sulit dari permainan bola tangan yang sesungguhnya?
a. Ya b. Tidak

Lampiran 9

REKAPITULASI HASIL EVALUASI AHLI DRAFT AWAL

NO	Aspek yang dinilai	Skor penilaian	
		A	G
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	3
2	Kejelasan petunjuk permainan.	4	3
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.	4	3
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	3	3
5	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran untuk diajarkan pada siswa.	3	4
6	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	3	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.	4	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	3	3
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	3	3
10	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa	3	3
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	3
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	4	4
13	Mendorong siswa aktif bergerak.	3	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan bola.	3	3
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola.	3	3
Jumlah Skor		51	50
Presentase		85	83.3

Keterangan : A : Ahli Penjas

G : Ahli Pembelajaran/ Guru

SARAN DAN PERBAIKAN

NO	Responden Ahli	Saran
1	Ahli Penjas	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah anak yang bermain bisa ditambah menjadi 5 – 7 dalam 1 regu Sebelum dan sesudah melakukan permainan diambil denyut nadi siswa. Garis serang diperluas lagi menjadi 3m
2	Ahli Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Permainan sudah bagus karena seluruh siswa bisa bergerak aktif. Peraturan permainan diperjelas

Lampiran 10**DAFTAR SISWA DAN HASIL DENYUT NADI UJI KELOMPOK KECIL**

No	Nama	Kelas	Umur	Jenis Kelamin	Nadi Awal	Nadi Akhir
1	Mukhamad Rozi Munir	V	12	L	80	124
2	Sukma Aditya Ilyasa	V	12	L	70	120
3	Aji Saputra	V	12	L	72	112
4	Fredi Adi Winata	V	11	L	70	128
5	Dian Nurwanto	V	12	L	76	100
6	Miftakhul yusron	V	11	L	76	120
7	Slamet widodo	V	12	L	74	108
8	Agus setyawan	V	11	L	72	102
9	Afga muaratabaru	V	10	L	80	100
10	Dani aji waluyo	V	10	L	74	112
	Jumlah					

Lampiran 11

HASIL JAWABAN KUESIONER UJI COBA LAPANGAN SKALA KECIL

ASPEK KOGNITIF

No	Nama	ButirSoal										NilaiButirSoal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Mukhamad Rozi Munir	A	A	A	B	A	B	A	B	B	B	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
2	Sukma Aditya Ilyasa	A	A	A	B	A	B	A	A	B	B	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
3	Aji Saputra	A	A	A	B	A	B	A	A	B	B	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
4	Fredi Adi Winata	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Dian Nurwanto	A	A	A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6	Miftakhul yusron	A	B	A	A	A	B	A	A	A	B	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
7	Slamet widodo	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
8	Agus setyawan	A	B	B	A	B	B	B	A	A	B	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	5
9	Afga muaratabaru	A	A	A	B	A	B	A	B	B	B	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
10	Dani aji waluyo	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah												10	8	9	7	9	10	9	7	6	10	
Persentase (%)												100	80	90	70	90	100	90	70	60	100	
Kriteria												SB	B	SB	B	SB	SB	SB	B	CB	SB	

HASIL JAWABAN KUESIONER UJI COBA LAPANGAN SKALA KECIL

ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama	ButirSoal										NilaiButirSoal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Mukhamad Rozi Munir	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
2	Sukma Aditya Ilyasa	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
3	Aji Saputra	A	A	A	A	B	A	B	A	B	B	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5
4	Fredi Adi Winata	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
5	Dian Nurwanto	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6	Miftakhul yusron	A	A	A	A	A	B	B	A	B	A	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
7	Slamet widodo	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Agus setyawan	A	A	A	A	B	A	A	A	B	B	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	6
9	Afga muaratabaru	A	A	A	A	B	A	A	A	B	B	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	6
10	Dani aji waluyo	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Jumlah												10	10	10	10	7	7	7	10	6	7	
Persentase (%)												100	100	100	100	70	70	30	100	60	70	
Kriteria												SB	SB	SB	SB				SB			

Lampiran 12

ANALISIS DATA HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL (N=10)

No	PERTANYAAN	HASIL	
		Jawaban	Presentase
	KOGNITIF		
1	Apakah kamu dapat memainkan bola tangan kappar yang disampaikan oleh guru?	Ya	100%
2	Apakah kamu dapat memberikan umpan bola kepada teman dalam bermain bola tangan kappar?	Ya	80%
3	Apakah kamu dapat menerima umpan bola dari teman dalam bermain bola tangan kappar?	Ya	90%
4	Apakah kamu bisa menggiring bola dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	90%
5	Apakah kamu bisa mencetak point dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	90%
6	Apakah kamu merasa kesulitan melakukan penyerangan dalam permainan bola tangan kappar?	Tidak	100%
7	Apakah kamu merasa kesulitan melakukan pertahanan dalam permainan bola tangan kappar?	Tidak	90%
8	Apakah kamu bisa bekerja sama untuk melakukan penyerangan dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	70%
9	Apakah kamu bisa bergerak dengan lincah ketika bermain bola tangan kappar?	Ya	60%
10	Apakah kamu bisa merebut bola dari lawan tanpa melakukan pelanggaran dalam bermain bola tangan kappar?	Ya	100%
	PSIKOMOTOR		
11	Apakah kamu tahu cara bermain bola tangan kappar?	Ya	100%
12	Apakah praktek permainan bola tangan kappar mendorong siswa untuk bergerak aktif?	Ya	100%
13	Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	100%
14	Apakah kamu kesulitan dalam menerapkan peraturan permainan bola tangan kappar?	Tidak	100%
15	Apakah kamu tahu cara menggiring bola pada permainan bola tangan kappar?	Ya	70%
16	Apakah menurut kamu permainan bola tangan kappar merupakan permainan yang sulit?	Tidak	70%
17	Apakah kamu bisa menerapkan peraturan yang ada dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	70%

18	Apakah kamu tahu perbedaan gawang pada bola tangan kappar dengan gawang bola tangan yang sesungguhnya?	Ya	100%
19	Apakah kamu tahu fungsi garis pertahanan pada permainan bola tangan kappar?	Ya	60%
20	Apakah dalam permainan bola tangan kappar diperbolehkan merebut bola dengan paksa?	Tidak	70%
21	Apakah dalam permainan bola tangan kappar setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan?	Ya	100%
22	Apakah permainan ini membutuhkan kerjasama tim?	Ya	100%
23	Apakah kamu bisa mematuhi peraturan yang ada didalam permainan bola tangan kappar?	Ya	100%
24	Apakah melakukan praktek bola tangan kappar menarik bagi kamu?	Ya	100%
25	Apakah dalam suatu permainan bola tangan kappar kamu dapat bekerjasama dengan teman 1 tim	Ya	90%
26	Apakah permainan bola tangan kappar membuat kamu bersemangat dalam pembelajaran penjaskes?	Ya	100%
27	Apakah menurut kamu permainan bola tangan kappar harus dilakukan dengan sportif dan jujur?	Ya	100%
28	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola tangan kappar?	Ya	100%
29	Apakah kamu bisa menerapkan peraturan-peraturan yang ada dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	90%
30	Apakah menurut kamu peraturan permainan bola tangan kappar lebih sulit dari permainan bola tangan yang sesungguhnya?	Tidak	100%

Lampiran 13

**DAFTAR SISWA UJI SKALA BESAR SISWA KELAS V
SD NEGERI MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO
KABUPATEN TEMANGGUNG**

No	Nama	NIS	Jenis Kelamin	Umur	Nadi Awal	Nadi Akhir
1	Endaryanti	708	P	13	80	100
2	Mukhamad Rozi Munir	717	L	12	84	124
3	Sukma Aditya Ilyasa	721	L	12	84	122
4	Aji Saputra	740	L	12	72	126
5	Ayu Malta Nurita	745	P	12	78	102
6	Dian Nurwanto	751	L	12	82	124
7	Fatma Titik Rahayu	753	P	11	72	112
8	Fredi Adi Winata	755	L	11	86	128
9	Iswati	759	P	11	74	112
10	Jundi Firmansyah	760	L	12	84	114
11	Lina Nofiatun	763	P	11	72	112
12	Miftakhul yusron	766	L	11	84	120
13	Novika anggraeni	768	P	11	80	120
14	Ruwanti	774	P	12	78	118
15	Selly vira waroani	775	P	11	74	102
16	Slamet widodo	776	L	12	74	120
17	Agus setyawan	780	L	11	72	120
18	Afga muaratabaru	791	L	10	70	120
19	Alimah ramazani	792	P	11	76	106
20	Candra dian wulansari	795	P	10	76	94
21	Dani aji waluyo	796	L	10	70	112
22	Ditya arta purnama putra	799	L	11	80	120
23	Dewi setyaningsih	802	P	11	80	104
24	Fariski widiyanti	804	P	10	70	102
25	Mukhamad miqdad	809	L	11	74	118
26	Nurrizatur rahman	812	L	10	72	116
27	Oni imawan	813	L	11	80	120
28	Refsan zidan kuroman	815	L	10	78	120
29	Singgih setyawan	819	L	11	74	118
30	Suryanto	820	L	10	74	118
31	Selinda sukmaningrum	822	P	11	72	102
32	Uuk wahyu ratnasari	823	P	10	68	98
33	Wiwin apriliani	824	P	10	70	96
34	Noval bima candra		L	12	78	100
35	Shahrul afrizal		L	12	80	102
36	Ainun ma'arif		L	12	76	106

Lampiran 14

**HASIL JAWABAN KUESIONER UJI LAPANGAN
ASPEK KOGNITIF**

No	Nama	ButirSoal										NilaiButirSoal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Endaryanti	A	A	A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2	Mukhamad Rozi Munir	A	A	A	B	A	B	A	B	B	B	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
3	Sukma Aditya Ilyasa	A	A	A	B	A	B	A	A	B	B	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
4	Aji Saputra	A	A	A	B	A	B	A	A	B	B	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
5	Ayu Malta Nurita	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Dian Nurwanto	A	A	A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
7	Fatma Titik Rahayu	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Fredi Adi Winata	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Iswati	A	B	A	B	A	A	A	A	A	B	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
10	Jundi Firmansyah	A	A	A	B	A	B	A	B	B	B	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
11	Lina Nofiatun	A	A	A	A	A	A	B	A	A	B	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7
12	Miftakhul yusron	A	B	A	A	A	B	A	A	A	B	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
13	Novika anggraeni	A	B	A	B	A	A	A	A	A	B	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7
14	Ruwanti	A	B	B	B	A	A	A	A	A	B	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7
15	Selly vira waroani	A	A	A	B	A	B	B	A	B	B	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
16	Slamet widodo	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Agus setyawan	A	B	B	A	B	B	B	A	A	B	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	5
18	Afga muaratabaru	A	A	A	B	A	B	A	B	B	B	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7
19	Alimah ramazani	A	A	A	A	A	B	A	A	B	B	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
20	Candra dian wulansari	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9

21	Dani aji waluyo	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
22	Ditya arta purnama putra	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
23	Dewi setyaningsih	A	A	A	B	A	B	A	B	B	B	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
24	Fariski widiyanti	A	B	B	B	A	A	A	A	A	B	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7
25	Mukhamad miqdad	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Nurrizatur rahman	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	Oni imawan	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	Refsan zidan kuroman	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Singgih setyawan	A	A	A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
30	Suryanto	A	A	A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
31	Selinda sukmaningrum	A	A	A	A	B	B	A	B	B	B	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	6
32	Uuk wahyu ratnasari	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
33	Wiwin apriliani	A	B	B	A	A	A	A	A	A	B	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	6
34	Noval bima candra	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
35	Shahrul afrizal	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36	Ainun ma'arif	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah												36	29	32	26	33	30	33	26	27	36	308
Persentase (%)												100	80.5	88.8	72.2	91.6	83.3	91.6	72.2	75	100	85.5
Kriteria												SB	B	B	B	SB	B	SB	B	B	SB	B

22	Ditya arta purnama putra	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Dewi setyaningsih	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
24	Fariski widiyanti	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
25	Mukhamad miqdad	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
26	Nurrizatur rahman	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	Oni imawan	A	A	A	A	B	B	B	A	A	A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
28	Refsan zidan kuroman	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Singgih setyawan	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Suryanto	A	A	A	A	B	B	B	A	A	A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
31	Selinda sukmaningrum	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
32	Uuk wahyu ratnasari	A	A	A	B	B	B	A	A	B	A	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6
33	Wiwin apriliani	A	A	A	B	B	B	B	A	B	A	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7
34	Noval bima candra	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
35	Shahrul afrizal	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36	Ainun ma'arif	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah												36	36	36	27	23	26	27	36	26	36	309
Persentase (%)												100	100	100	75	63.8	72.2	75	100	72.2	100	85.8
Kriteria												SB	SB	SB	B	CB	B	B	SB	B	SB	B

22	Ditya arta purnama putra	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Dewi setyaningsih	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Fariski widiyanti	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
25	Mukhamad miqdad	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
26	Nurrizatur rahman	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	Oni imawan	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
28	Refsan zidan kuroman	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Singgih setyawan	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Suryanto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Selinda sukmaningrum	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Uuk wahyu ratnasari	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
33	Wiwin apriliani	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
34	Noval bima candra	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
35	Shahrul afrizal	A	A	B	B	A	B	B	A	B	B	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	5
36	Ainun ma'arif	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah												36	36	33	35	35	35	35	36	31	34	346
Persentase (%)												100	100	91.6	97.2	97.2	97.2	97.2	100	86	94.4	96.1
Kriteria												SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	B	SB	SB

Lampiran 15

ANALISIS DATA HASIL UJI LAPANGAN (N=36)

No	PERTANYAAN	HASIL	
		Jawaban	Presentase
	KOGNITIF		
1	Apakah kamu dapat mmainkan bola tangan kappar yang disampaikan oleh guru?	Ya	100%
2	Apakah kamu dapat memberikan umpan bola kepada teman dalam bermain bola tangan kappar?	Ya	80,5%
3	Apakah kamu dapat menerima umpan bola dari teman dalam bermain bola tangan kappar?	Ya	88,8%
4	Apakah kamu bisa menggiring bola dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	72,2%
5	Apakah kamu bisa mencetak point dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	91,6%
6	Apakah kamu merasa kesulitan melakukan penyerangan dalam permainan bola tangan kappar?	Tidak	83,3%
7	Apakah kamu merasa kesulitan melakukan pertahanan dalam permainan bola tangan kappar?	Tidak	91,6%
8	Apakah kamu bisa bekerja sama untuk melakukan penyerangan dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	72,2%
9	Apakah kamu bisa bergerak dengan lincah ketika bermain bola tangan kappar?	Ya	75%
10	Apakah kamu bisa merebut bola dari lawan tanpa melakukan pelanggaran dalam bermain bola tangan kappar?	Ya	100%
	PSIKOMOTOR		
11	Apakah kamu tahu cara bermain bola tangan kappar?	Ya	100%
12	Apakah praktek permainan bola tangan kappar mendorong siswa untuk bergerak aktif?	Ya	100%
13	Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	100%
14	Apakah kamu kesulitan dalam menerapkan peraturan permainan bola tangan kappar?	Tidak	75%
15	Apakah kamu tahu cara menggiring bola pada permainan bola tangan kappar?	Ya	63,8%
16	Apakah menurut kamu permainan bola tangan kappar merupakan permainan yang sulit?	Tidak	72,2%
17	Apakah kamu bisa menerapkan peraturan yang ada dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	75%

18	Apakah kamu tahu perbedaan gawang pada bola tangan kappar dengan gawang bola tangan yang sesungguhnya?	Ya	100%
19	Apakah kamu tahu fungsi garis pertahanan pada permainan bola tangan kappar?	Ya	72,2%
20	Apakah dalam permainan bola tangan kappar diperbolehkan merebut bola dengan paksa?	Tidak	100%
21	Apakah dalam permainan bola tangan kappar setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan?	Ya	100%
22	Apakah permainan ini membutuhkan kerjasama tim?	Ya	100%
23	Apakah kamu bisa mematuhi peraturan yang ada didalam permainan bola tangan kappar?	Ya	91,6%
24	Apakah melakukan praktek bola tangan kappar menarik bagi kamu?	Ya	97,2%
25	Apakah dalam suatu permainan bola tangan kappar kamu dapat bekerjasama dengan teman 1 tim	Ya	97,2%
26	Apakah permainan bola tangan kappar membuat kamu bersemangat dalam pembelajaran penjaskes?	Ya	97,2%
27	Apakah menurut kamu permainan bola tangan kappar harus dilakukan dengan sportif dan jujur?	Ya	97,2%
28	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola tangan kappar?	Ya	100%
29	Apakah kamu bisa menerapkan peraturan-peraturan yang ada dalam permainan bola tangan kappar?	Ya	86%
30	Apakah menurut kamu peraturan permainan bola tangan kappar lebih sulit dari permainan bola tangan yang sesungguhnya?	Tidak	94,4%

Lampiran 16

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	:	SD Muntung, Kec. Candiroto, Kab. Temanggung
Mata Pelajaran	:	Penjasorkes
Alokasi Waktu	:	2 X 30 Menit
Standar Kompetensi	:	Mempraktikan permainan bola besar
Kompetensi Dasar	:	Siswa dapat mempraktikan permainan bola tangan dengan baik serta dapat menerapkan nilai disiplin, percaya diri, kerjasama, dan sportifitas.
Indikator	:	- Dapat mengetahui permainan bola tangan - Dapat mempraktikan permainan bola tangan
Materi pokok	:	Melakukan permainan bola tangan

I. Nama Permainan

Nama permainan ini adalah permainan bola tangan kappar karena setiap kelompok berusaha mendapatkan point dengan cara menjatuhkan botol lawan.

II. Tujuan Pembelajaran

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

III. Metode Pembelajaran

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

IV. Langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

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

- Melempar bola kedepan
Cara melakukan: sikap berdiri tegak, kedua kaki sedikit dibuka, kedua tangan di depan dada sambil memegang bola, pandangan kedepan, kemudian bola dilemparkan kearah teman yang ada di depan. Lakukan secara berulang-ulang.
- Melempar bola berpasangan
Cara melakukan: Berdiri tegak kedua kaki sedikit dibuka, kedua tangan di depan dada, pandangan kedepan, bersiap menangkap bola yang dilempar teman yang berada didepan. Bergeserlah kesamping dengan menggerakkan badan kesamping. Lakukan secara berulang-ulang.

f. Demonstrasi

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok.
2. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Ketua tim masing-masing kelompok melakukan suit untuk mengetahui siapa yang menang dan siapa yang kalah.
3. Yang menang suit berhak memilih gawang (botol).
4. Dalam permainan yang sebenarnya, gawang menggunakan besi berbentuk segi empat. Tetapi dalam permainan ini menggunakan botol air mineral sebanyak 5 buah/tim.
5. Permainan ini tidak ada penjaga gawang dengan tujuan agar siswa dapat bergerak semua.
6. Pemain boleh membawa bola tanpa harus mendribble bola dengan maksimal 5 langkah.
7. Penyerang tidak boleh melewati garis serang.
8. Setiap pemain tidak boleh saling mendorong, menyeruduk, memaksa, memukul, atau menjegal lawan. Apabila hal ini terjadi, maka dianggap sebagai pelanggaran.
9. Apabila terjadi pelanggaran atau bola keluar lapangan, maka dilakukan lemparan kedalam seperti pada lemparan kedalam olahraga sepakbola untuk memulai permainan kembali.
10. Waktu permainan adalah 10 menit.

C. Kegiatan Akhir

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

V. Media dan Sumber Pembelajaran

- Bola voli
- Peluit
- Stopwatch/ Jam tangan
- Botol air mineral
- Kun
- Lapangan bola voli

VI. Penilaian**1. Pengamatan gerak (psikomotorik)**

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

2. Pengamatan sikap (afeksi)

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

Lampiran 17



PERSIAPAN PEMBELAJARAN



KEGIATAN PEMBELAJARAN



KEGIATAN PEMBELAJARAN



PERMULAAN PERMAINAN (JUMP BALL)



SISWA PUTRA KETIKA MELAKUKAN PERMAINAN



SISWA PUTRI KETIKA MELAKUKAN PERMAINAN



PENGISIAN KUESIONER



SARANA DAN PRASARANA



FOTO BERSAMA GURU PENJAS DAN SISWA PUTRA



FOTO BERSAMA GURU PENJAS DAN SISWA PUTRI