



**PENGEMBANGAN PERMAINAN *PVC* HOKI UNTUK PEMBELAJARAN
PENJAS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 3 SOKAWERA
KECAMATAN SOMAGEDE KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN 2014/2015**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh

**Nugroho Jelang Ebtanto
6102410014**

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

ABSTRAK

Nugroho Jelang Ebtanto. 2015. *Permainan PVC HOKI Untuk Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Sokawera Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas Tahun 2014/2015.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Uen Hartiwan M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran, Permainan Hoki Lapangan, Permainan PVC HOKI.

Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran penjasorkes masih bersifat konvensional sehingga kurang menarik bagi siswa, keterbatasan sarana dan prasarana permainan bola kecil sehingga pembelajaran proses pembelajaran mengalami hambatan dalam melakukan inovasi. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan *PVC HOKI* dapat menambah ragam permainan pada pembelajaran permainan bola kecil, bagaimana permainan *PVC HOKI* dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana, serta bagaimana permainan *PVC HOKI* dapat meningkatkan ketrampilan koordinasi gerak peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk permainan *PVC HOKI* yang dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana dan meningkatkan ketrampilan koordinasi gerak peserta didik serta menambah ragam permainan bola kecil.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu; 1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, 2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa permainan *PVC HOKI*), 3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, 4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil (10 siswa). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, 5) uji lapangan (20 siswa), 6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, 7) hasil akhir model permainan *PVC HOKI* untuk pembelajaran permainan bola kecil bagi siswa kelas V SD di Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Dari hasil penelitian ini telah ditemukan 1) Produk permainan *PVC HOKI* dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana permainan kecil, 2) Produk permainan *PVC HOKI* dapat meningkatkan ketrampilan koordinasi gerak peserta didik dengan rata-rata prosentase aspek psikomotor sebesar 85% (baik), 3) Produk permainan *PVC HOKI* dapat menambah ragam permainan bola kecil dengan diperoleh hasil uji coba aspek afektif yaitu aspek peserta didik mau bermain kembali, diperoleh prosentase sebesar 90% (baik).

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan *PVC HOKI* ini dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana, meningkatkan koordinasi gerak peserta didik, dan menambah ragam materi permainan bola kecil.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Nugroho Jelang Ebtanto

NIM : 6102410014

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Pengembangan Permainan *PVC* HOKI Untuk Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Sokawera Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas Tahun 2014/2015.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Semarang, Februari 2015

Peneliti



Nugroho Jelang Ebtanto

NIM. 6102410014

LEMBAR PERSETUJUAN

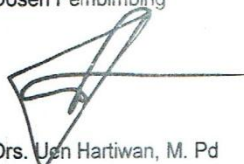
Rancangan skripsi ini telah disetujui dan disahkan pada :

Hari :

Tanggal :

Semarang, 2014

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Drs. Uen Hartiwan, M. Pd
NIP. 19530411 198303 1 001

Yang Mengajukan,



Nugroho Jelang Ebtanto
NIM. 6102410014

Mengetahui,

Kapal Jurusan PJKR



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

5/1 2015

LEMBAR PENGESAHAN

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

Nama : Nugroho Jelang Ebtanto

NIM : 6102410014

Judul : Pengembangan Permainan PVC HOKI untuk Pembelajaran Penjasorkes Kelas V di SD Negeri 3 Sokawera Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas Tahun 2014/2015

Pada hari : Selasa

Tanggal : 10 Februari 2015



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

Panitia Ujian,

Sekretaris



Agus Pujiyanto, S. Pd, M. Pd
NIP. 19730202 200604 1 001

Dewan Penguji :

1. **Drs. H. Tri Nurharsono, M, Pd**
NIP. 19600429 196601 1 001

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

3. **Drs. H. Uen Hartiwan, M. Pd**
NIP. 19530411 198303 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

1. Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya
(Surat Albaqarah Ayat 286)
2. Pikiran yang fokus pada hal yang diperjuangkan mengarahkan Anda pada kemenangan. (Denis Waitley)

PERSEMBAHAN

Karya kecil ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tercinta, Bapak Sudiyono dan Ibu Suparti, terima kasih atas doa, semangat, cinta dan kasih sayang, serta segalanya yang telah bapak ibu curahkan kepada saya.
2. Kakak saya dan kedua adik saya, Kurnia Dinie Rianggara, Fajar Resdiana, dan Pamungkas Catur Nugroho yang tak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
3. Almamater Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Permainan *PVC HOKI* Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD Negeri 3 Sokawera Desa Sokawera, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas Tahun 2014/2015. Dengan demikian penulis juga dapat menyelesaikan studi program Sarjana, di Prodi Pendidikan Guru Pendidikan, Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.


Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga, diantaranya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dr. H. Harry Pramono, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. H. Uen Hartiwan, M.Pd selaku Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd selaku Dosen Ahli yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Yuliati S.Pd. selaku Kepala SD Negeri 3 Sokawera yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Partono, S,Pd Jas selaku guru Pendidikan Jasmani SD Negeri 3 Sokawera yang telah berkenan sebagai ahli pembelajaran dan banyak membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

8. Siswa kelas V SD Negeri 3 Sokawera yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
10. Teman-teman PGPJSD/PJKR angkatan 2010 dan almamater FIK UNNES yang tercinta.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah diberikan selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Februari 2015



Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| ABSTRAK..... | ii |
| PERNYATAAN | iii |
| PERSETUJUAN | iv |
| PENGESAHAN | v |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 5 |
| 1.5 Spesifikasi Produk | 5 |
| 1.6 Pentingnya Pengembangan | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR | |
| 2.1 Landasan Teori | 7 |
| 2.1.1 Pengertian Pengembangan | 7 |
| 2.1.2 Pengertian Penjasorkes | 7 |
| 2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan | 8 |
| 2.1.4 Pendidikan Jasmani SD | 9 |
| 2.1.5 Belajar dan Pembelajaran | 11 |
| 2.1.6 Perkembangan Fisik Anak Usia Sekolah Dasar | 12 |
| 2.1.7 Karakteristik Anak SD | 12 |
| 2.1.8 Pengertian Gerak | 14 |
| 2.1.9 Bermain dan Permainan | 15 |

| | |
|--|----|
| 2.1.10 Permainan Kecil dengan Alat | 16 |
| 2.1.11 Pentingnya Modifikasi Permainan..... | 17 |
| 2.1.12 Sarana dan Prasarana..... | 18 |
| 2.1.13 Karakteristik Permainan <i>Hockey</i> | 19 |
| 2.1.14 Permainan <i>PVC HOKI</i> | 28 |
| 2.2 Kerangka Berfikir | 35 |

BAB III METODE PENGEMBANGAN

| | |
|--|----|
| 3.1 Model Pengembangan | 37 |
| 3.2 Prosedur Pengembangan | 38 |
| 3.2.1 Melakukan Analisis Produk yang Akan Dikembangkan | 38 |
| 3.2.2 Mengembangkan Produk Awal <i>PVC HOKI</i> | 38 |
| 3.2.3 Validasi Ahli | 38 |
| 3.2.4 Uji Coba Lapangan | 39 |
| 3.2.5 Revisi Produk | 39 |
| 3.3 Uji Coba Produk | 39 |
| 3.3.1 Desain Uji Coba | 39 |
| 3.3.2 Subjek Uji Coba | 40 |
| 3.4 Cetak Biru Data | 41 |
| 3.4.1 Hakikat Permainan <i>PVC HOKI</i> | 41 |
| 3.4.2 Peraturan Permainan <i>PVC HOKI</i> | 41 |
| 3.5 Jenis Data | 45 |
| 3.6 Instrumen Pengumpulan Data | 45 |
| 3.7 Analisis Data Produk | 48 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| 4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil | 50 |
| 4.1.1 Data Analisis Kebutuhan | 50 |
| 4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal | 51 |
| 4.1.3 Validasi Ahli | 58 |
| 4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil | 61 |
| 4.2.1 Hasil Analisis Data Aspek Psikomotor Uji Coba Skala Kecil . | 61 |
| 4.2.2 Hasil Analisis Data Aspek Afektif Uji Coba Skala Kecil | 63 |
| 4.2.3 Hasil Analisis Data Aspek Kognitif Uji Coba Skala Kecil | 64 |
| 4.2.4 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil | 65 |

| | | |
|-----------------------------------|--|-----------|
| 4.3 | Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil | 68 |
| 4.4 | Data Uji Coba Skala Besar | 73 |
| 4.4.1 | Hasil Analisis Data Aspek Psikomotor Uji Coba Skala Besar | 73 |
| 4.4.2 | Hasil Analisis Data Aspek Afektif dalam Uji Coba Skala Besar | 75 |
| 4.4.3 | Hasil Analisis Data Aspek Kognitif dalam Uji Coba Skala Besar | 76 |
| 4.5 | Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar | 78 |
| 4.6 | Draf Akhir Produk Permainan <i>PVC HOKI</i> | 84 |
| 4.6.1 | Sarana dan Prasarana | 84 |
| 4.6.2 | Peraturan Permainan <i>PVC HOKI</i> | 88 |
| 4.7 | Pembahasan | 90 |
| 4.7.1 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat Mengatasi Masalah Keterbatasan Sarana dan Prasarana Permainan Bola Kecil (Hoki Lapangan) | 90 |
| 4.7.2 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat Meningkatkan Ketrampilan Koordinasi Gerak Peserta Didik | 91 |
| BAB V KAJIAN DAN SARAN | | |
| 5.1 | Kajian Prototipe Produk | 93 |
| 5.2 | Saran | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 96 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | | 97 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| 1.1 Hasil Survei Sarana dan Prasarana Permainan Bola Kecil SD Negeri 3 Sokawera | 2 |
| 1.2 Hasil Analisis Data Observasi Awal Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil (Hoki Lapangan) | 2 |
| 1.1 Perbedaan Hoki Lapangan dan <i>PVC HOKI</i> | 29 |
| 3.1 Aspek , Indikator, dan Item Pertanyaan Lembar Evaluasi Ahli Penjas | 46 |
| 3.2 Aspek, Indikator, dan Item Pertanyaan Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran | 47 |
| 3.3 Skor Jawaban Kuesioner Peserta Didik Pilihan Ganda Aspek Kognitif | 47 |
| 3.4 Aspek, Indikator, dan Item Pertanyaan Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotor Peserta Didik | 47 |
| 3.5 Klasifikasi Presentase | 49 |
| 4.1 Hasil Rata-Rata Skor Penilaian Ahli | 59 |
| 4.2 Saran dan Perbaikan dari Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran | 60 |
| 4.3 Hasil Analisis Data Aspek Kognitif dalam Uji Coba Skala Kecil | 64 |
| 4.4 Kendala dan Hambatan pada Uji Coba Skala Kecil | 66 |
| 4.5 Hasil Analisis Data Aspek Kognitif dalam Uji Coba Skala Besar.. | 76 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Lapangan Permainan <i>PVC HOKI</i> | 30 |
| 2.2 Area Permainan <i>PVC HOKI</i> | 31 |
| 2.3 Bola Permainan <i>PVC HOKI</i> | 31 |
| 2.4 Gawang Permainan <i>PVC HOKI</i> | 32 |
| 2.5 Tongkat Pemukul Permainan <i>PVC HOKI</i> | 32 |
| 3.1 Diagram Pelaksanaan Uji Coba Produk | 40 |
| 4.1 Ukuran Lapangan Permainan <i>PVC HOKI</i> | 53 |
| 4.2 Pembagian Wilayah Permainan <i>PVC HOKI</i> | 54 |
| 4.3 Gawang Permainan <i>PVC HOKI</i> | 54 |
| 4.4 Bola Permainan <i>PVC HOKI</i> | 55 |
| 4.5 Tongkat Pemukul Permainan <i>PVC HOKI</i> | 56 |
| 4.6 Diagram Presentase Hasil Uji Coba Skala Kecil | 72 |
| 4.7 Diagram Presentase Hasil Uji Coba Skala Besar | 82 |
| 4.8 Ukuran Lapangan Permainan <i>PVC HOKI</i> | 84 |
| 4.9 Pembagian Wilayah Permainan <i>PVC HOKI</i> | 85 |
| 4.10 Gawang Permainan <i>PVC HOKI</i> | 86 |
| 4.11 Bola Permainan <i>PVC HOKI</i> | 86 |
| 4.12 Tongkat Pemukul Permainan <i>PVC HOKI</i> | 87 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Usulan Topik Skripsi | 97 |
| 2. Surat Penetapan Dosen Pembimbing | 98 |
| 3. Surat Ijin Penelitian | 99 |
| 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | 100 |
| 5. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi untuk Ahli Penjas | 101 |
| 6. Lembar Evaluasi untuk Ahli Penjas Sebelum Penelitian Skala Kecil | 102 |
| 7. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi untuk Ahli Pembelajaran | 105 |
| 8. Lembar Evaluasi untuk Ahli Pembelajaran Sebelum Penelitian Skala Kecil | 107 |
| 9. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi untuk Ahli Penjas | 110 |
| 10. Lembar Evaluasi untuk Ahli Penjas untuk Penelitian Skala Kecil ... | 111 |
| 11. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Pembelajaran | 114 |
| 12. Lembar Evaluasi untuk Ahli Pembelajaran untuk Penelitian Skala Kecil | 116 |
| 13. Kisi-Kisi Instrumen untuk ahli Penjas | 119 |
| 14. Lembar Evaluasi untuk Ahli Penjas untuk Penelitian Skala Besar ... | 120 |
| 15. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Pembelajaran | 123 |
| 16. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran untuk Penelitian Skala Besar . | 125 |
| 17. Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik | 128 |
| 18. Lembar Evaluasi untuk Peserta Didik | 130 |
| 19. Lembar Penilaian Aspek Afektif dan Psikomotor | 134 |

| | |
|--|-----|
| 20. Hasil Pengisian Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor dalam Uji Coba Skala Kecil | 137 |
| 21. Hasil Pengisian Lembar Pengamatan Aspek Afektif dalam Uji Coba Skala Kecil | 138 |
| 22. Hasil Pengisian Kuesioner Aspek Kognitif dalam Uji Coba Skala Kecil | 139 |
| 23. Hasil Pengisian Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor dalam Uji Coba Skala Besar | 140 |
| 24. Hasil Pengisian Lembar Pengamatan Afektif dalam Uji Coba Skala Besar | 142 |
| 25. Hasil Pengisian Kuesioner Aspek Kognitif dalam Uji Coba Skala Besar | 144 |
| 26. Silabus Pembelajaran | 146 |
| 27. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran | 148 |
| 28. Dokumentasi | 157 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga (Adang Suherman, 2000:1).

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis.

Pendidikan jasmani ditingkat Sekolah Dasar sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Rangsangan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah gerak, semakin banyak bergerak maka anak akan semakin banyak belajar serta mengetahui banyak hal. Karakteristik anak di tingkat Sekolah Dasar yaitu suka bermain, melalui bermain anak akan merasa senang dan melakukan banyak gerak.

Permainan adalah salah satu pokok bahasan pendidikan jasmani yang terdapat dalam standar kompetensi sekolah dasar kelas atas, yang salah satu kompetensinya adalah mempraktikkan gerak dasar dalam bentuk permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran.

Peneliti telah melakukan observasi di SD Negeri 3 Sokawera pada tanggal 13 September 2014 tentang kelengkapan sarana dan prasarana permainan bola

kecil serta proses pembelajaran permainan bola kecil. Hasil survei yang didapatkan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Sarana dan Prasarana Permainan Bola Kecil

| No. | Sarpras | Ada | Tidak | Jumlah |
|-----|--------------|-----|-------|--------|
| 1. | Alat pemukul | √ | - | 4 |
| 2. | Gawang | - | √ | 0 |
| 3. | Bola Tenis | √ | - | 15 |
| 4. | Lapangan | √ | - | 2 |

(Sumber: Hasil survei tanggal 13 September 2014)

Tabel 1.2 Hasil Analisis Data Observasi Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil

| No. | Pertanyaan | Jawaban | % |
|-----|---|---------|-----|
| 1. | Apakah kamu menyukai pelajaran penjasorkes ? | Ya | 90% |
| 2. | Apakah kamu merasa senang ketika mengikuti pelajaran penjasorkes ? | Ya | 90% |
| 3. | Apakah kamu menyukai cara mengajar guru dalam pembelajaran penjasorkes ? | Ya | 75% |
| 4. | Apakah guru penjasorkes pernah memberikan materi pelajaran permainan bola kecil ? | Ya | 75% |
| 5. | Apakah guru pernah memodifikasi permainan bola kecil ? | Ya | 60% |
| 6. | Apakah kamu tahu permainan hoki lapangan ? | Ya | 50% |

(Sumber: Hasil survei tanggal 13 September 2014)

Sesuai dengan kompetensi dasar permainan bola kecil kelas V yaitu: Mempraktikan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

Dalam kegiatan observasi peneliti melakukan wawancara dengan guru Penjas tentang ragam permainan bola kecil yang diajarkan dan hasilnya hanya permainan kasti dan *rounders* yang diajarkan kepada siswa kelas atas. Oleh karena itu perlu adanya ragam permainan bola kecil lainnya untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani agar siswa tidak merasa bosan. Peneliti juga mengamati proses pembelajaran permainan bola kecil pada tanggal 12-13 September 2014 di SD Negeri 3 Sokawera yang terletak di daerah peneliti dan hasilnya masih belum sesuai harapan. Ada beberapa hal yang ditemui peneliti dalam proses pembelajaran bola kecil, antara lain:

1. Peserta didik cenderung merasa bosan karena materi pembelajaran bola kecil yang diajarkan kurang inovasi.
2. Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran permainan bola kecil masih terbatas.
3. Kurangnya ragam permainan bola kecil yang diajarkan.
4. Pembelajaran permainan bola kecil yang diajarkan belum dimodifikasi baik aturan maupun sarana dan prasarannya.

Dari permasalahan-permasalahan diatas, maka penting adanya pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani dengan memanfaatkan sarana baru yang dibuat oleh peneliti sebagai wahana penciptaan media pembelajaran yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan hasil yang dicapai diharapkan akan lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran melalui modifikasi permainan merupakan upaya efektif untuk menyelesaikan permasalahan dalam pendidikan jasmani yang ada di sekolah dasar. Pengembangan modifikasi permainan merupakan cara untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik dan

sederhana sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Pengembangan modifikasi permainan bertujuan menghasilkan produk baru dengan sarana dan prasarana yang dimodifikasi serta aturan yang disederhanakan dan disesuaikan dengan karakter fisik peserta didik. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran melalui modifikasi permainan dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih mengeksplorasi gerak secara bebas dan luas.

Pengembangan permainan dapat dilakukan dengan merubah aturan baku dan merubah sarana prasarananya atau bahkan membentuk sebuah permainan baru. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perlu adanya pengembangan permainan agar bisa mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya permainan bola kecil. Pengembangan itu berupa **“Pengembangan Permainan PVC HOKI Untuk Pembelajaran Penjas Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Sokawera, Desa Sokawera, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas, Tahun 2014/2015”**.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian tentunya mempunyai permasalahan yang akan diteliti, dianalisis dan diusahakan pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang akan dikaji adalah:

1. Bagaimana pengembangan permainan *PVC HOKI* dapat mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana permainan bola kecil.
2. Bagaimana pengembangan permainan *PVC HOKI* dapat menambah ragam permainan bola kecil.

1.3 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan, adapun tujuan penelitian pengembangan permainan *PVC HOKI* ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk permainan *PVC HOKI* yang dapat mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana untuk pembelajaran permainan bola kecil.
2. Menghasilkan produk permainan *PVC HOKI* yang dapat menambah ragam permainan untuk pembelajaran permainan bola kecil.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat:

1. Secara teoritis

Menambah pengetahuan dalam ilmu olahraga pada umumnya, dan permainan bola kecil khususnya.

2. Secara praktik

- 1) Bagi guru, melalui pengembangan ini diharapkan hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran dalam menerapkan modifikasi permainan bola kecil dan guru memperoleh strategi pembelajaran yang murah.
- 2) Bagi siswa, hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan ketrampilan gerak, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih baik.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebuah permainan baru “Permainan *PVC HOKI*” yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang dapat meningkatkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor, fisik) menjadi lebih efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran permainan bola kecil.

Produk yang dihasilkan diharapkan bisa menjadi referensi tambahan dalam dunia pendidikan khususnya penjasorkes. Manfaat produk antara lain:

1. Menambah referensi guru dalam materi pembelajaran permainan bola kecil.
2. Pembelajaran permainan bola kecil melalui permainan *PVC HOKI* akan lebih menarik dan menyenangkan.
3. Meningkatkan aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor, fisik) peserta didik.
4. Menambah ragam materi permainan bola kecil yang masih sedikit.
5. Mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana.

1.6 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengalaman dalam perencanaan pembelajaran penjasorkes yang menyenangkan.

2. Bagi Guru Penjasorkes

Sebagai referensi untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam materi pembelajaran penjasorkes.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*) (Soegiyono, 2010: 407).

Menurut Gay (Wasis Dwiyoogo 2004: 4) pengertian metode pengembangan adalah Penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa materi pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu bentuk penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru yang diharapkan dapat dimanfaatkan di masyarakat dan dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Penjasorkes diartikan sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani yaitu suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk

meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008: 2).

Menurut Adang Suherman (2000: 17) dijelaskan, Penjasorkes dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu sudut pandang tradisional dan sudut pandang modern. Sudut pandang tradisional menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Sedangkan pandangan modern menganggap bahwa manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian yang terpadu.

Jadi penjasorkes merupakan suatu aktivitas menggunakan fisik guna menunjang keselarasan antara jasmani dan rohani kita.

2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Menurut Adang Suherman (2000: 22) pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak melulu hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual.

Adang Suherman (2000: 23) mengemukakan secara umum tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori, yaitu:

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

3. Perkembangan gerak

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

4. Perkembangan mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tubuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab peserta didik.

5. Perkembangan sosial

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

2.1.4 Pendidikan Jasmani SD

2.1.4.1 Pendidikan Jasmani

Menurut Samsudin (2008: 118) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif seluruh siswa.

Materi pendidikan jasmani SD menurut Samsudin (2008: 118) meliputi pengalaman mempraktikan:

1. Keterampilan dasar permainan dan olahraga
2. Aktivitas pengembangan
3. Uji diri atau senam

4. Aktivitas ritmik
5. Akuatik (aktivitas air)
6. Pendidikan luar kelas (*outdoor*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif.

2.1.4.2 Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektifitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan lebih nampak jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat perencanaan bagi calon guru penjas merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam keterampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000: 1).

Menurut Rusli Lutan (2000: 1) mengemukakan bahwa pentingnya perencanaan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Waktu mengajar yang relatif terbatas

Rata-rata frekuensi mengajar penjas dalam satu minggu adalah satu kali dengan jumlah waktu 2 x 40 menit.

2. Jumlah siswa dan fasilitas

Jumlah siswa yang cukup banyak dan fasilitas yang relatif terbatas akan mempengaruhi strategi mengajar agar tujuan dapat tercapai dengan baik.

3. Latar belakang guru

Kemungkinan semua guru penjas adalah lulusan dari lembaga persiapan guru penjas, namun tidak menutup kemungkinan guru Penjas harus

mengajar pelajaran yang tidak diperolehnya waktu mengikuti pendidikan. Dalam kasus seperti ini perencanaan pengajaran sangat membantu guru agar dapat mengajar dengan baik.

4. Karakteristik peserta didik

Alasan ke empat pentingnya guru membuat perencanaan adalah karena siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Misalnya dalam hal fisik, pengetahuan, lingkungan sosial, ekonomi, dan letak geografisnya.

5. Keterlibatan guru lain

Terkadang guru penjas memerlukan bantuan guru lain untuk mengawasi program yang diberikan kepada peserta didik. Dalam kasus demikian perencanaan perlu dibuat sehingga guru yang terlibat tahu secara pasti arah, tujuan, dan jenis kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik yang diawasinya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses mengajar pada dasarnya adalah proses penataan yang akan selalu melibatkan proses sebelum pelaksanaan (perencanaan), pelaksanaan (melaksanakan perencanaan), dan proses setelah pelaksanaan (evaluasi).

2.1.5 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan sangat penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang (Achmad Rifa'i RC, 2009: 82).

Pembelajaran adalah usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus

(lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran adalah cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari. Pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Achmad Rifa'i RC, 2009: 192).

2.1.6 Perkembangan Fisik Anak Usia Sekolah Dasar

Pada masa ini peningkatan berat badan anak lebih banyak dari pada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak selama masa ini terjadi karena bertambahnya ukuran sistem rangka dan otot, serta ukuran beberapa organ tubuh. Karena faktor perbedaan jumlah sel-sel otot, maka pada umumnya anak laki-laki lebih kuat dari anak perempuan.

Menurut Sugiyanto (2008: 4.10-4.11) perkembangan fisik pada anak usia sekolah dasar sebagai adalah berikut:

1) Tinggi

Kenaikan tinggi anak pada usia ini berkisar antara 5-8 cm pertahun. Rata-rata anak perempuan usia 11 tahun mempunyai tinggi 147 cm dan anak laki-laki 146 cm.

2) Berat

Kenaikan berat lebih bervariasi dari pada kenaikan tinggi, berkisar antara 1-2,26 kg pertahun. Rata-rata anak perempuan usia 11 tahun memiliki berat badan 40,14 kg dan anak laki-laki 38,78 kg.

2.1.7 Karakteristik Anak SD

Untuk menentukan pembelajaran yang tepat, dan bahan ajar yang tepat bagi anak, maka seorang guru pendidikan jasmani perlu mengetahui

karakteristik anak, kemampuan anak, kesukaan anak, dan tujuan yang harus dicapai (Sukintaka, 1992: 40).

Menurut Sukintaka (1992: 41) mengemukakan bahwa tahap pertumbuhan dan perkembangan anak dibagi dalam tahap-tahap, setiap tahap anak akan mengalami perubahan dan terjadi perbedaan dalam segi jasmani, mental, emosi dan sosial anak. Tahap pertumbuhan dan perkembangan anak SD kelas V dan VI, berumur diantara 11 sampai 12 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Jasmani

- 1) Pertumbuhan otot lengan dan tungkai makin bertambah.
- 2) Waktu reaksi makin baik.
- 3) Perbedaan akibat jenis kelamin makin nyata.
- 4) Koordinasi makin baik.
- 5) Ada perbedaan kekuatan otot dan keterampilan antara anak laki-laki dengan anak perempuan.

2. Psikologi atau Mental

- 1) Kesenangan dengan permainan bola makin bertambah.
- 2) Menaruh perhatian pada permainan yang terorganisasi.
- 3) Perhatian kepada teman sekelompok makin kuat.
- 4) Mempunyai rasa tanggung jawab untuk menjadi dewasa.
- 5) Berusaha untuk mendapatkan guru yang dapat membenarkannya.

3. Sosial dan Emosional

- 1) Pengantaran rasa emosinya tidak tetap dalam proses kematangan jasmani.
- 2) Senang sekali memuji dan mengagungkan.

- 3) Senang pada kelompok, dan ambil bagian dalam membuat rencana serta atau memimpin.
- 4) Menyukai pada kegiatan kelompok, melebihi kegiatan individu. Mudah untuk bertemu
- 5) Perhatian terhadap kelompok yang sejenis sangat kuat.

Menurut Sukintaka (1992: 44) mengemukakan bahwa bentuk penyajian pembelajaran terhadap perkembangan tahap III sebaiknya dalam bentuk bermain beregu, komando, tugas, dan lomba.

2.1.8 Pengertian Gerak

Perkembangan manusia dibagi dalam tiga ranah yang berkaitan, yaitu ranah afektif, kognitif, dan motorik (gerak). Gerak (*motor*) adalah istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gerak siswa dimulai dari kemampuan gerak dasar yang merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga katagori yaitu *locomotor*, *non locomotor*, dan manipulatif (Amung Ma'mun, 2000: 19-21).

1. Kemampuan *Locomotor*

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

2. Kemampuan *Non-locomotor*

Kemampuan *non locomotor* dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan *non locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurun, melipat dan memutar, melingkar, dan melambungkan.

3. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulatif objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan, yang mana cukup penting untuk item berjalan (gerak langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

- a. Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang)
- b. Gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet atau macam bola yang lain.
- c. Gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

2.1.9 Bermain dan Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, suka rela, bersungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan dalam bermainnya (Sukintaka, 1991: 91).

Bermain merupakan kegiatan yang dipilih oleh anak sendiri, kegiatan yang serius tetapi menyenangkan, dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan, akan tetapi bermain juga bukan merupakan suatu kesungguhan melainkan hanya merupakan wahana untuk memperoleh kesenangan saja.

Soetoto Pontjopoetro (2008: 1.21) menyatakan, permainan merupakan aktivitas yang sangat digemari oleh anak-anak para remaja dan juga orang-orang tua. Permainan adalah bagian dari studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani pada

umumnya permainan dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Bermain merupakan sesuatu kegiatan yang bersifat menyenangkan dan mau tidak mau harus dipenuhi. Permainan merupakan alat atau cara untuk bermain.

2.1.10 Permainan Kecil Dengan Alat

Sarana dan prasarana yang menunjang pelaksanaan pendidikan jasmani antar sekolah ternyata tidak sama. Ada sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap untuk proses pembelajaran, bagi sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang terbatas pasti akan mengalami hambatan dalam pelaksanaan pelajaran pendidikan jasmani.

Dengan memahami prinsip-prinsip penyajian permainan kecil dengan alat, para guru pendidikan jasmani diharapkan tidak kehabisan inspirasi untuk menciptakan permainan kecil dengan menggunakan alat-alat yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan sekolah. Hal ini akan mengakibatkan variasi permainan menjadi lebih banyak serta dapat dirasakan oleh anak bahwa pelajaran pendidikan jasmani merupakan hal yang menarik. Selain dirasakan sebagai permainan baru, juga permainan yang menyenangkan bagi anak-anak. Harapan jauh lebih jauh lagi adalah pendidikan jasmani merupakan kegiatan yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan, juga merupakan mata pelajaran yang menyenangkan yang selalu dinanti-nantikan kehadirannya (Soemitro, 1992: 64).

2.1.10.1 Permainan Kecil Dengan Bola Kecil

Menurut Soemitro (1992: 65) mengemukakan bahwa, ada beberapa permainan kecil yang menggunakan alat bola kecil telah mempunyai peraturan-peraturan cara memainkannya yang dapat dikatakan cenderung baku. Tetapi sebagai guru pendidikan jasmani tentu akan mempunyai sikap berbeda bila ia sedang berdiri sebagai guru dan bila ia berdiri sebagai wasit. Sewaktu sebagai guru ia mengajar dan dibenarkan memodifikasi peraturan yang ada. Adapun permainan-permainan bola kecil yang dimaksud adalah bola bakar, *rounders*, kasti, dan *keepers*. Keempat permainan ini mempunyai teknik-teknik dasar yang hampir sama. Teknik dasar yang dimaksud adalah: melempar, menangkap, dan memukul.

2.1.11 Pentingnya Modifikasi Permainan

Menurut Yoyo Bahagia (2000: 1) menyatakan bahwa, modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntutkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*). Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya "*Body Scaling*" atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas.

Pembelajaran permainan dan olahraga harus dikembangkan dan dimodifikasi sesuai prinsip DAP. Beberapa keuntungan yang akan diperoleh melalui pemberian permainan dan olahraga secara DAP ini diungkapkan dalam istilah "*physically educated person*". Seseorang yang terdidik fisiknya, beberapa diantaranya sebagai berikut:

1. Menunjukkan kemampuan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, lokomotor, dan non lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.
2. Menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani.
3. Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani.
4. Memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya mempelajari keterampilan baru.
5. Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak.

2.1.12 Sarana dan Prasarana

2.1.12.1 Pengertian Sarana dan Prasarana

Menurut Soepartono (2000: 5-6) mengemukakan bahwa, sarana olahraga adalah terjemahan dari "*facilities*", yaitu sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga atau pendidikan jasmani. Sedangkan prasarana berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu proses. Dalam olahraga prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat relatif permanen. Salah satu sifat tersebut susah dipindahkan.

2.1.12.2 Pengembangan Prasarana dan Sarana Pendidikan Jasmani yang

Ada di Sekolah

Menurut Soepartono (2000: 43) seringkali di sekolah terdapat alat-alat sederhana yang tidak pernah keluar dari gudang karena guru tidak dapat memanfaatkan, misalnya bola kasti, bola tenis bekas, dan lain-lain. Selain alat-alat tersebut, ada alat-alat sederhana lain yang bisa dibuat sendiri dengan mudah oleh guru misalnya gawang kecil, bola berekor, dan lain-lain. Dengan

kreasi guru diharapkan dapat memanfaatkan alat-alat tersebut dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

2.1.13 Karakteristik Permainan *Hockey*

2.1.13.1 Pengertian Permainan *Hockey*

Menurut Primadi Tabrani (1985: 63) menyatakan bahwa, *Hockey* adalah olahraga dengan gaya permainan cepat, secepatnya mengumpan bola, sedikit mengolah bola, berlari secepatnya ke arah gawang lawan, dan berusaha memasukan bola ke gawang lawan. Dimainkan dengan menggunakan *stick* dan bola yang berukuran kecil, dengan cara didorong atau dipukul. Dengan gaya permainan tersebut di atas, *hockey* merupakan cabang olahraga yang membutuhkan banyak energi, sehingga para atlet dituntut untuk memiliki tingkat kondisi fisik yang baik untuk pencapaian prestasi optimal. *Hockey* adalah olahraga suatu permainan yang kreatif, bahkan bisa lebih kreatif dari sepakbola. Berbeda dengan sepakbola yang dimainkan dengan bola berukuran besar yang digerakan dengan kaki dan seluruh tubuh kecuali tangan, *hockey* dimainkan dengan menggerakan bola sekecil bola *tennis* dengan *stick* selebar 5 cm yang bengkok ujungnya dan tidak boleh dipakai bolak balik.

2.1.13.2 Tujuan Permainan *Hockey*

Beberapa tujuan dalam bermain *hockey*, yaitu:

1. Pembentukan manusia secara keseluruhan, dimana fisik dan mental tumbuh selaras, serasi dan seimbang.
2. Untuk meningkatkan tingkat kesegaran dinamis dan kesehatan pemain.
3. Dapat mendatangkan kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan hidup, serta rekreasi bagi seseorang.

4. Mengembangkan dan meningkatkan mutu prestasi secara optimal bagi pemain dalam bermain *hockey*.

2.1.13.3 Sarana dan Prasarana Permainan *Hockey*

2.1.13.3.1 Lapangan

Menurut Feri Kurniawan (2012: 92) lapangan permainan berbentuk persegi panjang, dengan ukuran:

1. Panjang lapangan : 91,40 meter
2. Lebar lapangan : 55,00 meter
3. *Striking circle (penalty area)* : 14,64 meter
4. *Penalty spot* : 7,31 meter
5. *25yd line* : 22,87 meter
6. *Center line* : 45,75 meter

2.1.13.3.2 Bola

Bola berwarna putih, dan terbuat dari gabus yang dipintal atau kulit yang dijahit. Beratnya 4 ons dan berdiameter 5 cm (Rud Midgley, 1996: 221).

2.1.13.3.3 Gawang

Gawang pada permainan hoki lapangan ditempatkan pada kedua ujung lapangan, bagian tengah lebar lapangan. Gawang hoki lapangan memiliki ukuran tinggi 2,13 meter dan lebar 3,66 meter.

2.1.13.3.4 *Stick* (tongkat pemukul)

Stick yang digunakan dalam permainan hoki lapangan terbuat dari *fibber* atau kayu dengan permukaan rata (*flat face*), dan mempunyai pegangan (*handle*). Berat *stick* untuk wanita boleh kurang dari 12 *ons* dan tidak boleh melebihi 23 *ons*, untuk pria 28 *ons*. *Stick* penjaga gawang agak berbeda dengan

stick pemain lain dengan ujung *stick* seperti membentuk bulatan (Feri Kurniawan, 2012: 91).

2.1.13.3.5 Teknik Dasar Permainan *Hockey*

Menurut Feri Kurniawan (2012: 87) menjelaskan beberapa teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan *hockey*, berikut ini penjelasannya:

1. *The Grip*

1) Cara memegang *stick*

Pada umumnya pegangan tangan kiri selalu tetap, sedangkan tangan kanan berubah-ubah disesuaikan dengan teknik dasar yang akan dilakukan. Pada umumnya tangan kiri berada pada ujung *stick* dan tangan kanan di bawah tangan kiri.

Posisi tangan kiri membentuk huruf V di bawah ujung *stick*, dan harus disesuaikan dengan tinggi badan pemain, boleh juga kira-kira 10 cm dari ujung *stick*, disesuaikan dengan tinggi badan pemain. Tangan kanan langsung berada di bawah tangan kiri dengan posisi V.

2) *The stance*

Kedua kaki terbuka selebar bahu, lutut agak ditekuk, badan sedikit membungkuk ke depan serta pandangan selalu mengikuti jalannya bola. Kedua tangan memegang *stick* dan selalu siap untuk melakukan *stop* bola ataupun merebut bola dari lawan.

3) *Ball control*

Penguasaan bola merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain, mulai dari menghentikan kemudian menguasai bola dengan *forehand/backhand* dan dilanjutkan dengan

teknik dasar yang lain seperti melakukan *dribble* dan memberikan umpan ataupun menembak ke gawang lawan.

4) *Tapping*

Dilakukan dengan tangan kiri memegang ujung *stick*, sedangkan tangan kanan memegang *stick* bagian tengah atau sedikit di atas dari bagian tengah *stick*. Bola berada dalam jarak jangkauan *stick*, di depan antara kedua kaki atau di depan kaki kiri.

5) *Stopping*

Pada umumnya pemain menghentikan bola dengan menggunakan *stick* yang dipegang dengan dua tangan, jikalau terpaksa dapat dilakukan dengan satu tangan. Teknik menghentikan bola terdiri dari *forehand stop* dan *backhand stop*.

6) *Backhand pass*

Jika seorang pemain ingin mengarahkan bola dari arah kiri ke kanan dengan pukulan yang tepat dan keras dilakukan dengan memutar badan terlebih dahulu kemudian melakukan teknik pukulan yang biasa.

7) *Pushing*

Teknik mendorong dapat digunakan untuk memberikan umpan ataupun untuk menembak ke gawang, sangat tepat digunakan untuk operan jarak jauh. Meskipun ada kekurangan kekuatan pada sebuah pukulan, seorang *atlet* dapat dengan mudah melakukan *push* sebuah bola sejauh 75 meter dengan menggunakan teknik yang benar. Berikut adalah cara melakukan *push* dengan benar:

- (1) Menjaga agar tangan tetap pada bagian yang tepat pada saat memegang *stick*.

- (2) Tangan haruslah pada bagian yang tepat dengan tangan kanan di dekat bagian tengah dari *stick*.
- (3) Kaki harus melebar dengan tubuh membungkuk dan condong ke depan.
- (4) Bola harus berada di sisi kanan tubuh, di sisi luar pundak dan ke arah kaki depan (kaki kiri).
- (5) Kekuatan berasal dari gerakan tubuh ke arah bersamaan dengan perpanjangan sangat kuat dari tangan kanan.
- (6) Menggunakan kedua lengan untuk memberikan gerakan *eksplosif* dengan mengkombinasikan kendali arah tangan kanan dengan tarikan ke belakang tangan kiri untuk mengayunkan kepala *stick* dan bola pada arah yang diinginkan.

8) *Dribbling*

Berlari lurus ataupun membelok sambil menguasai bola. *Dribble* dapat digunakan untuk lari menguasai bola, menarik lawan dari posisinya, mengecoh dan melewati lawan, dan untuk mendapatkan ruang gerak untuk melakukan operan/tembakan. *Dribble* dapat terbagi menjadi dua, yaitu *dribble* lurus dan *dribble* buka tutup.

9) *Hitting*

Posisi kedua kaki terbuka selebar bahu dan lutut sedikit dibelokan, posisi tangan kiri memegang *stick* 1 inci di bawah ujung *stick* dan tangan kanan tepat di bawah tangan kiri. Letak bola kira-kira satu langkah 40-50 cm di depan kaki kiri. Untuk dapat melakukan *hit*, atlet harus banyak belajar tentunya dengan menggunakan teknik yang benar, yaitu:

- (1) Perhatian atlet tertuju pada bola sampai saat *stick* memukul bola

- (2) *Stick* harus di ayun mengikuti garis bola ke arah sasaran, mengendalikan *stick* dari ayunan yang terlalu tinggi.
- (3) Kemiringan pergelangan tangan
- (4) Meluruskan kedua siku selama mengayun
- (5) Mengangkat dan menurunkan lengan
- (6) Memutar bagian atas tubuh dari pinggang ditarik ke atas sewaktu mengayun ke belakang dan memukul bola.

10) *Tackling*

Setiap pemain harus dapat menghadang dan merebut bola yang sedang dikuasai oleh lawan. Sikap badan mengambil posisi tepat dihadapan lawan, berdiri seimbang agak membungkuk ke depan.

11) *Jab*

Gerakan *jab* dilakukan dengan satu tangan, lengan lurus dan badan dibungkukkan ke depan dengan bertumpu pada satu kaki, lutut kaki tumpu dibengkokkan dan dilakukan dengan cara mendorong *stick* secara cepat dan mencungkil bagian bawah bola sehingga bola dapat melompat melewati *stick* lawan.

12) *Flick*

Pada prinsipnya gerakan ini sama seperti gerakan mendorong (*push*). Pada *flick* gerakan lecutan pergelangan tangan tampak lebih dominan. *Flick* pada khususnya digunakan untuk melewati lawan, menembak ke gawang lawan, dan menembakan *penalty*.

13) *Scoop*

Jika pemain bertahan terkurung oleh para penyerang dan merasa tidak mungkin untuk menembus hadangan pemain lawan, salah satu cara

melewatkan bola adalah dengan teknik ini. Dengan teknik *scoop* pemain dengan sengaja menaikkan bola melewati atas kepala lawan ke arah bagian lapangan yang kosong yang kemudian disambut oleh teman seregunya. Teknik cara melakukan *scoop* adalah:

- (1) Pegang *stick* dengan cara tangan kanan di bawah tangan kiri.
- (2) Pegang *stick* dengan cara tangan kiri berada dibawah tangan kanan.
- (3) Seluruh permukaan bola dipukul.

2.1.13.3.6 Peraturan Pertandingan

Menurut Feri Kurniawan (2012: 89) mengemukakan bahwa, olahraga *Hockey* adalah permainan yang dipertandingkan oleh 2 (dua) regu, yang terdiri atas 11 orang dari masing-masing regu.

Satu regu yang terdiri atas 11 pemain adalah sebagai berikut:

1. Penjaga gawang
 2. Bek kanan
 3. Bek kiri
 4. Gelandang kanan
 5. Gelandang tengah
 6. Gelandang kiri
 7. Kanan luar
 8. Kanan dalam
 9. Penyerang tengah
 10. Kiri dalam
 11. Kiri luar
1. Peraturan umum dari permainan Hoki adalah sebagai berikut:
- Seorang pemain dilarang untuk:

- 1) Mengangkat *stick* di atas pundaknya bilamana dapat membahayakan.
- 2) Melakukan permainan yang dapat membahayakan.
- 3) Memukul bola ke udara.
- 4) Menendang atau menahan bola dengan kaki (kecuali penjaga gawang sesuai peraturan).
- 5) Memukul, menggigit atau menahan *stick* lawan.
- 6) Menghalangi lawan dengan badan atau *stick*, mendorong lawan.

Seorang pemain diperbolehkan untuk :

- 1) Menahan bola dengan tangan (sesuai peraturan yang berlaku), sepanjang bola tersebut jatuh dengan segera, jadi bukan menangkap bola melainkan menahan bola dengan telapak tangan yang terbuka.
- 2) Di dalam D (*Striking circle*) hanya penjaga gawang diperbolehkan bermain dengan kakinya, menendang dan menahan bola dengan bagian tubuh mana saja, tetapi ia tidak boleh berbaring di atas atau di depan bola.

1. Hukuman yang dapat diberikan adalah:

- 1) *Free hit*/pukulan bebas

Pukulan bebas dilakukan pada tempat dimana pelanggaran terjadi.

- 2) *Penalty corner - short corner*

Penalty corner dapat dilakukan di atas garis pinggir gawang regu yang mendapat hukuman di sebelah mana saja, namun sekurang-kurangnya 2,75 m dari tiang gawang yang terdekat. *Penalty corner* ini diberikan bilamana seorang diketahui dengan jelas menyentuh bola di sebelah daerah gawangnya atau disebabkan sesuatu hal yang dilakukannya di dalam D atau *striking circle*.

3) *Penalty stroke*

Penalty stroke diberikan karena kesalahan yang dilakukan dalam D atau *striking circle* bila seorang pemain yang bertahan dengan jelas menghalangi sebuah bola yang akan masuk dengan cara yang tidak dibenarkan. *Penalty stroke* dilakukan dari jarak 7,31 m dari depan gawang. Pemain-pemain lainnya harus berada di belakang garis 25 yard. Bilamana penjaga gawang dapat menahan bola maka regu yang bertahan diberikan pukulan bebas (*free hit*) dari suatu titik 14,63 m dari gawang.

4) *Corner hit – long corner*

Corner hit diberikan bilamana seorang pemain dengan tidak sengaja memukul atau memainkan bola ke belakang garis gawangnya dari jarak kurang dari garis 25 yard. *Corner hit* tersebut dilakukan dari jarak 9,14 m dari tiang gawang terdekat. Untuk *hit* ini pemain-pemain dari regu yang menyerang harus berada di belakang garis D atau *striking circle*.

5) *Offside*

Bilamana seorang pemain melewati 2 pemain lawan di depannya apabila berada di daerah lapangan lawan.

6) *Hit in / pukulan ke dalam*

Bilamana seorang memukul atau menyentuh bola dengan *sticknya* melampaui garis pinggir, *hit* ini dilakukan di atas garis oleh seorang pemain lawan dari tempat dimana bola itu keluar lapangan. Pemain-pemain lain dengan *sticknya* harus berada sekurang-kurangnya dalam jarak 4,55 m dari yang memukul bola.

2.1.14 Permainan PVC HOKI

2.1.14.1 Karakteristik Permainan PVC HOKI

Permainan *PVC HOKI* adalah bentuk sederhana dari permainan hoki lapangan dengan penggunaan sarana prasarana dan peraturan permainan yang telah dimodifikasi. Nama dari permainan ini terinspirasi dari bahan baku yang digunakan dalam produk permainan ini yaitu terbuat dari pipa *PVC*. Kepanjangan dari *PVC* itu sendiri adalah *poly vinyl chloride* atau dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan pipa paralon. Kita dapat dengan mudah mendapatkan pipa jenis tersebut di toko-toko bangunan dengan harga yang terjangkau. Permainan *PVC HOKI* terdiri dari dua regu dan masing-masing regu beranggota 5 orang. Pada prinsipnya setiap tim terdiri dari pemain bertahan dan pemain penyerang tanpa ada penjaga gawang. Pemain bertahan bertugas menjaga daerah pertahanan sedangkan pemain penyerang bertugas mencetak angka sebanyak-banyaknya. Area permainan *PVC HOKI* dibagi menjadi 2 yaitu area *shooting* dan area *passing*. Pemain dilarang melakukan *shooting* jika belum masuk ke area *shooting*.

Aturan permainan *PVC HOKI* dibuat lebih sederhana dari peraturan permainan hoki lapangan. Pemain dinyatakan melakukan pelanggaran apabila *stick* mengenai atau memukul badan lawan. Pelanggaran juga diberikan apabila pemain menendang bola menggunakan kaki. Setiap pemain juga dilarang mengangkat *stick* melebihi bahu supaya tidak membahayakan pemain lain. Permainan *PVC HOKI* dibagi menjadi 2 babak dengan waktu setiap babakanya 10 menit. Tidak ada tembakan *penalty* dalam permainan *PVC HOKI*. Tembakan bebas diberikan apabila ada seorang pemain melakukan pelanggaran. Tim yang paling banyak mencetak angka adalah tim pemenang. Peraturan *PVC HOKI*

dimodifikasi sesuai dengan karakter dan kemampuan peserta didik agar permainan menjadi lebih menyenangkan. Beberapa perbedaan yang membedakan antara *PVC HOKI* dengan permainan *Hockey* pada umumnya:

Tabel 2.1 Perbedaan Hoki Lapangan dan *PVC HOKI*

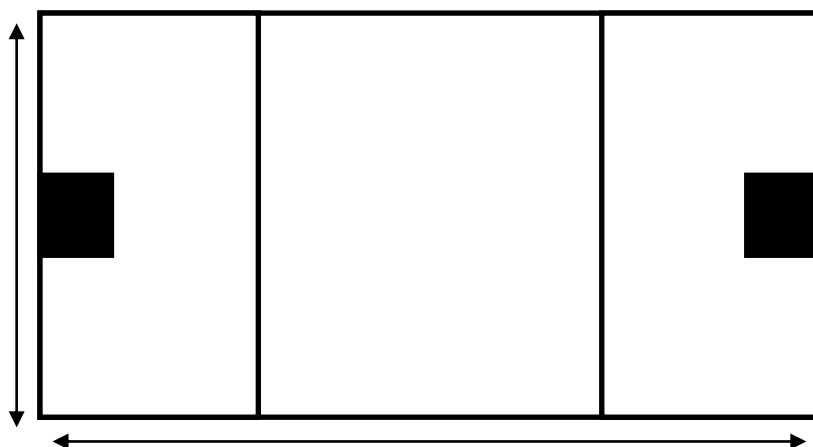
| <i>Hockey</i> | <i>PVC HOKI</i> | Keterangan |
|--|---|--|
| Ukuran lapangan 91,40 meter x 55,00 meter | Ukuran lapangan 20 meter x 10 meter | Untuk skala besar sekaligus skala kecil |
| Ukuran gawang 2 meter x 3 meter | Gawang menggunakan paralon yang dirangkai dengan ukuran 20m x 60m | Untuk skala besar dan skala kecil |
| Ukuran / berat bola 4 ounces | Bola menggunakan bola <i>tennis / tonnis</i> | Untuk memudahkan siswa dalam permainan |
| Memakai 2 gawang besar | Memakai 2 gawang kecil yang sudah dimodifikasi | Memakai 2 buah gawang kecil yang sudah dimodifikasi sehingga diharapkan permainan akan lebih menarik dan banyak siswa yang terlibat didalamnya |
| 11 pemain setiap tim dengan 1 penjaga gawang | 5 pemain setiap tim tanpa penjaga gawang | 10 pemain tanpa penjaga gawang untuk skala kecil. 10 pemain tanpa penjaga gawang dan diajukan 3 kali untuk skala besar |

| | | |
|---|--|---|
| Dengan pukulan ke dalam | Dengan pukulan ke dalam | Pukulan ke dalam dilakukan dari luar garis dimana terjadi <i>out</i> / bola keluar lapangan |
| 7 area permainan, <i>center line, striking circle, penalty stroke line, end line, side line, substitution area, 25yard line</i> | 2 area permainan, <i>area passing</i> dan <i>area shooting</i> | Supaya pemain dan permainan lebih aktif |
| Waktu 2 x 35 menit | Waktu 2 x 10 menit | Menyesuaikan kondisi fisik |

2.1.14.2 Sarana dan Prasarana Permainan PVC HOKI

1. Lapangan

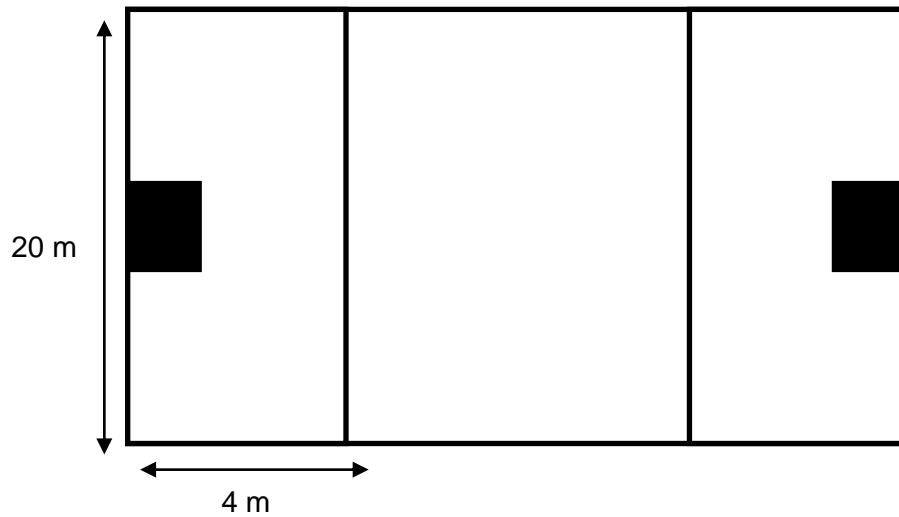
Lapangan permainan PVC HOKI berbentuk persegi panjang dengan ukuran 20x10 meter. Ukuran lapangan permainan bersifat fleksibel. Hal ini bertujuan agar permainan lebih aplikatif. Adapun gambar lapangan permainan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Lapangan Permainan PVC HOKI

2. Pembagian daerah permainan

Permainan *PVC HOKI* dibagi menjadi dua daerah permainan yaitu daerah *passing* dan daerah *shooting*.



Gambar 2.2 Area Permainan *PVC HOKI*

3. Bola

Bola yang digunakan adalah bola *tennis / tonnis*.



Gambar 2.3 Bola Permainan *PVC HOKI*

4. Gawang

Gawang berbentuk persegi dan dibuat menggunakan paralon yang dirangkai dengan ukuran gawang 20x60 cm.



Gambar 2.4 Gawang Permainan *PVC HOKI*

5. Tongkat pemukul / *stick*

Stick yang digunakan dalam *PVC HOKI* terbuat dari rangkaian paralon. *Stick* dirangkai sedemikian rupa sampai menyerupai *stick* yang sebenarnya, kombinasi warna *stick* disesuaikan mengingat objek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang masih tertarik dengan warna-warna yang cerah dan beragam.



Gambar 2.5 Tongkat Pemukul Permainan *PVC HOKI*

6. Peluit, digunakan oleh wasit.

2.1.14.3 Peraturan Permainan

1. Jumlah pemain
 - 1) Permainan *PVC HOKI* dimainkan oleh 2 tim
 - 2) Setiap regu terdiri dari 5 pemain
 - 3) Jumlah pemain bisa disesuaikan dengan luas lapangan dan jumlah peserta didik
2. Perlengkapan pemain
 - 1) Memakai seragam olahraga
 - 2) Memakai celana olahraga
 - 3) Memakai kaos kaki dan sepatu
3. Waktu bermain dan permulaan permainan
 - 1) Permainan *PVC HOKI* dimainkan dalam dua babak, setiap babak berdurasi 10 menit
 - 2) *Kick off* dimulai dari tengah lapangan
 - 3) Jika salah satu tim mencetak *point* maka dilakukan *kick off* dari tengah lapangan untuk memulai permainan kembali
4. Wasit
 - 1) Permainan *PVC HOKI* dipimpin oleh satu orang wasit.
 - 2) Wasit bertugas memimpin permainan.
 - 3) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengatur jalannya permainan
5. Bola *Out*
 - 1) Bola *out* apabila bola sudah melewati atau keluar garis tepi lapangan
 - 2) Jika bola *out* dilakukan pukulan ke dalam atau *hit in* oleh tim lawan dari tim yang paling akhir menyentuh bola

6. Pelanggaran

- 1) Pelanggaran terjadi apabila merebut bola dengan cara yang kasar dan membahayakan lawan
- 2) Pelanggaran terjadi apabila mengangkat *stick* terlalu tinggi
- 3) Pelanggaran terjadi apabila pemain dengan sengaja menendang atau menginjak bola
- 4) Apabila melakukan pelanggaran di atas, maka tim lawan mendapatkan pukulan bebas atau *free hit*

7. Peraturan di area permainan

- 1) Pemain diperbolehkan mencetak *point* ketika sudah memasuki area *shooting*
- 2) Pada area *passing*, pemain bebas mengumpan ataupun menggiring bola

8. Cara mencetak *point*

- 1) Sebelum mencetak *point* pemain penyerang harus berada di dalam area *shooting*
- 2) *Point* dinyatakan sah apabila bola benar-benar melewati garis gawang
- 3) *Point* dianggap tidak sah apabila pemain melakukan tembakan dari area *passing*
- 4) Setiap bola masuk dihitung *point* 1
- 5) Tim pemenang adalah tim yang berhasil mengumpulkan *point* paling banyak

2.1.14.4 Tujuan Permainan PVC HOKI

Permainan PVC HOKI merupakan permainan yang terdiri dari dua regu yang membutuhkan kelincahan gerak. Tujuan permainan PVC HOKI sebagai berikut:

1. Membuat siswa senang dan gembira saat mengikuti pembelajaran.
2. Meningkatkan aktivitas gerak peserta didik.
3. Meningkatkan kemampuan lokomotor peserta didik yang meliputi gerak jalan dan lari.
4. Menumbuhkan sikap disiplin, *sportif*, berani, *fair play* serta kekompakan.

2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak karena unsur utama dari pendidikan jasmani adalah gerak, dengan bergerak seorang anak akan belajar dan mengetahui banyak hal.

Pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain sangat baik untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar, karena karakteristik dari siswa sekolah dasar yaitu suka bermain. Namun, dalam proses mencapai hasil pembelajaran yang maksimal masih mengalami hambatan-hambatan yang merupakan masalah klasik. Salah satunya yaitu tersedianya sarana dan prasarana yang kurang memadai serta kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di Sekolah Dasar (SD) siswa dapat mempraktekan teknik-teknik dasar permainan bola kecil. Pada kenyataannya pembelajaran permainan bola kecil khususnya permainan hoki lapangan kebanyakan belum pernah diajarkan karena kendala sarana dan prasarana.

Pengembangan permainan *PVC HOKI* merupakan salah satu upaya untuk memberikan solusi masalah yang ada dilapangan. Diharapkan dengan diperkenalkannya permainan *PVC HOKI* dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana dan dapat memberikan materi yang lebih menarik agar siswa tidak bosan serta dapat menambah ragam materi permainan bola kecil di Sekolah Dasar.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Pengembangan penelitian merupakan jenis penelitian yang sering digunakan terutama dalam hal mengembangkan model pembelajaran. Penelitian pengembangan ini digunakan dalam permainan hoki lapangan yang disesuaikan dengan kondisi lapangan sesungguhnya seperti keadaan sarana dan prasarana, dan kondisi peserta didik ditempat penelitian. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa permainan *PVC HOKI* yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dengan perkembangan peserta didik Sekolah Dasar (SD) kelas V. Menurut Soegiyono (2010: 407) metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Wasis (2004: 6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Penelitian dan pengembangan berupaya untuk menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya memiliki dua tujuan utama, yaitu:

1. Mengembangkan produk
2. Menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan tidak harus menggunakan langkah-langkah baku yang harus diikuti, tetapi setiap pengembangan dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapinya. Berdasarkan pendapat tersebut maka prosedur yang digunakan dalam pengembangan permainan *PVC HOKI* untuk anak SD meliputi lima langkah, yaitu:

3.2.1 Melakukan Analisis Produk yang Akan Dikembangkan

1. Survei tentang pembelajaran permainan bola kecil khususnya hoki lapangan.
2. Pengkajian terhadap permainan hoki lapangan secara umum untuk mengetahui karakteristik permainan tersebut.

3.2.2 Mengembangkan Produk Awal Permainan *PVC HOKI*

1. Analisis tujuan dan karakteristik produk
2. Analisis karakter peserta didik
3. Menetapkan tujuan
4. Menentukan alat yang akan digunakan
5. Menentukan permainan untuk mengembangkan ketiga ranah Penjasorkes

3.2.3 Validasi Ahli

Produk awal pengembangan permainan *PVC HOKI* untuk pembelajaran penjasorkes peserta didik SD, sebelum uji coba skala kecil perlu divalidasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang akan dihasilkan, peneliti melibatkan 1 (satu) orang ahli Penjas yang berasal dari dosen dan 1 (satu) orang guru Penjasorkes SD sebagai ahli pembelajaran.

Satu ahli Penjas yaitu Drs. Tri Nurharsono, M.Pd dan satu ahli pembelajaran yaitu Partono, S.Pd Jas dengan kualifikasi: (1) Drs. Tri Nurharsono, M.Pd adalah

dosen mata kuliah permainan bola kecil Di FIK UNNES, (2) Partono, S.Pd Jas adalah guru Penjas di SD Negeri 3 Sokawera.

Variabel yang dievaluasi oleh para ahli baik ahli Penjas maupaun ahli pembelajaran meliputi fasilitas dan alat, kelayakan produk, serta aktifitas peserta didik dalam permainan dan pembelajaran. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.2.4 Uji Coba Lapangan

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan tanggapan serta revisi produk, sehingga akan dihasilkan produk akhir berupa permainan PVC HOKI yang sesuai dengan karakteristik peserta didik ditingkat Sekolah Dasar (SD). Uji coba dilakukan dalam uji coba kelompok kecil dan dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan.

3.2.5 Revisi Produk

Peneliti setelah mendapatkan masukan dari para ahli dan guru Penjasorkes kemudian dilakukan revisi produk. Revisi dilakukan untuk memperbaiki produk sebelum produk akhir digunakan.

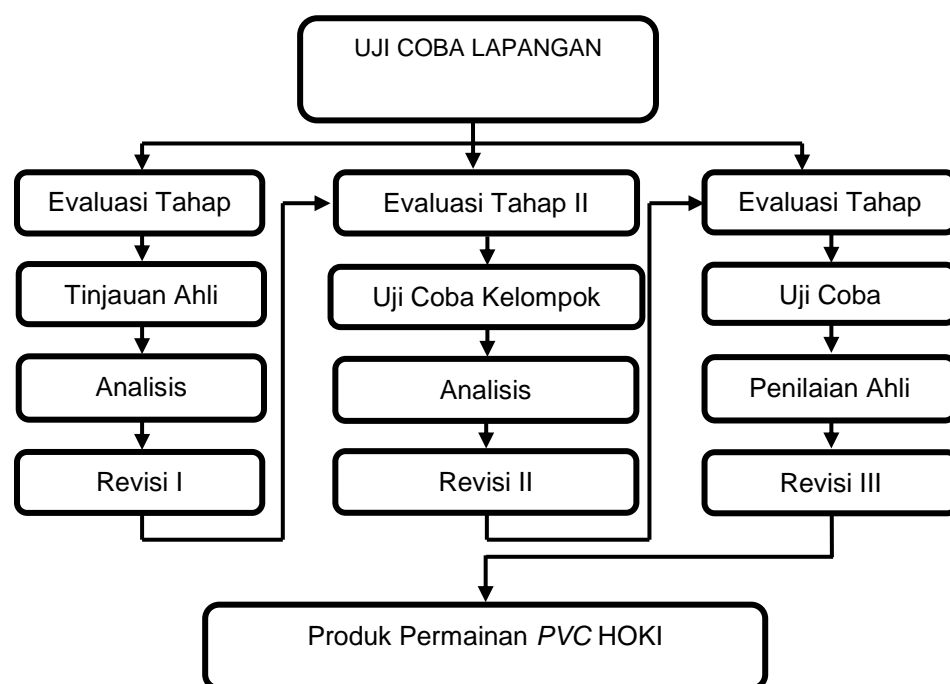
3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan desain *experimental* sebagai desain uji coba. Rancangan uji coba ini melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil yang dilakukan di kelas V, menggunakan 10 subyek penelitian dengan alokasi waktu 2-3 kali pertemuan, dan uji kelompok besar menggunakan 20 subyek penelitian dengan alokasi waktu 2-3 kali pertemuan.

Uji coba dilakukan untuk memperoleh jumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi serta mengetahui tingkat keefektifan produk dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Uji coba ini melibatkan beberapa subjek yaitu : 1) dosen (ahli Penjas), 2) guru Penjasorkes (ahli pembelajaran), 3) peserta didik (uji coba kelompok kecil) dan peserta didik (uji coba lapangan).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Diagram Pelaksanaan Uji Coba Produk

(Sumber: Wasis Dwiyo. 2008. Konsep Penelitian dan Pengembangan)

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu peserta didik SD kelas V SD Negeri 3 Sokawera, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas. Uji coba ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah produk permainan PVC HOKI yang dihasilkan dapat digunakan di semua kondisi kelas atau tidak, dan dapat menjadi suatu metode pembelajaran yang dapat

memberikan kemudahan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran permainan bola kecil.

3.4 Cetak Biru Data

3.4.1 Hakikat Permainan PVC HOKI

Permainan *PVC HOKI* merupakan bentuk permainan sederhana dari permainan hoki lapangan yang dimodifikasi sehingga menjadi sebuah permainan baru. Permainan *PVC HOKI* dibagi menjadi dua daerah, yaitu daerah *passing* dan *shooting*. Pemain diwajibkan berada di dalam area *shooting* terlebih dahulu untuk dapat mencetak angka.

Target atau sasaran dari permainan *PVC HOKI* adalah gawang yang dirangkai dari paralon, setiap tim memiliki satu gawang. Jumlah pemain setiap tim 5 orang tanpa ada penjaga gawang. Jumlah pemain bisa dirubah menyesuaikan dengan jumlah peserta didik dan luas lapangan. Bola yang digunakan dalam permainan *PVC HOKI* adalah bola tennis.

Aturan permainan *PVC HOKI* dibuat lebih sederhana dari aturan permainan hoki lapangan. Tidak ada teknik *passing* dan *shooting* yang khusus dalam permainan *PVC HOKI*, semua dirancang secara sederhana menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Lama permainan *PVC HOKI* yaitu 2x10 menit. *Kick off* dilakukan dari tengah lapangan dengan dua pemain melakukan sentuhan pertama. Tim pemenang dalam permainan *PVC HOKI* adalah tim yang berhasil mencetak *point* paling banyak.

3.4.2 Peraturan dalam Permainan PVC HOKI

Peraturan yang dipergunakan dalam permainan *PVC HOKI* seperti yang telah dijelaskan di atas, yaitu dimainkan dengan cara peraturan yang sudah dimodifikasi dari bentuk aturan yang baku dengan cara disederhanakan

menyesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar supaya mudah dipahami dan dimainkan. Peraturan-peraturan dalam permainan *PVC HOKI* adalah sebagai berikut:

3.4.2.1 Sarana dan Prasarana Permainan *PVC HOKI*

1. Lapangan Permainan

Lapangan permainan *PVC HOKI* berbentuk persegi panjang ukuran 20x10 meter. Ukuran lapangan bersifat fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kondisi lapangan. Hal ini bertujuan agar permainan *PVC HOKI* lebih aplikatif dan bisa dimainkan diberbagai ukuran lapangan. Lapangan permainan *PVC HOKI* dibagi menjadi dua area, yaitu area *passing* dan area *shooting*.

2. Peralatan

a. Gawang

Gawang yang digunakan dalam permainan *PVC HOKI* dibuat dari paralon yang dirangkai. Gawang berbentuk persegi dengan ukuran 20x60 cm.

b. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan *PVC HOKI* adalah bola tonnis, karena bola tonnis memiliki permukaan yang lebih lunak dan tidak terlalu memantul. Penggunaan bola tersebut bertujuan agar siswa tidak merasa takut ketika bola terkena badan atau anggota tubuh lainnya. Bola tonnis dirasa cocok digunakan sebagai pengganti bola hoki lapangan dan sesuai untuk pembelajaran siswa sekolah dasar.

c. Tongkat Pemukul

Stick yang digunakan dalam *PVC HOKI* terbuat dari rangkaian paralon. *Stick* dirangkai sedemikian rupa sampai menyerupai *stick* yang sebenarnya, kombinasi warna *stick* disesuaikan mengingat objek penelitian adalah siswa

sekolah dasar yang masih tertarik dengan warna-warna yang cerah dan beragam.

3.4.2.2 Peraturan dan Cara Permainan PVC HOKI

Permainan *PVC HOKI* merupakan bentuk sederhana dari permainan hoki lapangan. Peraturan permainan *PVC HOKI* diadaptasi dari peraturan permainan hoki lapangan yang telah dimodifikasi dan disederhanakan. Peraturan-peraturan permainan *PVC HOKI* adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah pemain
 - a) Permainan *PVC HOKI* dimainkan oleh 2 tim
 - b) Setiap regu terdiri dari 5 pemain
 - c) Jumlah pemain bisa disesuaikan dengan luas lapangan dan jumlah peserta didik
- b. Perlengkapan pemain
 - 1) Memakai seragam olahraga
 - 2) Memakai celana olahraga
 - 3) Memakai kaos kaki dan sepatu
- c. Waktu bermain dan Permulaan Permainan
 - 1) Permainan *PVC Hoki* dimainkan dalam dua babak, setiap babak berdurasi 10 menit
 - 2) *Kick off* dimulai dari tengah lapangan
 - 3) Jika salah satu tim mencetak poin maka dilakukan *kick off* dari tengah lapangan untuk memulai permainan kembali
- d. Wasit
 - 1) Permainan *PVC Hoki* dipimpin oleh satu orang wasit.
 - 2) Wasit bertugas memimpin permainan.

3) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengatur jalannya permainan

5. Bola *Out*

a. Bola *out* apabila bola sudah melewati atau keluar garis tepi lapangan

b. Jika bola *out* dilakukan pukulan ke dalam atau *hit in* oleh tim lawan dari tim yang paling akhir menyentuh bola

6. Pelanggaran

1) Pelanggaran terjadi apabila merebut bola dengan cara yang kasar dan membahayakan lawan

2) Pelanggaran terjadi apabila mengangkat *stick* terlalu tinggi

3) Pelanggaran terjadi apabila pemain dengan sengaja menendang atau menginjak bola

4) Apabila melakukan pelanggaran di atas, maka tim lawan mendapatkan pukulan bebas atau *free hit*

7. Peraturan di area permainan

1) Pemain diperbolehkan mencetak poin ketika sudah memasuki area *shooting*

2) Pada area *passing*, pemain bebas mengumpan ataupun menggiring bola

8. Cara mencetak *point*

1) Sebelum mencetak *point* pemain penyerang harus berada di dalam area *shooting*

2) *Point* dinyatakan sah apabila bola benar-benar melewati garis gawang

3) *Point* dianggap tidak sah apabila pemain melakukan tembakan dari area *passing*

4) Setiap bola masuk dihitung *point* 1

5) Tim pemenang adalah tim yang berhasil mengumpulkan *point* paling banyak

3.5 Jenis Data

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

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk berupa observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, denyut nadi, dan *game* peserta didik dalam bermain PVC HOKI. Observasi digunakan untuk mengetahui keadaan sarana dan prasarana serta proses pelaksanaan pembelajaran Penjas di sekolah. Wawancara digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi secara sistematis dan terarah dari para ahli dan narasumber. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan informasi dari para dosen (ahli Penjas) dan guru Penjasorkes (ahli pembelajaran) untuk memberikan masukan dan saran tentang produk yang dihasilkan untuk mengetahui kualitas produk. Kuesioner yang digunakan oleh peserta didik berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan alternatif jawaban untuk mengetahui keterterimaan produk.

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui latar belakang pendidikan dan keterampilan peserta didik dan sebagai bukti nyata mengenai suatu kegiatan. Denyut nadi digunakan sebagai indikasi tingkat keaktifan peserta didik selama

pembelajaran permainan bola kecil dan *game* digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Kuesioner yang digunakan ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Butir yang digunakan dalam kuesioner meliputi kualitas permainan PVC HOKI, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan penilaian mulai dari sangat baik sampai sangat kurang dengan memberi tanda ceklist (✓) pada kolom yang tersedia, yaitu:

- 1) Sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas/ sangat sulit
- 2) Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas/ sulit
- 3) Baik/ tepat/ jelas/ mudah
- 4) Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas/ sangat mudah

Berikut ini adalah aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan pada lembar evaluasi ahli penjas:

Table 3.1 Aspek, Indikator, dan Item Pertanyaan

| Aspek | Indikator | Item Pertanyaan |
|-----------------------------------|--|-----------------|
| Kualitas model permainan PVC HOKI | 1. Kualitas produk terhadap standar kompetensi 2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik 3. Keaktifan peserta didik 4. Kelayakan produk | 15 |

Berikut ini adalah aspek, indikator, dan item pertanyaan yang akan digunakan pada guru penjasorkes/ahli pembelajaran:

Tabel 3.2 Aspek, Indikator, dan Item Pertanyaan

| Aspek | Indikator | Item Pertanyaan |
|---|--|------------------------|
| Keterterimaan produk untuk pembelajaran | 1. Kesesuaian dengan SK, KD, dan karakteristik peserta didik 2. Meningkatkan ranah kognitif 3. Meningkatkan ranah afektif 4. Meningkatkan ranah psikomotor 5. Keaktifan peserta didik 6. Kelayakan produk | 15 |

Kuesioner yang digunakan oleh peserta didik berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dengan alternatif “A” sampai “D” yang digunakan dalam kuisisioner meliputi aspek kognitif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Jawaban Kuesioner “A” sampai “B”

| Alternatif Jawaban | Positif | Negatif |
|---------------------------|----------------|----------------|
| Benar | 1 | 0 |
| Salah | 0 | 1 |

Sedangkan lembar pengamatan digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotor. Perhitungan penilaian dimulai dari “tidak baik” sampai “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom yang tersedia dengan kriteria 1: Tidak baik, 2. Cukup baik, 3. Baik, 4. Sangat baik. Berikut ini adalah aspek, indikator, dan item pertanyaan kuesioner dan angket pengamatan yang akan digunakan pada peserta didik:

Tabel 3.4 Aspek, Indikator, dan Item Pertanyaan

| No. | Aspek | Indikator | Item Pertanyaan |
|------------|--------------|------------------|------------------------|
|------------|--------------|------------------|------------------------|

| | | | |
|----|------------|---|----|
| 1. | Kognitif | Kemampuan siswa memahami peraturan dalam permainan PVC HOKI | 10 |
| 2. | Afektif | Menampilkan sikap dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan PVC HOKI | 10 |
| 3. | Psikomotor | Kemampuan siswa mempraktikan variasi dan kombinasi gerak dalam permainan PVC HOKI | 8 |

Penelitian ini dalam rangka menentukan validitas menggunakan *try out* terpakai, jadi peneliti hanya sekali melakukan penyebaran angket kepada subjek penelitian sebanyak 10 peserta didik kelas V (uji coba skala kecil) dan 20 peserta didik kelas V (uji coba skala besar) kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase.

3.7 Analisis Data Produk

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

Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk (2003: 879), yaitu:

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

Keterangan:

F = Frekuensi relatif / angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah seluruh data

100% = Konstanta

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

Table 3.5 Klasifikasi Persentase

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

(Sumber: Guilford dalam Martin Sudarmono 2010: 56)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *PVC HOKI* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=20) pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sokawera, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas.

Berdasarkan hasil analisis hasil penelitian dan pembahasan pada skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan produk permainan *PVC HOKI* dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran permainan bola kecil. Hal ini dapat dilihat dengan adanya pembuatan gawang dan *stick* dari paralon yang berbobot lebih ringan dan harganya pun lebih terjangkau dibanding dengan gawang dan *stick* yang sesungguhnya. Bola yang digunakan adalah bola tonnis yang harganya terjangkau dan juga mudah didapat. Hal ini bisa meringankan beban dari guru Penjasorkes maupun pihak sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran permainan bola besar (hoki lapangan).
2. Penggunaan produk permainan *PVC HOKI* dapat meningkatkan koordinasi gerak peserta didik dengan prosentase aspek psikomotor sebesar 85%, maka aspek tersebut dapat dikategorikan **baik**.
3. Penggunaan produk permainan *PVC HOKI* dapat menambah ragam materi permainan bola kecil untuk diajarkan pada anak usia sekolah dasar karena peserta didik terlihat aktif dan antusias dalam melakukan permainan *PVC*

HOKI. Hal tersebut dibuktikan dengan data yang diperoleh dalam uji coba pada aspek afektif peserta didik ketika melakukan permainan *PVC HOKI* yaitu aspek peserta didik mau bermain *PVC HOKI* kembali, diperoleh prosentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk permainan *PVC HOKI* ini adalah:

1. Bagi para guru Penjasorkes di SD dapat menggunakan permainan ini di sekolah sebagai alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran permainan bola kecil khususnya permainan hoki lapangan.
2. Bagi para guru Penjasorkes, untuk mengatasi masalah ketersediaan lapangan yang luas maka permainan *PVC HOKI* dilaksanakan di halaman sekolah.
3. Bagi para guru Penjasorkes, untuk mengatasi masalah ketersediaan bola, gawang, dan *stick* dalam pembelajaran permainan bola kecil (hoki lapangan) maka dalam permainan *PVC HOKI* dapat menggunakan bola tonnis, dan pembuatan gawang serta *stick* menggunakan media paralon yang harganya terjangkau dan mudah didapat.
4. Bagi guru Penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model permainan bola kecil yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bola kecil. Produk permainan *PVC HOKI* ini juga diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi bagi guru untuk bisa mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup materi pembelajaran Penjasorkes.

5. Peneliti mengharapkan berbagai masukan bagi para pengguna untuk penyempurnaan produk lebih lanjut apabila masih diperlukan perbaikan.

Keunggulan Produk

Keunggulan produk permainan *PVC HOKI* adalah:

1. Sudut pandang guru, permainan *PVC HOKI* dapat dijadikan alternatif untuk menyampaikan materi pembelajaran permainan bola kecil (hoki lapangan).
2. Sudut pandang peserta didik, permainan *PVC HOKI* merupakan permainan baru sehingga peserta didik merasa senang melakukan permainan yang belum pernah mereka lakukan.

Kelemahan Produk

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian ini masih mempunyai kelemahan sehingga dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian mendatang untuk mengembangkan lagi supaya dapat lebih baik lagi. Kelemahan produk permainan *PVC HOKI* yaitu:

1. Sudut pandang guru, dalam permainan *PVC HOKI* ini guru masih kesulitan dalam mengamati gerak peserta didik. Hal ini dikarenakan beberapa gerakan dalam permainan *PVC HOKI* masih awam bagi guru Penjasorkes di daerah.
2. Sudut pandang peserta didik, permainan *PVC HOKI* memaksa peserta didik untuk berlari sambil memegang *stick*, sehingga peserta didik membutuhkan waktu agak lama untuk dapat beradaptasi dan memainkan permainan *PVC HOKI* dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'I RC dan Catharina Tri Ani. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2009. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Feri Kurniawan. 2012. *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Primadi Tabrani. 1985. *Hockey & Kreativitas dalam Olahraga*. Bandung : ITB.
- Rusli Luthan dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.
- Rud Midgley. 1996. *Ensiklopedi Olahraga*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera.
- Soegiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- Soetoto Pontjopoetro dkk. 2008. *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Depdiknas.
- Suharsono dan Sukintaka. 1982. *Permainan dan Metodik*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Wasis Dwiwogo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip- prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta. Depdikbud.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR PRODI PGPJSD, S1

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007 fax.
 8508007

Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Nugroho Jelang Ebtanto

NIM : 6102410014

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar S1

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Tema : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Judul : **“ PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI SEBAGAI
 MEDIA PEMBELAJARAN HOKI PADA SISWA SEKOLAH
 DASAR DI SD NEGERI 3 PAKINTELAN, KECAMATAN
 GUNUNGPATI, KOTASEMARANG TAHUN 2013 ”**

Semarang, 22 Desember 2013

Mengetahui,

Ketua Jurusan


Drs. Mugyo Hartono, M.Pd
 NIP.19610903198803 1 002

Yang Mengajukan


Nugroho Jelang Ebtanto
 NIM. 6102410014

*oee
 dapat diteliti
 Pembimbing: Ken Hartawan
 3/1 2014
 Hm*

SURAT KEPUTUSAN PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1081/FIK/2014**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- 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 23 September 2014
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Drs Uen Hartiwan, M.Pd
NIP : 195304111983031001
Pangkat/Golongan : IV/B
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : NUGROHO JELANG EBTANTO
NIM : 6102410014
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : Pengembangan Permainan PVC Hoki Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Sokawera, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas, Tahun 2014/2015
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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

6102410014
FM.03.AKD.24/Rev.00



DIPAKKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 29 September 2014

Prmono, M.Si.
198510191985031001

| |
|------------------------------|
| SURAT IJIN PENELITIAN |
|------------------------------|



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

Nomor : 6128/01237.L.6/LT/2014
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SD N 3 Sokawera, Kec. Somagede, Kab. Banyumas
 di SD N 3 Sokawera, Kec. Somagede, Kab. Banyumas

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

Nama : NUGROHO JELANG EBTANTO
 NIM : 6102410014
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasrn
 Topik : Pengembangan Permainan PVC HOKI Untuk Pembelajaran
 Penjasorkes Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Sokawera, Kecamatan
 Somagede, Kabupaten Banyumas, Tahun 2014/2015

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 19 November 2014
 Dekan,

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



**PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PENDIDIKAN KECAMATAN SOMAGEDE
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 SOKAWERA
Desa Sokawera Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas, 53193**

Nomor : / / Sokawera, November 2014
Lamp : -
Hal : Surat Keterangan

Kepada
Yth.
Dekan FIK

Di
Tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : YULIATI, S.Pd. SD
NIP : 19621017192011004
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 3 Sokawera, Unit Pendidikan Kecamatan Somagede

Menerangkan bahwa :

Nama : NUGROHO JELANG EBTANTO
NIM : 6102410014
Jurusan/Program Studi : PJKR/PGPJSD
Judul : Pengembangan Permainan PVC HOKI untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Sokawera Desa Sokawera, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014/2015

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 3 Sokawera, UPK Somagede guna menyusun skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar kiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala SDN 3 Sokawera

YULIATI, S.Pd. SD

NIP. 19621017192011004

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

| Indikator | Sub Indikator | Item Pertanyaan |
|---|--|--------------------|
| 1. Kesesuaian produk dengan SK dan KD | a. Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan bola kecil | 1 |
| | b. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik | 2 |
| | c. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik | 3 |
| | d. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik | 4 |
| | e. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek fisik peserta didik | 5 |
| 2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik | a. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik | 6 |
| | b. Mengetahui tepat atau tidaknya pemilihan produk untuk peserta didik | 7 |
| | c. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik dengan terampil/tidak terampil | 8 |
| | d. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra ataupun putrid | 9 |
| 3. Keaktifan peserta didik | a. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan aktivitas gerak peserta didik | 10 |
| | b. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik | 11 |
| 4. Kelayakan produk | a. Mengetahui kualitas kejelasan petunjuk permainan | 12 |
| | b. Mengetahui kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan dalam pembelajaran | 13 |
| | c. Mengetahui kualitas tugas gerak yang digunakan dalam produk | 14 |
| | d. Mengetahui aman atau tidaknya produk untuk diterapkan dalam pembelajaran | 15 |

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

PENGEMBANGAN PERMAINAN *PVC* HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi pokok : Permainan bola kecil
 Sasaran program : Siswa Sekolah Dasar (SD)
 Evaluator :
 Nama lengkap :
 Tempat/tanggal lahir :
 NIP :
 Golongan :
 Jenis kelamin :
 Agama :
 Alamat rumah :
 Pekerjaan :
 Jabatan :
 Instansi :
 Alamat instansi :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli penjas terhadap model pembelajaran permainan *PVC* HOKI yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran permainan bola kecil bagi peserta didik SD dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh ahli penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk / model pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

Keterangan :

1. Sangat kurang baik/kurang tepat/sangat kurang jelas
 2. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 3. Baik/tepat/jelas
 4. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kualitas Model Pembelajaran

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | |
|-----|--|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kesesuaian dengan SK dan KD permainan bola kecil | | | | |
| 2 | Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik | | | | |
| 3 | Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik | | | | |
| 4 | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik peserta didik | | | | |
| 5 | Mendorong aspek fisik peserta didik | | | | |
| 6 | Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik | | | | |
| 7 | Ketepatan memilih permainan bagi peserta didik | | | | |
| 8 | Dapat dilakukan peserta didik terampil / tidak terampil | | | | |
| 9 | Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putrid | | | | |
| 10 | Mendorong peserta didik aktif bergerak | | | | |
| 11 | Meningkatkan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan bola kecil | | | | |
| 12 | Kejelasan peraturan permainan PVC HOKI | | | | |
| 13 | Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan | | | | |
| 14 | Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik | | | | |
| 15 | Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola kecil | | | | |

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk :

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

| No | Bagian yang direvisi | Alasan direvisi | Saran perbaikan |
|----|----------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |

Komentar dan Saran Umum

*Indek baik perlu di kembangkan tentang
Kejelasan Rencananya*

Model Pembelajaran ini dinyatakan:

- 1) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai aturan
- 3) Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil

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

.....
 Evaluasi
 Abdi

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

| Indikator | Sub Indikator | Item Pertanyaan |
|---|---|--------------------|
| 1. Kesesuaian dengan SK, KD dan karakteristik peserta didik | a. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan SK dan KD permainan bola kecil | 1 |
| | b. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan materi permainan bola kecil | 2 |
| | c. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk mengembangkan ketiga ranah pembelajaran | 3 |
| | d. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik | 4 |
| 2. Meningkatkan ranah kognitif | a. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk memberi pengetahuan teknik dasar <i>hockey</i> | 5 |
| 3. Meningkatkan ranah afektif | a. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik bekerja sama | 6 |
| | b. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik menghargai teman | 7 |
| | c. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik bersikap jujur | 8 |
| 4. Meningkatkan ranah psikomotor | a. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk member pengalaman gerak teknik dasar <i>hockey</i> | 9 |
| 5. Keaktifan peserta didik | a. Mengetahui tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk ketika dilakukan | 10 |
| | b. Dapat mengetahui tanggapan terhadap tingkat motivasi peserta didik | 11 |

| | | |
|---------------------|--|----|
| 6. Kelayakan produk | a. Mengetahui tanggapan responden tentang dapat atau tidaknya produk dilakukan di semua kondisi sekolah | 12 |
| | b. Mengetahui tanggapan responden tentang bola yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | 13 |
| | c. Mengetahui tanggapan responden tentang kesesuaian alat pemukul yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | 14 |
| | d. Mengetahui tanggapan responden tentang kesesuaian gawang yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | 15 |

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi pokok : Permainan bola kecil
Sasaran program : Siswa Sekolah Dasar (SD)
Evaluators :
Nama lengkap :
Tempat/tanggal lahir :
NIP :
Golongan :
Jenis kelamin :
Agama :
Alamat rumah :
Pekerjaan :
Jabatan :
Instansi :
Alamat instansi :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap model pembelajaran permainan PVC HOKI yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran permainan bola kecil bagi peserta didik SD dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh ahli penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk / model pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

Keterangan :

1. Sangat kurang baik/kurang tepat/sangat kurang jelas
 2. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 3. Baik/tepat/jelas
 4. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Lampiran 8

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | |
|-----|---|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kesesuaian dengan SK dan KD permainan bola kecil | | | | |
| 2 | Kesesuaian produk dengan karakteristik permainan bola kecil (<i>hockey</i>) | | | | |
| 3 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat meningkatkan ketiga ranah pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor) | | | | |
| 4 | Permainan <i>PVC HOKI</i> sesuai dengan proses tumbuh kembang peserta didik | | | | |
| 5 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat memberikan pengetahuan tentang teknik dasar <i>hockey</i> | | | | |
| 6 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam sebuah tim | | | | |
| 7 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat melatih peserta didik untuk menghargai lawan | | | | |
| 8 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat melatih peserta didik untuk bersikap jujur | | | | |
| 9 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat memberikan pengalaman gerak bagi peserta didik dalam mempraktikkan teknik dasar <i>hockey</i> | | | | |
| 10 | Peserta didik kesulitan melakukan permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 11 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kecil | | | | |
| 12 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat dilakukan di sekolah saudara | | | | |
| 13 | Kesesuaian bola yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 14 | Kesesuaian alat pemukul yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 15 | Kesesuaian gawang yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk :

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

| No | Bagian yang direvisi | Alasan direvisi | Saran perbaikan |
|----|----------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| | - | - | - |
| | - | - | - |

Komentar dan Saran Umum

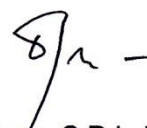
Praktikan : untuk meningkatkan volume suara dalam penyampaian pembelajaran .
 Proses pembelajaran berjalan baik , sesuai RPP dan tujuan tercapai .

Model Pembelajaran ini dinyatakan:

- 1) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai aturan
- 3) Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil
 (mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Sokawera, 2014

Evaluator
 Ahli Pembelajaran



Partopo, S.Pd. Jas

NIP. 19620341983041002

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

| Indikator | Sub Indikator | Item Pertanyaan |
|---|--|--------------------|
| 1. Kesesuaian produk dengan SK dan KD | a. Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan bola kecil | 1 |
| | b. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik | 2 |
| | c. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik | 3 |
| | d. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik | 4 |
| | e. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek fisik peserta didik | 5 |
| 2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik | a. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik | 6 |
| | b. Mengetahui tepat atau tidaknya pemilihan produk untuk peserta didik | 7 |
| | c. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik dengan terampil/tidak terampil | 8 |
| | d. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra ataupun putrid | 9 |
| 3. Keaktifan peserta didik | a. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan aktivitas gerak peserta didik | 10 |
| | b. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik | 11 |
| 4. Kelayakan produk | a. Mengetahui kualitas kejelasan petunjuk permainan | 12 |
| | b. Mengetahui kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan dalam pembelajaran | 13 |
| | c. Mengetahui kualitas tugas gerak yang digunakan dalam produk | 14 |
| | d. Mengetahui aman atau tidaknya produk untuk diterapkan dalam pembelajaran | 15 |

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

PENGEMBANGAN PERMAINAN *PVC* HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi pokok : Permainan bola kecil
 Sasaran program : Siswa Sekolah Dasar (SD)
 Evaluator :
 Nama lengkap :
 Tempat/tanggal lahir :
 NIP :
 Golongan :
 Jenis kelamin :
 Agama :
 Alamat rumah :
 Pekerjaan :
 Jabatan :
 Instansi :
 Alamat instansi :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli penjas terhadap model pembelajaran permainan *PVC* HOKI yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran permainan bola kecil bagi peserta didik SD dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh ahli penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk / model pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

Keterangan :

1. Sangat kurang baik/kurang tepat/sangat kurang jelas
 2. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 3. Baik/tepat/jelas
 4. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kualitas Model Pembelajaran

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | |
|-----|--|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kesesuaian dengan SK dan KD permainan bola kecil | | | | |
| 2 | Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik | | | | |
| 3 | Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik | | | | |
| 4 | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik peserta didik | | | | |
| 5 | Mendorong aspek fisik peserta didik | | | | |
| 6 | Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik | | | | |
| 7 | Ketepatan memilih permainan bagi peserta didik | | | | |
| 8 | Dapat dilakukan peserta didik terampil / tidak terampil | | | | |
| 9 | Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putrid | | | | |
| 10 | Mendorong peserta didik aktif bergerak | | | | |
| 11 | Meningkatkan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan bola kecil | | | | |
| 12 | Kejelasan peraturan permainan PVC HOKI | | | | |
| 13 | Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan | | | | |
| 14 | Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik | | | | |
| 15 | Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola kecil | | | | |

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk :

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

| No | Bagian yang direvisi | Alasan direvisi | Saran perbaikan |
|----|----------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | |
| | | | |

Lampiran 11

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

Komentar dan Saran Umum

Basil dapat di keliti.

Model Pembelajaran ini dinyatakan:

- 1) Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai aturan
- 3) Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

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

Semarang, 2014

Evaluator
Ahli

Drs. Tri Nurharsono, M.Pd

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN
PENJASORKES SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA
SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS**

| Indikator | Sub Indikator | Item Pertanyaan |
|---|---|--------------------|
| 1. Kesesuaian dengan SK, KD dan karakteristik peserta didik | a. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan SK dan KD permainan bola kecil | 1 |
| | b. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan materi permainan bola kecil | 2 |
| | c. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk mengembangkan ketiga ranah pembelajaran | 3 |
| | d. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik | 4 |
| 2. Meningkatkan ranah kognitif | a. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk memberi pengetahuan teknik dasar <i>hockey</i> | 5 |
| 3. Meningkatkan ranah afektif | a. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik bekerja sama | 6 |
| | b. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik menghargai teman | 7 |
| | c. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik bersikap jujur | 8 |
| 4. Meningkatkan ranah psikomotor | a. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk member pengalaman gerak teknik dasar <i>hockey</i> | 9 |
| 5. Keaktifan peserta didik | a. Mengetahui tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk ketika dilakukan | 10 |
| | b. Dapat mengetahui tanggapan terhadap tingkat motivasi peserta didik | 11 |

| | | |
|---------------------|---|----|
| 6. Kelayakan produk | a. Mengetahui tanggapan responden tentang dapat atau tidaknya produk dilakukan di semua kondisi sekolah | 12 |
| | b. Mengetahui tanggapan responden tentang bola yang digunakan dalam permainan PVC HOKI | 13 |
| | c. Mengetahui tanggapan responden tentang kesesuaian alat pemukul yang digunakan dalam permainan PVC HOKI | 14 |
| | d. Mengetahui tanggapan responden tentang kesesuaian gawang yang digunakan dalam permainan PVC HOKI | 15 |

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi pokok : Permainan bola kecil
 Sasaran program : Siswa Sekolah Dasar (SD)
 Evaluator :
 Nama lengkap :
 Tempat/tanggal lahir :
 NIP :
 Golongan :
 Jenis kelamin :
 Agama :
 Alamat rumah :
 Pekerjaan :
 Jabatan :
 Instansi :
 Alamat instansi :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap model pembelajaran permainan PVC HOKI yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran permainan bola kecil bagi peserta didik SD dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh ahli penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk / model pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

Keterangan :

1. Sangat kurang baik/kurang tepat/sangat kurang jelas
 2. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 3. Baik/tepat/jelas
 4. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | |
|-----|---|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kesesuaian dengan SK dan KD permainan bola kecil | | | | |
| 2 | Kesesuaian produk dengan karakteristik permainan bola kecil (<i>hockey</i>) | | | | |
| 3 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat meningkatkan ketiga ranah pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor) | | | | |
| 4 | Permainan <i>PVC HOKI</i> sesuai dengan proses tumbuh kembang peserta didik | | | | |
| 5 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat memberikan pengetahuan tentang teknik dasar <i>hockey</i> | | | | |
| 6 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam sebuah tim | | | | |
| 7 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat melatih peserta didik untuk menghargai lawan | | | | |
| 8 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat melatih peserta didik untuk bersikap jujur | | | | |
| 9 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat memberikan pengalaman gerak bagi peserta didik dalam mempraktikkan teknik dasar <i>hockey</i> | | | | |
| 10 | Peserta didik kesulitan melakukan permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 11 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kecil | | | | |
| 12 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat dilakukan di sekolah saudara | | | | |
| 13 | Kesesuaian bola yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 14 | Kesesuaian alat pemukul yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 15 | Kesesuaian gawang yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk :

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

Komentar dan saran umum :

| No | Bagian yang direvisi | Alasan direvisi | Saran perbaikan |
|----|----------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| | - | - | - |
| | - | - | - |

Komentar dan Saran Umum

Praktikan : Volume suara dalam pengampaian pembelajaran sudah lebih baik.

Model Pembelajaran ini dinyatakan:

- ① Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi / uji coba skala besar dengan revisi sesuai aturan
- 3) Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar
(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Sokawera, 2014

Evaluator
Ahli Pembelajaran



Partono, S.Pd. Jas
NIP.19620341983041002

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

| Indikator | Sub Indikator | Item Pertanyaan |
|---|--|--------------------|
| 1. Kesesuaian produk dengan SK dan KD | a. Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan bola kecil | 1 |
| | b. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik | 2 |
| | c. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik | 3 |
| | d. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik | 4 |
| | e. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek fisik peserta didik | 5 |
| 2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik | a. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik | 6 |
| | b. Mengetahui tepat atau tidaknya pemilihan produk untuk peserta didik | 7 |
| | c. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik dengan terampil/tidak terampil | 8 |
| | d. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra ataupun putrid | 9 |
| 3. Keaktifan peserta didik | a. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan aktivitas gerak peserta didik | 10 |
| | b. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik | 11 |
| 4. Kelayakan produk | a. Mengetahui kualitas kejelasan petunjuk permainan | 12 |
| | b. Mengetahui kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan dalam pembelajaran | 13 |
| | c. Mengetahui kualitas tugas gerak yang digunakan dalam produk | 14 |
| | d. Mengetahui aman atau tidaknya produk untuk diterapkan dalam pembelajaran | 15 |

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

PENGEMBANGAN PERMAINAN *PVC* HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi pokok : Permainan bola kecil
 Sasaran program : Siswa Sekolah Dasar (SD)
 Evaluator :
 Nama lengkap :
 Tempat/tanggal lahir :
 NIP :
 Golongan :
 Jenis kelamin :
 Agama :
 Alamat rumah :
 Pekerjaan :
 Jabatan :
 Instansi :
 Alamat instansi :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli penjas terhadap model pembelajaran permainan *PVC* HOKI yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran permainan bola kecil bagi peserta didik SD dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh ahli penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk / model pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

Keterangan :

1. Sangat kurang baik/kurang tepat/sangat kurang jelas
 2. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 3. Baik/tepat/jelas
 4. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kualitas Model Pembelajaran

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | |
|-----|--|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kesesuaian dengan SK dan KD permainan bola kecil | | | | |
| 2 | Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik | | | | |
| 3 | Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik | | | | |
| 4 | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik peserta didik | | | | |
| 5 | Mendorong aspek fisik peserta didik | | | | |
| 6 | Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik | | | | |
| 7 | Ketepatan memilih permainan bagi peserta didik | | | | |
| 8 | Dapat dilakukan peserta didik terampil / tidak terampil | | | | |
| 9 | Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri | | | | |
| 10 | Mendorong peserta didik aktif bergerak | | | | |
| 11 | Meningkatkan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan bola kecil | | | | |
| 12 | Kejelasan peraturan permainan PVC HOKI | | | | |
| 13 | Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan | | | | |
| 14 | Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik | | | | |
| 15 | Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola kecil | | | | |

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk :

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

| No | Bagian yang direvisi | Alasan direvisi | Saran perbaikan |
|----|----------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

Komentar dan Saran Umum

| |
|--|
| |
|--|

Model Pembelajaran ini dinyatakan:

- 1) Layak untuk digunakan
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak untuk digunakan

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

Semarang, 2014

Evaluator
Ahli

Drs. Tri Nurharsono, S,Pd M.Pd
NIP.

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

| Indikator | Sub Indikator | Item Pertanyaan |
|---|---|--------------------|
| 1. Kesesuaian dengan SK, KD dan karakteristik peserta didik | a. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan SK dan KD permainan bola kecil | 1 |
| | b. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan materi permainan bola kecil | 2 |
| | c. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk mengembangkan ketiga ranah pembelajaran | 3 |
| | d. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik | 4 |
| 2. Meningkatkan ranah kognitif | a. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk memberi pengetahuan teknik dasar <i>hockey</i> | 5 |
| 3. Meningkatkan ranah afektif | a. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik bekerja sama | 6 |
| | b. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik menghargai teman | 7 |
| | c. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik bersikap jujur | 8 |
| 4. Meningkatkan ranah psikomotor | a. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk member pengalaman gerak teknik dasar <i>hockey</i> | 9 |
| 5. Keaktifan peserta didik | a. Mengetahui tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk ketika dilakukan | 10 |
| | b. Dapat mengetahui tanggapan terhadap tingkat motivasi peserta didik | 11 |

| | | |
|---------------------|--|----|
| 6. Kelayakan produk | a. Mengetahui tanggapan responden tentang dapat atau tidaknya produk dilakukan di semua kondisi sekolah | 12 |
| | b. Mengetahui tanggapan responden tentangbola yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | 13 |
| | c. Mengetahui tanggapan responden tentang kesesuaian alat pemukul yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | 14 |
| | d. Mengetahui tanggapan responden tentang kesesuaian gawang yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | 15 |

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi pokok : Permainan bola kecil
 Sasaran program : Siswa Sekolah Dasar (SD)
 Evaluator :
 Nama lengkap :
 Tempat/tanggal lahir :
 NIP :
 Golongan :
 Jenis kelamin :
 Agama :
 Alamat rumah :
 Pekerjaan :
 Jabatan :
 Instansi :
 Alamat instansi :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap model pembelajaran permainan PVC HOKI yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran permainan bola kecil bagi peserta didik SD dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh ahli penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk / model pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

Keterangan :

- a. Sangat kurang baik/kurang tepat/sangat kurang jelas
 - b. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - c. Baik/tepat/jelas
 - d. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Lampiran 17

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | |
|-----|---|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kesesuaian dengan SK dan KD permainan bola kecil | | | | |
| 2 | Kesesuaian produk dengan karakteristik permainan bola kecil (<i>hockey</i>) | | | | |
| 3 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat meningkatkan ketiga ranah pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor) | | | | |
| 4 | Permainan <i>PVC HOKI</i> sesuai dengan proses tumbuh kembang peserta didik | | | | |
| 5 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat memberikan pengetahuan tentang teknik dasar <i>hockey</i> | | | | |
| 6 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam sebuah tim | | | | |
| 7 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat melatih peserta didik untuk menghargai lawan | | | | |
| 8 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat melatih peserta didik untuk bersikap jujur | | | | |
| 9 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat memberikan pengalaman gerak bagi peserta didik dalam mempraktikkan teknik dasar <i>hockey</i> | | | | |
| 10 | Peserta didik kesulitan melakukan permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 11 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kecil | | | | |
| 12 | Permainan <i>PVC HOKI</i> dapat dilakukan di sekolah saudara | | | | |
| 13 | Kesesuaian bola yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 14 | Kesesuaian alat pemukul yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 15 | Kesesuaian gawang yang digunakan dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk :

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

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk :

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

| No | Bagian yang direvisi | Alasan direvisi | Saran perbaikan |
|----|----------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| | - | - | - |
| | - | - | - |

Komentar dan Saran Umum

Praktikan : Permainan sudah layak untuk pembelajaran anak SD.

Model Pembelajaran ini dinyatakan:

- 1) Layak untuk digunakan
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak untuk digunakan

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

Sokawera, 2014

Evaluator
Ahli Pembelajaran



Partono, S.Pd. Jas
NIP. 196203211983041002

KISI-KISI INSTRUMEN PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN PERMAINAN PVC HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

| Indikator | Sub Indikator | Item Pertanyaan |
|---|---|--------------------|
| 1. Kognitif | | |
| a. Teknik dasar hoki lapangan | | |
| • Memahami teknik dasar <i>passing</i> | 1. <i>Passing</i> jarak dekat 2. <i>Passing</i> jarak jauh 3. <i>Passing</i> mendatar | 1 2 3 |
| • Memahami teknik dasar <i>dribble</i> | 1. <i>Dribble</i> dengan <i>stick</i> bagian dalam 2. <i>Dribble</i> dengan <i>stick</i> bagian luar | 4 5 |
| • Memahami teknik dasar <i>shooting</i> | 1. <i>Shooting</i> dengan <i>stick</i> bagian dalam | 6,7 |
| b. Peraturan permainan PVC HOKI | 1. Kejelasan aturan permainan 2. Sarana dan prasarana | 8,9 10 |
| 2. Afektif | | |
| a. Kedisiplinan | 1. Menaati peraturan 2. Menghargai keputusan wasit 3. Menghargai lawan 4. Menerima kekalahan | 1 2 3 4 |
| b. Tekun | 1. Sungguh-sungguh | 5 |
| c. Kerjasama | 1. Perlu berkerjasama | 6 |
| d. Kejujuran | 1. Mau mengakui kesalahan | 7 |
| e. Percaya diri | 1. Berani menguasai bola | 8 |
| f. Tanggung jawab | 1. Dapat menjaga fasilitas 1. Mau bermain kembali | 9 10 |

Lampiran 17

| | | |
|--------------------|--|---|
| g. Motivasi | | |
| 3. Psikomotorik | 1. Bisa mempraktikan <i>dribble</i> dengan <i>stick</i> bagian dalam | 1 |
| a. <i>Dribble</i> | 2. | 2 |
| | 3. Bisa mempraktikan <i>dribble</i> dengan <i>stick</i> bagian luar | 3 |
| b. <i>Passing</i> | 1. Bisa mempraktikan <i>passing</i> mendatar dengan benar | 4 |
| | 2. Bisa mempraktikan <i>passing</i> jarak pendek dengan benar | 5 |
| | 3. Bisa mempraktikan <i>passing</i> jarak jauh dengan benar | 6 |
| | 4. Bisa mempraktikan pukulan ke dalam ketika bola keluar | 7 |
| c. <i>Shooting</i> | 1. Bisa mempraktikan <i>shooting</i> dengan benar | 8 |
| | 2. Bisa mempraktikan <i>free hit</i> dengan benar | |

LEMBAR KUESIONER UNTUK PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN PERMAINAN *PVC HOKI* UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI 3 SOKAWERA, DESA SOKAWERA, KECAMATAN SOMAGEDE, KABUPATEN BANYUMAS

PETUNJUK

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur dan benar
2. Jawablah secara jelas dan runtut
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a, b, c, atau d sesuai dengan pilihan
4. Selamat mengisi dan terima kasih

I. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama sekolah :

Nama peserta didik :

Kelas :

Jenis kelamin :

II. KUESIONER PERTANYAAN

A. ASPEK KOGNITIF

- 1) Di bawah ini yang tidak termasuk teknik dasar *hockey* adalah....
 - a. *Passing*
 - b. *Jumping*
 - c. *Dribble*
 - d. *Shooting*
- 2) Teknik mengumpan bola dalam permainan *PVC HOKI* dinamakan....
 - a. *Passing*
 - b. *Heading*
 - c. *Fishing*
 - d. *Shooting*
- 3) Jenis *passing* yang dilakukan dari daerah bertahan ke daerah lawan disebut....
 - a. *Passing* jarak pendek
 - b. *Passing* mendatar
 - c. *Passing* melambung
 - d. *Passing* jarak jauh
- 4) Teknik menggiring bola dalam permainan *PVC HOKI* dinamakan....
 - a. *Passing*
 - b. *Shooting*
 - c. *Dribble*
 - d. *Heading*

- 5) Ada berapa teknik *dribbling* dalam permainan *PVC HOKI*?
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
- 6) Teknik dasar yang perlu kita gunakan untuk mencetak *point* adalah....
 - a. *Passing*
 - b. *Dribbling*
 - c. *Shooting*
 - d. *Fishing*
- 7) Dengan permukaan *stick* bagian mana kita melakukan *shooting*?
 - a. Dalam
 - b. Atas
 - c. Bawah
 - d. Luar
- 8) Apa yang kita lakukan ketika bola keluar lapangan?
 - a. Melakukan pukulan bebas
 - b. Melakukan *passing*
 - c. Melakukan *shooting*
 - d. Melakukan pukulan ke dalam
- 9) Bola apa yang digunakan dalam permainan *PVC HOKI*?
 - a. Tennis
 - b. Tonnis
 - c. Kasti
 - d. Semua benar
- 10) Berapa jumlah pemain setiap regu yang bermain dalam permainan *PVC HOKI*?
 - a. 4
 - b. 5
 - c. 6
 - d. 8

B. AFEKTIF

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | |
|-----|---|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Peserta didik mentaati peraturan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 2 | Peserta didik menerima keputusan yang diberikan wasit | | | | |
| 3 | Peserta didik dapat menghargai lawan jika timnya memperoleh kemenangan | | | | |
| 4 | Peserta didik mau mengakui keunggulan lawan jika timnya mengalami kekalahan | | | | |
| 5 | Peserta didik bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 6 | Peserta didik bekerja sama dalam permainan <i>PVC HOKI</i> | | | | |
| 7 | Peserta didik mau mengakui kesalahan yang dilakukan | | | | |
| 8 | Peserta didik berani menguasai bola | | | | |
| 9 | Peserta didik dapat menjaga fasilitas yang digunakan | | | | |
| 10 | Peserta didik mau bermain <i>PVC HOKI</i> kembali | | | | |

C. PSIKOMOTOR

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | |
|-----|--|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Peserta didik bisa melakukan <i>dribble</i> dengan <i>stick</i> bagian dalam | | | | |
| 2 | Peserta didik bisa melakukan <i>dribble</i> dengan <i>stick</i> bagian luar | | | | |
| 3 | Peserta didik bisa melakukan <i>passing</i> mendatar | | | | |
| 4 | Peserta didik bisa melakukan <i>passing</i> jarak pendek | | | | |
| 5 | Peserta didik bisa melakukan <i>passing</i> jarak jauh | | | | |
| 6 | Peserta didik bisa melakukan pukulan ke dalam | | | | |
| 7 | Peserta didik bisa melakukan tembakan ke gawang | | | | |
| 8 | Peserta didik bisa melakukan pukulan bebas | | | | |

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF DAN PSIKOMOTOR**A. Aspek Afektif**

- 1) Kedisiplinan
 - a. Mentaati peraturan permainan *PVC HOKI*
 1. Bermain dengan menggunakan teknik dasar hoki lapangan
 2. Merebut bola dengan cara yang tidak kasar
 3. Mau bermain sampai waktu permainan selesai
 4. Tidak curang dalam bermain
 - b. Menerima keputusan wasit
 1. Tidak menentang keputusan wasit
 2. Menghormati keputusan wasit
 3. Tidak berkata kasar kepada wasit
 4. Tetap mau bermain dengan tim yang kalah
 - c. Menghargai lawan jika timnya memenangkan pertandingan
 1. Tidak mengejek teman yang kalah
 2. Tidak sombong
 3. Menghormati tim yang kalah
 4. Tetap mau berteman dengan tim yang kalah
 - d. Mengakui keunggulan lawan jika timnya kalah
 1. Tidak berkata kasar terhadap tim yang menang
 2. Menerima kekalahan dengan lapang dada
 3. Tidak marah jika timnya kalah
 4. Tidak merasa putus asa
- 2) Tekun
 - a. Sungguh-sungguh dalam bermain
 1. Semangat dalam bermain
 2. Tidak mudah menyerah
 3. Berusaha bermain maksimal
 4. Aktif bergerak
- 3) Kerja sama
 - a. Bekerja sama dalam bermain
 1. Dapat bekerja sama dengan teman satu tim
 2. Mau mengajari teman yang tidak bisa
 3. Menolong teman yang meminta bantuan
 4. Kompak saat melakukan permainan
- 4) Kejujuran
 - a. Mau mengakui kesalahan
 1. Berkata apa adanya
 2. Mengakui kesalahan yang dilakukan
 3. Menyampaikan pendapat sesuai dengan kebenarannya
 4. Tidak curang dalam melakukan permainan

Lampiran 6

- 5) Percaya diri
 - a. Berani menguasai bola
 1. Berani menguasai bola
 2. Tidak merasa malu ketika bermain
 3. Tidak merasa gugup dalam bermain
 4. Bermain dengan tenang
- 5) Tanggung jawab
 - a. Dapat menjaga fasilitas yang digunakan
 1. Tidak memukul bola dengan sembarangan
 2. Tidak menginjak bola yang digunakan
 3. Tidak merusak alat pemukul yang digunakan
 4. Tidak merusak gawang yang digunakan
- 6) Motivasi
 - a. Mau bermain kembali
 1. Bersedia jika disuruh bermain kembali
 2. Tidak merasa keberatan jika disuruh bermain kembali
 3. Tidak merasa terpaksa jika disuruh bermain kembali
 4. Tidak menolak jika disuruh bermain kembali

B. PSIKOMOTOR

- 1) *Dribble*
 - a. *Dribble* dengan *stick* bagian luar
 1. Nilai 1 jika siswa melakukan *dribble* bola, bola tidak bisa dikuasai kembali
 2. Nilai 2 jika siswa melakukan *dribble* bola, bola terlalu jauh dari jangkauan
 3. Nilai 3 jika siswa melakukan *dribble* bola, bola dapat dikuasai kembali
 4. Nilai 4 jika siswa melakukan *dribble* bola, bola tidak dapat direbut lawan
 - b. *Dribble* dengan *stick* bagian dalam
 1. Nilai 1 jika siswa melakukan *dribble* bola, bola tidak bisa dikuasai kembali
 2. Nilai 2 jika siswa melakukan *dribble* bola, bola terlalu jauh dari jangkauan
 3. Nilai 3 jika siswa melakukan *dribble* bola, bola dapat dikuasai kembali
 4. Nilai 4 jika siswa melakukan *dribble* bola, bola tidak dapat direbut lawan
- 2) *Passing*
 - a. *Passing* jarak dekat
 1. Nilai 1 jika siswa mempraktikkan *passing* dengan teknik yang salah dan tidak akurat
 2. Nilai 2 jika siswa mempraktikkan *passing* tanpa teknik tetapi akurat

Lampiran 6

3. Nilai 3 jika siswa mempraktikkan *passing* dengan teknik yang benar dan tidak akurat
 4. Nilai 4 jika siswa mempraktikkan *passing* dengan teknik yang benar dan akurat
- b. *Passing* jarak jauh
1. Nilai 1 jika siswa mempraktikkan *passing* dengan teknik yang salah dan tidak akurat
 2. Nilai 2 jika siswa mempraktikkan *passing* tanpa teknik tetapi akurat
 3. Nilai 3 jika siswa mempraktikkan *passing* dengan teknik yang benar dan tidak akurat
 4. Nilai 4 jika siswa mempraktikkan *passing* dengan teknik yang benar dan akurat
- c. *Passing* mendatar
1. Nilai 1 jika siswa mempraktikkan *passing* dengan teknik yang salah dan tidak akurat
 2. Nilai 2 jika siswa mempraktikkan *passing* tanpa teknik tetapi akurat
 3. Nilai 3 jika siswa mempraktikkan *passing* dengan teknik yang benar dan tidak akurat
 4. Nilai 4 jika siswa mempraktikkan *passing* dengan teknik yang benar dan akurat
- d. Melakukan pukulan ke dalam ketika bola keluar
1. Nilai 1 jika siswa mempraktikkan pukulan ke dalam dengan teknik yang salah dan tidak akurat
 2. Nilai 2 jika siswa mempraktikkan pukulan ke dalam tanpa teknik dan akurat
 3. Nilai 3 jika siswa mempraktikkan pukulan ke dalam dengan teknik yang benar dan tidak akurat
 4. Nilai 4 jika siswa mempraktikkan pukulan ke dalam dengan teknik yang benar dan akurat
- 3) *Shooting*
- a. *Open play shooting*
1. Nilai 1 jika siswa mempraktikkan *shooting* dengan teknik yang salah
 2. Nilai 2 jika siswa mempraktikkan *shooting* tanpa teknik
 3. Nilai 3 jika siswa mempraktikkan teknik *shooting* namun tidak tepat sasaran
 4. Nilai 4 jika siswa mempraktikkan teknik *shooting* dan tepat sasaran
- b. *Free hit*
1. Nilai 1 jika siswa mempraktikkan *shooting* dengan teknik yang salah
 2. Nilai 2 jika siswa mempraktikkan *shooting* tanpa teknik
 3. Nilai 3 jika siswa mempraktikkan teknik *shooting* namun tidak tepat sasaran
 4. Nilai 4 jika siswa mempraktikkan teknik *shooting* dan tepat sasaran

Lampiran 20

HASIL PENGISIAN LEMBAR PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR DALAM PENELITIAN SKALA KECIL

| No. | Nama siswa | Aspek yang dinilai | | | | | | | |
|-------------------|---------------|--------------------|--------------|------------|------------|--------------|--------------|------------|--------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1. | Ade Rizki N | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 2. | Alvian Noval | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 3. | Andri Setia B | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 4. | Bagas Aji P | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 5. | Heri Triyanto | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 |
| 6. | Pawit W | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 7. | Rio S | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 8. | Suseno Adi P | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 9. | Wahyu A | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 10. | Wahyu Setiaji | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Prosentase | | 85% | 82,5% | 85% | 80% | 77,5% | 82,5% | 80% | 77,5% |
| Rata-rata | | 81,25% | | | | | | | |

Lampiran 21

HASIL PENGISIAN LEMBAR PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF DALAM PENELITIAN SKALA KECIL

| No. | Nama Siswa | Aspek yang dinilai | | | | | | | | | |
|-------------------|---------------|--------------------|--------------|------------|------------|------------|--------------|--------------|------------|------------|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1. | Ade Rizki N | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 2. | Alvian Noval | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 3. | Andri Setia B | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4. | Bagas Aji P | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 5. | Heri Triyanto | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 6. | Pawit W | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 7. | Rio S | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 8. | Suseno Adi P | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 9. | Wahyu A | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 10. | Wahyu Setiaji | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Prosentase | | 82,5% | 77,5% | 75% | 75% | 85% | 82,5% | 77,5% | 80% | 80% | 85% |
| Rata-rata | | 80% | | | | | | | | | |

Lampiran 22

HASIL PENGISIAN LEMBAR PENGAMATAN ASPEK KOGNITIF DALAM PENELITIAN SKALA KECIL

| No. | Nama Siswa | Nomor Soal | | | | | | | | | |
|-------------------|---------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1. | Ade Rizki N | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 2. | Alvian Noval | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 3. | Andri Setia B | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 4. | Bagas Aji P | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 5. | Heri Triyanto | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 6. | Pawit W | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 7. | Rio S | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 8. | Suseno Adi P | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 9. | Wahyu A | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 10. | Wahyu Setiaji | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Prosentase | | 90% | 80% | 70% | 80% | 60% | 80% | 70% | 70% | 80% | 90% |
| Rata-rata | | 77% | | | | | | | | | |

Lampiran 23

| | | | | | | | | | |
|-------------------|--------------------------|------------|------------|--------------|--------------|------------|--------------|--------------|------------|
| 13. | Husni Aziz | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 14. | Marfian Agus | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 15. | Mila Nur Istiqomah | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 16. | Riska Agustin | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 17. | Susi Oktawidian | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 18. | Wahyu Arian | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 19. | Windi Rahmawati | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 20. | Witriani Oka Dwi Saputri | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Prosentase | | 90% | 85% | 87,5% | 82,5% | 80% | 87,5% | 87,5% | 80% |
| Rata-rata | | 85% | | | | | | | |

Lampiran 24

| | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--------------------------|--------------|--------------|------------|------------|--------------|------------|------------|--------------|------------|------------|
| 13. | Husni Aziz | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 14. | Marfian Agus | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 15. | Mila Nur Istiqomah | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 16. | Riska Agustin | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 17. | Susi Oktawidian | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 18. | Wahyu Arian | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 19. | Windi Rahmawati | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 20. | Witriani Oka Dwi Saputri | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| Prosentase | | 87,5% | 82,5% | 80% | 80% | 87,5% | 85% | 80% | 82,5% | 85% | 90% |
| Rata-rata | | 84% | | | | | | | | | |

HASIL PENGISIAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF DALAM PENELITIAN SKALA BESAR

| No. | Nama Siswa | Nomor Soal | | | | | | | | | |
|-----|-------------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1. | Adisti Wahyu Wardani | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 2. | Aditya Ihfarudin | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3. | Afri Nur Hidayat | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 4. | Alvita Nur Hasya Ardana | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5. | Ananda Ade Firmansyah | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 6. | Andhyka Widiyanto | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 7. | Anggita Ayu F | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 8. | Arif Maulana | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 9. | Dina Nur Fitri | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 10. | Dwi Antoro | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 11. | Endy Prasetyo | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 12. | Hana Dwi Pangesti | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

Lampiran 25

| | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|
| 13. | Husni Aziz | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 14. | Marfian Agus | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 15. | Mila Nur Istiqomah | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 16. | Riska Agustin | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 17. | Susi Oktawidian | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18. | Wahyu Arian | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 19. | Windi Rahmawati | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 20. | Witriani Oka Dwi Saputri | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Prosentase | | 90% | 80% | 80% | 80% | 75% | 95% | 80% | 80% | 80% | 100% |
| Rata-rata | | 84% | | | | | | | | | |

Lampiran 25

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama sekolah : SD Negeri 3 Sokawera

Bidang studi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas : V (lima)

Semester : I (satu)

Standart Kompetensi : 1. Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Pengalaman Belajar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | | Alokasi Waktu | Sumber/Bahan/Alat |
|--|--------------------|--|--|---------------|------------------|--|---------------|--|
| | | | | Jenis Tagihan | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen | | |
| 1.1 Mempraktikan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran | Permainan PVC HOKI | <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan bagaimana cara melakukan permainan PVC HOKI | <p>a. Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> Produk : Siswa dapat memahami bagaimana cara melakukan permainan PVC HOKI Proses : Siswa mencermati dan mendengarkan apa yang sedang | Tes tertulis | Pilihan ganda | 6) Di bawah ini yang tidak termasuk teknik dasar <i>hockey</i> adalah.... e. <i>Passing</i> f. <i>Jumping</i> g. <i>Dribble</i> h. <i>Shooting</i> | 4x30 menit | Buku Penjas kelas V Pluit Bola tonnis Alat pemukul/ <i>stick</i> Gawang |

Lampiran 25

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|---|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Guru mencontohkan bagaimana cara melakukan permainan PVC HOKI Guru memberikan pesan kepada siswa agar proses belajar mengajar dilakukan dengan serius, disiplin, dan penuh tanggung jawab | <p>diajarkan oleh guru</p> <p>b. Psikomotor Siswa mampu mempraktikkan permainan PVC HOKI dengan benar</p> <p>c. Afektif Siswa bersikap disiplin dan penuh tanggung jawab dalam mengikuti proses belajar mengajar</p> | <p>Unjuk kerja</p> <p>Pengamatan/ Observasi</p> | <p>Praktik</p> <p>Membuat skala sikap</p> | <p>Mempraktikkan permainan PVC HOKI</p> <p>Mengamati siswa dalam proses pembelajaran</p> | | |
|--|--|--|--|---|---|--|--|--|

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

| | |
|-----------------------|--|
| Sekolah | : SD Negeri 3 Sokawera |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan |
| Kelas/Semester | : V (Lima)/ I (Satu) |
| Pertemuan ke | : - |
| Alokasi Waktu | : 4 x 30 Menit |

Standar Kompetensi : 1. Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktikan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran **)

I. Indikator

1. Kognitif

- Produk : Siswa dapat memahami bagaimana cara melakukan permainan PVC HOKI
- Proses : Siswa mengamati dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru

2. Psikomotor

Siswa mampu melakukan teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* dalam permainan PVC HOKI

3. Afektif

Siswa bersikap disiplin dan penuh tanggung jawab dalam proses kegiatan belajar mengajar.

II. Tujuan Pembelajaran:

- Melalui penjelasan guru, siswa kelas V dapat memahami cara melakukan teknik dasar hoki lapangan dengan benar
- Melalui praktek permainan PVC HOKI siswa kelas V dapat melakukan teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* dengan benar
- Melalui praktek permainan PVC HOKI siswa kelas V dapat melakukan teknik dasar hoki lapangan dengan benar

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

Tekun (*Diligence*)

Tanggung jawab (*Responsibility*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

III. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan PVC HOKI

IV. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

V. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Pertemuan 1 (4x30 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- Siswa dibariskan menjadi tiga bersap dan berdoa
- Presensi kehadiran siswa dan apersepsi
- Melakukan pemanasan melalui bentuk permainan yang mengarah pada materi pembelajaran inti.

2. Kegiatan Inti (90 menit)

❖ Eksplorasi

Kegiatan guru yaitu:

- a. Memberikan pengertian dan teori mengenai teknik dasar permainan bola kecil (hoki lapangan)

- b. Membagi peserta didik menjadi 2 kelompok dimana masing-masing kelompok akan mempraktikkan teknik dasar hoki lapangan.
- c. Formasi yang digunakan adalah formasi berbanjar saling berhadapan.

1. Mempraktikkan teknik dasar *passing*

Aktivitas peserta didik:

Melakukan kombinasi teknik dasar (mengumpan dengan permukaan *stick* bagian dalam, dan bagian luar, serta menghentikan bola dengan permukaan *stick* bagian dalam, dan bagian luar) dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan teknik dasar mengumpan (menggunakan permukaan *stick* bagian dalam dan bagian luar) dengan bola dengan saling berhadapan dengan teman.
- Melakukan teknik dasar mengontrol bola
- Melakukan teknik dasar mengumpan dan mengontrol secara langsung.

2. Mempraktikkan teknik dasar *dribbling*

Aktivitas peserta didik:

Melakukan kombinasi teknik dasar *dribble* dengan rincian sebagai berikut:

- Melakukan teknik dasar dribble (*dribble* menggunakan permukaan *stick* bagian dalam dan bagian luar) dengan bola dengan saling berhadapan dengan teman.
- Melakukan teknik dasar *dribble* sambil berjalan.
- Melakukan teknik dasar *dribble* sambil berlari.

3. Mempraktikkan teknik dasar *shooting*

Aktivitas peserta didik:

Melakukan kombinasi teknik dasar *shooting* dengan rincian sebagai berikut:

- Melakukan teknik *shooting* bola mati secara bergantian

- Melakukan teknik *shooting* secara *open play* (menunggu umpan dari teman kemudian melakukan *shooting* ke gawang)
- Melakukan teknik *shooting* sambil berlari.

❖ **Elaborasi**

Kegiatan guru yaitu:

- a. Memberikan pengertian dan teori mengenai variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bola kecil (hoki lapangan)
- b. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dimana masing-masing kelompok akan mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bola kecil.
- c. Formasi yang digunakan adalah formasi asli lapangan sesuai dengan posisi pemain.

Aktivitas peserta didik:

Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar hoki lapangan dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan variasi dan kombinasi teknik *passing* jarak jauh dan jarak dekat dengan diawali gerakan *dribble* pendek.
- Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* dengan situasi *open play*. Pemain melakukan *dribbling* awal kemudian melakukan *passing* ke teman lalu diakhiri dengan *shooting* ke gawang. Gerakan tersebut dilakukan secara bergantian.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

Dalam kegiatan pendinginan, siswa:

- Dikumpulkan, mengecek jumlah siswa
- Melakukan gerakan pendinginan
- Mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang sudah diajarkan.

Dalam kegiatan pendinginan, guru:

- Memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang telah diajarkan

- Memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik dasar permainan bola kecil (hoki lapangan) berupa evaluasi secara individu maupun secara keseluruhan.

B. Pertemuan 2 (4x30 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- Siswa dibariskan menjadi 3 bersap dan berdoa
- Presensi kehadiran siswa dan apersepsi
- Melakukan pemanasan melalui bentuk permainan yang mengacu pada materi inti.

2. Kegiatan Inti (90 menit)

❖ Eksplorasi

Kegiatan guru yaitu:

- a. Mengingat kembali tentang pengertian dan teori tentang teknik dasar permainan bola kecil (hoki lapangan)
- b. Memberikan penjelasan tentang peraturan permainan *PVC HOKI*
- c. Peserta didik menjadi empat tim
- d. Setiap dua tim akan digabungkan menjadi satu kelompok yang akan melakukan aktivitas yang berbeda dengan kelompok lain.

❖ Elaborasi

- a. Kelompok satu (dua tim) akan mempraktikkan permainan *PVC HOKI*
- b. Kelompok dua (dua tim) akan melakukan pengamatan terhadap kelompok yang sedang mempraktikkan permainan *PVC HOKI*

Kegiatan siswa:

- a. Mempraktikkan teknik dasar, variasi, dan kombinasi permainan bola kecil dalam bentuk permainan yang dimodifikasi
- b. Melakukan pengamatan permainan *PVC HOKI*

❖ Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru dan siswa:

- a. Melakukan tanya jawab tentang apa yang belum diketahui siswa
- b. Bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan, dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan pendinginan, siswa:

- Melakukan gerakan pendinginan
- Mendengarkan penjelasan dari guru tentang permainan PVC HOKI

Dalam kegiatan pendinginan, guru:

- Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang permainan PVC HOKI
- Melakukan evaluasi terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam melakukan permainan PVC HOKI

VI. Alat dan Sumber Belajar

- a. Buku Penjaskes kelas V
- b. Pluit
- c. Lapangan
- d. Bola Tonnis
- e. Alat Pemukul
- f. Gawang

VII. Penilaian:

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

| Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | |
|---|--------------|------------------|--|
| | Teknik | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen |
| a. Kognitif <ul style="list-style-type: none"> • Produk : siswa mampu memahami cara bermain PVC HOKI | Tes tertulis | Pilihan ganda | 1. Di bawah ini yang tidak termasuk teknik dasar hoki lapangan adalah.... a. <i>Passing</i> b. <i>Jumping</i> c. <i>Dribble</i> d. <i>Shooting</i> |

| Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | |
|--|--------------------------|------------------|---|
| | Teknik | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen |
| <ul style="list-style-type: none"> Proses : siswa mencermati dan mendengarkan apa yang sedang diajarkan oleh guru | | | |
| b. Psikomotor Siswa mampu mempraktikan permainan PVC HOKI | Unjuk kerja | Paktik | Mempraktikan permainan PVC HOKI |
| c. Afektif Siswa bersikap disiplin dan penuh tanggung jawab dalam mengikuti proses belajar mengajar | Pengamatan/ Observasi | Skala sikap | Mengamati siswa dalam proses pembelajaran |

• **Rubrik Penilaian**

| Aspek yang dinilai | Kualitas gerak | | | |
|----------------------------|----------------|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. Teknik <i>passing</i> | | | | |
| 2. Teknik <i>dribbling</i> | | | | |
| 3. Teknik <i>shooting</i> | | | | |
| Jumlah: | | | | |
| Jumlah sekor maksimal: | | | | |

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

| No. | Aspek | Kriteria | Skor |
|------------|--------------|------------------------|-------------|
| 1. | Konsep | * semua benar | 4 |
| | | * sebagian besar benar | 3 |
| | | * sebagian kecil benar | 2 |
| | | * semua salah | 1 |

PERFORMANSI

| No. | Aspek | Kriteria | Skor |
|------------|--------------|-----------------------------|-------------|
| 1. | Pengetahuan | * Pengetahuan | 4 |
| | | * kadang-kadang Pengetahuan | 2 |
| | | * tidak Pengetahuan | 1 |
| 2. | Praktek | * aktif Praktek | 4 |
| | | * kadang-kadang aktif | 2 |
| | | * tidak aktif | 1 |
| 3. | Sikap | * Sikap | 4 |
| | | * kadang-kadang Sikap | 2 |
| | | * tidak Sikap | 1 |

LEMBAR PENILAIAN

| No | Nama Siswa | Performan | | | Produk | Jumlah Skor | Nilai |
|----|------------|-------------|---------|-------|--------|-------------|-------|
| | | Pengetahuan | Praktek | Sikap | | | |
| 1. | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | |
| 6. | | | | | | | |
| 7. | | | | | | | |
| 8. | | | | | | | |

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui

Sokawera, 2014

Guru Pamong

Praktikan

[Signature]
Partono, S.Pd - Jas.

[Signature]
Nugroho Jelang Ebtanto

NIP. 19620321 198304 1002

NIM. 6102410014



Kepala Sekolah

Yuliati, S.Pd. SD

NIP. 19600719 198012 2 001.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Papan Nama SDN 3 Sokawera



Gambar 2. Halaman Depan



Gambar 3. Gedung Sekolah



Gambar 4. Guru dan Staf SDN 3 Sokawera



Gambar 5. Pengenalan Permainan *PVC HOKI*



Gambar 6. Teknik Dasar Permainan *PVC HOKI*



Gambar 7. Permainan *PVC HOKI*



Gambar 8. Permainan *PVC HOKI*



Gambar 9. Pembagian Kuesioner Peserta Didik



Gambar 10. Pengisian Kuesioner Peserta Didik



Gambar 11. Peneliti Bersama Peserta Didik