



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK
MELALUI PERMAINAN ATLETIK “BOCAH” BAGI SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 02 SEKARAN
KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

**Diajukan Dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1 untuk mencapai
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

Susi Susanti

6102410006

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian

Skripsi pada:

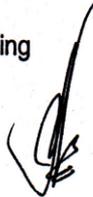
Hari :

Tanggal :

Semarang,2014

Menyetujui

Pembimbing



Dr. Rumini, S.Pd.,M.Pd

NIP. 197002231995122001

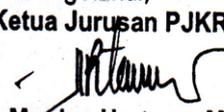
Yang Mengajukan



Susi Susanti

NIM. 6102410006

Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR

 by 2014
Drs. Magiyo Hartono, M.Pd

NIP. 19610903 198803 1 002

ABSTRAK

Susi Susanti, 2015. "Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Atletik *"Bocah"* Bagi Kelas V SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015". Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Rumi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Atletik, Atletik *"Bocah"*.

Pentingnya pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik *"Bocah"* sebagai wahana penciptaan pembelajaran atletik yang inovatif. Permasalahan dalam penelitian ini adalah : "Bagaimanakah produk pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik *"Bocah"* bagi kelas V SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang?". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik *"Bocah"* bagi kelas V SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang merupakan dasar untuk mengembangkan model yang akan dihasilkan, adapun prosedur/langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan; (2) pembuatan produk awal; (3) revisi produk awal; (4) uji lapangan kelompok besar (5) revisi produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, lembar observasi (validasi ahli), dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif.

Hasil penelitian berdasarkan analisis data evaluasi ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran tentang model permainan Atletik *"Bocah"* diperoleh rincian nilai yaitu pada evaluasi tahap pertama rata-rata presentase sebesar 78,67%, pada tahap kedua rata-rata presentase sebesar 83,11%, pada tahap ketiga rata-rata presentase sebesar 97,33%. Pada respon siswa terhadap pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik *"Bocah"* mengalami kenaikan skor/nilai dari skala kecil ke skala besar yaitu ujicoba skala kecil 90,51%, uji lapangan kelompok besar 93,19%, dan uji kelayakan produk 98,17%.

Simpulan dari Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Atletik *"Bocah"* Bagi Kelas V SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 yaitu Model pembelajaran ini dapat direspon oleh siswa sehingga model ini layak digunakan sebagai bentuk model pembelajaran Penjas khususnya atletik di SD. Saran bagi pihak yang berkompeten apabila pengembangan produk model pembelajaran ini ingin digunakan sebagai materi pembelajaran bisa divariasikan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, Saya :

Nama : Susi Susanti

NIM : 6102410006

Jurusan/Prodi : PJKR, S1/ PGPJSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahgaran

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK MELALUI PERMAINAN ATLETIK "BOCAH" BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI SEKARAN 02 KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, 9 Februari 2015



Susi Susanti

NIM. 6102410006

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Susi Susanti NIM 6102410006 Program Studi PGPJSD
Judul "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK MELALUI
PERMAINAN ATLETIK "BOCAH" BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI SEKARAN 02 KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN
PELAJARAN 2014/2015" telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari senin tanggal 9
Februari 2015.



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

PanitiaUjian



Sekretaris
PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN P.IKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Andry Akhiruyanto, S.Pd., M.pd.
NIP. 198101292003121001

Dewan Penguji

Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes.
NIP. 195906031984032001

Aqus Widodo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198009072008121002

Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197002231995122001

(Ketua)

(Anggota) 23/2/15
3

(Anggota)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan ”

(Q.S. Alam Nasyrah: 5)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Kedua orang tuaku, Bapak Slamet dan Ibu Jaronah. Terima kasih atas segala dukungan, do'a dan kasih sayang, serta nasehat kalian.
2. Kakakku Japarudin, adikku Ayu Saras Wati dan saudara-saudaraku yang selalu mendukungku.
3. Roful dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang untukku.
4. Sahabat dan teman seperjuanganku
5. Semua rekan PGPJSD 2010.
6. Almamater FIK UNNES.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Atletik “*Bocah*” Bagi siswa Kelas V SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015”.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, motivasi dan bantuan dari pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Kesehatan Rekreasi FIK Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
4. Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran, bimbingan dan pengarahan dari awal sampai akhir kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan khususnya Program Studi PGPJSD Jurusan Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan dan Rekreasi atas segala ilmu yang diberikan.
6. Kepala SD N Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang telah memberikan izin dan tanggapan yang baik selama penelitian.

7. Kepala SD Salaman Mloyo Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
8. Kedua orang tuaku tercinta, kakaku, adiku serta saudara-saudaraku yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu kelancaran proses penulisan ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas segala bantuan baik moril maupun materiil.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat limpahan balasan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan pengetahuan, wawasan yang semakin luas bagi pembaca.

Semarang,.....2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Spesifikasi Produk.....	5
1.5 Pentingnya Pengembangan	6
1.5.1 Bagi Peneliti	6
1.5.2 Bagi Peneliti Lanjutan	6
1.5.3 Bagi Guru Penjasorkes.....	6
1.5.4 Bagi Lembaga	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	7
2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	10
2.3 Guru Pendidikan Jasmani	12

2.4 Aspek-aspek Penilaian dalam Pembelajaran Penjas.....	14
2.5 Hakikat Belajar Keterampilan Gerak.....	16
2.6 Hakikat Strategi Mengajar	16
2.7 Permainan.....	19
2.8 Sarana Prasarana	19
2.9 Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar	20
2.10 Kid's Athletics	22
BAB 3 METODE PENGEMBANGAN	26
3.1 Model Pengembangan	26
3.2 Prosedur Pengembangan.....	27
3.3 Uji Coba Produk	30
3.4 Cetak Biru Produk	34
3.5 Jenis Data	34
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	35
3.7 Analisis Data	38
BAB 4 HASIL PENGEMBANGAN	40
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba skala kecil.....	40
4.2 Revisi Produk Uji Coba skala kecil	48
4.3 Penyajian Data Hasil Uji Lapangan Kelompok Besar	50
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Kelayakan Produk	54
4.5 Prototipe Produk	57
4.6 Pembahasan	63
4.7 Kelebihan dan Kekurangan	64
BAB 5 KAJIAN DAN SARAN	65
5.1 Kajian	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 <i>Event</i> dalam <i>Kids Athletics</i>	24
3.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Kuesioner untuk Ahli	36
3.2 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Siswa	37
3.3 Skor Jawaban Kuesioner untuk Siswa	38
3.4 Klasifikasi Persentase.....	39
4.1 Hasil Evaluasi Ahli Tahap Uji Coba Skala Kecil	44
4.2 Komentar/ Saran Ahli Uji Coba Skala Kecil.....	45
4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Kecil	47
4.4 Evaluasi Ahli Pada Uji Lapangan Kelompok Besar	49
4.5 Komentardan Saran Umum	49
4.6 Rekapitulasi Hasil Uji Lapangan Kelompok Besar.....	54
4.7 Evaluasi Ahli Tahap Uji Kelayakan Produk	54
4.8 Saran Ahli PadaTahap Uji Kelayakan Produk	55
4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Produk.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran.....	27
3.2 Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran dengan Atletik “ <i>Bocah</i> ” ...	28
4.1 Draft Awal Permainan Atletik “ <i>Bocah</i> ”	43
4.2 Siswa Dikelompokan.....	59
4.3 Siswa Melakukan Jalan Cepat	59
4.4 Siswa Melakukan Lompat Karung.....	60
4.5 Siswa Melakukan Lompat Engklek.....	60
4.6 Siswa Melakukan Loncat Tali.....	60
4.7 Siswa Melakukan Lari Gawang.....	61
4.8 Siswa Melakukan Lompat Sprint.....	61
4.9 Draft Akhir Permainan Atletik “ <i>Bocah</i> ”	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	69
2. Surat Ijin Penelitian	70
3. Surat Keterangan Penelitian	71
4. Lembar Evaluasi untuk Ahli.....	72
5. Draft Awal Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Atletik “ <i>Bocah</i> ”.....	77
6. Hasil Evaluasi Ahli Pada Tahap Uji Coba Skala Kecil	83
7. Daftar Responden Siswa Uji Coba Skala Kecil	86
8. Hasil Jawaban Kuesioner Siswa Uji Coba Skala Kecil	87
9. Draft Akhir Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Atletik “ <i>Bocah</i> ”.	88
10. Hasil Evaluasi Ahli Pada Uji Lapangan Kelompok Besar	94
11. Daftar Responden Siswa Uji Lapangan Kelompok Besar.....	96
12. Hasil Jawaban Kuesioner Siswa Pada Uji Lapangan Kelompok Besar	97
13. Hasil Evaluasi Ahli Pada Tahap Uji Kelayakan Produk	98
14. Daftar Responden Siswa Uji Kelayakan Produk.....	100
15. Hasil Jawaban Kuesioner Siswa Pada Uji Kelayakan Produk	101
16. Dokumentasi Penelitian	102

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU RI No. 20, 2003:3).

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya (Rusli Lutan, 2002:17).

Olahraga merupakan sarana yang penting dalam meningkatkan derajat kesehatan, kemampuan fisik dan mental suatu bangsa. Keberhasilan suatu bangsa dalam pembangunan salah satunya tergantung pada kekuatan fisik dan ketahanan mental bangsa. Sebagai perwujudannya pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diberikan pada sekolah–sekolah dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Hal ini dimaksudkan untuk membina dan meningkatkan kesehatan generasi bangsa ini. Dari berbagai cabang olahraga yang diajarkan disekolah salah satunya adalah cabang atletik.

Cabang olahraga atletik merupakan cabang olahraga yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat baik desa maupun kota. Hampir seluruh masyarakat di

dunia telah mengenalnya, dan tanpa disadari mereka dengan sendirinya sudah melakukan gerakan-gerakan dalam cabang olahraga atletik seperti jalan, lari, lompat, dan lempar merupakan gerakan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Samsudin (2008:11) salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga saat ini, adalah kurang efektifnya pengajaran Penjas di sekolah-sekolah. Kondisi kualitas pengajaran yang memprihatinkan pendidikan jasmani di sekolah dasar, sekolah lanjutan dan bahkan perguruan tinggi telah dikemukakan dan ditelaah dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat pendidikan jasmani dan olahraga. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa factor, diantaranya adalah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani. Selain itu, terbatasnya sarana dan prasarana maupun kualitasnya membuat permasalahan itu semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap penerapan pembelajaran Penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi para guru Penjasorkes selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran.

Berdasarkan dari pengalaman PPL 1 dan PPL 2 (Praktek Pengalaman Lapangan) di SD NEGERI SEKARAN 02 Kecamatan Gunungpati Kabupaten Semarang pada bulan Juli – Oktober tahun 2013. Kondisi nyata di sekolah yang tidak memiliki lapangan dan alat-alat olahraga yang belum memadai untuk kegiatan pembelajaran Penjasorkes, dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes dilakukan di halaman depan sekolah. Sarana dan prasarana pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran atletik, yang tidak lengkap

sangat berpengaruh pada tingkat aktivitas dan kegiatan pembelajaran gerak dasar atletik yang sangat dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar. Jelas dari gambaran tersebut bahwa proses pembelajaran atletik menjadi kurang efektif yang mengakibatkan target kurikulum menjadi sangat rendah.

Situasi dan kondisi seperti ini sudah berjalan cukup lama dan sekolah sampai saat ini belum bisa memenuhi sarana dan prasarana pendidikan atletik sampai batas yang cukup memadai atau kondisi ideal. Hal ini bisa dimengerti, karena sekolah mempunyai kebutuhan yang sangat banyak dan hampir semuanya mempunyai tingkat urgensi (kebutuhan yang mendesak) yang tinggi untuk dipenuhi oleh sekolah. Sehingga menuntut sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana pendidikan atletik sesuai dengan kondisi ideal, merupakan suatu yang tidak realistis dan lebih jauhnya bisa menimbulkan gejolak dan iklim yang tidak kondusif di sekolah.

Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan saat PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) dan saran dari guru olahraga di SD Negeri Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Pada saat pengamatan diketahui keadaan sekolah dan bagaimana guru Penjasorkes dalam mengajar biasanya. Setelah dilakukan pengamatan, ternyata model pembelajaran atletik yang diterapkan oleh guru Penjasorkes masih mengarah pada olahraga yang sifatnya penguasaan teknik dengan gerakan monoton yang hanya diulang-ulang, sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran olahraga khususnya materi atletik dan berdasarkan pengamatan ternyata anak kelas atas kurang suka untuk mempelajari olahraga atletik dan lebih suka untuk melakukan olahraga yang bersifat bermain atau game. Selain itu, sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran atletik juga masih kurang

mendukung.

Pengembangan model pembelajaran Penjasorkes merupakan salah satu upaya membantu penyelesaian permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran Penjasorkes di sekolah. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang dilakukan oleh para guru Penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, komunikatif dan efektif dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Karena pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dalam kenyataannya lebih dari sekedar mengembangkan keterampilan olahraga. Pembelajaran tersebut pada hakekatnya merupakan proses sistematis yang diarahkan pada pengembangan pribadi anak seutuhnya (Samsudin, 2008:15).

Dari permasalahan-permasalahan di atas, maka pentingnya pengembangan model pembelajaran atletik sebagai wahana penciptaan pembelajaran Penjasorkes yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan serta memberikan produk permainan Atletik "*Bocah*" dalam pengembangan model pembelajaran atletik bagi siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian di atas membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Atletik "*Bocah*" bagi Kelas V SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang".

1.2 Perumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang perlu dikaji lebih dalam melalui penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik *“Bocah”* bagi kelas V SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diuraikan di latar belakang, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik *“Bocah”* sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran jasmani dan agar dapat memudahkan anak dalam belajar teknik gerak dasar atletik, sehingga dapat meningkatkan hasil dalam pembelajaran atletik.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran atletik yang dimodifikasi menjadi permainan Atletik *“Bocah”* dalam Penjasorkes sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar, yang dapat mencakup semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara efektif dan efisien, dan juga dapat meningkatkan intensitas fisik, sehingga derajat kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran atletik dan keterbatasan sarana prasarana yang ada.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1.5.1 Bagi Peneliti:

- (1) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran Penjasorkes.
- (2) Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

1.5.2 Bagi Peneliti Lanjutan

- (1) sebagai dasar penelitian lebih lanjut.
- (2) Sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan dalam pembelajaran Penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar kelas V.

1.5.3 Bagi Guru Penjasorkes

- (1) Sebagai bahan pertimbangan atau referensi dalam mengajar bidang studi Penjasorkes.
- (2) Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru Penjasorkes untuk menciptakan ide dan variasi dalam mengajar dengan cara memodifikasi pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan, serta siswa lebih aktif bergerak.

1.5.4 Bagi Lembaga

- (1) Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan model pembelajaran modifikasi atletik.
- (2) Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan UNNES Semarang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

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

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, 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 (Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006).

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara

sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006).

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

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan ini telah membawa akibat terbaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta *life skill*. Dengan diterbitkannya Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas
- (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- (4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- (5) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- (6) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006).

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- (1) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri serta aktivitas lainnya.
- (2) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- (3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.

- (4) Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic serta aktivitas lainnya.
- (5) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- (6) Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung.
- (7) Kesehatan, meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek (Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006).

2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Abdul Kadir Ateng (1992:7), pendidikan jasmani adalah pergaulan pedagogik dalam dunia gerak dan penghangatan jasmani. Juga dikatakan bahwa guru pendidikan jasmani mencoba mencapai tujuannya dengan mengajarkan dan memajukan aktivitas-aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani menampilkan dirinya keluar sebagai pengajaran dalam latihan jasmani atau sebagai pengajaran gerak. Isi dari aspek pendidikan ini ditentukan oleh intensi-intensi pedagogik atau tujuan-tujuan pendidikan yang dipakai sebagai pegangan oleh guru pendidikan jasmani. Sesuai dengan berbagai modalitas dari hubungan manusia dengan dunianya, dengan benda-benda, dengan orang lain dan dengan dirinya sendiri maka tujuan-tujuan yang dapat diraih adalah sebagai berikut:

a) Pembentukan Gerak

- (1) Memenuhi serta mempertahankan keinginan gerak.
- (2) Penghayatan ruang, waktu dan bentuk serta pengembangan perasaan irama.
- (3) Mengenal kemungkinan-gerak diri-sendiri.
- (4) Memiliki keyakinan gerak dan mengembangkan perasaan sikap.
- (5) Memperkaya dan memperluas kemampuan gerak dengan melakukan pengalaman gerak.

b) Pembentukan Prestasi

- (1) Mengembangkan kemampuan kerja optimal dengan mengajarkan ketangkasan-ketangkasan.
- (2) Belajar mengarahkan diri pada pencapaian prestasi (kemauan, konsentrasi, keuletan, kewaspadaan, kepercayaan pada diri sendiri).
- (3) Penguasaan emosi.
- (4) Belajar mengenal kemampuan dan keterbatasan diri.
- (5) Meningkatkan sikap tepat terhadap nilai yang nyata dari tingkat dan bidang prestasi, dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat dan dalam olahraga.

c) Pembentukan Sosial

- (1) Pengakuan dan penerimaan peraturan-peraturan dan norma-norma bersama.
- (2) Mengikuti sertakan kedalam struktur regu fungsional, belajar bekerjasama, menerima pimpinan dan memberikan pimpinan.
- (3) Mengembangkan perasaan kemasyarakatan, dan pengakuan terhadap orang lain sebagai pribadi-pribadi.

- (4) Belajar bertanggung jawab terhadap yang lain, memberi pertolongan, memberi perlindungan dan berkorban.
 - (5) Belajar mengenal dan mengalami bentuk-bentuk pelepas lelah secara aktif untuk pengisian waktu luang.
- d) Pembentukan Badan
- (1) Peningkatan syarat-syarat yang diperlukan untuk dapat tumbuh, bersikap dan bergerak dengan baik dan untuk dapat berprestasi secara optimal (kuatan dan mobilitas, pelepasan ketegangan dan kesiapsiagaan).
 - (2) meningkatkan kesehatan jasmani dan rasa tanggung jawab terhadap kesehatan diri dengan membiasakan cara-cara hidup sehat.

2.3 Guru Pendidikan Jasmani

Guru Pendidikan Jasmani merupakan faktor dominan dalam proses pendidikan di sekolah karena seringkali dijadikan sebagai teladan oleh para siswanya. Menurut Soebroto dalam Rihatmoko (2005:8), guru Pendidikan Jasmani adalah seseorang yang memiliki jabatan dan profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Pada umumnya ada 10 persyaratan kompetensi guru Pendidikan Jasmani yaitu :

- a) Menguasai bahan
 - (1) Menguasai bahan bidang studi dalam kurikulum sekolah.
 - (2) Menguasai bahan pendalaman / pengayaan.
- b) Mengelola program belajar mengajar
 - (1) Merumuskan tujuan instruksional.
 - (2) Mengetahui dan dapat menggunakan metode mengajar.

- (3) Memiliki dan dapat menyusun prosedur instruksional yang tepat.
 - (4) Melaksanakan program belajar mengajar.
 - (5) Mengenal kemampuan anak didik.
 - (6) Merencanakan dan melaksanakan program remedial.
- c) Mengelola kelas
 - (1) Menciptakan iklim belajar mengajar yang sesuai.
 - (2) Mengatur tata ruang kelas untuk pengajaran.
 - d) Menggunakan sumber
 - (1) Mengenal, memilih dan menggunakan media.
 - (2) Membuat alat-alat bentuk sederhana.
 - (3) Menggunakan dan mengelola laboratorium.
 - (4) Menggunakan perpustakaan dalam proses belajar mengajar.
 - e) Menguasai landasan-landasan pendidikan
 - f) Mengelola interaksi belajar mengajar
 - g) Menilai prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran.
 - h) Mengenal fungsi dan program Bimbingan dan Konseling.
 - i) Memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil-hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran.
 - j) Mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah.

Menurut Sukintaka (1992:9) guru Pendidikan Jasmani disamping profil dan persyaratan utama sebaiknya mempunyai syarat kompetensi penjas agar mampu melaksanakan tugas dengan baik, ialah : (a) memahami pengetahuan penjas sebagai bidang studi, (b) memahami karakteristik anak didiknya, (c) mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran pendidikan Jasmani dan mampu

menumbuhkembangkan potensi kemampuan motorik dan keterampilan motorik, (d) mampu memberikan bimbingan dan mengembangkan potensi anak didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, (e) mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan dan menilai serta mengoreksi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, (f) memiliki pemahaman dan penguasaan kemampuan keterampilan motorik, (g) memiliki pemahaman tentang unsur-unsur kondisi fisik, (h) memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan dan memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani, (i) memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi anak didik dalam berolahraga, (j) mempunyai kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam berolahraga.

Menurut Sukintaka (1992:10) agar mempunyai profil guru Pendidikan Jasmani yang disebutkan di atas, guru Pendidikan Jasmani dapat memenuhi persyaratan sebagai berikut : (a) sehat jasmani maupun rohani dan berprofil olahragawan, (b) berpenampilan menarik, (c) tidak gagap, (d) tidak buta warna, (e) intelegen, (d) energik dan berketerampilan motorik.

2.4 Aspek-aspek Penilaian dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Aspek-aspek penilaian dalam pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan Taksonomi Bloom yang dikutip Samsudin (2008:94) mencakup 4 aspek yaitu : aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik, dan kebugaran.

Aspek kognitif meliputi;(a) Pengetahuan (*Knowledge*) yaitu kemampuan mengingat, contohnya: siswa menjelaskan bagaimana cara melakukan teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli. (b) Pemahaman(*Comprehension*) yaitu kemampuan memahami, contohnya: siswa mampu menyimpulkan teknik

passing bawah yang dilihat pada video. (c) Aplikasi (*Application*) yaitu kemampuan penerapan, contohnya: menggunakan suatu teknik *passing* dalam permainan. (d) Analisis (*Analysis*) yaitu kemampuan menganalisis suatu informasi yang saat luas menjadi bagian-bagian kecil, contohnya; menganalisis berbagai gerakan teknik dasar dalam permainan bola voli. (e) Sintesis (*Synthesis*) kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan, contohnya; menerapkan berbagai (gabungan) gerak dasar dalam suatu permainan bola voli. (f) Evaluasi (*Evaluation*) yaitu kemampuan mempertimbangkan mana yang baik dan mana yang buruk, dan memutuskan untuk mengambil tindakan tertentu.

Aspek afektif dibagi atas penilaian afektif secara umum (budi pekerti) dan penilaian afektif per mata pelajaran. Aspek-aspek afektif meliputi penilaian sikap, tingkah laku, emosi, motivasi, kerjasama, dan koordinasi setiap siswa.

Aspek psikomotorik dilakukan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa, dan dilakukan dengan pengamatan terhadap keterampilan yang dilakukan oleh siswa. Penilaian ini meliputi gerak dasar, gerak refleksi, kemampuan perceptual, kemampuan fisik, gerak terampil, dan komunikasi nondiskursif.

Sedangkan aspek kebugaran meliputi penilaian terhadap komponen-komponen kebugaran di antaranya daya tahan kardiovaskular dan otot (*enduren*), kekuatan (*strength*), Kecepatan (*speed*), kelentukan (*flexibility*), keseimbangan (*balance*), ketepatan (*accuracy*), kelincahan (*agility*), daya ledak (*power*), serta koordinasi (Samsudin, 2008:98).

2.5 Hakikat Belajar Keterampilan Gerak

Pendidikan jasmani mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia. Dalam aplikasinya, gerak manusia dimanipulasi dalam bentuk latihan-latihan fisik untuk menghasilkan keterampilan gerak. Untuk dapat memiliki keterampilan gerak yang lebih baik, maka terlebih dahulu dikembangkan unsur-unsur gerak yang diperlukan melalui proses belajar dan berlatih.

Proses terbentuknya keterampilan gerak tidak terjadi secara otomatis atau secara mendadak, tetapi merupakan akumulasi dari proses belajar dan berlatih, yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang yang disertai dengan kesadaran akan benar atau tidaknya gerak yang dilakukan. Oleh karena itu keterampilan gerak adalah kemampuan melakukan gerakan secara efisien dan efektif.

Jadi belajar keterampilan gerak merupakan kegiatan belajar yang berlangsung melalui respon fisik yang dapat diamati secara langsung. Pengembangan suatu keterampilan gerak sampai ke tingkat gerak yang otomatis, merupakan suatu proses yang panjang. Dengan pola gerak dasar yang berbeda, maka belajar keterampilan gerak pada setiap cabang olahraga akan berbeda, yang dipengaruhi kekhususan keterampilan gerak yang dibutuhkan saat olahraga tertentu tersebut.

2.6 Hakikat Strategi Mengajar

Pengajaran memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku melalui hubungan timbal balik atau interaksi antara guru dan siswa. Hubungan ini merupakan hasil dari persiapan dan penyajian pelajaran dalam situasi lingkungan

yang diciptakan secara sengaja. Pengajaran dapat dikatakan baik dan efektif, apabila faktor-faktor pendukung belajar dapat diintegrasikan ke dalam rangkaian yang saling tergantung secara serentak dan dalam rangkaian yang berurutan. Untuk memadukan faktor-faktor pendukung tersebut, diperlukan adanya suatu cara mengajar atau strategi yang tepat untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Belajar dan mengajar merupakan dua aktifitas yang berlangsung secara bersamaan dan memiliki fokus yang dipahami bersama. Sebagai suatu aktifitas yang terencana, belajar memiliki tujuan yang bersifat permanen, yakni terjadinya perubahan pada anak didik, ciri-ciri perubahan dalam pengertian belajar menurut Slameto (2010:10) yaitu; (1) Perubahan yang terjadi berlangsung secara sadar bahwa pengetahuan bertambah, sikapnya berubah, kecakapannya berkembang. (2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional. Belajar bukan proses yang statis karena terus berkembang secara gradual dan setiap hasil belajar memiliki makna dan guna yang praktis. (3) Perubahan belajar bersifat positif dan aktif. Belajar senantiasa menuju perubahan yang lebih baik. (4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, bukan hasil belajar jika perubahan itu hanya sesaat, seperti berkeringat, bersin, dan lain-lain. (5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Sebelum belajar, seseorang hendaknya sudah menyadari apa yang akan berubah pada dirinya melalui belajar. (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, bukan bagian-bagian secara parsial.

Menurut Pupuh Faturohman dan M. Sobary Sutikno (2010:10-11), perubahan perilaku pada siswa, dalam konteks pengajaran jelas merupakan suatu aktifitas khusus yang dilakukan guru untuk menolong dan membimbing anak didik

memperoleh perubahan dan pengembangan *skill* (keterampilan), *attitude* (sikap), *appreciation* (penghargaan) dan *knowledge* (pengetahuan) serta dapat diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut ; (1) Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk anak dalam suatu perkembangan tertentu. (2) Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (3) Fokus materi jelas, terarah dan terencana dengan baik. (4) Adanya aktifitas anak didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. (5) Aktor guru yang cermat dan tepat. (6) Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan anak didik dalam proporsi masing-masing. (7) Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk.

Strategi mengajar adalah teknik atau prosedur yang dipakai antara guru dan siswa dalam kegiatan instruksional untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Tujuan strategi mengajar adalah menciptakan suatu bentuk pengajaran dengan kondisi tertentu untuk membantu proses belajar, yaitu tercapainya tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Dengan demikian strategi mengajar merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar guru memiliki kebebasan untuk memilih atau menentukan strategi mengajar yang akan dipakai atau diterapkan. Kebebasan ini erat kaitannya dengan pembentukan pertalian yang logis antara tujuan mengajar, strategi mengajar, dan proses belajar mengajar yang efektif. Mengenai efektivitas kegiatan belajar mengajar itu tergantung pada strategi yang diterapkan dan karakteristik dari pengalaman siswa dengan bahan-bahan yang disajikan.

2.7 Permainan

Menurut Sukintaka (1992;11), Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia. Kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang (pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, daripada melakukan cabang olahraga yang lain). Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain dapat mengaktualisasikan potensi aktifitas manusia dalam gerak, sikap dan perilaku.

2.8 Sarana Dan Prasarana

a) Sarana

Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan. Menurut E. Mulyasa (2014:6) sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar, mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media pengajaran.

Pada penelitian ini penulis menggunakan sarana sebagai fasilitas agar penelitian dapat berjalan dengan lancar.

b) Prasarana

Menurut M. Daryanto (2003:32) prasarana adalah alat tidak langsung untuk mencapai tujuan. Dalam pendidikan misalnya: lokasi/tempat, bangunan sekolah, lapangan olah raga, dan sebagainya. Sedang menurut Ibrahim Bafadal (2003:3) prasarana pendidikan adalah semua perangkat kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pendidikan di sekolah. Maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang proses belajar mengajar, seperti lingkungan luar sekolah yang berupa pantai dapat dijadikan tempat untuk pembelajaran gerak, halaman sekolah sebagai sekaligus lapangan olahraga, halaman, kebun, taman sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti taman sekolah untuk pengajaran materi tentang kesehatan, dan lain – lain.

2.9 Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar

Atletik adalah salah satu cabang olahraga yang tertua, yang telah dilakukan oleh manusia sejak zaman purba sampai dewasa ini. Bahkan boleh dikatakan sejak adanya manusia di muka bumi ini atletik sudah ada, karena gerakan-gerakan yang terdapat dalam cabang olahraga atletik, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar adalah gerakan yang dilakukan oleh manusia di dalam kehidupan sehari-hari guna mencari nafkah dan mempertahankan hidup. Atletik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *athlon* atau *athlum* yang artinya

pertandingan, perlombaan, pergaulan, perjuangan sedangkan orang yang melakukannya dinamakan *athleta* (atlet). Dengan demikian dapatlah dikemukakan, bahwa atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan yang meliputi atas nomor-nomor jalan, lari, lompat dan lempar (Aip Syarifuddin, 1992:1).

a) Pentingnya Atletik bagi Siswa Sekolah Dasar

Menurut Yuda M. Saputra (2003:4) Atletik dapat menjadi salah satu kegiatan yang digemari dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar sesuai dengan cirri perkembangannya, siswa sekolah dasar pada dasarnya sudah terampil melakukan unsure gerakan kegiatan atletik. Atletik dapat meningkatkan kualitas fisik siswa sehingga lebih bugar. Atletik dapat menyalurkan unsure kegembiraan dan sifat-sifat tertentu, seperti kegigihan, semangat berlomba, dll. Namun tidak jarang, atletik menjadi kegiatan yang membosankan. Untuk mengatasinya diperlukan kemasan baru dalam bentuk kegiatan menarik dan menyenangkan, guru harus berusaha seoptimal mungkin dalam merancang tugas gerak yang menggembirakan. Tanpa itu, mustahil mutu pembelajaran atletik akan meningkat. Bahkan, akan tumbuh sikap tidak senang pada anak-anak terhadap kegiatan atletik.

Atletik untuk SD tidak terdiri dari nomor-nomor lari, lompat, dan lempar, melainkan berisikan kegiatan sederhana seperti : lari, lompat, dan lempar. Kemampuan-kemampuan ini merupakan kunci menuju berbagai gerakan, dimana pada waktu yang sama merupakan dasar banyak cabang olahraga lainnya. Untuk itu, pada mulanya atletik harus diperkenalkan kepada anak dalam

bentuk bermain, yang membuat mereka tertarik dan berminat untuk terlibat secara aktif (Yuda M. saputra, 2003:13).

2.10 *Kid's Athletics* (Atletik *Bocah*)

a) Pengertian *Kids Athletics* (Atletik *Bocah*)

Kid's Athletics merupakan *event* untuk anak-anak yang menggambarkan suatu keberangkatan nyata dari atletik model orang dewasa. *Kid's Athletics* memberikan gerakan atletik dasar, yaitu: lari, lari dayatahan, lompat dan lempar yang dapat dilakukan dan dilatihkan dalam suatu suasana bermain. Tuntutan fisiknya adalah mudah dan memungkinkan bagi tiap individu anak untuk siap siaga berpartisipasi ikut serta. *Kids Athletics* menyuguhkan atau memberikan kegembiraan, latihan-latihan *event* baru dan gerakan-gerakan wajib beragam yang berbeda-beda di dalam lingkungan area lomba. Lebih lagi, *event* ini memungkinkan bagi suatu jumlah besar anak-anak untuk berpartisipasi di dalamnya dalam kemungkinan area terdekat dan di dalam suatu periode waktu yang dapat diperhitungkan (Suyono, 2002:5).

b) Maksud dan tujuan *Kids Athletics*

Ada maksud-tujuan organisasi akan konsepsi tentang : "*Kid's Athletics*" :

- (1) suatu jumlah besar anak-anak dapat diaktifkan pada saat yang bersamaan,
- (2) bentuk gerakan atletik yang dasar dan yang beragam dapat dilakukan dan diterapkan,
- (3) bukan saja anak-anak yang lebih kuat dan lebih cepat membuat suatu sumbangan kepada suatu hasil yang baik,
- (4) tuntutan ketangkasan bervariasi menuntut umur/usia dan syarat kemampuan berkoordinasi,
- (5) suatu sifat dari petualangan masuk dalam program, menawarkan suatu pendekatan

kepada atletik yang cocok/sesuai bagi anak-anak, (6) susunan/struktur dan system penilaian terhadap *event* adalah mudah, didasarkan atas urutan tingkatan (*rank order*) dari team/regu-regu, (7) diperlukan disini beberapa orang asisten dan juri (*judges*), (8) atletik ditawarkan sebagai suatu *event* team campuran (anak-anak putra dan putri bersama-sama).

c) Prinsip Team/Regu

Kerja-team adalah suatu prinsip dasar dari "*Kid's Athletics*". Semua *event* lari adalah dilakukan sebagai estafet atau lomba-team. Seperti juga sama, semua *event* teknik (lompat dan lempar) diberi nilai sebagai hasil keseluruhan dari suatu usaha team / regu.

Sebab semua peserta harus perlu berlomba sebagai bagian dari suatu team, bahkan anak-anak yang kurang berbakat menerima kesempatan untuk ikut-serta berlomba. Suatu sumbangan/*contribusi* individu yang unik kepada hasil keseluruhan team memperkuat konsep bahwa partisipasi setiap anak adalah dinilai/berharga.

Berkaitan dengan tuntutan bagi kepandaian dalam banyak hal, semua anggota team/ regu harus berlomba dalam beberapa disiplin dari grup *event* masing-masing (lari, lompat, lempar) dan dalam *event* dayatahan. Strategi ini menolong dalam pencegahan pengambilan spesialisasi awal dan mendukung suatu pendekatan beragam banyak kepada perkembangan dari atletisisme.

d) Regu umur dan Program *Event* dalam *Kids Athletics*

"*Kid's Athletics*" digelar dalam tiga regu-umur :

(a) Regu I : anak-anak berumur 8 dan 9 tahun.

(b) Regu II : anak-anak berumur 10 dan 11 tahun.

(c) Regu III : anak-anak berumur 12 dan 13 tahun.

Dalam program “*Kid’s Athletics*” team-team campuran dibentuk (selalu 5 anak dan 5 anak putra). Pada umumnya, peraturan yang sama berlaku bagi ketiga regu umur ini, sebagai berikut; (1) semua *event* dilakukan sebagai suatu *event-event*, (2) semua anak harus berlomba beberapa kali dalam tiap grup-grup event, (3) *venue event* dibagi menurut suatu skema tertentu, sehingga dalam semua tiga area disiplin yang berbeda-beda dari grup-event: sprint, lompat, dan lempar, dapat digelar pada waktu bersamaan, (5) lari dayatahan dilakukan bersama pada acara penutup, (6) satu orang per regu / team harus ditugaskan sebagai pengganti apabila anggota team yang regular mengalah karena cedera. Namun sekali diganti, seorang peserta tidak dapat dibawa masuk kembali ke dalam team / regu.

Table 2.1
Event dalam Kid’s Athletic

Regu umur	I	II	III
Umur (Dalam Tahun)	8 – 9	10 – 11	12 – 13
Grup Event Lari / Sprint			
Lari <i>sprint</i> / lari gawang	-	X	X
Lari <i>sprint</i> / lari slalom (belok2)	-	-	X
Lari “Formula Satu”	X	X	X
Lari dayatahan (<i>Endurance</i>)	X	X	X
GrupEvent Lompat			
Lompat jauh galah	-	X	X
Lompat tali (<i>Rope skipping</i>)	X	-	-
Lompat jongkok ke depan	X	X	-
Jingkat silang (<i>Cross Hopping</i>)	X	X	X
Lari tangga (<i>Leader Running</i>)	-	-	X
GrupEvent Lempar			
Melempar sasaran	X	X	-
Lempar lembing anak-anak	X	X	X
Lempar dari sikap berlutut	X	-	-
Lempar ke belakang via atas kepala	-	-	X
Lempar dengan putaran/rotasi	-	X	X
Jumlah Event	8	9	10

Sumber: Suyono (2002:8)

e) Materi dan peralatan

Dalam beberapa hal, beberapa peralatan khususnya yang perlu dikembangkan dan dibangun adalah diperlukan guna menggelar program (pembinaan) "*Kid's Athletics*". Peralatan ini dapat disusun bersama dengan sangat mudah, dipindahkan tanpa ada masalah dan dipasang atau juga dilepas/ dibongkar dengan cepat. Lebih lagi, pengecatan yang serba mencolok cenderung merangsang anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif.

f) Lokasi dan waktu

Kebutuhan akan ruangan bagi lokasi digelarnya program "*Kid's Athletics*" adalah jelas. Suatu ruang / area yang datar-rata (misal: lapangan luas, atau lantai keras atau aspal) ukuran 60m X 30m adalah yang diperlukan. *Event* itu berlangsung dalam suatu batas waktu yang layak. Secara khusus, *event* yang lengkap yang biasanya berarti 9 team / regu dengan 10 orang anak tiap team) dapat diselesaikan dalam kurang lebih dua jam, termasuk upacara penghormatan.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian-penelitian di bidang pendidikan umumnya tidak diarahkan pada pengembangan suatu produk, tetapi ditujukan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena yang bersifat fundamental serta praktik-praktik pendidikan (Sukmadinata, 2013:165).

Menurut Borg dan Gall (1983) dalam Sugiyono (2009:244) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk dan, (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi.

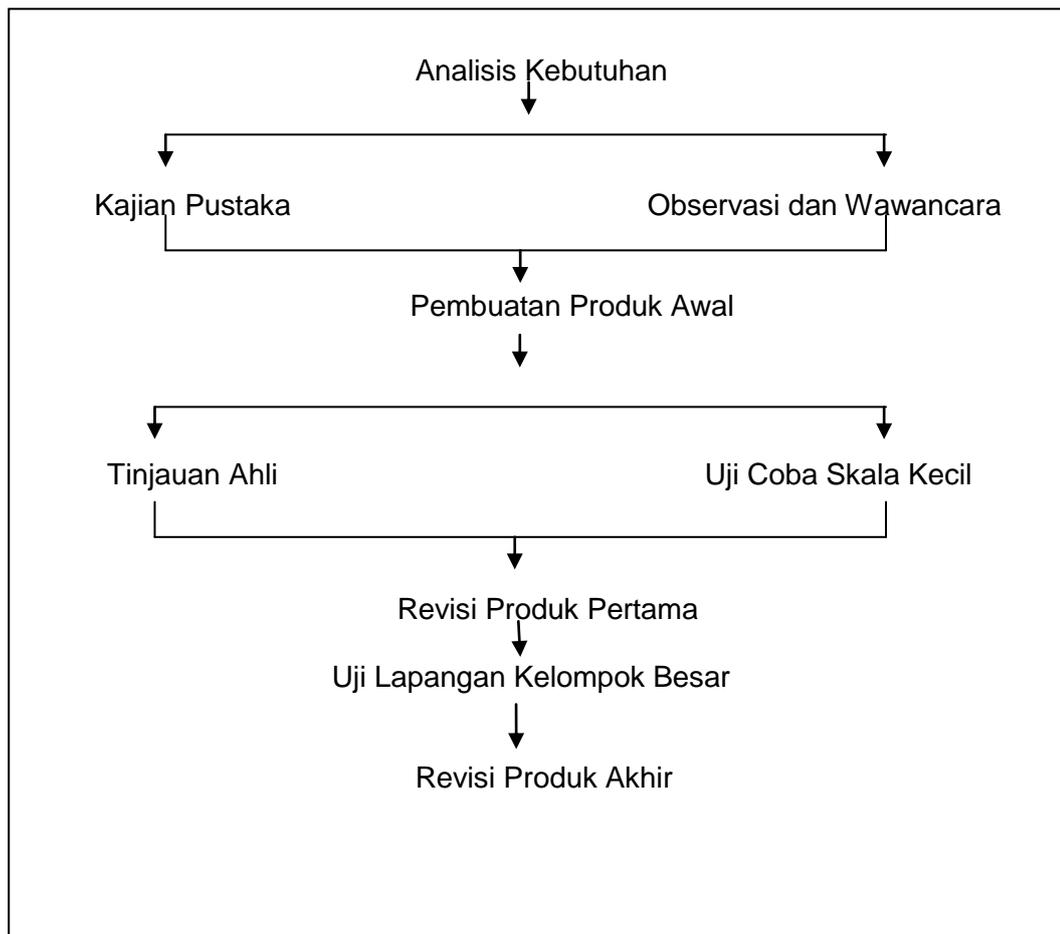
Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Model merupakan replikasi dari aslinya. Menurut (I Wayan Santyasa, 2009:9) Model Pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model adalah sesuatu yang dapat menunjukkan suatu konsep yang menggambarkan keadaan sebenarnya.

Dalam mengembangkan model pembelajaran Atletik "*Bocah*" Penjasorkes di sekolah bagi siswa Kelas V SD Negeri 02 Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang diperlukan prosedur tertentu yang sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai dan memenuhi kriteria yang berlaku bagi pengembangan pembelajaran. Teori dan model rancangan pembelajaran hendaknya memperlihatkan tiga

komponen utama, yaitu (1) kondisi belajar, (2) metode pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran.

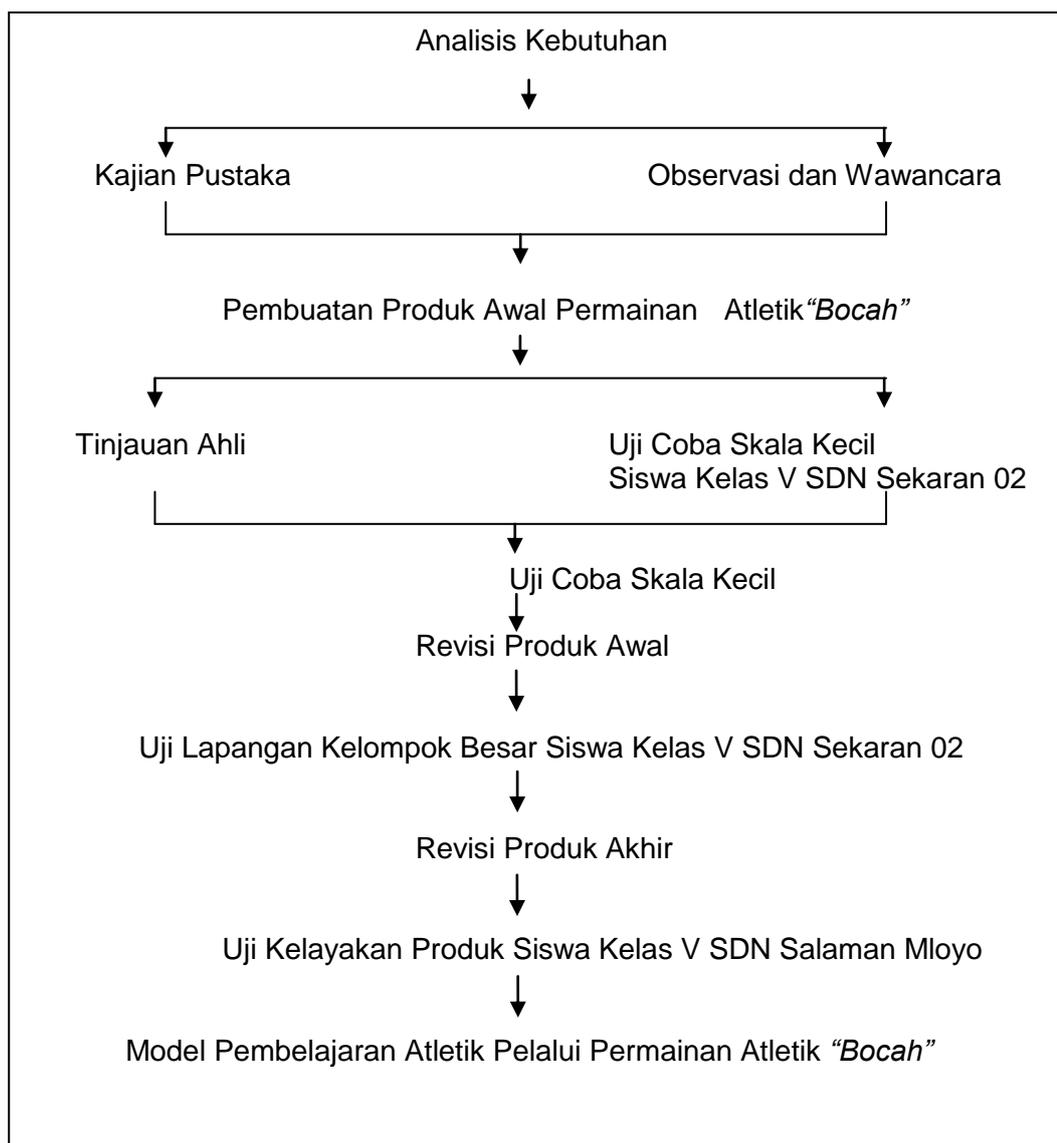
3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian mutlak diperlukan agar dalam pelaksanaan penelitian sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan sesuai dengan prosedur ilmiah yang ada. Pada gambar di bawah ini akan disajikan tahapan-tahapan pengembangan model pembelajaran.



Gambar 3.1
Prosedur Pengembangan Model Pengembangan
(Borg dan Gall dalam Sugiyono 2010)

Dalam penelitian ini, langkah-langkah penelitian pengembangan model pembelajaran atletik melalui pendekatan permainan Atletik “*Bocah*” ini, dilakukan melalui beberapa tahap, digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 3.2
Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan
Ateltik “*Bocah*”
(sumber: Penelitian 2014)

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran Atletik melalui permainan Atletik "*Bocah*" ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri Sekaran 02 Gunungpati Kota Semarang tentang pelaksanaan olahraga atletik dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktivitas siswa dan melakukan wawancara dengan guru Penjasorkes..

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran Atletik yang sesuai dengan Kurikulum Penjasorkes Kelas V. dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli Penjas dan satu ahli pembelajaran.

3.2.3 Uji Coba Produk

Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya lakukan uji coba skala kecil pada kelas V SDN Sekaran 02 yang berjumlah 28 siswa bertempat di halaman sekolah. Dalam tahap ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan, saran dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

3.2.4 Revisi Produk Awal

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

3.2.5 Uji Lapangan Kelompok Besar

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 28 siswa kelas V SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati. dan 24 siswa SDN Salaman Mloyo Kota Semarang.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji coba lapangan yang telah diujicobakan pada siswa kelas V SDN Sekaran 02 Gunungpati dan SDN Salaman Mloyo kota semarang.

3.2.7 Uji Kelayakan Produk

Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan sebagai penguatan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek 24 siswa SDN Salaman Mloyo Kota Semarang.

3.2.8 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik "*Bocah*".

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan/atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Oleh karena itu jenis data yang dikumpulkan adalah sebagai berikut :

- (1) Model pembelajaran yang efektif, artinya data digali apakah uji coba yang dilaksanakan dapat mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik peserta didik.
- (2) Mudah dilakukan semua peserta didik.
- (3) Menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif bergerak.
- (4) Aman dan nyaman bagi peserta didik.
- (5) Peserta didik menjadi aktif dan jangan sebaliknya malah menjadi pasif bergerak.
- (6) Lama waktu pelaksanaan sesuai jam tatap muka pembelajaran Penjasorkes.
- (7) Sarana yang ada disekitar lingkungan di sekolah tanpa merusak kelestarian lingkungan.

3.3.1 Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilakukan terdiri dari: 1) Uji Coba I (Uji coba skala kecil), 2) Uji Coba II (Uji Lapangan Kelompok Besar), 3) Uji Coba III (Uji Kelayakan disekolah lain).

Pengembangan model pembelajaran atletik ini, melibatkan satu (1) orang ahli Penjasorkes yang berasal dari Dosen, yaitu Drs. Cahyo yuwono, M.Pd. dan dua (2) orang ahli pembelajaran, yaitu Prihatiningsih, A.Ma.Pd.adalah guru Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Sekaran 02, dan Suwarsini, S.pd. adalah guru Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Salaman Mloyo.

3.3.1.1 Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan oleh siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 28 siswa sebagai subjeknya, yang dilaksanakan di lapangan sekolah untuk tempat penelitian.

Pertama siswa diberikan penjelasan mengenai peraturan permainan Atletik "*Bocah*" yang telah dimodifikasi, kemudian melakukan uji coba permainan Atletik "*Bocah*".Setelah selesai uji coba, siswa mengisi koesioner tentang permainan yang telah dilakukan.Tujuan uji coba regu kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.2 Tinjauan Ahli

Untuk memperoleh masukan tentang rancangan penerapan informasi program model pengembangan atletik, maka produk ini dikembangkan terlebih dahulu dan diuji oleh para ahli.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

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

3.3.1.4 Uji Lapangan Kelompok Besar

Uji lapangan kelompok besar dilaksanakan oleh siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02Kecamatan Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 yang

berjumlah 28 siswa. Dan dilakukan di lapangan yang sebelumnya telah diambil data awal keseluruhan siswa.

Pertama siswa diberikan penjelasan mengenai peraturan permainan Atletik "*Bocah*" yang telah dimodifikasi, kemudian melakukan uji coba lapangan. Setelah selesai uji coba lapangan, siswa mengisi koesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba regu besar ini adalah untuk mengetahui tanggapan akhir dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.5 Uji Kelayakan Produk

Uji kelayakan dilaksanakan oleh siswa kelas V SD Negeri Salaman Mloyo kecamatan Semarang Barat Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 24 siswa.

Pertama siswa diberikan penjelasan mengenai peraturan permainan Atletik "*Bocah*" yang telah dimodifikasi, kemudian melakukan uji kelayakan produk. Setelah selesai uji kelayakan, siswa mengisi koesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji kelayakan produk ini adalah untuk mengetahui tanggapan akhir dari sekolah lain terhadap produk yang dikembangkan.

3.3.2 Subyek Uji Coba

Subyek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan adalah sebagai berikut:

(1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.

- (2) Uji coba skala kecil dan uji lapangan kelompok besar dilaksanakan oleh Siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 28 siswa.
- (3) Uji kelayakan produk akhir yang dilaksanakan oleh Siswa kelas V SD Negeri Salaman Mloyo Semarang Barat Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 24 siswa.

3.4 Cetak Biru Produk

Cetak biru produk merupakan bentuk model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik "*Bocah*" yang tersusun secara terperinci yang dipergunakan pada uji coba skala kecil. Bentuk model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik "*Bocah*" terlampir pada lampiran 9 halaman 89.

3.5 Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah (1) merupakan data kuantitatif (diperoleh dari kuesioner siswa) sedangkan, (2) data kualitatif (data berdasarkan pengamatan selama penelitian yang berupa kritik dan saran dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran sebagai masukan untuk bahan revisi produk).

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat,

lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006:149).

3.6.1 Instrumen Penelitian Pendahuluan

- (1) Karakteristik dan kelayakan lokasi lingkungan fisik sekolah sebagai tempat pengembangan model pembelajaran.
- (2) Sejauhmana motivasi peserta didik dalam mengikuti aktivitas gerak pada mata pelajaran Penjasorkes selama ini di SD Negeri Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang.
- (3) Sudah pernahkan guru mengembangkan model pembelajaran dengan model Atletik "*Bocah*" di lingkungan sekolah.
- (4) Sejauhmana sarana prasarana Penjasorkes yang dimiliki oleh SD Negeri Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang.
- (5) Sejauhmana efektifitas pengembangan model pembelajaran Atletik "*Bocah*" yang dilaksanakan di SD Negeri Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Semarang.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas dan dua ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih jawaban kuesioner adalah subyek yang relative banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan produk yaitu,

Motivasi siswa dalam melakukan produk, tingkat kesenangan siswa terhadap produk.

3.6.2 Instrumen Evaluasi Model Oleh Ahli

Berikut adalah factor, indikator dan jumlah kuesioner yang akan digunakan pada kuesioner untuk ahli :

Tabel 3.1 Faktor, Indikator, dan jumlah kuesioner untuk Ahli

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kopetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa sekolah dasar	15

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa tingkat kesesuaian produk, ketepatan memilih bahan ajar, kesesuaian fasilitas yang digunakan, Ketepatan model dengan tingkat karakteristik siswa usia Sekolah Dasar, Tingkat efektifitas pengembangan model, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “ tidak baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

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

3.6.3 Kuesioner untuk Siswa

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternative jawaban “ Ya” dan “ Tidak” . Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Siswa

No	Factor	Indikator
1	Kognitif	<p>a. Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengetahui dan memahami tentang pembelajaran permainan Atletik “<i>Bocah</i>”. 2. Siswa dapat mengetahui tentang gerak dasar permainan Atletik “<i>Bocah</i>”. 3. Siswa dapat mengetahui peraturan permainan Atletik “<i>Bocah</i>”. <p>b. Penerapan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menerapkan pembelajaran permainan Atletik “<i>Bocah</i>”. 2. Siswa mampu menerapkan pembelajaran gerak dasar permainan Atletik “<i>Bocah</i>”. 3. Siswa mampu menerapkan peraturan permainan Atletik “<i>Bocah</i>”.
2	Afektif	<p>a. Sportif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mematuhi peraturan permainan. 2. Siswa harus mampu menerima segala keputusan yang terjadi. <p>b. Disiplin</p> <p>Siswa mampu mengikuti permainan dengan sikap yang baik.</p> <p>c. Kerjasama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu bekerjasama dengan teman

		<p>satu tim.</p> <p>2. Siswa harus saling mempercayai dan menghormati sesama teman satu tim.</p>
3	Psikomotor	<p>a. Siswa harus mampu mempraktekan gerak dasar permainan Atletik Bocah.</p> <p>b. Siswa harus mampu mengaplikasikan gerak dasar Atletik "<i>Bocah</i>" dalam sebuah permainan.</p>
4	Fisik	Dengan melakukan permainan Atletik " <i>Bocah</i> " dapat meningkatkan kekuatan fisik, kecepatan, kelincahan serta melatih koordinasi siswa.

Cara pemberian skor pada alternatif jawaban sebagai berikut :

Tabel 3.3 Skor Jawaban Kuesioner untuk Siswa

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

3.7 Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Suharsimi Arikunto (2006) yang dikutip oleh Syarifuddin (2019:112) sebagai berikut:

$$NP = \frac{\sum X}{\sum Maks} \times 100\%$$

NP : Nilai Persentase

$\sum X$: Skor x hitung

$\sum Maks$: Skor maksimal ideal

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklarifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3.4 Klarifikasi persentase
Klarifikasi Persentase

No	Persentasi	Klarifikasi	Makna
1	0-20%	Tidak baik	Dibuang
2	20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
3	40,1-70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
4	70,1-90%	Baik	Digunakan
5	90,1-100%	Sangat baik	digunakan

Sumber: Guilford (dalam Pratama, 2012:42)

BAB V

SIMPULANDAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dari produk pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik "*Bocah*" bagi siswa Kelas V SD Negeri Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang adalah sebagai berikut :

- 5.1.1 Berdasarkan hasil analisis nilai rata-rata dari evaluasi ahli 97,33% dan analisis respon siswa sebesar 98,51%. Produk model pembelajaran ini layak digunakan sebagai materi pembelajaran Penjas khususnya materi pembelajaran atletik, karena dapat direspon oleh siswa dan dalam pelaksanaannya menarik dan menyenangkan.
- 5.1.2 Produk pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik "*Bocah*" ini dapat digunakan sebagai materi pembelajaran penjas di sekolah dasar tempat lainnya karena model ini telah melewati proses ujicoba produk akhir, yaitu uji kelayakan produk sebagai penguatan bahwa produk tersebut layak diterapkan dalam pembelajaran Penjas bagi siswa sekolah dasar.

Produk model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik "*Bocah*" ini sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena dalam permainan ini terdapat berbagai macam gerak seperti berjalan, berlari, dan melompat. Dari 10 komponen kondisi fisik yang ada, model pembelajaran atletik melalui permainan

Atletik “*Bocah*” ini dapat meningkatkan kemampuan komponen kondisi fisik antara lain sebagai berikut:

- a) Kekuatan : kekuatan kaki pada saat berlari.
- b) Kecepatan : pada saat berjalan dan berlari.
- c) Kelincahan : pada saat berlari melewati rintangan.
- d) Daya ledak : pada saat melompatmelewati rintangan.
- e) Daya tahan : pada saat melakukan permainan.

5.2 Saran

Berdasar hasil penelitian diatas peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

- 5.2.1 Apabila sekolah/ guru Penjasorkes yang ingin menggunakan produk ini dapat divariasikan sesuai kebutuhan situasi dan kondisi setempat.
- 5.2.2 Apabila sekolah/ guru ingin mengamati dan mengevaluasi tentang produk permainan ini bisa melalui pengamatan langsung ketika produk diujicobakan dalam pembelajaran pada siswa.
- 5.2.3 Guru Penjasorkes sangat perlu meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam pembelajaran Penjasorkes khususnya atletik untuk mengatasi kurangnya sarana dan prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Aip Syarifudin. 1992. *Atletik*. (n.d): Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Depdikbud.
- Daryanto.H dan Moh.Farid 2004.*Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- E. Mulyasa. 2014. *Kurikulum 2013 Konsep, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- IAAF. 2002. *Kid's Athletics*. Terjemahan Suyono Ds, Jakarta: Regional Development Centre.
- Ibrahim Bafadal 2003. *Manajemen Perlenmgkapan Sekolah*. Jakarta: Bumiaksara.
- I WayanSantayasa.2009.*Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*.Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lampiran Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Lampiran Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pupuh Faturhmandan M. Sobary Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III Tahun 2000.
- Samsudin.2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Perdana media Group.
- Setiawan Aji Pratama. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Kds Athletic Melalui Pendekatan Lingkungan Pantai Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 1 Manggar Kecamatan Sluke Kabupaten Rebang*. Skripsi.Semarang: FIK unnes.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Soegito, dkk. 1992. *Materi Pokok Pendidikan Atletik*. Jakarta : Depdikbud.
- Soegiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Keterampilan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka.1992. *Teori Bermain untuk PGSD*.Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Syarifudin, 2009. *Panduan TA Keperawatan Dan Kebidanan Dengan Spss*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yudha M, Saputra. 2003. *Pembelajaran Atletik Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas

Lampiran 1



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

Nomor: 816/FIK/2014

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. 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)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 8 Mei 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197002231995122001

Pangkat/Golongan : IV/A

Jabatan Akademik : Lektor Kepala

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : SUSI SUSANTI

NIM : 6102410006

Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR

Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK MELALUI PERMAINAN HAPTİK KIDS PADA SISWA KELAS V SDN SEKARAN 02 KECAMATAN GUNUNGPATI KABUPATEN SEMARANG

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



6102410006

FM-03-AKD-24/Rev. 00



DITETAPKAN DI : SEMARANG

PADA TANGGAL : 4 Juni 2014

DEKAN

UNNES H. Mas Pramono, M.Si.

NIP. 19890191985031001

Lampiran 2



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

Nomor : *1525/UNP37.1.6/LT/2014*
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SDN Sekaran O2 Kec. Gunungpati Kab. Semarang
di SDN Sekaran O2 Kec. Gunungpati Kab. Semarang

Dengan Hormat,

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

Nama : SUSI SUSANTI
NIM : 6102410006
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Ja
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK MELALUI
PERMAINAN ATLETIK BOCAH PADA SISWA KELAS V SDN
SEKARAN O2 KECAMATAN GUNUNGPATI KABUPATEN
SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 30 September 2014

Dekan

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

Lampiran 3



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI SEKARAN 02

Alamat : Jl. Taman Siswa No 33 Sekaran, Gunungpati Kode Pos
50229

SURAT KETERANGAN

Nomor : A.21.2/019

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Sekolah Dasar Negeri Sekaran 02
Kecamatan Gunungpati Kabupaten Kota Semarang menerangkan bahwa:

Nama : SUSI SUSANTI

NIM : 6102410006

Tempat : Semarang

Tanggal penelitian : 22 Oktober 2014

12 November 2014

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Sekaran 02 kecamatan Gunungpati
Semarang.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dan dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Semarang, 20 November 2014

Kepala SDN Sekaran 02



NIP. 19610614 198201 2 011

Lampiran 4

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK MELALUI PERMAINAN
ATLETIK “BOCAH” BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
 Materi pokok : Atletik Bocah
 Sasaran program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar
 Evaluator : 1.
 2.....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bpk/Ibu/Sdr sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran atletik dengan permainan Atletik “Bocah” dalam penjasorkes pada siswa Sekolah Dasar yang kami laksanakan bagi siswa Kelas V SD Negeri Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut diatas saya mohon Bp/Ibu/Sdr memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia :

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

MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK MELALUI PERMAINAN ATLETIK

“BOCAH” BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

KUESIONER UNTUK AHLI

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA					KOMENTAR
		PENILAIAN					
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk permainan						
2	Ketepatan memilih bentuk/model pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar.						
3	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
4	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.						
5	Pembelajaran atletik dengan model Atletik “Bocah” mendorong perkembangan aspek fisik siswa.						
6	Pembelajaran atletik dengan model Atletik “Bocah” mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.						
7	Pembelajaran atletik dengan model Atletik “Bocah” mendorong perkembangan aspek afektif siswa.						
8	Pembelajaran atletik dengan model Atletik “Bocah” mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.						
9	Pembelajaran ini dapat dilakukan oleh semua siswa tanpa memandang keterampilan siswa.						
10	Pembelajaran dapat dilakukan oleh semua siswa tanpa memandang status jenis kelamin.						
11	Pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan						

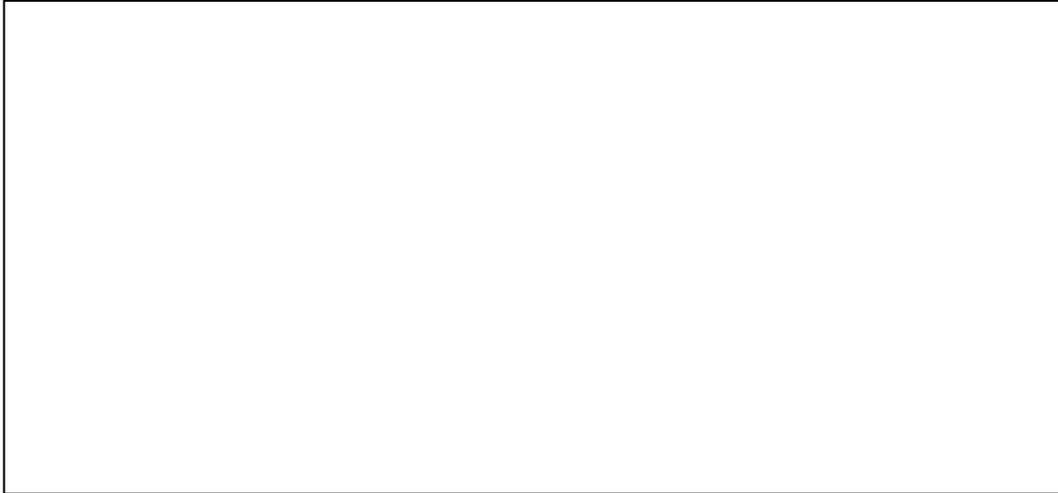
	motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran penjasorkes.						
12	Pembelajaran ini dapat menjadi solusi kurangnya sarana dan prasarana.						
13	Model pembelajaran ini dapat menumbuhkan kreativitas guru dalam mengajar pejasorkes.						
14	Model pembelajaran ini tidak membahayakan peserta didik.						
15	Model pembelajaran ini layak diterapkan di SD lain.						

SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

PETUNJUK :

1. Apabila dilakukan revisi pada pembelajaran atletik dengan model Atletik “Bocah” mohon ditulis pada kolom nomor 2.
2. Alasan diperlukan revisi ditulis pada kolom nomor 3.
3. Saran dan perbaikan ditulis pada kolom nomor 4.

NO	BAGIAN YANG DIREVISI	ALASAN DIREVISI	SARAN PERBAIKAN
1	2	3	4
1			
2			
3			

KOMENTAR DAN SARAN UMUM**KESIMPULAN**

Model pembelajaran atletik melalui permainan Atletik “Bocah” pada siswa kelas V sekolah dasar ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan ujicoba skala besar tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan ujicoba skala besar dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan/ ujicoba skala besar.

(mohon beri tanda “X” pada nomor yang tersedia dengan kesimpulan anda)

Semarang,

Evaluator,

Lampiran 5

DRAFT AWAL MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK MELALUI PERMAINAN ATLETIK “BOCAH” BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Atletik “Bocah” dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran atletik yang terdiri dari beberapa pos (jalan cepat, lompat karung, lompat engklek, lompat tali, sprint, dan lari gawang) untuk melatih kemampuan gerak siswa dalam melakukan gerak dalam nomor-nomor Atletik “Bocah” yang dikembangkan melalui pendekatan permainan. Sebelum mulai ke permainan inti dilakukan peregangan dan pembelajaran teknik gerak dasar dalam permainan sebagai pemanasannya.

Fasilitas dan alat yang dibutuhkan dalam permainan Atletik “Bocah” melalui pendekatan permainan adalah sebagai berikut:

- (1) Lapangan digunakan sebagai lintasan, kira-kira berukuran 20 x 15 meter.
- (2) Karung, digunakan sebagai lompat karung.
- (3) Gawang, digunakan sebagai rintangan lari gawang, terbuat dari pralon dengan tinggi 50 cm dan lebar 1 meter.
- (4) Bendera, digunakan untuk pembatas jarak antar pos, terbuat dari bambu dan kertas.
- (5) Kun, digunakan sebagai rintangan lompat karung.
- (6) Tali karet, digunakan untuk lompat tali. Dengan panjang kira-kira 2 meter
- (7) Tali rafia/ kapur digunakan untuk menggaris.
- (8) Simpai, digunakan untuk lompat engklek.
- (9) Stopwatch.

(10) Peluit.

A. Aturan Permainan

Pada permainan ini siswa bermain secara berkompetisi berregu.

Dengan peraturan sebagai berikut:

(1) Siswa dibariskan di lapangan dan dibagi beberapa kelompok regu.



Gambar 1. Siswa Dikelompokkan
(Sumber: penelitian 2014)

(2) Siswa berbaris sesuai dengan anggota regunya kemudian 2 regu dipertandingkan.

(3) Siswa dengan nomor satu pada masing-masing regu dengan awalan start berdiri berlomba jalan cepat mengikuti lintasan.



Gambar 2. Siswa Melakukan Jalan Cepat
(Sumber: penelitian 2014)

- (4) Dilanjutkan lompat ke depan memakai karung melewati rintangan.



Gambar 3. Siswa Melakukan Lompat Karung
(Sumber: penelitian 2014)

- (5) Dilanjutkan lari menuju pos lompat engklek kedepan.



Gambar 4. Siswa Melakukan Lompat Engklek
(Sumber: penelitian 2014)

- (6) Dilanjutkan lompat tali sebanyak 10 kali.



Gambar 5. Siswa Melakukan Loncat Tali
(Sumber: penelitian 2014)

- (7) Dilanjutkan lari sprint.



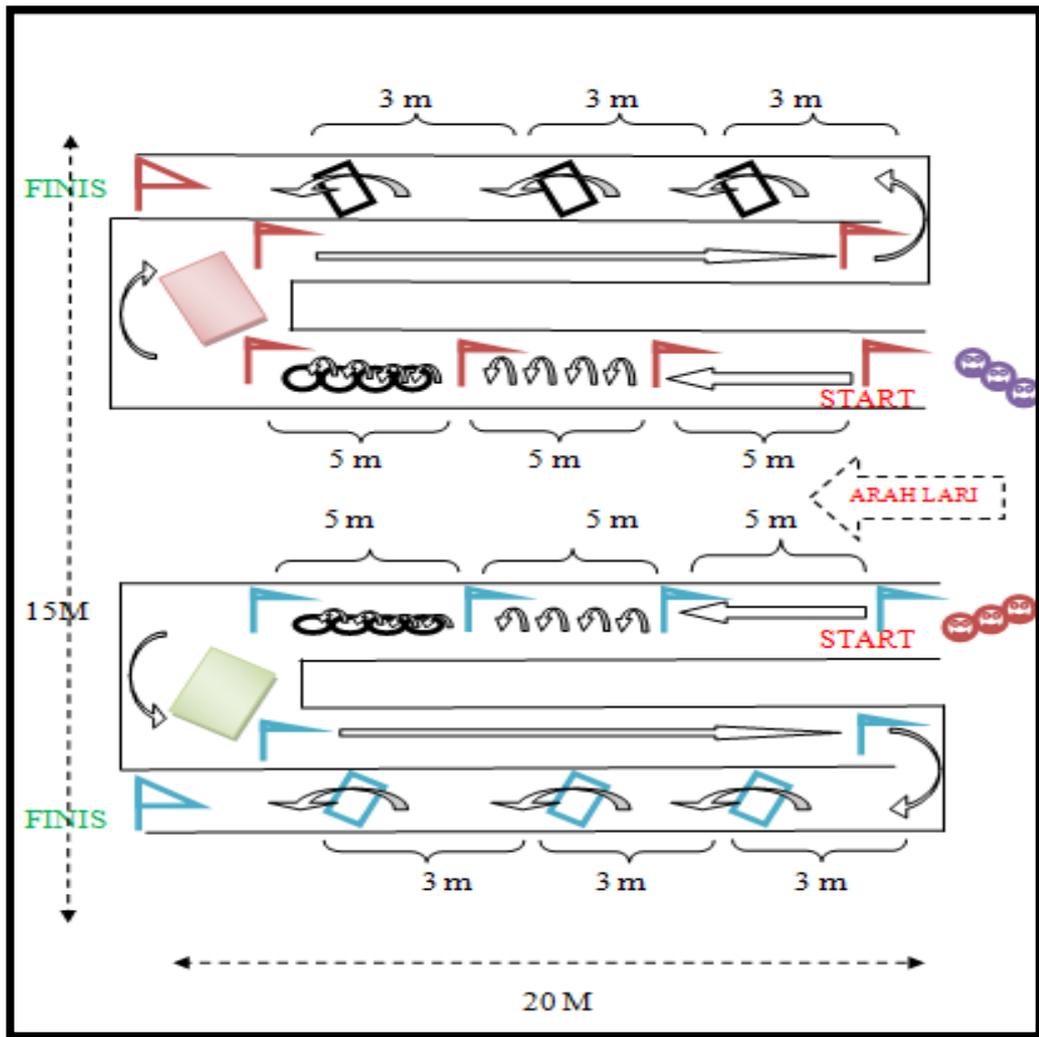
Gambar 6. Siswa Melakukan Lari Sprint
(Sumber: penelitian 2014)

- (8) Tahap akhir melakukan lari kedepan dengan melewati 3 gawang, pemain selanjutnya melakukan tugas yang sama seperti pemain sebelumnya.



Gambar 4. Lompat Gawang
(Sumber: penelitian 2014)

- (9) Peserta yang terlebih dahulu sampai ke garis finis akan mendapat poin satu, yang akan menyumbang untuk regunya dalam menyelesaikan tugas dengan menataati seluruh peraturan permainan
- (10) Pemenang ditentukan berdasarkan regu regu yang paling banyak memperoleh poin dalam menyelesaikan tugas dengan menataati seluruh peraturan permainan.
- (11) Apabila terjadi poin yang sama maka dipilih satu pemain untuk mewakili regunya dan memainkan permainan kembali.



Gambar 6. Draft Permainan Atletik Bocah

Keterangan :



: siswa



: area lompat tali



: lompat gawang



: simpai untuk lompat engklek



: lompat karung



: bendera

Lampiran 6

**HASIL LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PADA TAHAP UJICOBA SKALA KECIL**

No	Responden Ahli	Komentar dan Saran Umum
1	Ahli Penjas	- Jarak antar pos terlalu dekat sehingga kurang efektif dalam bergerak, bisa diperpanjang jarak antar pos engklek dgn lompat tali sekitar 5 meter
2	Ahli Pembelajaran I	- Baik, kreativitasnya dilanjutkan
3	Ahli Pembelajaran II	- Materi pembelajaran jalan cepat belum bisa diberikan kepada anak karena belum ada materi pembelajaran jalan cepat dengan teknik yang benar. - Setiap kegiatan disesuaikan dengan lingkungan dan kenyamanan demi keselamatan anak.

HASIL EVALUASI AHLI PADA UJICoba SKALA KECIL

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN AHLI
----	--------------------	---------------------

		A	AGP1	AGP2
1	Kejelasan petunjuk permainan	4	3	3
2	Ketepatan Memilih bentuk/model pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar	4	3	3
3	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	5	4	4
4	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar	5	4	3
5	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek fisik siswa	4	4	4
6	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	3	4
7	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	3	4
8	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa	4	3	4
9	Pembelajaran ini dapat dilakukan oleh semua siswa tanpa memandang keterampilan siswa	5	4	3
10	Pembelajaran dapat dilakukan oleh semua siswa tanpa memandang status jenis kelamin	5	4	4
11	Pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes	5	4	4
12	Pembelajaran ini dapat menjadi solusi kurangnya sarana prasarana	4	4	4
13	Model pembelajaran ini menumbuhkan kreativitas guru dalam mengajar Penjasorkes	5	4	4
14	Model pembelajaran ini tidak membahayakan peserta didik	4	3	4

15	Model pembelajaran ini layak diterapkan di SD lain	5	4	4
	JUMLAH	67	54	56
	RATA-RATA	59 (78,67%)		

Keterangan :

A = Ahli Penjas (Dosen)

AGP I = Ahli Guru Penjas 1

AGP 2 = Ahli Guru Penjas 2

Lampiran 7

**DAFTAR RESPONDEN SISWA PESERTA
UJI COBA SKALA KECIL**

No	Nama Responden
1	Sabil Arrosyad

2	Moh. Noval Soleh
3	Nia Noviani
4	Reyhan Nizam R
5	M Bagus S
6	Cahyani Indah S
7	Noval Dian K.R
8	Hesti Ratna Sari
9	Aditya Nur Fadli
10	Wahyu Margi Utomo
11	Wahyu Adiva Nurfauzi
12	Rismawati
13	Heri Widiyanto
14	Gusti Rangga Adiyasa
15	Charisma Revytantri
16	Rahma Nur Aisyah
17	Naufal sidqi Patra nasori
18	Angga P.W
19	M. Galuh Aji M
20	Rifa Amal Maulana
21	Berlin Putri Purwadi
22	chindy Anggraeni
23	R Fahrul Fahruci
24	Hafiz Maulana W.S
25	Danu Nugroho
26	Vinandra Cahaya Rahmadanis
27	Yusuf Octavianto
28	Mella Ananda P

Lampiran 8

HASIL JAWABAN KUESIONER SISWA**SKALA KECIL**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml
1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	29

2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	28
4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	28
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
6	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	27
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	29
8	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	27
9	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	0	0	0	23
10	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	29
11	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	30
12	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	29
13	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	29
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
16	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	29
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
22	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	29
23	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	27
24	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	29
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	00
∑	53	54	53	50	53	53	50	49	52	52	30	51	29	52	51	50	48.88
Mean	98	100	98.1	92.6	98.1	98.1	92.6	90.7	96.3	96.3	55.6	94.4	53.7	96.3	94.4	92.59	90.51

Lampiran 9

**DRAFT AKHIR MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK MELALUI
PERMAINAN ATLETIK “BOCAH” BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Atletik “Bocah” dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran atletik yang terdiri dari beberapa pos (jalan cepat, lompat karung, lompat engklek, lompat tali, sprint, dan lari gawang) untuk melatih kemampuan gerak siswa dalam melakukan gerak dalam nomor-nomor Atletik “Bocah” yang dikembangkan melalui pendekatan permainan. Sebelum mulai ke permainan inti dilakukan peregangan dan pembelajaran teknik gerak dasar dalam permainan sebagai pemanasannya.

Fasilitas dan alat yang dibutuhkan dalam permainan Atletik “Bocah” melalui pendekatan permainan adalah sebagai berikut:

- (1) Lapangan digunakan sebagai lintasan, kira-kira berukuran 20 x 15 meter.
- (2) Karung, digunakan sebagai lompat karung.
- (3) Gawang, digunakan sebagai rintangan lari gawang, terbuat dari pralon dengan tinggi 50 cm dan lebar 1 meter.
- (4) Bendera, digunakan untuk pembatas jarak antar pos, terbuat dari bambu dan kertas.
- (5) Kun, digunakan sebagai rintangan lompat karung.
- (6) Tali karet, digunakan untuk lompat tali. Dengan panjang kira-kira 2 meter
- (7) Tali rafia/ kapur digunakan untuk menggaris.
- (8) Simpai, digunakan untuk lompat engklek.
- (9) Stopwatch.
- (10) Peluit.

Aturan Permainan

Pada permainan ini siswa bermain secara berkompetisi berregu.

Dengan peraturan sebagai berikut:

- (1) Siswa dibariskan di lapangan dan dibagi 2 regu



Gambar 1. Siswa Dikelompokkan

(Sumber: penelitian 2014)

- (2) Siswa berbaris sesuai dengan anggota regunya kemudian 2 regu dipertandingkan.
- (3) Siswa dengan nomor satu pada masing-masing regu dengan awalan start berdiri berlomba jalan cepat mengikuti lintasan.



Gambar 2. Siswa Melakukan Jalan Cepat

(Sumber: penelitian 2014)

- (4) Dilanjutkan lompat ke depan memakai karung melewati rintangan.



Gambar 3. Siswa Melakukan Lompat Karung
(Sumber: penelitian 2014)

- (6) Dilanjutkan lari menuju pos lompat engklek kedepan.



Gambar 4. Siswa Melakukan Lompat Engklek
(Sumber: penelitian 2014)

- (7) Dilanjutkan lompat tali sebanyak 5 kali.



Gambar 5. Siswa Melakukan Loncat Tali
(Sumber: penelitian 2014)

- (8) Dilanjutkan lari melompati gawang.



Gambar 6. Siswa Melakukan Lari Gawang

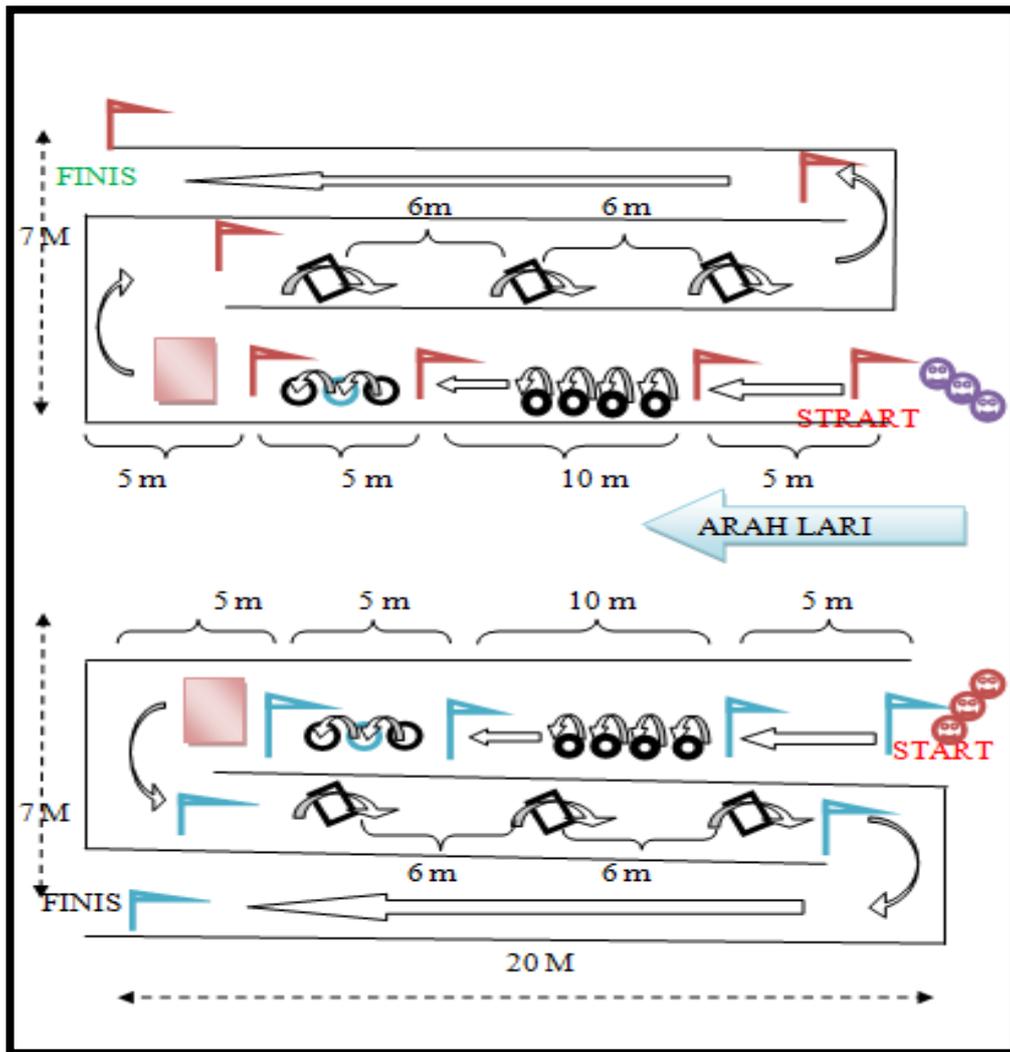
(Sumber: penelitian 2014)

- (9) Tahap akhir melakukan lari kedepan dengan melewati 3 gawang, pemain selanjutnya melakukan tugas yang sama seperti pemain sebelumnya.



Gambar 4. Lompat *Sprint*
(Sumber: penelitian 2014)

- (10) Peserta yang paling cepat menyelesaikan tugas dengan menaati peraturan akan mendapat 1 poin dan menyumbang untuk regunya.
- (11) Pemenang ditentukan berdasarkan regu regu yang paling banyak memperoleh poin dalam menyelesaikan tugas dengan mentaati seluruh peraturan permainan.
- (12) Apabila terjadi poin yang sama maka dipilih satu pemain untuk mewakili regunya dan memainkan permainan kembali.



Gambar 6. Draft Permainan Atletik Bocah

Keterangan :

-  : siswa
-  : area lompat tali
-  : lompat gawang

 : sampai untuk lompat engklek

 : lompat karung

 : bendera

Lampiran 10

**HASIL EVALUASI AHLI PADA
UJI LAPANGAN KELOMPOK BESAR**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN AHLI		
		A	AGP1	AGP2
1	Kejelasan petunjuk permainan	4	4	3
2	Ketepatan Memilih bentuk/model pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar	5	4	3
3	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	5	4	4
4	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar	5	4	3
5	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek fisik siswa	5	4	4
6	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	4	4
7	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	4	4
8	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa	4	4	4
9	Pembelajaran ini dapat dilakukan oleh semua siswa tanpa memandang keterampilan siswa	5	4	3
10	Pembelajaran dapat dilakukan oleh semua siswa tanpa memandang status jenis kelamin	5	4	4
11	Pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes	5	4	4

12	Pembelajaran ini dapat menjadi solusi kurangnya sarana prasarana	4	4	4
13	Model pembelajaran ini menumbuhkan kreativitas guru dalam mengajar Penjasorkes	4	4	5
14	Model pembelajaran ini tidak membahayakan peserta didik	5	4	4
15	Model pembelajaran ini layak diterapkan di SD lain	5	4	5
	JUMLAH	69	60	58
	RATA-RATA	62,33 (83,11%)		

Keterangan :

A = Ahli Penjas (Dosen)

AGP 1 = Ahli Guru Penjas 1

AGP 2 = Ahli Guru Penjas 2

Lampiran 11

**DAFTAR RESPONDEN SISWA PESERTA
UJI LAPANGAN KELOMPOK BESAR**

No	Nama Responden
1	Aditya Nur Fadli
2	Angga P.W
3	Berlin Putri Purwadi
4	Charisma Revytantri
5	Chindy Anggraeni
6	Danu Nugroho
7	Gusti Rangga Adiyasa
8	Hafiz Maulana W
9	Heri Widiyanto
10	Hesti R.S
11	Indah Sundari
12	Mella Ananda Putri
13	M Galuh Aji Mahardika
14	M Bagus Setiaji
15	M Noval Soleh
16	Naufal Sidqi Putra N
17	Nia Noviani
18	Noval Dian Krisnana
19	Ramdhana Fahrul
20	Rahma Nur Aisyah
21	Reyhan Nizam
22	Rifa Amal Maulana
23	Rismawati
24	Sabil Arrosyad
25	Vinandra Cahaya Rahmadanis
26	Wahyu Adiva Nur F
27	Wahyu Margi Utomo
28	Yusuf Octavianto

Lampiran 12

**HASIL JAWABAN KUESIONER SISWA
PADA UJI LAPANGAN KELOMPOK BESAR**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
5	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	29
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	29
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
9	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	28
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
12	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	29
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30
Σ	56	56	56	55	56	56	55	55	56	56	28	54	28	56	56	56	52.19
X	100	100	100	98.2	100	100	98	98	100	100	50.0	96.4	50.0	100	100	100	93.19

Lampiran 13

HASIL EVALUASI AHLI PADA TAHAP UJI KELAYAKAN PRODUK

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN AHLI		
		A	AGP1	AGP2
1	Kejelasan petunjuk permainan	5	5	4
2	Ketepatan Memilih bentuk/model pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar	5	5	5
3	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	5	5	5
4	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar	5	5	4
5	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek fisik siswa	5	5	5
6	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	5	5
7	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	5	5
8	Pembelajaran atletik dengan model Atletik "Bocah" mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa	4	5	5
9	Pembelajaran ini dapat dilakukan oleh semua siswa tanpa memandang keterampilan siswa	5	5	5
10	Pembelajaran dapat dilakukan oleh semua siswa tanpa memandang status jenis kelamin	5	5	5
11	Pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes	5	5	5
12	Pembelajaran ini dapat menjadi solusi kurangnya sarana prasarana	5	5	5
13	Model pembelajaran ini menumbuhkan kreativitas guru dalam mengajar Penjasorkes	5	5	5
14	Model pembelajaran ini tidak membahayakan peserta didik	5	4	5
15	Model pembelajaran ini layak diterapkan di SD lain	5	5	5
	JUMLAH	72	74	73
	RATA-RATA	73 (97,33%)		

Keterangan :

A = Ahli Penjas (Dosen)

AGP 1 = Ahli Guru Penjas 1

AGP 2 = Ahli Guru Penjas 2

SARAN

No	Responden Ahli	Saran
1	Ahli Penjas	- Layak untuk digunakan ujicoba lapangan tanpa revisi
2	Ahli Pembelajaran I	- Layak untuk digunakan ujicoba lapangan tanpa revisi
3	Ahli Pembelajaran II	Layak untuk digunakan ujicoba lapangan tanpa revisi

Lampiran 14

**DAFTAR RESPONDEN SISWA UJI KELAYAKAN PRODUK
SDN SALAMAN MLOYO KOTA SEMARANG**

No	Nama Responden
1	Agistria Ardhanasari
2	Anggerdion Dwiono
3	Bagus Aldiansyah
4	Bella Ayu Safitri
5	Deva Rizki Adi S
6	Dhea Anindita D
7	Dini Setya Ningrum
8	Dita Ayu Aprilia
9	Evilia Puspitasari
10	Irfan Wardhana S
11	M. A. Rizki
12	Muhammad Iqro
13	Nisfy Ardiya Suci
14	Oktavina Tr Hermawati
15	Salma Ayuning Triana
16	Thalita Rifda Savera
17	Fita Anjayani Putri
18	Anatasya Kanesyia Yola A
19	Raditya Surya P
20	Afni Nur Afifah
21	Adam Surya Permana
22	Febri Maulida I
23	Naufal G.P
24	Saskila Shadi

Lampiran 15

**HASIL JAWABAN KUESIONER SISWA PADA
UJI KELAYAKAN PRODUK**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	%
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	31	96.88
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30	93.75
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	31	96.88
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	30	93.75
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	30	93.75
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	31	96.88
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	100.00
21	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	96.88
22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	00	00.00
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	00	00.00
24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	00	000.00
Σ	42	42	42	41	42	42	42	42	42	41	37	41	40	42	42	42	41.38	98.51
X	100	100	100	97.6	100	100	100	100	100	97.6	88.1	97.6	95.2	100	100	100	98.51	

Lampiran 16

DOKUMENTASI PENELITIAN

Area Bermain



Sedang Melakukan Pemanasan



Siswa Sedang Jalan Cepat



Siswa Sedang Lompat Karung



Siswa Sedang Lompat Engklek



Siswa Sedang Melakukan Lompat Gawang



Siswa Sedang Lari Cepat



Pengisian Kuesioner SDN Sekaran 02



Pengisian Kuesioner SDN Salaman Moyo



Foto Bersama Peneliti



Uji Coba Kelayakan Produk Di SDN Salaman Mloyo