



**MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI  
PERMAINAN TAGOL DALAM PENJASORKES  
KELAS VIII SMP NEGERI 1 KANDEMAN  
KABUPATEN BATANG  
TAHUN 2014**

**SKRIPSI**

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1  
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh**

**Fungki Adi Permana  
6101410069**

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

## ABSTRAK

Fungki Adi Permana. 2014. **Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Tagol Dalam Penjasorkes Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang Tahun 2014**. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Andry Akhiruyanto, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Permainan Tagol

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan, yaitu 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 emosional. Namun dalam kenyataannya dalam proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Maka perlu adanya pengembangan dalam tujuan pembelajaran. Permasalahan penelitian ini adalah “Bagaimana Model Pembelajaran Sepak Bola melalui Permainan Tagol dalam Penjasorkes Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang Tahun 2014?”. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan model pembelajaran sepak bola berupa permainan tagol yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan diciptakan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, serta menggunakan hasil pengamatan dilapangan yang diperoleh dari siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 83,3% dengan kriteria “**baik**”. Oleh karena itu dapat digunakan. Data hasil pengamatan dan kuisioner siswa pada uji coba skala kecil diperoleh rata-rata dengan persentase 83,9% dengan kriteria “**baik**”. Data hasil pengamatan dan kuisioner siswa uji coba skala besar diperoleh rata-rata dengan persentase 88,1% dengan kriteria “**baik**”. Pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terjadi peningkatan hasil pengamatan dan kuisioner siswa dengan persentase 4,2%.

Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan permainan tagol sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama yang sangat aktif bergerak dan senang bermain sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Diharapkan bagi guru pada Sekolah Menengah Pertama dapat menggunakan model permainan tagol sehingga dapat meningkatkan kemampuan menendang dan mengontrol bola dengan baik. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran bola besar yaitu sepak bola pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Fungsi Adi Permana

NIM : 6101410069

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Tagol Dalam  
Penjasorkes Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang  
Tahun 2014

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, Januari 2015  
Yang menyatakan,



Fungsi Adi Permana  
NIM : 6101410069

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



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

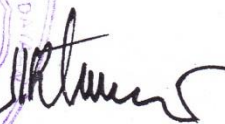
Yang Mengajukan



Fungsi Adi Permana  
NIM 6101410069



Mengesahkan  
Ketua Jurusan PJKR



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

5/1 2015

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Fungsi Adi Permana NIM 6101410069. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul "Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Tagol Dalam Penjasorkes Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman Tahun 2014" telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 15 Januari 2015.

### Panitia Ujian



Ketua

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



Sekretaris

**Supriyono, S.Pd., M.Or.**  
NIP. 19720127 199802 1 001

### Dewan Penguji

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

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

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

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- ❖ Janganlah Engkau beramal agar disebut-sebut, atau supaya diingat. Akan tetapi, sembunyikanlah kebaikan sebagaimana engkau menyembunyikan keburukan ( Bisyr bin al-Harist).
- ❖ Orang hidup itu seperti permainan dalam sepak bola, setiap orang harus memiliki pemahaman yang memadai tentang siapa dia, apa posisinya, agar ia tahu harus melangkah kemana dan bagaimana (Emha Ainun Nadjib).
- ❖ Semakin banyak mencoba maka keberhasilan akan semakin dekat (Fungki Adi Permana).
- ❖ Ketika orang lain tidak bisa saya harus bisa (Fungki Adi Permana).

### PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Ibunda saya tercinta Sriyanah dan Ayahanda saya tercinta Tri Hartanto.
- ❖ Kakak saya tercinta Deniek Retno Hartanti dan Erly Hermanto
- ❖ Teman-teman Guana Futsal Club, dan Mumha tercinta yang telah memberikan bantuan, motivasi dan semangat.
- ❖ Teman-teman PJKR angkatan 2010 dan almamater FIK UNNES tercinta.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Tagol Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman Tahun Pelajaran 2013/2014”**. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah membantu menyelesaikan urusan administrasi.
3. Ketua Jurusan PJKR yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Andry Akhiruyanto, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Utama yang selalu menyempatkan waktu untuk membimbing dan memotivasi tersusunnya skripsi ini.

5. Bapak Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd. selaku dosen evaluasi yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
6. Bapak Sukarya, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Kandeman yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Bapak Wahyu Budiarmo, S.Pd selaku Guru Penjasorkes yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Adi Suprayitno, S.Pd. selaku Guru Penjasorkes yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Dosen beserta Staff Tata Usaha Jurusan PJKR FIK UNNES yang telah memberikan bantuan dan bimbingannya.
10. Keluargaku tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun material serta doa restu demi terselesainya skripsi ini.
11. Tri Herlianto, Imam Khoirudin, Alfian Lutfi Hakim, Wigara Trisna Abdi, Kamal Rosyadi, Arif Satriawan, Angga Nur Hakim, Cahniyo Wijaya Kuswanto yang telah membantu penelitian.
12. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik serta mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN KELULUSAN .....	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 .....	6
1.3	Tujuan Penelitian .....	6
1.4	Manfaat Pengembangan .....	6
1.5	Spesifikasi Produk .....	7
1.6	Pentingnya Pengembangan .....	7

### BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA

2.1	Kajian Pustaka .....	8
2.1.1	Hakekat Belajar dan Pembelajaran .....	8
2.1.2	Pengertian Pendidikan Jasmani .....	12
2.1.3	Tujuan Pendidikan Jasmani .....	16
2.1.4	Pendidikan Jasmani di Sekolah .....	17
2.1.5	Pengertian Gerak .....	20
2.1.6	Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Remaja .....	24
2.1.7	Modifikasi .....	27
2.1.8	Klasifikasi Permainan dan Olahraga .....	30
2.1.9	Karakteristik Permainan Sepak Bola .....	31
2.1.10	Karakteristik Permainan Tagol .....	41
2.2	Kerangka Berfikir .....	50

### BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1	Model Pengembangan .....	53
3.2	Prosedur Pengembangan .....	54
3.2.1	Analisis Kebutuhan .....	55
3.2.2	Pembuatan produk awal .....	55

3.2.3	Uji coba produk .....	55
3.2.4	Revisi produk pertama .....	56
3.2.5	Uji coba lapangan .....	56
3.2.6	Revisi produk akhir .....	56
3.2.7	Hasil akhir .....	56
3.3	Uji Coba Produk .....	56
3.3.1	Desain uji coba .....	57
3.3.2	Subjek uji coba .....	59
3.4	Jenis Data .....	59
3.5	Instrumen Pengumpulan Data .....	59
3.6	Analisis Data .....	64

#### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

4.1	Data Hasil Uji Coba .....	65
4.1.1	Analisis Kebutuhan .....	65
4.1.2	Deskripsi Draf Pemilihan dan Produk Awal .....	68
4.1.3	Validasi Ahli .....	76
4.1.4	Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil .....	79
4.1.5	Data Uji Coba Skala Kecil .....	80
4.1.6	Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil .....	85
4.1.7	Data Uji Coba Lapangan .....	95
4.2	Analisis Data .....	99
4.2.1	Analisis Hasil Uji Coba Kelompok .....	99
4.2.2	Deskripsi Data Uji Coba Skala Besar .....	103
4.3	Pembahasan .....	107
4.3.1	Kelebihan dan Kelemahan Produk .....	107
4.3.2	Prototipe Produk .....	108

#### **BAB V KAJIAN DAN SARAN**

5.1	Kajian Prototipe Produk .....	109
5.2	Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut .....	111
	DAFTAR PUSTAKA .....	112
	LAMPIRAN .....	113

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Perbedaan Sepak Bola dengan Permainan Tagol.....	43
3.2	Butir Kuesioner Ahli.....	61
3.3	Skor Jawaban Kuesioner “Ya” atau “Tidak” .....	62
3.4	Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuisisioner Siswa .....	62
3.5	Skor Jawaban Kuesioner Siswa SMP Negeri 1 Kandeman .....	63
3.6	Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner .....	63
3.7	Klasifikasi Persentase Gullford.....	64
4.8	Hasil Pengisian Kuesioner Ahli .....	78
4.9	Saran Perbaikan Model oleh Ahli .....	79
4.10	Hasil Data Uji Coba Skala Kecil Aspek Kognitif.....	80
4.11	Grafik Presentase Kuisisioner Kognitif.....	81
4.12	Hasil Data Uji Coba Skala Kecil Aspek Afektif dan Psikomotor .....	82
4.13	Grafik Presentase Pengamatan Afektif .....	83
4.14	Grafik Presentase Pengamatan Psikomotor.....	83
4.15	Hasil Data Uji Coba Skala Besar Aspek Kognitif .....	95
4.16	Grafik Presentase Kuesioner Kognitif.....	96
4.17	Hasil Data Uji Coba Skala Besar Aspek Afektif dan Psikomotor.....	97
4.18	Grafik Presentase Pengamatan Afektif .....	98
4.19	Grafik Presentase Pengamatan Psikomotor.....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Lapangan Tagol .....	44
2.2 Bola.....	45
2.3 Gawang Besar Tagol.....	46
2.4 Gawang Kecil Tagol .....	46
3.5 Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Tagol .....	54
4.6 Lapangan Tagol.....	71
4.7 Bola .....	72
4.8 Gawang Besar Tagol .....	72
4.9 Gawang Kecil Tagol.....	73
4.10 Lapangan Tagol.....	87
4.11 Gawang Besar Tagol .....	88
4.12 Gawang Kecil Tagol.....	88
4.14 Target Bola .....	89
4.11 Bola Tagol.....	89
4.15 Sabuk Tagol.....	90
4.16 Kun .....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Formulir Usulan Topik Skripsi .....	113
2. Surat Usulan Penetapan Dosen Pembimbing .....	114
3. Surat Ijin Penelitian.....	115
4. Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian.....	116
5. Kisi-Kisi Observasi dan Wawancara Guru dan Siswa .....	117
6. Hasil Observasi SMP Negeri 1 Kandeman .....	121
7. Hasil Observasi SMP Negeri 9 Batang .....	124
8. Hasil Observasi SMP Negeri 1 Limpung .....	125
9. Hasil Wawancara.....	126
10. Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Pembelajaran.....	129
11. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli .....	135
12. Saran Perbaikan Model oleh Ahli.....	136
13. Kuesioner Siswa Aspek Kognitif .....	137
14. Indikator Pengamatan Siswa Aspek Afektif dan Psikomotor .....	139
15. Daftar Siswa Uji Kelompok Kecil .....	143
16. Daftar Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Kegiatan Uji Skala Kecil.....	144
17. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Uji Coba Skala Kecil Aspek Kognitif .....	145
18. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Uji Coba Skala Kecil Aspek Afektif....	146
19. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Uji Coba Skala Kecil Aspek Psikomotor .....	147
20. Hasil Pengamatan dan Kuesioner Uji Coba Skala Kecil.....	148
21. Daftar Siswa Pada Uji Coba Skala Besar .....	149
22. Daftar Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Kegiatan Uji Skala Besar .....	151
23. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Uji Coba Skala Besar Aspek Kognitif ....	153
24. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siswa Aspek Afektif Pada Uji Coba Skala Besar.....	155
25. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siswa Aspek Psikomotor Pada Uji Coba Skala Besar.....	157

26.	Hasil Pengamatan dan Kuesioner Uji Coba Skala Besar .....	160
27.	Data Hasil Rekapitulasi Penelitian Keseluruhan.....	161
28.	Foto Penelitian.....	162

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah kelompok mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktivitas, dengan aktivitas fisik ini diharapkan peserta didik memiliki suatu kebugaran jasmani yang baik dalam taraf usia tumbuh kembang siswa yang menjadi subjek dalam proses pembelajaran, sehingga selain untuk memaksimalkan proses tumbuh kembang secara alamiah, juga mampu menunjang kemampuan organ tubuh untuk menangkap berbagai stimulus dan meningkatkan konsentrasi dalam proses pembelajaran dan aktivitas sehari-hari.

Kesegaran jasmani adalah kemampuan tubuh seseorang untuk melakukan tugas dan pekerjaan sehari hari dengan giat dan waspada tanpa mengalami kelelahan yang berarti, serta masih memiliki cadangan energi untuk menghadapi hal-hal darurat yang tidak terduga sebelumnya (Tri Nurharsono,2006: 52). Secara umum yang dimaksud dengan kebugaran adalah fisik (*physical fitness*)

yakni kemampuan seseorang melakukan kerja sehari-hari secara efisien tanpa timbul kelelahan yang berlebihan sehingga masih dapat menikmati waktu luangnya (Djoko Pekik Irianto, 2004: 2). Ketika pendidikan jasmani diabaikan maka bukan tidak mungkin akan terjadi penurunan kualitas fisik yang menyebabkan menurunnya kualitas belajar bahkan berdampak pada menurunnya kualitas pendidikan.

Penurunan kualitas pendidikan diawali dari buruknya kualitas pembelajaran. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah tersusun rapi dalam silabus maupun rencana pembelajaran, guru pendidikan jasmani harus bekerja keras untuk memberikan pelayanan yang maksimal terhadap peserta didik. Bahkan guru pendidikan jasmani yang mampu menguasai semua materi ajar pun belum tentu mampu membuat suasana pembelajaran menyenangkan. Karena didalam pendidikan jasmani, *skill* yang mumpuni bukan menjadi tujuan utama, namun membuat siswa bergerak dan menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran adalah hal yang utama.

Pendidikan jasmani dapat dibedakan dari dua sudut pandang, yaitu pandangan tradisional dan pandangan moderen. Pandangan tradisional menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Sedangkan pandangan moderen atau sering disebut pandangan *holistic*, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian yang terpadu. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja (Adang Suherman, 2000: 17)



Proses pembelajaran penjasorkes akan menentukan tercapai atau tidak tujuan dari pendidikan jasmani. Seorang guru harus dituntut kreatif agar proses pembelajaran tidak membosankan. Pengembangan model pembelajaran dengan memodifikasi permainan adalah salah satu upaya agar tujuan pembelajaran tercapai tapi tidak membosankan.

Untuk itu kebutuhan akan modifikasi olahraga sebagai suatu pendekatan alternatif dalam mengajar pendidikan jasmani mutlak perlu dilakukan. Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Agar materi yang ada di kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Modifikasi ini juga bermanfaat apabila terjadi kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Sehingga siswa tidak merasa bosan dan proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan awal pendidikan.

Pada hakikatnya bermain masih melekat pada usia remaja, walaupun intensitasnya berkurang dari pada usia anak-anak. Pada dasarnya sifat manusia adalah suka bermain, sehingga bila unsur bermain dimasukkan dalam pembelajaran, proses belajar mengajar akan lebih menarik. Kompetitif merupakan kata sifat dari kompetisi, ketika berkompetisi, siswapun dengan sendirinya dituntut bekerja sama untuk mencapai tujuan, dalam hal kompetisi untuk menjadi pemenang. Ini mengandung arti bahwa melalui pendekatan kompetitif siswa akan termotivasi untuk menjadi pemenang, sehingga bersungguh-sungguh dalam aktivitasnya.

Setelah 3 bulan peneliti melakukan praktek pengalaman lapangan di SMP Negeri 1 Kandeman, peneliti melakukan observasi lanjutan pada tanggal 5 September 2014. Pada tanggal 17 September 2014 peneliti melakukan

observasi kembali di SMP Negeri 1 Limpung dan SMP Negeri 9 Batang. Dalam hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Kandeman dari segi pembelajaran, fasilitas atau media pembelajaran penjasorkes yang ada di SMP Negeri 1 Kandeman bisa dikatakan sudah lengkap. Teknik mengajar yang digunakan oleh guru belum adanya modifikasi baik alat maupun permainan yang menunjang pembelajaran penjasorkes. Keaktifan siswa dalam bergerak masih kurang dan siswa cenderung malas untuk bertanya ketika tidak paham apa yang disampaikan oleh guru. Dari segi sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Kandeman menurut peneliti sudah lengkap terdapat banyak lapangan dan alat pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes. Sedangkan dari segi minat siswa terhadap pembelajaran sepak bola siswa kurang aktif dalam melakukan gerakan yang diajarkan oleh guru dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terkadang tidak semua siswa bisa memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penjasorkes Wahyu Budiarjo S.Pd. antara lain yaitu model pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih menggunakan metode mengajar sederhana belum adanya modifikasi dalam pembelajaran sepak bola. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola untuk siswa putra lebih semangat dibandingkan siswa putri, untuk siswa putri lebih cenderung kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sepak bola. Untuk keaktifan gerak siswa masih kurang dalam pembelajaran sepak bola, karena lapangan yang digunakan masih lapangan yang sebenarnya sehingga intensitas siswa dalam menyentuh bola lebih sedikit. Hambatan terkait pembelajaran sepak bola diantaranya lapangan terdapat banyak sekali batu wadas dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola. Untuk

permainan sepak bola yang diajarkan oleh guru penjasorkes belum adanya modifikasi dan masih dikemas secara sederhana. Pada saat permainan berlangsung untuk kerja sama sudah ada tetapi masih kurang, karena siswa yang lebih pintar bermain bola sering membawa bola sendiri.

Guru penjasorkes di SMP Negeri 1 Kandeman, SMP Negeri 1 Limpung, dan SMP Negeri 9 Batang, dalam memberikan materi pembelajaran sepak bola masih menggunakan bentuk pengajaran yang sederhana. Artinya, bentuk pembelajaran yang diberikan kepada siswa belum adanya modifikasi yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan bermain sepak bola. Pada saat pembelajaran sepak bola berlangsung siswa cenderung kurang bersemangat dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sepak bola dikarenakan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah tidak mendukung siswa merasa nyaman pada saat melakukan pembelajaran sepak bola. Hasilnya, kebanyakan siswa lebih memilih duduk dipinggir lapangan berteduh dibawah pohon melihat teman-temannya bermain sepak bola.

Berdasarkan uraian diatas, diharapkan adanya peran guru dalam memodifikasi permainan sepak bola agar dapat menciptakan suatu model pembelajaran dalam bentuk permainan baru yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa merasa tidak cepat bosan, lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dan aktif pada saat pembelajaran. Dengan adanya permasalahan yang ada pada proses pembelajaran sepak bola maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Model Pembelajaran Sepak Bola melalui Permainan Tagol dalam Penjasorkes Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang Tahun 2014".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sebuah penelitian tidak terlepas dari permasalahan sehingga perlu pemecahan terhadap masalah tersebut untuk diteliti, dianalisis dan dipecahkan. Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang akan dikaji adalah: “Bagaimana Model Pembelajaran Sepak Bola melalui Permainan Tagol dalam Penjasorkes Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang Tahun 2014?”.

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran sepak bola berupa permainan tagol yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## **1.4 Manfaat Pengembangan**

### **1.4.1 Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seseorang yang ahli dalam bidang olahraga, serta peneliti dapat mengetahui bagaimana cara mengembangkan model permainan tagol sesuai dengan karakteristik sekolah.

### **1.4.2 Bagi Guru Penjasorkes**

Sebagai alternatif guru penjasorkes dalam menyampaikan materi pembelajaran sepak bola melalui model permainan tagol pada siswa kelas VIII sekolah menengah pertama.

### **1.4.3 Bagi Siswa**

Dengan diterapkannya Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Tagol Dalam Penjasorkes Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman

Kabupaten Batang, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dan siswa menjadi aktif dalam bergerak pada saat pembelajaran sepak bola berlangsung.

### **1.5 Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan tagol yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara efektif dan efisien dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga derajat kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran sepak bola.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani. Seorang guru harus kreatif dan berinovasi dalam memberikan materi. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari rasa bosan yang seringkali dialami siswa. Pengembangan permainan sepak bola melalui modifikasi permainan tagol bagi siswa SMP Negeri 1 Kandeman ini perlu dilakukan, mengingat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi sepak bola yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan selama ini masih belum mencoba memodifikasi permainan yang lebih variatif. Diharapkan modifikasi permainan sepak bola melalui permainan tagol ini dapat digunakan dan membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada materi sepak bola. Sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

#### 2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berpikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar dan ahli.

##### 2.1.1 Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Untuk menjalankan proses pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang sangat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, kedua peranan itu tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek, meskipun disini guru lebih berperan sebagai pengelola, atau "*director of learning*".

Kegiatan belajar merupakan masalah yang amat kompleks, dan melibatkan semua aspek psiko-fisik, bukan saja aspek kejiwaan, akan tetapi juga aspek *neuro-fisiologis*. Pada tahap baru mengenal substansi yang dipelajari, baik yang menyangkut aspek pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotor, bagi siswa materi pembelajaran itu menjadi sesuatu yang asing pada mulanya. Namun, setelah guru berusaha untuk memusatkan dan menangkap perhatian siswa pada peristiwa pembelajaran maka sesuatu

yang asing itu akan berkurang. Siswa sangat peduli dengan apa yang dilakukan oleh gurunya. Guru harus mengupayakan semaksimal mungkin menata lingkungan belajar dan perencanaan materi agar terjadi proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas (Husdarta dan Yudha M.Saputra 2000:1).

#### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Tingkah laku dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu yang dapat diamati dan yang tidak. Tingkah laku yang dapat diamati disebut dengan *behavioral performance*, sedangkan yang tidak dapat diamati disebut *behavioral tendency* (Husdarta dan Yudha M.Saputra 2000:2).

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadi perubahan tingkah laku, “perubahan” terjadi akibat “pengalaman”. Perbedaan baru terlihat pada saat menyatakan apakah perbedaan itu positif apa negatif, nampak (*overt*) atau tidak tampak (*covert*), pada keseluruhan pribadi atau pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara sendiri-sendiri (Max Darsono dkk, 2001:2-24).

#### **2.1.1.2 Pengertian Mengajar**

Menurut Chauhan mengajar adalah upaya guru dalam memberi rangsangan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dan arah yang akan dituju oleh proses belajar adalah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan guru dan diketahui siswa (Husdarta dan Yudha M.Saputra 2000:3).

### **2.1.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
4. Belajar dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis (Max Darsono dkk,2001:24).

### **2.1.1.4 Model Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.



Dalam pembelajaran yang menempatkan peranan guru sebagai pusat dari proses, antara lain guru berperan sebagai sumber informasi, pengelola kelas, dan menjadi figur yang harus diteladani. Model pembelajaran yang menarik dan variatif akan berdampak pada minat maupun motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Menurut (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:35-39) model-model pembelajaran adalah sebagai berikut :

#### 1) Model Interaksi Sosial

Model ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang akan dan harus berinteraksi sosial dengan lingkungan lainnya. Dengan demikian, diharapkan siswa mampu mengembangkan dirinya dan pikirannya untuk disumbangkan kepada lingkungan sosialnya.

#### 2) Model Informasi

Model ini bertujuan untuk mengembangkan intelektual siswa dalam hal menerima, menyimpan, mengolah, dan menggunakan informasi. Dengan cara seperti ini, diharapkan siswa mampu mengakomodasi berbagai macam inovasi, melahirkan ide-ide yang berorientasi masa depan, dan mampu memecahkan persoalan yang dihadapi baik oleh dirinya maupun orang lain.

#### 3) Model Personal

Model ini bertujuan untuk kepribadian siswa. Fokus utamanya adalah pada proses yang memberikan peluang pada setiap siswa untuk mengelola dan mengembangkan jati dirinya.

#### 4) Model Perilaku

Model ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang terukur. Fokus utamanya mengenai perubahan tingkah laku ini didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban.

Dari penjelasan dan macam-macam model diatas, disimpulkan bahwa sebagai seorang guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

### **2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani dilakukan dengan sarana jasmani, yakni aktifitas jasmani yang pada umumnya (meskipun tidak selalu) dilakukan dengan tempo yang cukup tinggi dan terutama gerakan-gerakan besar ketangkasan dan ketrampilan, yang tidak perlu terlalu tepat, terlalu halus dan sempurna atau berkualitas tinggi, agar diperoleh manfaat bagi anak-anak didik mencakup bidang-bidang non fisik seperti intelektual, sosial, estetik, dalam kawan-kawasan kognitif maupun efektif.

Pendidikan jasmani berusaha untuk mengembangkan pribadi secara keseluruhan dengan sarana jasmani yang merupakan saham khususnya yang tidak diperoleh dari usaha-usaha pendidikan yang lain. Karena hasil pendidikan dari pengalaman jasmani tidak terbatas pada perkembangan tubuh atau fisik. Istilah jasmani harus dipandang dalam kerangka yang lebih luas, sebagai satu keadaan kondisi jiwa dan raga. Pendidikan jasmani berkewajiban meningkatkan jiwa dan raga yang mempengaruhi aspek kehidupan sehari-hari seseorang. Pendidikan jasmani menggunakan

pendekatan keseluruhan yang mencakup semua kawasan baik organik, motorik, kognitif maupun afektif.

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan. Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap tidak ada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri masing-masing meskipun saling melengkapi. Permainan, jadi aktivitas bermain, terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non kompetitif, atau non pertandingan dari kegembiraan gerak fisik, meskipun bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya (Abdulkadir Ateng, 1992:1-3).

Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menunjang perkembangan siswa melalui kegiatan fisik atau gerakan insani. Hal ini kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk kegiatan belajar mengajar untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental dan sosial siswa. Kegiatan belajar mengajar ini mendorong siswa mengalami hal hal berikut :

1. Perkembangan keterampilan gerak, pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa orang bergerak serta bagaimana mengatur gerakan itu secara baik dan benar.

2. Penguasaan gerak yang lebih tinggi melalui latihan yang mendasar untuk mengembangkan potensi keolahragaan.
3. Perluasaan wawasan tentang konsep ruang, waktu, dan tenaga yang berkaitan dengan gerak insan dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.
4. Perkembangan aspek-aspek kepribadian seperti *fair play*, tekun, kerja keras, disiplin, dan tidak mudah putus asa.
5. Pementapan nilai sosial dalam kelompok maupun antar perorangan melalui kegiatan permainan atau olahraga kelompok (Supandi, 1992:1).

Perkembangan psikomotorik merupakan pokok dari program penjas dan harus dipandang sebagai saran untuk memacu kedua kompetisi lainnya yaitu kognitif dan afektif. Perkembangan psikomotorik mengacu pada belajar bergerak dengan sadar dan efisien dalam ruang gerak. Perkembangan kognitif adalah proses pendewasaan dan pengalaman yang mengakibatkan anak berkembang dengan kecepatan masing-masing. Perkembangan afektif mencakup peningkatan kemampuan anak-anak untuk bertindak interaksi dan reaksi secara efektif dengan orang lain maupun diri sendiri atau seringkali disebut perkembangan emosional sosial (Abdulkadir Ateng, 1992:126-133).

Menurut (Adang Suherman, 2000:22), pendidikan jasmani dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu pandangan tradisional dan pandangan *modern*. Pandangan tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rokhani (*dikotomi*). Oleh karena itu, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan

jiwa. Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistic*). Oleh karena itu pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

Rusli Lutan (2000:15), menyatakan pengajaran pendidikan jasmani baru dikatakan sukses jika mampu membangkitkan suasana belajar pada siswa. Perlu diperhatikan baik-baik, bahwa pendidikan jasmani itu tidak diartikan sempit hanya sebagai kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan kegiatan sebagai penyela kesibukan belajar atau sekedar untuk mengamankan siswa supaya tertib. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan kata lain, melalui aktifitas jasmani itu anak diarahkan untuk belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku, tidak saja menyangkut aspek fisik, tetapi juga intelektual, emosional, sosial dan moral.

Jadi, secara sederhana pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya yang berkaitan dengan aktifitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan, sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.

- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara berkelompok maupun perorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

### **2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak semata-mata pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dan berbagai organ tubuh seseorang.
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.

- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan dengan keseluruhan pengetahuan penjas ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000:22-23).

#### **2.1.4 Pendidikan Jasmani Di Sekolah**

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 setiap siswa.

Materi mata pelajaran pendidikan jasmani SMP yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; uji diri atau senam; aktivitas ritmik; akuatik (aktivitas air); dan pendidikan luar kelas (*out door*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif.

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektifitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan nampak lebih 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 pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam keterampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000:1).

Kedudukan perencanaan dalam proses belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting bila dilihat dari konsep mengajar. Menurut Hough, dkk dalam Rusli Lutan (2000:3), mendefinisikan mengajar sebagai proses penataan manusia, materi, dan sumber-sumber untuk keperluan kelancaran proses belajar. Khususnya untuk pendidikan jasmani, penataan dalam proses pembuatan perencanaan mengajar pendidikan jasmani nampak lebih penting mengingat lingkungan belajarnya yang agak unik. Pentingnya suatu perencanaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

a) Waktu mengajar yang relatif terbatas

Jumlah waktu yang relatif terbatas untuk mengajar pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor pentingnya membuat perencanaan pengajaran. Rata-rata frekuensi mengajar pendidikan jasmani dalam seminggu adalah satu kali dengan jumlah waktu sekitar 2 x 30 atau 40 menit.

b) Jumlah siswa dan fasilitas

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



c) Latar belakang guru

Kemungkinan besar semua guru pendidikan jasmani adalah lulusan dari lembaga persiapan guru pendidikan jasmani, namun tidak menutup kemungkinan guru pendidikan jasmani harus mengajar pelajaran yang tidak diperolehnya waktu mengikuti pendidikan. Dalam hal ini perencanaan pengajaran sangat membantu guru agar dapat mengajar dengan baik.

d) Karakteristik siswa

Setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, seperti kemampuan fisik, pengetahuan, minat, lingkungan sosial dan ekonomi, dan letak geografisnya. Semua itu memerlukan perencanaan yang baik sehingga semua siswa ikut belajar sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangannya.

e) Keterlibatan guru lain

Terkadang guru pendidikan jasmani memerlukan bantuan guru lain untuk mengawasi program yang diberikan kepada siswa. Dalam kasus demikian perencanaan perlu dibuat sehingga guru yang terlibat tahu secara pasti arah, tujuan, dan jenis kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa 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 Pengertian Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor (Amung Ma'mun, 2000 : 20).

Manusia mencerminkan cirri sebuah sistem yang amat sempurna baik ditinjau dari aspek fisik maupun psikis. Proses kontak dengan dunia luar, dunia *empiric* nyata berlangsung melalui tahapan dan respon terhadap stimulus yang sedemikian banyaknya yang dinyatakan dalam bentuk perilaku gerak. (Rusli lutan dan Sumardianto,2000:1).

#### 2.1.5.1 Belajar gerak

Menurut Amung Ma'mun (2000:3), belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skill*). Keterampilan gerak sangat terkait dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia.

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu :

- a) Tahapan verbal kognitif
- b) Tahapan gerak (*motorik*)
- c) Tahapan otomatisasi

Setiap tujuan pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang

tergambarkan dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amung Ma'mun,2000:57).

Faktor-faktor yang menentukan ketrampilan secara umum dibedakan menjadi tiga hal utama, yaitu : faktor proses belajar mengajar, faktor pribadi, dan faktor lingkungan (situasional). (Amung Ma'mun,2000:58).

#### **2.1.5.2 Jasmani Sebagai Perilaku Gerak**

Berdasarkan perilaku gerak, aktivitas jasmani dapat diklasifikasikan menjadi tujuh klasifikasi dalam susunan yang merentang dari aspek dasar hingga aspek yang kompleks. Masing-masing aspek tidak selalu bias dipisahkan secara jelas akan tetapi satu sama lain saling mendukung. Tujuh klasifikasi tersebut antara lain:

##### a) Persyaratan Antropometrik

Ada dua persyaratan penting untuk dapat melakukan gerak, yaitu :

1. *Endogenous*, yaitu parameter-parameter yang berkaitan dengan aspek proses fisiologis, misalnya denyut nadi, tekanan darah, dan temperatur tubuh.
2. *Exogenous*, yaitu parameter-parameter yang berhubungan dengan aspek produk bentuk tubuh,

misalnya tinggi badan, berat badan, panjang langkah, dan postur.

b) Kemampuan Sensorik

Kemampuan sensorik mempunyai peranan penting dalam melakukan gerak karena gerak pada dasarnya merupakan penjelmaan *sensory input* dan *sensory output*. Terdapat empat jenis *receptor* penerima informasi dalam tubuh, yaitu:

1. *Telereceptor*, berfungsi untuk menerima informasi dari luar badan.
2. *Exteroreceptor*, berfungsi untuk menerima informasi dari kulit.
3. *Interoreceptor*, berfungsi untuk menerima informasi dari dalam tubuh.
4. *Propioreceptor*, berfungsi untuk menerima informasi dari postur dan alat gerak.

Keempat jenis *receptor* penerima informasi dalam tubuh itu sangat memegang peranan penting untuk dapat melakukan berbagai aktivitas fisik.

c) Kemampuan kondisi

Kemampuan kondisi fisik atau juga disebut kesegaran jasmani merupakan karakteristik kondisi untuk dapat melakukan aktivitas fisik. Komponen utama kemampuan kondisi antara lain: daya tahan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan.

#### d) Kemampuan koordinasi

Secara umum koordinasi diartikan sebagai kerjasama dari prosedur atau sesuatu yang berbeda. Secara fisiologis koordinasi sering diartikan sebagai kerjasama dari sistem saraf pusat dengan otot untuk menghasilkan tenaga, baik *inter* maupun *intra-muscular*. Sehubungan dengan itu, koordinasi terkait erat dengan stimulus atau rangsang sensor *visual*. Komponen koordinasi antara lain meliputi keseimbangan, kemampuan kombinasi gerak, kelincahan, dan kemampuan reaksi.

#### e) Pengalaman Fisik (*Body Experience*)

Pengalaman fisik maksudnya adalah keseluruhan pengalaman yang dialami secara fisik akan tetapi berpengaruh terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang disadari maupun tidak selama kehidupannya baik secara individu maupun kelompok. Beberapa pengalaman tersebut antara lain: rutinitas harian, kerja, dan waktu senggang.

#### f) Keterampilan Gerak Teknis

Keterampilan gerak teknis terkait langsung dengan kemampuan teknik gerak dalam cabang olahraga seperti sepak bola, basket, atau renang. Klasifikasi kemampuan teknik pada setiap cabang olahraga sangat beragam tergantung dari sudut pandangnya masing-masing. Keragaman ini menunjukkan bahwa klasifikasi keterampilan gerak teknik olahraga sangat beragam tergantung dari dasar pendangannya masing-masing.

#### g) Keterampilan Gerak Taktis

Taktis dapat diartikan sebagai penggunaan keterampilan gerak teknis secara optimal dan efektif agar dapat membuahkan hasil yang sesuai dengan tujuan utama cabang olahraganya. Meskipun keterampilan taktis pada kombinasi faktor kognitif dan motorik, namun pada akhirnya taktik sering didasari sebagai pola gerak (Adang Suherman,2000:28-33).

### **2.1.6 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Remaja (*Adolesensi*)**

#### **2.1.6.1 Ukuran dan bentuk tubuh anak remaja (*Adolesensi*)**

Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa ini berlangsung antara umur 12-18 tahun. *Adolesensi* dimulai dengan percepatan rata-rata pertumbuhan sebelum mencapai kematangan, seksual, kemudian timbul fase perlambatan, dan berhenti setelah tidak menjadi pertumbuhan lagi, yaitu setelah mencapai masa dewasa.

Perbedaan ukuran badan untuk kedua jenis kelamin pada masa sebelum *adolesensi* adalah kecil, meskipun kecenderungan anak laki-laki sedikit lebih tinggi dan lebih berat dibandingkan dengan anak perempuan. Sedangkan pada awal masa *adolesensi* anak-anak perempuan lebih tinggi dan lebih berat dari anak laki-laki. Akan tetapi keadaan tersebut tidak terlalu lama setelah perubahan yang cepat terjadi pada anak laki-laki pada masa *adolesensi*. Anak laki-laki mengejar dan mengungguli tinggi dan berat badan anak perempuan, ukuran-ukuran yang lain, seperti togok, panjang tungkai, lebar bahu, lebar pinggul, ukuran lengan dan sebagainya mengikuti pertumbuhan

tinggi dan berat badan yang berlangsung dengan cepat. Pada masa *adolesensi* antara laki-laki dan perempuan makin jelas perbedaan ukuran dan bentuk tubuhnya.

Perubahan fisik selama *adolesensi* menunjukkan beberapa indikasi terhadap komposisi tubuh. Perubahan komposisi selama masa *adolesensi* terutama bervariasi pada sumbu kegemukan dan kekurusannya. Anak laki-laki meningkat ke arah bentuk ramping dan berotot terutama pada anggota badan, sedangkan anak perempuan meningkat ke arah keduanya, ke arah bentuk ramping dan gemuk. Peningkatan ini pada anak laki-laki berlangsung dengan cepat terutama menjelang dewasa, sedangkan pada anak perempuan berlangsung secara bertahap (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:38).

#### **2.1.6.2 Perkembangan Motorik Anak Remaja (*Adolesensi*)**

Perubahan-perubahan dalam penampilan motorik pada masa *adolesensi* cenderung mengikuti perubahan-perubahan dalam ukuran badan, kekuatan dan fungsi fisiologis. Perbedaan-perbedaan dalam penampilan keterampilan motorik dasar antara kedua jenis kelamin semakin meningkat. Anak laki-laki menunjukkan peningkatan yang terus berlangsung, sedangkan anak perempuan menunjukkan peningkatan yang tidak berarti, bahkan menurun setelah umur menstruasi. Peningkatan koordinasi pada anak laki-laki terus berlangsung sejalan dengan bertambahnya umur kronologis, sedangkan anak perempuan sudah tidak berkembang lagi sesudah umur 14 tahun.

Masa kanak-kanak merupakan waktu belajar untuk keterampilan dasar, sedangkan masa *adolesensi* adalah waktu yang digunakan

untuk penyempurnaan dan penghalusan serta mempelajari berbagai macam variasi keterampilan motorik. Akan tetapi pada kenyataannya banyak anak-anak yang tidak memperoleh kesempatan untuk mempelajari keterampilan dasar sampai masa adolesensi (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:147).

### **2.1.6.3 Aktivitas Fisik Yang di Perlukan Remaja (Adolesensi)**

Adolesensi merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan kemampuan untuk menyempurnakan gerakan, dan memperhalus keterampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara halus. Setiap orang dapat belajar untuk menilai kemampuannya dan memilih bentuk latihan, olahraga, dan kegiatan fisik lainnya yang berguna sepanjang hidupnya (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:165).

Masa adolesensi membutuhkan aktivitas yang dapat meningkatkan pengalaman dalam berbagai kegiatan, terutama yang sesuai dengan usia dewasa. Kesempatan untuk melakukan penelitian meningkat demikian pula kegiatan secara kelompok, terutama dengan lawan jenisnya juga meningkat. Sedangkan bentuk kegiatan yang digemari, meliputi olahraga beregu, kegiatan yang menguji keterampilan tingkat tinggi, permainan perorangan maupun ganda dan pengembangan program latihan.

Secara keseluruhan ciri-ciri anak remaja (adolesensi) adalah sebagai berikut:

- a.) Perkembangan karakteristik seks sekunder dan kematangan biologis berhubungan dengan bertambahnya hormon *sekresi*, *estrogen* untuk wanita dan *endrogen* untuk pria.



- b.) Mengalami pertumbuhan cepat yang ditandai dengan bertambahnya tinggi dan berat badan.
- c.) Ada perbedaan irama pertumbuhan antara bagian-bagian tubuh dan antara kedua jenis kelamin. Pada pria terjadi pelebaran pundak, sedangkan pada wanita terjadi pelebaran pinggul dan proporsional tangan dan kaki pria lebih panjang.
- d.) Terjadi perubahan sistem fisiologis dan peningkatan kesanggupan melakukan aktifitas fisik yang lebih besar bagi pria dibandingkan wanita.
- e.) Perbedaan komposisi jaringan tubuh, seperti nampak bahwa pria lebih berotot sedangkan wanita cenderung banyak lemak, sehingga pria lebih kuat dan cepat.
- f.) Pada masa pertumbuhan cepat ini dapat terjadi penghentian peningkatan untuk keseimbangan, ketahanan, dan koordinasi antara mata dengan tangan.
- g.) Kemampuan memusatkan perhatian lebih lama, berminat besar terhadap ketangkasan dan kompetensi, mulai tertarik pada lawan jenis dan bertambahnya kematangan sosial.

### **2.1.7 Modifikasi**

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang

sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice*. Oleh karena itu, *Developmentally Appropriate Practice*, termasuk di dalamnya "*body scaling*" atau ukuran tubuh siswa harus dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya ke dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan memberikan pembelajaran kepada siswa dari yang tadinya bias menjadi bias, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

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

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:31-32) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswa. Struktur-struktur tersebut diantaranya: (1) Ukuran lapangan, (2) Bentuk,

ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, (3) Jenis skill yang digunakan, (4) Aturan, (5) Jumlah pemain, (6) Organisasi permainan, (7) Tujuan permainan.

#### **2.1.7.1 Prinsip Pengembangan Modifikasi**

##### **1) Modifikasi Tujuan Pembelajaran**

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi kedalam tiga komponen, yakni: tujuan perluasan, penghalusan, dan tujuan penerapan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:2).

##### **2) Modifikasi Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran dalam kurikulum pada dasarnya merupakan keterampilan-keterampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi keterampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan cara mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi keterampilan keseluruhan kedalam komponen-komponen lalu melatihnya perkomponen sebelum melakukan latihan keseluruhan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:4).

##### **3) Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran**

Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan ruang gerak dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat, organisasi atau formasi berlatih (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:7).

#### 4) Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi *skill* yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu *skill* dilakukan menjadi bagaimana *skill* itu digunakan atau apa tujuan *skill* itu. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:8).

#### 2.1.8 Klasifikasi Permainan dan Olahraga

Apabila permainan dan olahraga kita daftar satu persatu maka akan banyak sekali jumlahnya, dan bahkan mungkin tidak akan bias masuk dalam daftar kurikulum, apalagi kalau kita analisa macam-macam *skill* yang terdapat dalam olahraga tersebut. Demikian banyak jumlah cabangnya dan ragam *skill* yang terdapat di dalamnya sehingga kita tidak bisa mengajar percabang karena jumlah pertemuannya yang relatif terbatas belum lagi pencapaian tujuan dari masing-masing cabang tersebut. Untuk itu, pengembangan modifikasi permainan dan olahraga perlu dilakukan berdasarkan klasifikasinya.

Untuk memudahkan melakukan pengembangan dan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kita mengenal aspek psikomotor yang harus dikembangkannya (misalnya kesegaran jasmani dan *skill*). Dalam pembelajarn kesegaran jasmani, kita mengenal komponennya ( misalnya kekuatan dan *fleksibilitas*). Dalam pembelajaran konsep gerak kita kenal klasifikasinya (misalnya prinsip dan kualitas gerak).

Demikian juga dalam permainan dan olahraga, kita mengenal klasifikasinya. Klasifikasi permainan dan olahraga ini merupakan dasar generik untuk dapat melakukan berbagai cabang olahraga resmi yang dipertandingkan. Belka (1994) mengklasifikasikan permainan untuk dapat melakukan olahraga ke dalam lima klasifikasi sebagai berikut:

- 1) Permainan sentuh (*tag games*)
- 2) Permainan target (*target games*)
- 3) Permainan net dan dinding (*net and walls games*)
- 4) Permainan serangan (*invasion games*)
- 5) Permainan lapangan (*fielding games*)

## **2.1.9 Karakteristik Permainan Sepak Bola**

### **2.1.9.1 Permainan Sepak Bola**

Menurut Sucipto, dkk (2000 : 7) sepak bola merupakan permainan beregu, masing – masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*).

Sepak bola berkembang dengan pesat dikalangan masyarakat karena permainan ini dapat dimainkan oleh laki – laki dan perempuan; anak – anak, dewasa, dan orang tua. Bukti nyata permainan dapat dilakukan wanita yaitu diselenggarakan sepak bola wanita pada kejuaraan Dunia 1999. Dalam final hasil tim AS melawan China,

sungguh tidak kalah menarik dengan partai final *World cup* 1998 antara Prancis lawan Brasil.

#### **2.1.9.2 Tujuan Permainan Sepak Bola**

Menurut Sucipto, dkk (2000 : 7 – 8). Tujuan permainan sepak bola adalah pemain memasukan bola sebanyak – banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Tujuan yang paling utama dan yang paling diharapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah sepak bola merupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan *sportif*. Selain itu melalui permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerja sama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*) dan pendidikan moral (*moral education*).

#### **2.1.9.3 Analisa Pola Gerak Dominan dalam Permainan Sepak Bola**

Kalau kita perhatikan gerakan – gerakan pada permainan sepak bola, disitu terdapat gerakan lari, lompat, loncat, menendang, menghentakkan, dan menangkap bola bagi penjaga gawang. Semua gerakan – gerakan tersebut terangkai dalam suatu pola gerak yang diperlukan pemain dalam menjalankan tugasnya bermain sepak bola.

Gerakan yang paling dominan dari permainan ini adalah menendang. Dengan gerakan menendang saja anak – anak sudah dapat bermain sepak bola. Jika dilihat dari rumpun gerak dan keterampilan dasar, terdapat tiga dasar keterampilan diantaranya adalah *lokomotor*, *non lokomotor*, dan *manipulatif*.

a) *Lokomotor*

Pada keterampilan bermain sepak bola ada gerakan berpindah tempat, seperti lari ke segala arah, meloncat/melompat, dan meluncur. Gerakan tersebut di atas termasuk kedalam rumpun *lokomotor*.

b) *Non lokomotor*

Dalam bermain sepak bola ada gerakan – gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk, meliuk. Gerakan tersebut tergolong kedalam rumpun gerak *non lokomotor*.

c) *Manipulatif*

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

Dari analisa gerakan – gerakan bermain sepak bola terdapat pola gerak yang bersifat dominan. Pola gerak dominan inilah yang menjadi ciri khas dari permainan sepak bola. Seperti gerakan lari ke berbagai arah untuk mengikuti irama permainan, meloncat/lompat pada waktu menyundul bola, merampas bola, dan menangkap bola. Gerakan menendang, menahan, menggiring, menyundul, merampas dan menangkap bola, merupakan pola – pola gerak dominan dalam bermain sepak bola. Pola gerak dominan inilah yang membedakan karakteristik cabang olahraga satu dengan yang lainnya. Akan tetapi

ada kalanya cabang – cabang olahraga memiliki pola gerak dominan yang hampir sama.

Penguasaan pola gerak dominan merupakan syarat mutlak guna terbentuknya keterampilan khas dalam suatu cabang olahraga, termasuk cabang sepak bola. Jika pola gerak dominan tidak dimiliki oleh siswa, maka ia akan menemui kesulitan dalam bermain sepak bola (Sucipto, dkk 2000 : 8 – 9).

#### **2.1.9.4 Struktur Gerak Permainan Sepak Bola**

Cabang olahraga sepak bola memiliki keterampilan yang kompleks dan bersifat terbuka. Kompleksitas keterampilan sepak bola meliputi menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, melempar, dan menangkap bola. Selain kompleksitas *skill* yang ada, olahraga sepak bola tergolong pada jenis olahraga yang dimiliki keterampilan/*skill* yang terbuka. Artinya para pemain dituntut tidak hanya menerapkan *skill*, juga dapat mengkombinasikan dengan *skill* orang lain dalam situasi yang berbeda – beda.

Melihat kompleksitas *skill* dan keterampilan terbuka dari cabang olahraga sepak bola, maka untuk dapat diajarkan di sekolah – sekolah perlu diadakan pengembangan dan modifikasi pembelajarannya. Untuk itu perlu dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya, sehingga strategi dasar bermain dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Pengurangan struktur permainan ini dapat dilakukan terhadap faktor – faktor ukuran lapangan, jumlah/ukuran/kualitas peralatan yang digunakan, jenis keterampilan



yang diterapkan, aturan permainan, jumlah pemain, tujuan permainan dan lain – lain (Sucipto, dkk, 2000 : 12 – 13).

#### **2.1.9.5 Peraturan Permainan Sepak Bola**

##### **a) Lapangan Permainan**

Lapangan sepak bola berbentuk persegi panjang, panjangnya antara 91,8 m – 120 m, dan lebarnya antara 46,9 m – 91,8 m. Untuk pertandingan internasional panjang lapangan antara 100 m – 110 m dan lebarnya antara 64,26 m – 73,44 m). Lapangan permainan dibatasi dengan garis yang jelas lebarnya tidak lebih dari 15 cm. Bendera sudut lapangan tingginya tidak kurang dari 1,5 m, dan diletakkan pada keempat sudut lapangan. Bendera yang sama juga dipasang pada setiap sisi di luar garis tengah, disebut bendera tengah. Titik tengah lapangan ditandai dengan titik yang jelas dan dikelilingi lingkaran tengah dengan jari – jari 9,15 m.

Di setiap ujung dari lapangan harus digambar 2 garis yang sejajar dengan garis gawang, sejajar dengan lebar lapangan. Daerah yang berada dalam garis – garis ini dinamakan daerah gawang. Pada setiap ujung lapangan digambar dua garis dengan panjang lapangan dan berjarak masing – masing 16,5 m dari tiang gawang. Garis – garis ini disatukan oleh sebuah garis lain yang sejajar dengan lebar lapangan. Daerah yang diapit oleh garis ini disebut daerah tendangan hukuman.

Sebuah titik harus digambarkan pada tiap daerah penalti, jaraknya 11 m dari titik tengah garis gawang. Ini merupakan titik penalti. Di luar titik penalti digambarkan lingkaran yang berjari – jari

9,15 m dari titik penalti. Pada tiap bendera sudut digambarkan seperempat lingkaran yang berjari – jari 1 m.

Gawang diletakkan di tengah – tengah garis gawang, terdiri dari dua tiang tegak, membentuk garis lurus dengan kedua bendera sudut dan lebarnya 7,32 m. Dihubungkan dengan sebuah tiang horizontal yang tingginya 2,44 m dari tanah. Pada tiang gawang dapat dipasangkan jaring.

b) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan sepak bola harus bulat, bagian luar harus terbuat dari kulit atau bahan – bahan lain yang sesuai. Keliling bola tidak lebih dari 71 cm dan tidak kurang dari 68 cm, berat bola saat pertandingan dimulai tidak boleh lebih dari 450 gram dan tidak kurang dari 410 gram.

c) Jumlah Pemain

Pertandingan akan dilaksanakan oleh dua tim yang masing – masing tim beranggotakan tidak lebih dari 11 orang dan salah seorang diantaranya berindak sebagai penjaga gawang.

d) Perlengkapan pemain

Perlengkapan yang harus dikenakan pemain terdiri dari baju kaos, celana pendek, pelindung tulang kering, dan sepatu sepak bola. Pelindung tulang kering seluruhnya harus ditutup dengan kaos kaki, terbuat dari bahan seperti karet, plastik, dan bahan – bahan lain yang sejenis. Penjaga gawang boleh mengenakan pakaian yang berwarna – warni untuk membedakannya dari pemain lain dan wasit.

e) Wasit

Seorang wasit akan ditunjuk untuk memimpin dalam setiap pertandingan. Kewenangannya dan penggunaan kekuasaan diberikan oleh hukum dari badan pertandingan segera setelah wasit memasuki lapangan pertandingan. Keputusan wasit pada kenyataannya tidak dapat diganggu gugat, sejauh yang menyangkut hasil pertandingan.

f) Hakim garis

Dua asisten wasit perlu diangkat, yang bertugas (subyek dari keputusan wasit) untuk menyatakan :

1. Ketika bola keluar.
2. Pihak mana yang berhak atas tendangan sudut, tendangan gawang, atau lemparan ke dalam.
3. Seorang pemain berada dalam posisi *off – side*.
4. Kelakuan buruk atau kejadian lain yang terjadi diluar pengawasan wasit.
5. Ketika pergantian pemain diinginkan.
6. Mereka juga perlu memberikan pendapatnya kepada wasit untuk mengontrol pertandingan agar sesuai dengan peraturan.

g) Lamanya Permainan

Permainan berlangsung dua babak, masing – masing babak lamanya 45 menit, waktu istirahat diantara dua babak sebaiknya tidak lebih dari 15 menit.

#### h) Permulaan Permainan

Pada permulaan permainan, pilihan untuk tempat dan tendangan pertama (*kick off*) harus ditentukan dengan undian/pelemparan koin. Tim yang menang undian dapat memilih tempat atau tendangan pertama (*kick off*), penendang pertama tidak boleh memainkan bola lebih dari satu kali, kecuali telah menyentuh atau dimainkan pemain lain.

Setelah gol dicetak, permainan harus dimulai dengan *kick off* oleh tim yang kemasukan. Setelah waktu istirahat, ketika babak kedua dimulai, kedua tim bergantian tempat, dan tendangan pertama akan diambil oleh pemain lawan dari pemain yang mengambil tendangan pertama pada permulaan permainan (babak pertama).

#### i) Bola di dalam dan di luar permainan

Bola dikatakan di luar permainan ketika bola telah seluruhnya melewati garis gawang, baik menyusuri tanah maupun melayang diudara. Bola dikatakan di dalam permainan ketika bola memantul dari tiang gawang atau tiang bendera sudut dan masuk ke dalam lapangan permainan, jika bola mantul oleh salah seorang dari wasit atau asisten wasit, dan pada saat wasit menduga atau menganggap adanya pelanggaran, sampai dengan memberikan keputusan.

#### j) Cara Mencetak Gol

Gol dinyatakan sah, bila seluruh bagian bola telah melewati atau melebihi garis gawang, diantara tiang gawang dan di bawah mistar gawang. Hal ini tidak berlaku pada lemparan ke dalam, memegang atau mendorong dengan tangan atau lengan secara sengaja oleh

seorang pemain lapangan, kecuali seorang penjaga gawang yang berada di daerah tendangan hukumannya sendiri.

k) *Off – Side*

Seorang pemain berada dalam posisi *off – side* jika ia lebih dekat ke garis gawang lawan dari pada bola. Pemain tidak dapat dinyatakan *off – side* oleh wasit jika tidak mengambil keuntungan dalam posisi *off – side* nya dan jika pemain tersebut menerima bola langsung dari tendangan gawang, tendangan penjurua atau lemparan ke dalam. Hukuman seorang pemain dinyatakan *off – side* maka wasit akan memberikan tendangan bebas tidak langsung bagi pemain lawan di tempat dimana pelanggaran terjadi.

l) Pelanggaran – pelanggaran dan Kelakuan Tidak Sopan

Seorang pemain yang melakukan salah satu dari pelanggaran yang tidak terpuji akan dianggap wasit melakukan hal yang tidak semestinya, antara lain : menendang atau berusaha menendang lawan, menjatuhkan lawan, ,menerjang lawan, menyerang lawan, memukul atau berusaha memukul lawan, mendorong lawan, ketika merebut bola dari lawan terlebih dahulu mengenai lawan sebelum mengenai bola, menahan lawan atau meludahi lawan, dan menahan bola dengan tangan secara sengaja. Hukumannya adalah tendangan bebas langsung bagi pemain lawan ditempat dimana pelanggaran terjadi.

m) Tendangan Bebas

Tendangan bebas dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu tendangan langsung dan tidak langsung. Ketika seorang pemain

mengambil tendangan bebas baik secara langsung maupun tidak langsung dalam daerah penaltinya sendiri, semua pemain lawan harus berada 10 *yards* (9,15 m) dari bola dan harus tetap berada di luar daerah penalti sampai bola ditendang keluar daerah penalti.

n) Tendangan Hukuman

Sebelum tendangan hukuman dilakukan, semua pemain kecuali penjaga gawang dan penendang harus berada di luar daerah tendangan hukuman termasuk di luar lingkaran 9,15 m. Bola harus diletakkan tepat dititik penalti. Penjaga gawang harus berada di atas garis gawang di antara kedua tiang gawang di bawah palang gawang dan tidak boleh memindahkan kakinya sebelum bola ditendang.

o) Lemparan ke Dalam

Ketika seluruh bagian bola keluar melewati garis luar lapangan, baik melalui tanah maupun udara, maka harus dilakukan lemparan ke dalam dari titik dimana bola keluar, ke arah manapun, oleh seorang pemain dari tim yang berhadapan dengan tim yang pemainnya menyentuh bola terakhir kali. Pemain yang akan melempar harus menghadap ke arah lapangan permainan, dan sebagian telapak kaki harus berada di atas garis luar. Pelempar harus menggunakan kedua tangannya dan melempar bola dari belakang melewati kepalanya.

p) Tendangan Gawang

Jika bola melampaui garis gawang tetapi tidak diantara tiang dan mistar gawang, baik bola melayang diudara maupun bola yang menyusur tanah, dan bola terakhir dimainkan oleh pihak yang menyerang. Bola harus ditendanga secara langsung ke lapangan

permainan melewati daerah penalti dari setiap titik daerah gawang oleh salah seorang pemain dari tim bertahan.

Seorang penjaga gawang tidak boleh menangkap bola dari tendangan gawang sebelum bola itu ditendang ke lapangan permainan. Penendang tidak boleh memainkan bola kedua kalinya sebelum bola disentuh atau dimainkan oleh pemain lain. Pemain lawan tidak boleh berada di daerah penalti, sebelum bolanya telah ditendang dan keluar dari daerah penalti.

q) Tendangan Sudut

Ketika bola melewati garis gawang, tidak diantaranya tiang gawang, baik melayang di udara maupun bergulir dipermukaan tanah, yang mana bola terakhir dimainkan oleh tim bertahan, maka salah seorang penyerang akan melakukan tendangan sudut. Bola harus ditempatkan pada daerah seperempat lingkaran pada tiang bendera yang terdekat dari tempat keluarnya bola dari lapangan permainan. Bola harus ditendang dari keadaan diam atau tidak bergerak dari posisi tersebut (Sucipto, dkk, 2000 : 69 – 100).

## **2.1.10 Karakteristik Permainan TAGOL (Tiga Area Gol)**

### **2.1.10.1 Hakekat Permainan Tagol**

Permainan Tagol merupakan permainan sepak bola yang telah dimodifikasi peraturan, sarana dan prasarana. Arti dari permainan sepak bola Tagol itu sendiri yaitu permainan sepak bola yang dimainkan oleh 10 orang (masing masing tim terdiri dari 5 pemain dan tidak ada penjaga gawang) dengan menggunakan lapangan yang

sudah dibagi menjadi tiga area sehingga pada saat mencetak gol skor yang diperoleh juga berbeda-beda tergantung pada saat bola masuk ke arah gawang pemain berada pada posisi area apa, semakin jauh jarak mencetak gol semakin besar pula skor yang didapat tim tersebut.

Area yang paling dekat dengan gawang dinamakan area larangan dimana pemain bertahan tidak boleh membendung tendangan dari pemain penyerang hanya boleh melintasi pada saat menggiring bola, pemain yang mencetak gol dari area larangan maka gol yang dicetak tidak sah dan bola kembali dimainkan di tendangan gawang untuk pemain bertahan. Kemudian setelah area larangan ada area gol 1 dimana seorang pemain yang bisa mencetak gol dari area tersebut akan mendapatkan skor 1, setelah itu ada area gol 2 dimana seorang pemain yang bisa mencetak gol dari area itu akan mendapatkan skor 2, dan yang terakhir ada area gol 3 atau daerah khusus untuk mendapatkan skor yang banyak apabila tercipta gol dari area tersebut maka akan mendapatkan skor 3.

Dalam permainan tagol itu sendiri tidak ada penjaga gawangnya dan tidak ada aturan *off side*, semua pemain boleh mencetak gol dari area manapun kecuali area larangan. Cara mencetak skor dalam permainan tagol yaitu dengan memasukkan bola ke dalam gawang. Gawang yang digunakan dalam permainan sepak bola tagol ini menggunakan pipa peralon yang dibuat sendiri gawang besar dengan tinggi 1 meter dan lebar 1,5 meter, dan gawang kecil berukuran tinggi 1 meter dan lebar 1 meter.



Tabel 2.1 Perbedaan permainan sepak bola dengan permainan tagol

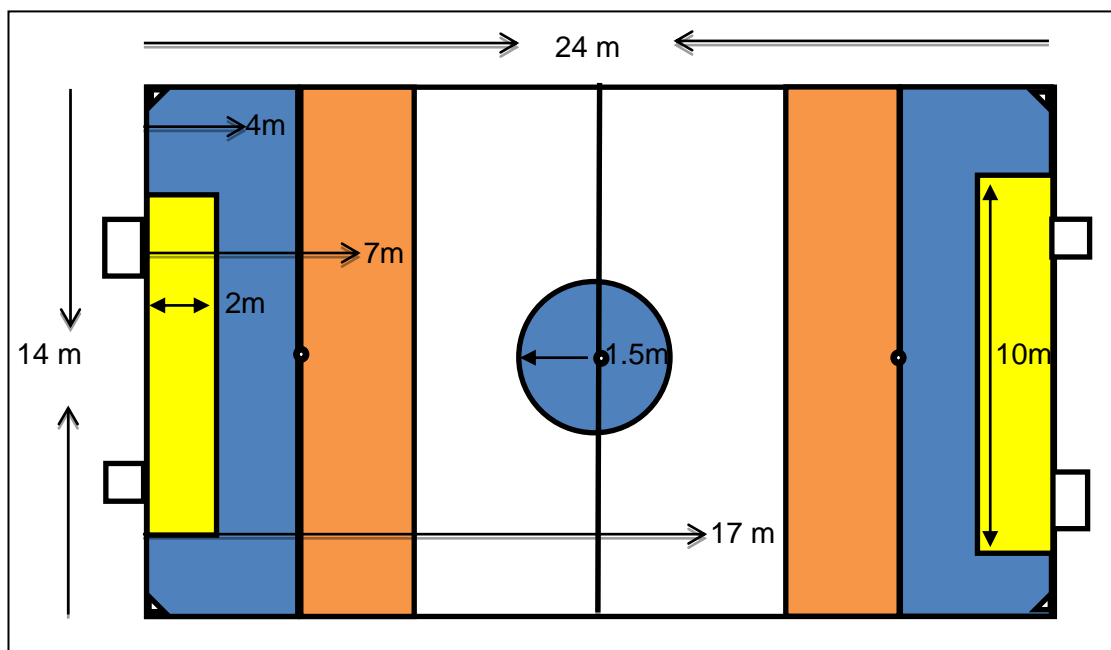
Sepak bola Normal	Permainan Tagol	Keterangan
Ukuran lapangan 120 X 73.44 m	Ukuran lapangan 24 X 14 m	Luas lapangan menyesuaikan pemain.
Jumlah pemain 11 pemain setiap tim	Jumlah pemain 5 pemain setiap tim	Setiap tim terdiri dari 5 pemain dan tidak ada penjaga gawangnya
Lama pertandingan 2 X 45 menit	Lama permainan 2 X 10 menit	Pemain lebih aktif dalam permainan
Adanya gawang dan kiper yang menjaga gawang. Jumlah gawang dua . Ukuran gawang Panjang 7.34 m dan Tinggi 2.44 m	Adanya gawang tanpa penjaga gawang. Jumlah gawang empat. Gawang berukuran Panjang 1.5 m dan Tinggi 1m, Panjang 1m dan tinggi 1m	Meningkatkan <i>accuracy passing</i> dan <i>Shoot</i> Memudahkan siswa dalam mencetak gol
Menggunakan bola besar atau bola sepak	Menggunakan bola futsal	Bola lebih kecil dari ukuran yang sebenarnya agar siswa mudah dalam menendang bola
Lemparan ke dalam	Tendangan ke dalam	Dalam permainan bola datar lebih efektif

Peraturan <i>Off side</i> berlaku	Peraturan <i>Off side</i> tidak berlaku	Semua pemain bebas berposisi dimanapun
<i>Tackling</i> dan benturan fisik diperbolehkan	<i>Tackling</i> dan benturan fisik tidak diperbolehkan	Dengan lapangan yang lebih kecil sangat rentan cedera apabila melakukan <i>tackling</i>

### 2.1.10.2 Perlengkapan Permainan *Tagol*

#### a. Lapangan

Ukuran lapangan yang digunakan dalam model pembelajaran adalah ukuran lapangan sepak bola yang sudah dimodifikasi sesuai dengan ukuran halaman sekolah-sekolah yang ada di kabupaten batang yaitu 14 m x 24 m. Dalam permainan sepak bola tagol lebih pendek dibanding ukuran sepak bola pada umumnya, karena agar siswa bisa bergerak semua tidak cenderung pasif hanya menunggu datangnya bola saja.



Gambar 2.1 Lapangan Tagol

Keterangan :

1.  : Area Larangan
2.  : Area Gol 1
3.  : Area Gol 2
4.  : Area Gol 3
5.  : Titik Pinalti (4 meter)
6.  : Gawang (1x1.5 meter)
7.  : Gawang (1x1 meter)

b. Bola

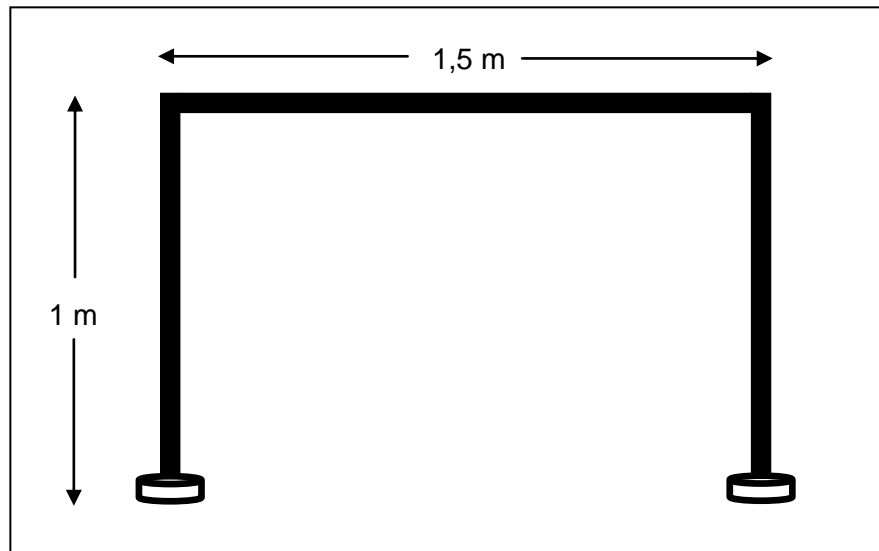
Bola yang digunakan dalam permainan sependang adalah bola ukuran 4 dengan keliling 62 cm – 64 cm. Bola ini berukuran lebih kecil dari ukuran bola pada permainan sepak bola pada umumnya. Hal ini berguna agar siswa dapat melakukan *dribbling* dan *passing* secara maksimal.



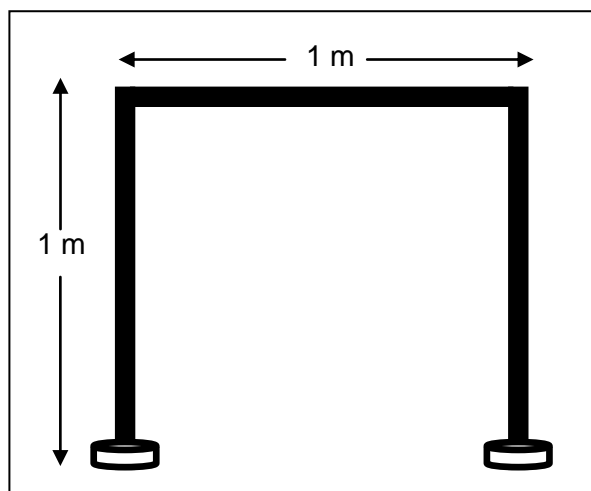
Gambar 2.2 Bola Sumber <http://www.futsalife.com/peraturan-futsal-fifa-peraturan-2-bola/>

c. Gawang

Gawang dalam permainan tagol berukuran tinggi 1 meter dan panjang 1,5 meter & berukuran tinggi 1 meter dan panjang 1 meter.



Gambar 2.3 Gawang besar tagol



Gambar 2.4 Gawang kecil tagol

d. Peluit

Peluit adalah alat berukuran kecil terbuat dari berbagai bahan seperti kayu atau plastik yang mengeluarkan suara nyaring ketika ditiup. Peluit digunakan oleh wasit untuk memimpin permainan tagol.

e. Stopwatch

Stopwatch adalah alat yang digunakan untuk mengukur lamanya waktu yang diperlukan dalam kegiatan.

f. Perlengkapan pemain

1. Memakai pakaian seragam olahraga.
2. Memakai kaos kaki.
3. Memakai sepatu olahraga.

### **2.1.10.3 Peraturan Permainan Tagol**

Peraturan permainan tagol tidak jauh berbeda dengan permainan sepak bola yang sesungguhnya, namun sudah ada beberapa peraturan yang dimodifikasi di dalam permainan tagol :

a) Jumlah pemain

Permainan sepak bola tagol terdiri dari 2 tim, setiap tim terdiri dari 5 orang pemain.

b) Lamanya permainan

Lama permainan sepak bola tagol terdiri dari 2 babak dimana setiap babak terdiri dari 10 menit. Selang waktu istirahat pergantian babak 3 menit.

c) Wasit

Permainan tagol dipimpin oleh 1 wasit. Keputusan dari wasit pada saat permainan dilakukan tidak dapat diganggu gugat. Wasit berada di pinggir lapangan permainan kecuali ada pelanggaran wasit masuk ke lapangan untuk mengatur pagar jarak pemain.

d) Tendangan awal (*kick-off*)

*Kick-off* adalah cara untuk memulai permainan. *Kick-off* terdapat pada awal setiap babak. Baik itu pertama, kedua, serta setelah gol tercipta. Pada saat *kick-off* seluruh pemain dari kedua tim harus berada dalam lapangan permainan. Lawan dari tim yang melakukan *kick-off* harus berada minimal 2 m dari bola hingga bola sudah dalam permainan.

e) Tendangan ke dalam (*kick in*)

Tendangan ke dalam dilakukan apabila, bola saat dalam permainan keluar dari garis samping lapangan. Bola yang ditendang harus berada tepat diatas garis pembatas, jika tidak pas diatas garis maka tendangan kedalam tidak sah dan diganti dari tim lawan. Jarak pemain lawan dari posisi *kick in* adalah 2 m.

f) Tendangan gawang

Tendangan gawang dilakukan jika bola yang dimainkan lawan seluruhnya telah melewati garis gawang dan tidak terjadi gol, baik menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara. Untuk melanjutkan permainan dilakukan melalui tendangan gawang oleh tim yang bertahan dimana saat melakukan tendangan gawang bola

harus berada di garis gawang area gol 1 tidak boleh dibelakang garis area larangan.

g) Tendangan Pinalti

1. Tendangan pinalti diberikan apabila seorang pemain dari tim bertahan melakukan pelanggaran didalam area gol 1 atau *handball* di dalam area gol 1 dilakukan sebanyak 1 kali tendangan.
2. Tendangan hukuman larangan diberikan apabila seorang pemain bertahan memasuki area larangan dengan sengaja dan mencoba membendung tendangan dari tim lawan di area larangan maka akan diberikan tendangan hukuman larangan dititik pinalti sebanyak 2 kali tendangan.

h) Tendangan sudut

Tendangan sudut dilakukan jika bola yang dimainkan lawan keluar garis gawang mengenai pemain bertahan maka dilakukan tendangan pojok. Untuk jarak untuk pemain bertahan pada saat pemain penyerang melakukan tendangan pojok minimal 2 meter.

i) Area Larangan

Area larangan yaitu area yang tidak boleh dimasuki oleh pemain bertahan maupun pemain penyerang ketika salah satu pemain melakukan tendangan ke arah gawang apabila pada saat pemain melakukan tendangan ke arah gawang ada salah satu pemain bertahan yang mencoba membendung atau menghalangi lajur bola di area larangan maka akan diberikan hukuman tendangan hukuman larangan. Apabila bola masuk kedalam

gawang dalam keadaan salah satu pemain penyerang berada di area larangan maka gol dinyatakan tidak sah dan pelanggaran untuk tim penyerang, tim bertahan mendapatkan hadiah tendangan hukuman larangan.

j) Cara Mencetak Poin

Gol dinyatakan sah, apabila keseluruhan bagian dari bola melewati garis gawang yang berada antara kedua tiang gawang.

k) Pemenang

Tim yang bisa mencetak gol terbanyak, maka tim tersebut dinyatakan sebagai tim pemenang.

## 2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan jasmani melalui aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang diharapkan secara menyeluruh baik itu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan pendidikan jasmani untuk membantu siswa agar kedewasaan dirinya bertambah, baik itu secara fisik, gerak mental dan sosialnya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Bucher (Adang Suherman, 2000: 7) bahwa “pada dasarnya tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori tujuan, yaitu : perkembangan fisik, perkembangan gerak, perkembangan mental dan perkembangan sosial”.

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya dapat ditempuh melalui aktivitas pembelajaran sepak bola karena olahraga sepak bola merupakan olahraga beregu dan bersifat kompetitif. Artinya olahraga ini dimainkan oleh 11 orang pemain yang bekerjasama untuk mempertahankan gawang sendiri. Tanpa bekerjasama, tidak akan menghasilkan sebuah hasil.



Sucipto, dkk (2000: 7) mengemukakan bahwa “sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11 pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah hukumannya.

Proses pembelajaran sepak bola merupakan bagian materi pokok pembelajaran pendidikan jasmani. Seperti yang kita ketahui bahwa sebagai guru penjasorkes menginginkan tujuan pembelajaran tercapai. Namun sebaliknya tujuan yang ingin dicapai sulit karena sebagai pengajar (guru penjasorkes) yang akan melaksanakan pengajaran permainan sepak bola tanpa ada arahan terlebih dahulu mengenai tugas gerak yang dilakukan oleh siswa. Dalam hal ini pembelajaran sepak bola hanya menggunakan beberapa media penggunaan media pembelajaran sangat minim yang diterapkan oleh pengajar dalam pembelajaran sepak bola. Sehingga dalam pembelajaran sepak bola terlihat monoton dan membuat siswa jenuh dalam mengikuti pelajaran sepak bola, tentu saja akan berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan ide kreatif seorang guru penjasorkes untuk melakukan modifikasi alat pembelajaran, karena modifikasi sangat penting apabila alat yang digunakan atau dibutuhkan dalam proses pembelajaran kurang. Yoyo bahagia (2000: 13) mengemukakan bahwa, “modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian)”.

Dari pernyataan tersebut modifikasi merupakan salah satu upaya atau usaha untuk melakukan perubahan dalam bentuk penyesuaian baik dalam

fasilitas dan perlengkapan atau gaya, pendekatan, aturan serta penilaian. Dengan melakukan modifikasi, guru penjas akan menyajikan materi pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang diberikan. Model pembelajaran permainan sepak bola tagol melalui pendekatan fisik di luar lingkungan sekolah diharapkan mampu membuat anak akan lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan sepak bola.

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 407).

Suharsimi Arikunto (2006: 7) mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau penelitian developmental adalah penelitian yang mengadakan percobaan dan penyempurnaan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepak bola melalui permainan tagol bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

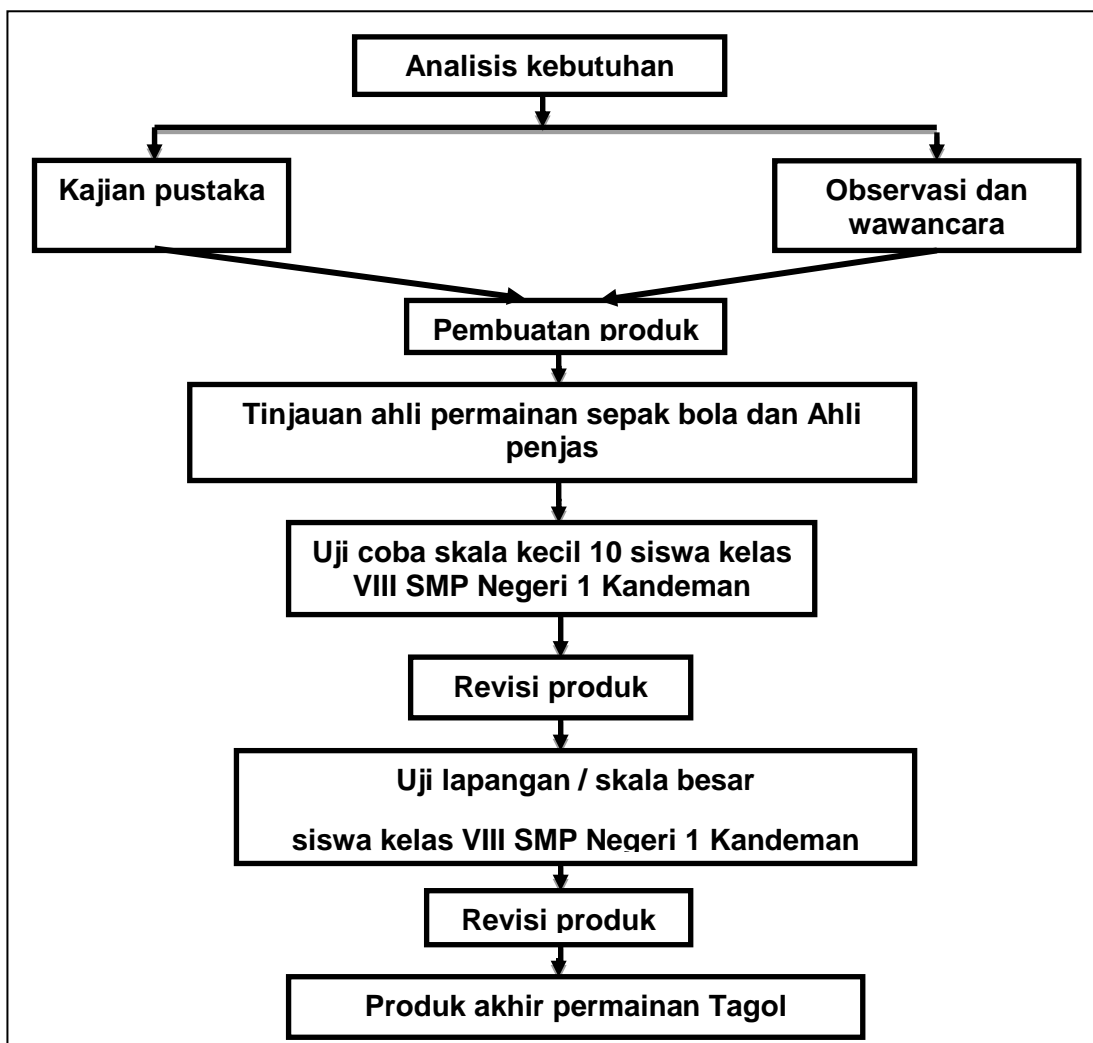
Adapun langkah – langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan permainan sepak bola dengan permainan tagol adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
- 2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan dan cara bermain sepak bola melalui permainan tagol).
- 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.

- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
- 5) Uji coba lapangan.
- 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
- 7) Hasil akhir model pembelajaran sepak bola melalui permainan tagol di SMP Negeri 1 Kandeman, yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan modifikasi pada model pembelajaran sepak bola melalui permainan tagol ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan pembelajaran sepak bola melalui permainan tagol yaitu :



Gambar 3.5. Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Tagol *sumber: Borg and Gall*

### **3.2.1 Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran sepak bola melalui permainan tagol dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SMP Negeri 1 Kandeman. Tentang pelaksanaan pembelajaran sepak bola dengan cara melakukan wawancara dan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa.

### **3.2.2 Pembuatan Produk Awal**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan sepak bola melalui permainan tagol. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli sepak bola dan satu guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP N 1 Kandeman dengan jumlah subjek 10 siswa.

### **3.2.3 Uji Coba Produk**

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu :

- 1) Menetapkan desain uji coba
- 2) Menentukan subjek uji coba
- 3) Menyusun instrument pengumpulan data
- 4) Menetapkan teknik analisis data

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.

### **3.2.4 Revisi Produk Pertama**

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

### **3.2.5 Uji Coba Lapangan**

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 40 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman diambil secara acak atau random sampling.

### **3.2.6 Revisi Produk Akhir**

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman yang berjumlah 40 siswa.

### **3.2.7 Hasil Akhir**

Hasil produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa pengembangan model pembelajaran sepak bola melalui permainan tagol.

## **3.3 Uji Coba Produk**

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisiensi dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk dalam pengembangan model dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba pertama untuk kelompok kecil. Dalam hal ini dilakukan permainan tagol dengan mengambil 10 siswa. Selanjutnya setelah permainan, masing-masing siswa diberikan angket (kuisisioner) untuk memberikan respon uji coba pertama. Uji coba kedua dilaksanakan bagi kelompok besar.

Langkah – langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang efektif, artinya data yang digali apakah uji coba yang dilaksanakan dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik.
2. Mudah dilakukan semua peserta didik.
3. Menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif bergerak.
4. Aman dan nyaman bagi peserta didik

### **3.3.1 Desain Uji Coba**

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

1. Siswa dibariskan kemudian diberikan pengarahan tentang permainan tagol.
2. Siswa melakukan pemanasan.
3. Siswa melakukan permainan kecil yang berkaitan dengan permainan sepak bola tagol .
4. Siswa melakukan permainan inti yaitu permainan sepak bola tagol.
5. Setelah melakukan uji coba permainan sepak bola tagol siswa dilanjutkan untk mengisi kuisisioner tentang permainan yang telah dilakukan.

#### **3.3.1.1 Evaluasi Ahli**

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas dan ahli pembelajaran. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan, memainkan permainan, aktivitas

siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuisisioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

#### **3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil**

Pada tahap ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkatan kesegaran jasmani siswa yang berbeda-beda.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan sepak bola tagol. Setelah selesai melakukan ujicoba siswa mengisi kuisisioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

#### **3.3.1.3 Revisi Produk Pertama**

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



#### **3.3.1.4 Uji Coba Lapangan**

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman.

Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan tagol ini yang telah direvisi dan kemudian melakukan uji coba permainan tagol. Setelah selesai melakukan ujicoba siswa mengisi kuisisioner tentang permainan yang telah dilakukan.

#### **3.3.2 Subyek Uji Coba**

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

- 1) Satu orang ahli Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- 2) Satu orang guru pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- 3) Siswa dalam uji coba skala kecil sebanyak 10 siswa.
- 4) Siswa dalam uji coba skala besar sebanyak 40 siswa.

#### **3.4 Jenis Data**

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan terhadap siswa dalam melakukan permainan tagol dan kuisisioner siswa terhadap penggunaan produk.

### **3.5 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2010 : 203).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk observasi, lembar evaluasi dan kuisisioner. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran sepak bola di SMP Negeri 1 Kandeman. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuisisioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak, sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuisisioner yang berbeda. Kuisisioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuisisioner dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk yaitu dalam permainan tagol.

Kuisisioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuisisioner berupa kualitas model pembelajaran sepak bola melalui permainan tagol. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

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

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

**Tabel 3.2 Butir Kuisisioner Ahli**

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standart kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SMP	15

Kuisisioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuisisioner meliputi aspek psikomotor, kognitif, afektif.

Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Skor Jawaban Kuisisioner “Ya” dan “Tidak”**

No	Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
1	Ya	1	0
2	Tidak	0	1

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

**Tabel 3.4 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuisisioner Siswa**

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan tagol untuk meningkatkan ketrampilan mengumpan, menggiring, dan menendang bola.	10

Untuk siswa digunakan lembar observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan, (Suharsimi Arikunto, 2010:157).

Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, observator (pengamat) tinggal memberikan tanda atau *tally* pada kolom tempat peristiwa muncul, sistem ini disebut sistem tanda (*sign system*) (Suharsimi Arikunto, 2010:157).

Daftar jenis kegiatan yang akan digunakan dalam kegiatan observasi untuk siswa meliputi aspek psikomotorik dan afektif. Cara pemberian skor pada pengamatan yang dilakukan yaitu dengan rentangan skor mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia :

**Tabel 3.5 Skor Jawaban Kuisisioner Siswa SMP Negeri 1 Kandeman**

Faktor	Rentang Evaluasi	Skor
Variabel ceklist kemampuan siswa.	Sangat Baik	5
	Baik	4
	Cukup	3
	Kurang	2
	Sangat Kurang	1

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir pengamatan yang akan digunakan pada observasi siswa:

**Tabel 3.6 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuisisioner**

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan variasi gerak dalam bermain permainan tagol.	9
2	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan tagol, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	5

### 3.6 Teknik Analisis Data

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.

Berdasarkan pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003:879), yaitu:

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

Keterangan:

- F = frekuensi relative / angka persentase
- f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = jumlah seluruh data
- 100% = konstanta

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

**Tabel 3.7 Klasifikasi Persentase Gullford (dalam Martin Sudarmono, 2010:56)**

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

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kajian Prototipe Produk**

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan permainan tagol yang merupakan produk baru dari pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani SMP kelas VIII. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan di berbagai SMP, hal itu berdasarkan data hasil uji coba skala besar dan data hasil kuisisioner yang meliputi aspek kognitif dan data hasil pengamatan yang meliputi aspek psikomotorik dan afektif bahwa secara keseluruhan pembelajaran ini memiliki kategori **“baik”**.

Hasil penelitian ini dikatakan baik karena mencapai persentase 85,93%. Dalam penelitian pada skala besar ini siswa sudah banyak mengetahui tentang pembelajaran permainan tagol. Siswa juga dapat melakukan pembelajaran teknik dasar permainan sepak bola, yaitu menggiring, menendang dan mengontrol bola dengan melakukan pembelajaran sambil bermain siswa akan menjadi lebih senang dan tidak merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

Produk model permainan tagol sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada, maka produk pembelajaran permainan tagol dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP.

Permainan bola tagol ini sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena permainan ini memiliki kelebihan, yaitu alur permainan yang mudah dilakukan dan dipahami oleh siswa, peralatan yang digunakan untuk permainan mudah dibuat dan ditemukan dimana saja, peralatan yang digunakan lebih aman dan nyaman digunakan, sehingga siswa tidak merasa takut,

permainan yang dimodifikasi menambah aspek kognitif siswa, bola yang digunakan ukurannya lebih kecil dan mudah pada saat dinandang sesuai dengan karakteristik siswa, permainan dapat dilakukan dimana saja bahkan pada prasarana sekolah yang terbatas sekalipun.

Dalam permainan tagol ini banyak siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Siswa merasa senang karena pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media bermain. Peralatan yang digunakan pada permainan tagol ini mudah diperoleh dan dibuat sehingga guru tidak merasa kesulitan jika akan memberikan permainan ini kepada siswa.

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

1. Ukuran lapangan disesuaikan dengan kondisi lapangan dan jumlah siswa yang terlibat didalam permainan.
2. Bola yang digunakan adalah bola futsal yang lebih kecil dari ukuran bola sepak.
3. Setiap tim terdiri dari 5 orang pemain.
4. Seragam olahraga yang digunakan pada saat permainan sama hanya saja setiap tim memakai sabuk yang terbuat dari kain yang berbeda warna setiap timnya.



## **5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut**

Beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk proses pelaksanaan pembelajaran lebih lanjut dari penelitian pengembangan ini, antara lain:

1. Model permainan tagol sebagai produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran sepak bola untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Bagi guru di SMP diharapkan dapat menggunakan model permainan tagol ini di sekolah, pada pembelajaran sepak bola.
4. Penggunaan model permainan tagol ini dapat diterapkan dimana saja dengan ukuran lapangan yang dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan, tidak harus mutlak sesuai dengan ukuran lapangan yang ada pada permainan tagol tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Ateng, 1992. *Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas.
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Max Darsono, dkk, 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : CV Ikip Semarang Press.
- Rusli Lutan dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Rusli Lutan, 2000. *Filsafat Olahraga*, Jakarta : Depdiknas.
- Rusli lutan, 2003. *Asas-asas pendidikan jasmani pendekatan pendidikan gerak di sekolah dasar*. Jakarta:Depdiknas.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Depdikbud : Dirjen Dikti.
- Sugiyanto, dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Supandi, dkk, 1992. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Depdikbud : Dirjen Dikti.
- Suharsini Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ukuran dan Gambar Bola ukuran 4. Online at <http://www.futsalife.com/peraturan-futsa-fifa-peraturan-2-bola/>
- Universitas Negeri Semarang. 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang: Unnes Press.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdikbud.

## Lampiran 1. Formulir Usulan Topik Skripsi



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PJKR 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 : Fungsi Adi Permana  
NIM : 6101410069  
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi ( PJKR )  
Prodi : PJKR, S1  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Tema : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN**  
Judul : "MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN  
TAGOL DALAM PENJASORKES KELAS VIII SMP NEGERI 1 KANDEMAN  
KABUPATEN BATANG TAHUN PELAJARAN 2014"

Dosen Verifikator

  
Martin Sudarmono S.Pd., M.Pd.  
NIP.19880318 201303 1 116

*see  
dapat diteliti  
Pembimbing :  
Andry Alkaryanto, M.Pd.  
19/5/2014  
H. J.*

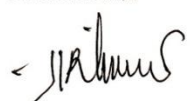
Semarang, 16 Mei 2014

Yang mengajukan



Fungsi Adi Permana  
NIM.6101410069

Ketua Jurusan

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

## Lampiran 2. Surat Usulan Penetapan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 826/FIK/2014**

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

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 26 Mei 2014

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan mengugaskan kepada:
- Nama : Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd  
NIP : 198101292003121001  
Pangkat/Golongan : III/C  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : FUNGKI ADI PERMANA  
NIM : 6101410069  
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR  
Topik : MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN TAGOL DALAM PENJASORKES KELAS VIII SMP NEGERI 1 KANDEMAN KABUPATEN BATANG TAHUN 2014
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
TANGGAL : 4 Juni 2014

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

6101410069  
FM-03-AKD-24/Rev. 00

### Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian



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

Nomor : 4853/UN/37.L.6/LT/2014  
 Lamp. : .....  
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala SMP N 1 Kandeman Kab. Batang  
 di SMP N 1 Kandeman Kab. Batang

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

Nama : FUNGKI ADI PERMANA  
 NIM : 6101410069  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Topik : MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN  
 TAGOL DALAM PENJASORKES KELAS VIII SMP NEGERI 1  
 KANDEMAN KABUPATEN BATANG TAHUN 2014

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 23 Oktober 2014

H. Harry Pramono, M.Si.  
 NIDN. 195910191985031001

#### Lampiran 4. Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BATANG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
NEGERI 1 KANDEMAN**

TERAKREDITASI : A

Jalan Kandeman Nomor Telepon 391654 Kode Pos 51261 Kandeman-Batang

#### SURAT KETERANGAN

No. : 421 / 388 / 2014

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang menerangkan bahwa :

Nama : Fungsi Adi Permana  
N I M : 6101410069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi S1

Berdasarkan Surat dari Universitas Negeri Semarang Fakultas Ilmu Keolahragaan No : 4853/UN37.1.6/LT/2014 tanggal 23 Oktober 2014 tentang permohonan ijin penelitian di SMP Negeri 1 Kandeman.

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian dengan Judul : **“ Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Tagol dalam Penjasorkes Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang Tahun 2014 “** dengan Penelitian Skala Kecil pada tanggal 22 Oktober 2014 dan Penelitian Skala Besar pada tanggal 4 Nopember 2014.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kandeman, 4 Nopember 2014

Kepala SMP Negeri 1 Kandeman



**Sukarya, SPd., MPd.**

NIP. 19630515 198902 1 001

**Lampiran 5. Kisi-Kisi Observasi dan Wawancara Guru dan Siswa**

**KISI-KISI OBSERVASI**

Aspek yang diteliti	Indikator	Sub Indikator
Pelaksanaan Pembelajaran Sepak Bola	1. Pembelajaran	1. Fasilitas atau media pembelajaran 2. Cara guru mengajar 3. Teknik mengajar atau kegiatan mengajar 4. Cara memberikan penilaian 5. Materi belajar apa saja 6. Minat siswa / keaktifan siswa dalam pembelajaran
	2. Sarana dan Prasarana	1. Lapangan yang digunakan 2. Alat pembelajaran
	3. Minat Siswa	1. Reaksi siswa terhadap pembelajaran 2. Pemahaman terhadap materi pembelajaran

### KISI-KISI WAWANCARA

Aspek yang diteliti	Indikator	Sub Indikator
Pelaksanaan Pembelajaran Sepak Bola	1. Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Model pembelajaran sepak bola</li> <li>- Teknik mengajar pembelajaran sepak bola</li> <li>- Hambatan saat pembelajaran sepak bola</li> <li>- Reaksi siswa terhadap pembelajaran sepak bola</li> </ul>
	2. Sarana dan Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lapangan yang digunakan</li> <li>2. Alat pembelajaran</li> </ol>
	3. Minat Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman terhadap materi pembelajaran sepak bola</li> <li>2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sepak bola</li> </ol>



### **Panduan wawancara untuk guru penjasorkes**

Nama :

Sekolah :

1. Bagaimana model pembelajaran sepak bola yang bapak ajarkan dikelas VIII?
2. Bagaimana cara bapak mengajarkan pembelajaran sepak bola tersebut?
3. Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola?
4. Apakah pembelajaran sepak bola yang bapak ajarkan membuat siswa aktif dalam bergerak?
5. Apakah ada hambatan terkait pembelajaran sepak bola yang bapak ajarkan?
6. Apakah siswa tertarik dengan permainan sepak bola yang bapak ajarkan?
7. Bagaimana sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah dalam pembelajaran sepak bola?
8. Apakah bapak sudah memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah?
9. Apakah dalam permainan sepak bola yang bapak ajarkan sudah dimodifikasi?
10. Apakah siswa sudah bekerjasama dengan baik ketika melakukan permainan sepak bola?

**Panduan wawancara untuk siswa**

Nama :

Kelas :

1. Apakah anda mengerti permainan sepak bola yang diajarkan oleh guru anda?
2. Apakah anda senang mengikuti pembelajaran sepak bola yang guru anda ajarkan?
3. Apakah pembelajaran sepak bola yang guru ajarkan membuat kamu aktif dalam bergerak?
4. Bagaimana menurut anda pembelajaran sepak bola yang guru anda ajarkan?

## Lampiran 6. Hasil Observasi SMP Negeri 1 Kandeman

Hasil dari Observasi :

### 1. Pembelajaran

#### 1.1 Fasilitas atau media pembelajaran

Fasilitas atau media pembelajaran penjasorkes yang ada di SMP Negeri 1 Kandeman bisa dikatakan sudah lengkap dibandingkan dengan sekolah-sekolah lainnya karena di SMP Negeri 1 Kandeman termasuk sekolah berbasis olahraga cabang sepak bola dan cabang atletik. Didalam ruangan kelas sudah bisa dipasang proyektor guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk lapangan di SMP Negeri 1 Kandeman sudah mempunyai lapangan sepak bola, lapangan bola basket, lapangan bola voli, lapangan bulu tangkis, lapangan tenis meja, dan lapangan lompat jauh sendiri walaupun ukurannya lebih kecil dari aslinya tetapi bisa digunakan pada saat pembelajaran.

#### 1.2 Cara guru mengajar

Cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pertama siswa dikumpulkan baris 4 bersaf kemudian berhitung dan dilanjutkan berdoa. Setelah semua siswa selesai berdoa guru memerintahkan kepada siswa untuk lari keliling lapangan 3-5 kali tergantung pada pagi atau siang jam pelajaran. Kemudian siswa melakukan peregangan secara dinamis dan statis sebelum masuk ke materi inti dari pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Setelah semua siswa selesai melakukan peregangan kemudian dikumpulkan kembali dan guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan diajarkan dan memberi contoh yang benar dan contoh yang salah itu seperti apa. Siswa melakukan apa yang diperintahkan oleh guru dalam melakukan gerakan-gerakan pembelajaran. Setelah siswa semua mencoba guru mengevaluasi gerakan yang masih salah dilakukan oleh siswa kemudian menyuruh siswa untuk melakukan gerakan yang benar. Pembelajaran ditutup dengan umpan balik terhadap siswa melalui pertanyaan yang diajukan oleh guru kepada siswa setelah semuanya paham pembelajaran ditutup dengan berdoa kembali.

#### 1.3 Teknik Mengajar atau kegiatan mengajar

Teknik mengajar yang digunakan oleh guru penjasorkes masih menggunakan metode mengajar gaya lama kurangnya adanya modifikasi baik alat maupun permainan yang menunjang pembelajaran penjasorkes. Gaya mengajar guru masih sangat sederhana sehingga banyak dijumpai siswa yang merasa bosan pada

saat pembelajaran dan lebih sering berbicara sendiri tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Guru kurang tegas dalam memberi peringatan kepada siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran sehingga siswa tidak takut kepada ancaman yang diberikan oleh guru penjasorkes.

#### 1.4 Cara memberikan penilaian

Cara guru dalam memberikan penilaian yaitu setelah pertemuan kedua bisa juga setelah pertemuan ketiga setelah siswa paham materi yang disampaikan oleh guru dengan persentase sebagai berikut :

- Nilai Psikomotor  
Nilai psikomotor berbobot 70% yaitu diperoleh siswa ketika siswa mampu melakukan apa yang tercantum dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diajarkan oleh guru dengan baik dan benar.
- Nilai Afektif  
Nilai Afektif berbobot 20% yaitu diperoleh siswa ketika siswa mampu aktif dalam pembelajaran berani tanya kepada guru saat kurang paham apa yang disampaikan oleh guru dan mampu menjawab pertanyaan umpan balik yang dilakukan sebelum mengakhiri pembelajaran.
- Nilai Kognitif  
Nilai kognitif berbobot 10% yaitu diperoleh siswa dari daftar hadir atau presensi dan tugas-tugas yang berikan oleh guru terhadap siswa yang dikerjakan di rumah

#### 1.5 Materi Belajar

Perangkat pembelajaran juga sudah disiapkan oleh guru dalam melakukan pembelajaran. Namun pada saat menyampaikan materi guru tidak urut sesuai dengan silabus melainkan menyesuaikan lapangan yang tidak digunakan apa saat pembelajaran sehingga tidak tercampur dengan kelas yang lain.

#### 1.6 Minat siswa / Keaktifan siswa dalam pembelajaran

Minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran yaitu siswa kurang aktif dalam bergerak dan malas untuk bertanya ketika tidak paham apa yang disampaikan oleh guru. Apabila guru bertanya apakah sudah paham anak-anak? Maka semua siswa menjawab sudah tetapi dalam kenyataannya masih ada beberapa siswa yang tidak paham dalam melakukan apa yang disampaikan oleh guru.

## 2. Sarana dan Prasarana

### 2.1 Lapangan yang digunakan

Di SMP Negeri 1 Kandeman terdapat banyak sekali lapangan yang berguna untuk menyampaikan materi pembelajaran diantaranya ada lapangan sepak bola, lapangan basket, lapangan bola voli, lapangan bulu tangkis, lapangan tenis meja, lapangan lompat jauh.

### 2.2 Alat pembelajaran

Alat pembelajaran yang dimiliki oleh SMP Negeri 1 kandeman terdapat banyak sekali bola sepak, bola basket, bola voli, bola tenis meja, bet tenis meja, raket badminton, peluru, cakram, lembing, gawang untuk lari gawang, coen, kaos tim sepak bola, rompi, dan meteran.

## 3. Minat Siswa

### 3.1 Reaksi siswa terhadap pembelajaran

Siswa kurang aktif dalam melakukan gerakan yang diajarkan oleh guru belum adanya kesadaran diri pada siswa melakukan apa yang disampaikan oleh guru melainkan harus apa-apa disuruh oleh guru. Banyak yang berbicara sendiri ketika guru menerangkan materi pembelajaran

### 3.2 Pemahaman terhadap materi pembelajaran

Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terkadang tidak semua siswa bisa memahami apa yang disampaikan oleh guru . Siswa sering kali lupa setiap materi yang diajarkan guru ditanyakan kembali siswa tidak paham, hanya menjawab iya paham ketika guru bertanya. Kenyataannya mereka belum paham dan belum mengerti apa yang guru ajarkan hanya beberapa siswa yang mengerti maksud dari inti materi pembelajaran.

**Lampiran 7. Hasil Observasi SMP Negeri 9 Batang**

<b>No</b>	<b>Sarana dan Prasarana</b>	<b>Jumlah/Ukuran</b>	<b>Kondisi</b>
1	Bola Voli	5	Baik
2	Net Voli	2	Baik
3	Takraw	2	Baik
4	Bola Basket	2	Baik
5	Bola Tennis meja	10	Baik
6	Cone	20	Cukup
7	Bola Sepak	4	Baik
8	Lapangan	3	Cukup

(Sumber hasil observasi bulan september 2014)

**Lampiran 8. Hasil Observasi SMP Negeri 1 Limpung**

<b>No</b>	<b>Sarana dan Prasarana</b>	<b>Jumlah/Ukuran</b>	<b>Kondisi</b>
1	Bola Voli	8	Baik
2	Net Voli	3	Baik
3	Takraw	4	Baik
4	Bola Basket	4	Baik
5	Bola tenis meja	10	Baik
6	Cone	30	Baik
7	Bola Sepak	4	Baik
8	Lapangan	3	Baik

(Sumber hasil observasi bulan september 2014)

### Lampiran 9. Hasil Wawancara Guru

Hasil dari wawancara guru penjasorkes :

Nama : Bapak Wahyu Budiarjo, S. Pd.

Sekolah : SMP Negeri 1 Kandeman

1. Bagaimana model pembelajaran sepak bola yang bapak ajarkan dikelas VIII?
  - Model pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih menggunakan metode mengajar sederhana belum adanya modifikasi pembelajaran sepak bola.
2. Bagaimana cara bapak mengajarkan pembelajaran sepak bola tersebut?
  - Cara mengajarkan pembelajaran sepak bola yaitu pertama siswa melakukan lari keliling lapangan sebanyak 3 kali, kemudian melakukan peregangan dari kepala sampai kaki, setelah pemanasan selesai siswa diberi contoh dalam melakukan materi yang akan diajarkan kemudian siswa mempraktikan apa yang diajarkan oleh guru. Setelah semua siswa mencoba mempraktikan teknik dasar sepak bola kemudian dievaluasi gerakan apa saja yang sulit dilakukan oleh siswa dan apabila ada yang salah guru memberi contoh yang benar kembali. *Game* atau permainan sepak bola baru dilakukan ketika siswa sudah mencoba mempraktikan teknik dasar permainan sepak bola yang diajarkan oleh guru.
3. Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola?
  - Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola untuk siswa putra lebih semangat dan banyak peminatnya dibandingkan siswa putri, untuk siswa putri lebih cenderung kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sepak bola.



4. Apakah pembelajaran sepak bola yang bapak ajarkan membuat siswa aktif dalam bergerak?
  - Untuk keaktifan gerak siswa masih kurang dalam pembelajaran sepak bola, karena lapangan yang digunakan masih lapangan yang sebenarnya sehingga intensitas siswa dalam menyentuh bola lebih sedikit.
5. Apakah ada hambatan terkait pembelajaran sepak bola yang bapak ajarkan?
  - Ada beberapa hambatan terkait pembelajaran sepak bola di SMP Negeri 1 Kandeman diantaranya yaitu lapangannya banyak sekali batu wadas dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola .
6. Apakah siswa tertarik dengan permainan sepak bola yang bapak ajarkan?
  - Sebenarnya siswa tertarik dengan pembelajaran sepak bola, tetapi sebagian besar dikarenakan sarana dan perlengkapan kurang mendukung siswa kurang menyukai pembelajaran sepak bola.
7. Bagaimana sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah dalam pembelajaran sepak bola?
  - Untuk sarana dan prasarana dalam pembelajaran sepak bola hampir sudah lengkap semuanya dari lapangan, bola, kun.
8. Apakah bapak sudah memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah?
  - Untuk sarana dan prasarana sudah dimanfaatkan guna mendukung dalam pembelajaran.
9. Apakah dalam permainan sepak bola yang bapak ajarkan sudah dimodifikasi?
  - Untuk permainan sepak bola yang diajarkan belum adanya modifikasi dalam permainan sepak bola masih dikemas secara sederhana.

10. Apakah siswa sudah bekerjasama dengan baik ketika melakukan permainan sepak bola?

- Untuk kerja sama sudah ada tetapi masih kurang, siswa yang lebih pintar bermain bola lebih sering membawa bola sendiri daripada mengoper kepada teman satu tim yang kosong atau lebih menguntungkan.

## Lampiran 10. Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Pembelajaran

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

#### EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN TAGOL DALAM PENJASORKES KELAS VIII SMP NEGERI 1 KANDEMAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi Pokok : Pembelajaran Tagol  
 Sasaran Program : Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman  
 Evaluator : Martin Sudarmono, S.Pd, M.Pd.  
 Tanggal : 24 Oktober 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai Ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model pembelajaran Tagol yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

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

Keterangan :

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

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

## A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				√		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			√			
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					√	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					√	
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa			√			
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				√		
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√		
13	Mendorong siswa aktif bergerak.				√		

14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran					√	
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan <i>tagol</i>					√	

B. Komentar dan saran umum

C. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
- Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan/uji coba skala besar

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Batang, 24 Oktober 2014

Evaluator

(Martin Sudarmono, S.Pd, M.Pd.)

## **LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

### **EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN TAGOL DALAM PENJASORKES KELAS VIII SMP NEGERI 1 KANDEMAN**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi Pokok : Pembelajaran Tagol  
 Sasaran Program : Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandeman  
 Evaluator : Wahyu Budiarjo,S.Pd.  
 Tanggal : 22 Oktober 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai Ahli Pembelajaran terhadap pengembangan model pembelajaran Tagol yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

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

Keterangan :

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

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

## A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2	Kejelasan petunjuk permainan.					√	
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				√		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.					√	
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					√	
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					√	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					√	
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				√		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				√		
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.		√				
13	Mendorong siswa aktif bergerak.					√	

14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran					√	
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan <i>tagol</i>					√	

B. Komentar dan saran umum

C. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
- Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan/uji coba skala besar

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Batang, 22 Oktober 2014

Evaluator

(Wahyu Budiarjo,S.Pd.)



## Lampiran 11. Hasil Pengisian Kuisisioner Ahli

**HASIL PENGISIAN KUISISIONER AHLI  
DRAF PRODUK AWAL**

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		A	G1
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	4
2	Kejelasan bentuk pembelajaran	4	5
3	Ketepatan memilih bentuk / model pembelajaran bagi siswa	4	4
4	Kesesuaian fasilitas yang digunakan	4	5
5	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran untuk siswa	4	4
6	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran dengan karakteristik siswa	3	5
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	5	5
8	Mendorong aspek kognitif siswa	4	4
9	Mendorong aspek psikomotorik siswa	5	5
10	Mendorong perkembangan sikap afektif siswa	3	4
11	Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil	4	4
12	Dapat dilakukan siswa putra maupun putri	4	2
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	5	5
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan <i>tagol</i>	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>61</b>	<b>64</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,06</b>	<b>4,26</b>
<b>Persentase</b>		<b>81,3%</b>	<b>85,3%</b>
<b>Keterangan:</b>			
<b>A = Ahli Penjas</b>			
<b>G1 = Guru / Ahli Pembelajaran 1</b>			

**Lampiran 12. Saran Perbaikan Model oleh Ahli**

**SARAN PERBAIKAN MODEL**

<b>No</b>	<b>Nama Ahli</b>	<b>Saran Perbaikan</b>
1	Martin Sudarmono S.Pd, M.Pd (Ahli Penjasorkes)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area larangan boleh dilewati semua pemain agar tidak membatasi ruang gerak siswa</li> <li>- Diberikan target bola pada tengah-tengah antara gawang kecil dan gawang besar</li> <li>- Setiap tim memakai sabuk kain dengan warna yang berbeda</li> </ul>
2	Wahyu Budiarto S.Pd (Ahli Pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap batas samping area gol diberi kun agar mudah mengetahui bola masuk dari area berapa</li> <li>- Garisnya perlu dipertebal lagi</li> <li>- Perlu ditingkatkan lagi dan di sosialisasi ke SMP lain</li> </ul>

**Lampiran 13. Kuisisioner Siswa Aspek Kognitif**

**KUESIONER PENILAIAN UNTUK SISWA**

**MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI  
PERMAINAN TAGOL DALAM PENJASORKES KELAS VIII  
SMP NEGERI 1 KANDEMAN KABUPATEN BATANG**

**I. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER**

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih.

**II. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama Siswa : .....

Umur : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

Nama Orang Tua

a. Ayah : .....

b. Ibu : .....

Alamat : .....

.....

### III. PERTANYAAN

#### KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain sepak bola tagol?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Apakah kamu mengetahui / memahami teknik dasar dari permainan sepak bola tagol ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
3. Apakah kamu mengetahui / memahami peraturan dalam permainan tagol ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
4. Apakah menurut kamu permainan tagol merupakan permainan yang sulit ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan tagol ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Apakah kamu kesulitan dalam menerapkan peraturan permainan tagol ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
7. Apakah kamu mengetahui ukuran lapangan yang digunakan dalam permainan tagol ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Apakah kamu tahu fungsi area larangan pada permainan tagol ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Apakah kamu mengetahui cara menghitung *point* pada permainan sepak bola tagol ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
10. Apakah dalam permainan sepak bola tagol, setiap pemain harus mentaati peraturan permainan?
  - a. Ya
  - b. Tidak

Lampiran 14. Indikator Pengamatan Siswa Aspek Afektif dan Psikomotor

**INDIKATOR PENILAIAN PENGAMATAN  
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI  
PERMAINAN TAGOL DALAM PENJASORKES KELAS VIII  
SMP NEGERI 1 KANDEMAN KABUPATEN BATANG  
TAHUN 2014**

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa :

Kelas :

Usia :

**B. Aspek Afektif**

**Tabel Rubrik Penilaian Aspek Afektif**

No	Aspek	Indikator	Nama Anak / Nomor				
			1	2	3	4	5
1.	Afektif	Sikap					
		Keterangan : 1. Berperilaku sportif dalam bermain 2. Bertanggung jawab dalam penggunaan sarpras 3. Menunjukkan kemauan kerja sama dalam permainan 4. Disiplin dalam mengikuti berbagai aktivitas fisik 5. Mempraktikkan teknik dasar bola besar					

Empat sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran permainan Tagol :

- 1) Disiplin
  1. Datang tepat waktu
  2. Memakai seragam rapih
  3. Mau mengajari teman yang tidak bisa
  4. Mentaati perintah guru
  5. Bersungguh-sungguh dalam bermain
- 2) Percaya Diri
  1. Dapat berinteraksi didalam permainan
  2. Mengeluarkan semua kemampuan yang ada
  3. Berkata yang sopan, tidak berbicara kotor, atau menyinggung perasaan oranglain
  4. Bersikap sportif dalam permainan.
  5. Tidak membuat keributan waktu permainan berlangsung
- 3) Jujur
  1. Berkata apa adanya
  2. Melakukan permainan sesuai prosedur
  3. Mengakui kesalahan yang diperbuat
  4. Menyampaikan pendapat sesuai dengan sebenarnya
  5. Mengakui kelebihan lawan
- 4) Tanggung Jawab
  1. Siswa bersikap disiplin
  2. Siswa taat terhadap peraturan
  3. Siswa bersedia mendapat hukuman jika salah
  4. Mengikuti pelajaran sampai selesai
  5. Melaksanakan permainan dengan baik

Indikator penilaian ini digunakan sebagai acuan untuk memberikan nilai pada tabel pengamatan yang sudah disediakan dengan rentangan nilai yang dapat diberikan mulai dari "Sangat Kurang" sampai dengan "Sangat Baik" dengan cara dengan memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Kriteria nilai yang diperoleh dengan keterangan :

- 1 : Sangat Kurang (apabila dapat melakukan 1 poin dalam sikap tersebut)
- 2 : Kurang (apabila dapat melakukan 2 poin dalam sikap tersebut)
- 3 : Cukup (apabila dapat melakukan 3 poin dalam sikap tersebut)
- 4 : Baik (apabila dapat melakukan 4 poin dalam sikap tersebut)
- 5 : Sangat Baik (apabila dapat melakukan 5 poin dalam sikap tersebut)

### C. Aspek Psikomotor

No	Aspek Gerakan	Hasil Gerakan	
		Jumlah Efektif/Benar	Jumlah Tidak Efektif/Salah
1.	Menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam		
2.	Menendang dengan menggunakan kaki bagian luar		
3.	Menendang dengan menggunakan punggung kaki		
4.	Menggiring bola dengan kaki bagian dalam		
5.	Menggiring bola dengan kaki bagian luar		
6.	Menggiring bola dengan punggung kaki		
7.	Mengontrol bola dengan telapak kaki		
8.	Mengontrol bola dengan kaki bagian dalam		
9.	Mengontrol bola dengan kaki bagian luar		

Keterangan :

1. Nilai individu diperoleh dari tiap gerakan yang dilakukan dengan catatan setiap kali gerakan benar (efektif) atau salah (tidak efektif).
2. Dengan memberikan tanda "√" tiap kali siswa melakukan salah satu gerakan baik efektif atau tidak efektif selama permainan berlangsung hingga selesai.
3. Dapat diketahui setiap siswa/individu melakukan teknik dasar gerakan berapa banyak, dengan hasil gerakan efektif berapa banyak dan hasil gerakan tidak efektif berapa banyak.



**Lampiran 15. Daftar Siswa Uji Kelompok Kecil****DAFTAR SISWA  
PADA UJI COBA SKALA KECIL**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Usia (Tahun)</b>
1	Aji Ridwan	L	13
2	Anom Widayat	L	13
3	Bagus Bayu Sajiwo	L	13
4	Fachri Rizky Pratama	L	13
5	Ilyas Hamzah	L	13
6	Maulana Idham	L	13
7	Muhammad Firdaus	L	14
8	Nafisandi Priatama	L	13
9	Nauval Kurniawan	L	13
10	Soleh Abidin	L	14

**Lampiran 16. Daftar Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Kegiatan  
Uji Skala Kecil**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>	<b>DENYUT NADI AWAL</b>	<b>DENYUT NADI AKHIR</b>
1.	Aji Ridwan	L	72	148
2.	Anom Widayat	L	78	153
3.	Bagus Bayu Sajiwo	L	68	138
4.	Fachri Rizky Pratama	L	63	133
5.	Ilyas Hamzah	L	88	148
6.	Maulana Idham	L	79	152
7.	Muhammad Firdaus	L	62	158
8.	Nafisandi Priatama	L	87	125
9.	Nauval Kurniawan	L	93	129
10.	Soleh Abidin	L	84	132

**Pengukuran Denyut Nadi**

<b>Frewensi denyut nadi (kali/menit)</b>	<b>Jumlah siswa sebelum aktifitas</b>	<b>Jumlah siswa sesudah aktifitas</b>
<b>51-60</b>	-	-
<b>61-70</b>	3	-
<b>71-80</b>	3	-
<b>81-90</b>	3	-
<b>91-100</b>	1	-
<b>101-110</b>	-	-
<b>111-120</b>	-	-
<b>121-130</b>	-	2
<b>131-140</b>	-	3
<b>141-150</b>	-	2
<b>151-160</b>	-	3
<b>161-170</b>	-	-

**Lampiran 17. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Uji Coba Skala Kecil Aspek Kognitif**

**HASIL REKAPITULASI KUISIONER UJI COBA SKALA KECIL ASPEK KOGNITIF**

No	Nama Siswa	No Aspek Kuisioner									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Aji Ridwan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
2	Anom Widayat	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
3	Bagus Bayu Sajiwo	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
4	Fachri Rizky Pratama	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
5	Ilyas Hamzah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
6	Maulana Idham	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Muhammad Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Nafisandi Priatama	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
9	Nauval Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
10	Soleh Abidin	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
<b>JUMLAH</b>		<b>10</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>9</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>100%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>80%</b>	<b>70%</b>	<b>80%</b>	<b>90%</b>	<b>90%</b>
<b>RATA – RATA</b>		<b>87%</b>									
<b>KLASIFIKASI</b>		<b>BAIK</b>									
<b>MAKNA</b>		<b>DIGUNAKAN</b>									

**Lampiran 18. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Uji Coba Skala Kecil Aspek Afektif**

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN UJI COBA SKALA KECIL ASPEK AFEKTIF**

No	Nama Siswa	Nomer Aspek Pengamatan (Afektif)					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Aji Ridwan	5	4	5	4	4	22
2	Anom Widayat	5	3	4	4	3	19
3	Bagus Bayu Sajiwo	4	4	5	4	4	21
4	Fachri Rizky Pratama	4	4	4	5	5	22
5	Ilyas Hamzah	4	4	4	4	4	20
6	Maulana Idham	4	3	3	4	4	18
7	Muhammad Firdaus	4	5	5	4	5	23
8	Nafisandi Priatama	4	4	5	4	4	21
9	Nauval Kurniawan	5	5	4	5	4	23
10	Soleh Abidin	4	4	4	3	4	19
<b>JUMLAH</b>		<b>43</b>	<b>40</b>	<b>43</b>	<b>41</b>	<b>41</b>	<b>208</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>86%</b>	<b>80%</b>	<b>86%</b>	<b>82%</b>	<b>82%</b>	<b>83,2%</b>
<b>RATA – RATA</b>		<b>83,2%</b>					
<b>KLASIFIKASI</b>		<b>BAIK</b>					
<b>MAKNA</b>		<b>DIGUNAKAN</b>					

**Lampiran 19. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Uji Coba Skala Kecil Aspek Psikomotor**

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN UJI COBA SKALA KECIL ASPEK PSIKOMOTORIK**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan (Psikomotor)																	
		1		2		3		4		5		6		7		8		9	
		B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S
1	Aji Ridwan	14	3	10	2	12	2	10	2	9	2	7	1	12	2	9	2	6	2
2	Anom Widayat	11	2	9	3	10	3	11	3	11	3	8	3	7	3	13	2	7	2
3	Bagus Bayu Sajiwo	13	2	11	2	14	2	9	2	8	2	6	3	7	2	8	3	7	1
4	Fachri Rizky Pratama	15	2	10	3	14	3	10	2	4	2	5	2	6	3	12	2	9	2
5	Ilyas Hamzah	12	2	8	2	11	3	8	3	5	1	7	4	8	1	10	3	9	3
6	Maulana Idham	11	2	7	1	10	2	10	2	5	2	10	1	9	2	12	1	8	2
7	Muhammad Firdaus	13	1	6	2	10	2	7	1	8	3	12	1	10	2	8	2	7	2
8	Nafisandi Priatama	15	3	9	3	12	2	10	3	4	1	6	0	5	1	10	1	8	1
9	Nauval Kurniawan	12	2	9	2	13	3	12	2	7	2	9	2	9	2	13	1	10	3
10	Soleh Abidin	14	1	7	2	10	2	13	2	9	2	10	1	7	2	15	3	9	2
<b>JUMLAH</b>		<b>130</b>	<b>20</b>	<b>86</b>	<b>24</b>	<b>116</b>	<b>24</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>70</b>	<b>20</b>	<b>80</b>	<b>18</b>	<b>80</b>	<b>20</b>	<b>110</b>	<b>20</b>	<b>80</b>	<b>20</b>
<b>PRESENTASE</b>		<b>86,6%</b>	<b>13,4%</b>	<b>78,1%</b>	<b>21,9%</b>	<b>82,8%</b>	<b>17,2%</b>	<b>81,9%</b>	<b>18,1%</b>	<b>77,7%</b>	<b>22,3%</b>	<b>81,6%</b>	<b>18,4%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>84,6%</b>	<b>13,4%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>
<b>BENAR (EFEKTIF)</b>		<b>81,4%</b>																	
<b>SALAH (TIDAK EFEKTIF)</b>		<b>18,6%</b>																	
<b>KLASIFIKASI</b>		<b>BAIK</b>																	
<b>MAKNA</b>		<b>DIGUNAKAN</b>																	

**Lampiran 20. Hasil Pengamatan dan Kuisisioner Uji Coba Skala Kecil****HASIL PENGAMATAN DAN KUISISIONER  
UJI COBA SKALA KECIL**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>
1	Kognitif	87 %
2	Afektif	83,2 %
3	Psikomotorik	81,4 %
<b>Rata-rata</b>		<b>83,9 %</b>

**Lampiran 21. Daftar Siswa Pada Uji Coba Skala Besar**

**DAFTAR SISWA  
PADA UJI COBA SKALA BESAR**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>	<b>USIA</b>
1	Agus Cahyono	L	14
2	Agus Prasetya	L	13
3	Agusta Crisna Rivano.	L	13
4	Ahmat Mahmudin	L	14
5	Ari Kusdianto	L	14
6	Ayu maesaroh	P	15
7	Caswanto	L	14
8	Caswito	L	14
9	Ciswanto	L	14
10	Desi Setyaningsih	P	14
11	Devi Arisqianti	P	14
12	Dias Anika Dewi	P	13
13	Edi Haryanto	L	14
14	Endriyanah	P	13
15	Fikri Rhamdan Fhauzie	L	15
16	Fitri Indayani	P	14
17	Fitriana	P	14
18	Hadi Nur Efendi	L	14
19	Humammad Rudy Alfath	L	14
20	Ibnu Maulana Faizin	L	13
21	Jihan Maliya Arifina	P	14
22	Khoiriyah	P	13
23	Lidia Sekar Arum	P	13
24	Lukman Wijaya	L	13
25	Marta Sagita	P	13
26	Mazida Khilia Lutfiana	P	13
27	Miftachul Rohmah	P	12
28	Mumtazatun Nafilah	P	14
29	Mustakim	L	14
30	Nur Shohifah	P	13
31	Panji Sukma	L	15
32	Putri Sofiyanti	P	16
33	Retna Malinda	P	13

<b>34</b>	Rosafianti	P	13
<b>35</b>	Sukayah Siti Kholifah	P	13
<b>36</b>	Tri Oktaviana	P	16
<b>37</b>	Tri Setiya Aji	L	15
<b>38</b>	Triyanto	L	14
<b>39</b>	Triyono	L	14
<b>40</b>	Zamaludin	L	14



**Lampiran 22. Daftar Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Kegiatan Uji Skala Besar**

**Daftar Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Kegiatan Uji Skala Besar**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Denyut Nadi Awal</b>	<b>Denyut Nadi Akhir</b>
1	Agus Cahyono	L	73	130
2	Agus Prasetya	L	77	134
3	Agusta Crisna Rivano	L	82	129
4	Ahmat Mahmudin	L	67	141
5	Ari Kusdianto	L	69	145
6	Ayu maesaroh	P	88	121
7	Caswanto	L	72	128
8	Caswito	L	79	127
9	Ciswanto	L	81	129
10	Desi Setyaningsih	P	74	131
11	Devi Arisqianti	P	78	132
12	Dias Anika Dewi	P	90	135
13	Edi Haryanto	L	72	124
14	Endriyanah	P	79	132
15	Fikri Rhamdan Fhauzie	L	83	120
16	Fitri Indayani	P	87	132
17	Fitriana	L	86	134
18	Hadi Nur Efendi	L	72	144
19	Humammad Rudy Alfath	L	79	136
20	Ibnu Maulana Faizin	L	77	142
21	Jihan Maliya Arifina	P	82	128
22	Khoiriyah	P	87	118
23	Lidia Sekar Arum	P	89	126
24	Lukman Wijaya	L	58	133
25	Marta Sagita	P	85	134
26	Mazida Khilia Lutfiana	P	80	126
27	Miftachul Rohmah	P	79	140
28	Mumtazatun Nafilah	P	92	138
29	Mustakim	L	59	144
30	Nur Shohifah	P	79	130
31	Panji Sukma	L	64	145
32	Putri Sofiyanti	P	73	119

<b>33</b>	Retna Malinda	P	76	124
<b>34</b>	Rosafianti	P	91	121
<b>35</b>	Sukayah Siti Kholifah	P	85	126
<b>36</b>	Tri Oktaviana	P	81	137
<b>37</b>	Tri Setiya Aji	L	75	146
<b>38</b>	Triyanto	L	72	145
<b>39</b>	Triyono	L	76	138
<b>40</b>	Zamaludin	L	65	138

### Pengukuran Denyut Nadi

<b>Frewensi denyut nadi (kali/menit)</b>	<b>Jumlah siswa sebelum aktifitas</b>	<b>Jumlah siswa sesudah aktifitas</b>
<b>51-60</b>	<b>2</b>	<b>-</b>
<b>61-70</b>	<b>3</b>	<b>-</b>
<b>71-80</b>	<b>20</b>	<b>-</b>
<b>81-90</b>	<b>13</b>	<b>-</b>
<b>91-100</b>	<b>2</b>	<b>-</b>
<b>101-110</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>111-120</b>	<b>-</b>	<b>3</b>
<b>121-130</b>	<b>-</b>	<b>16</b>
<b>131-140</b>	<b>-</b>	<b>13</b>
<b>141-150</b>	<b>-</b>	<b>8</b>
<b>151-160</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>161-170</b>	<b>-</b>	<b>-</b>



20	Ibnu Maulana Faizin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	Jihan Maliya Arifina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	Khoiriyah	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
23	Lidia Sekar Arum	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
24	Lukman Wijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Marta Sagita	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
26	Mazida Khilia Lutfiana	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1
27	Miftachul Rohmah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	Mumtazatun Nafilah	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1
29	Mustakim	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
30	Nur Shohifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	Panji Sukma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	Putri Sofiyanti	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
33	Retna Malinda	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
34	Rosafianti	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
35	Sukayah Siti Kholifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	Tri Oktaviana	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
37	Tri Setiya Aji	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38	Triyanto	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
39	Triyono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
40	Zamaludin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>JUMLAH</b>		<b>40</b>	<b>32</b>	<b>38</b>	<b>35</b>	<b>40</b>	<b>32</b>	<b>37</b>	<b>32</b>	<b>39</b>	<b>40</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>100%</b>	<b>80%</b>	<b>95%</b>	<b>87,5%</b>	<b>100%</b>	<b>80%</b>	<b>92,5%</b>	<b>80%</b>	<b>97,5%</b>	<b>100%</b>
<b>RATA – RATA</b>		<b>91%</b>									
<b>KLASIFIKASI</b>		<b>SANGAT BAIK</b>									
<b>MAKNA</b>		<b>DIGUNAKAN</b>									

**Lampiran 24. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siswa Aspek Afektif Pada Uji Coba Skala Besar**

**Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siswa Aspek Afektif Pada Uji Coba Skala Besar**

No	Nama Siswa	Indikator Nilai Afektif					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Agus Cahyono	5	4	4	5	4	22
2	Agus Prasetya	5	5	4	4	5	23
3	Agusta Crisna Rivano	5	4	4	5	4	22
4	Ahmat Mahmudin	4	4	5	4	4	21
5	Ari Kusdianto	4	5	4	4	4	21
6	Ayu maesaroh	5	4	5	4	4	22
7	Caswanto	5	5	4	4	5	23
8	Caswito	5	4	5	5	4	23
9	Ciswanto	5	4	5	5	5	24
10	Desi Setyaningsih	4	5	4	5	4	22
11	Devi Arisqianti	4	5	4	3	4	20
12	Dias Anika Dewi	5	5	4	4	4	22
13	Edi Haryanto	4	5	4	4	4	21
14	Endriyanah	4	4	5	5	5	23
15	Fikri Rhamdan Fhauzie	5	4	4	4	4	21
16	Fitri Indayani	5	4	4	4	5	22
17	Fitriana	4	4	5	5	4	22
18	Hadi Nur Efendi	5	4	4	4	4	21
19	Humammad Rudy Alfath	5	4	4	5	4	22
20	Ibnu Maulana Faizin	4	5	5	4	4	22
21	Jihan Maliya Arifina	5	4	4	4	4	21
22	Khoiriyah	4	4	5	5	4	22
23	Lidia Sekar Arum	4	4	5	4	4	21
24	Lukman Wijaya	5	4	4	4	5	22
25	Marta Sagita	5	4	4	4	4	21
26	Mazida Khilia Lutfiana	4	4	4	4	4	20
27	Miftachul Rohmah	4	5	4	4	5	22
28	Mumtazatun Nafilah	4	4	4	5	4	21
29	Mustakim	4	5	4	4	5	22
30	Nur Shohifah	4	5	4	4	4	21
31	Panji Sukma	4	5	4	5	4	22
32	Putri Sofiyanti	5	4	4	5	4	22
33	Retna Malinda	4	5	5	5	4	23

<b>34</b>	Rosafianti	5	4	5	4	4	22
<b>35</b>	Sukayah Siti Kholifah	5	4	5	4	4	22
<b>36</b>	Tri Oktaviana	5	4	4	5	5	23
<b>37</b>	Tri Setiya Aji	4	5	4	5	5	23
<b>38</b>	Triyanto	5	5	4	4	4	22
<b>39</b>	Triyono	5	4	4	4	4	21
<b>40</b>	Zamaludin	4	5	4	4	5	22
<b>JUMLAH</b>		<b>181</b>	<b>176</b>	<b>172</b>	<b>174</b>	<b>171</b>	<b>874</b>
<b>PRESENTASE</b>		<b>90,5%</b>	<b>88%</b>	<b>86%</b>	<b>87%</b>	<b>85,5%</b>	<b>87,4%</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>87,4%</b>					
<b>KLASIFIKASI</b>		<b>BAIK</b>					
<b>MAKNA</b>		<b>DIGUNAKAN</b>					

**Lampiran 25. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siswa Aspek Psikomotor Pada Uji Coba Skala Besar**

**Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siswa Aspek Psikomotor Pada Uji Coba Skala Besar**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan (Psikomotor)																	
		1		2		3		4		5		6		7		8		9	
		B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S
1	Agus Cahyono	14	3	10	2	12	2	14	2	11	2	14	1	12	2	14	2	9	2
2	Agus Prasetya	22	2	15	0	17	1	10	2	13	2	12	0	10	1	15	3	8	2
3	Agusta Crisna	16	2	13	1	15	2	9	3	12	1	13	2	11	2	13	2	7	1
4	Ahmat Mahmudin	18	2	11	2	12	3	11	1	14	2	15	1	9	0	12	2	9	3
5	Ari Kusdianto	21	4	10	0	15	2	8	0	12	2	11	2	11	2	13	1	10	2
6	Ayu maesaroh	10	3	8	2	9	1	11	2	12	3	10	2	12	1	8	1	6	2
7	Caswanto	26	2	14	2	19	0	14	1	14	2	12	3	10	1	9	2	9	2
8	Caswito	24	3	16	1	17	1	14	2	13	0	15	2	9	3	12	2	6	0
9	Ciswanto	22	1	18	2	21	2	12	3	14	1	19	0	8	2	13	1	11	3
10	Desi Setyaningsih	9	3	7	1	8	0	10	2	13	1	18	1	7	3	11	3	10	2
11	Devi Arisqianti	13	4	9	2	10	1	11	0	15	2	17	2	8	2	9	0	8	1
12	Dias Anika Dewi	12	3	9	3	11	2	13	1	11	3	14	1	7	0	7	2	7	2
13	Edi Haryanto	24	2	19	1	21	0	16	3	17	2	18	2	12	1	10	2	11	1
14	Endriyanah	13	4	8	2	9	1	10	0	12	1	14	0	9	1	11	1	7	2
15	Fikri Rhamdan Fhauzie	26	2	15	1	16	2	13	2	14	0	15	2	14	2	17	2	12	3
16	Fitri Indayani	11	3	8	2	9	2	11	3	13	1	14	3	9	3	11	3	7	2
17	Fitriana	13	4	6	1	7	1	13	1	10	2	12	2	11	2	9	0	8	2
18	Hadi Nur Efendi	23	3	13	2	15	2	19	1	12	2	14	1	16	2	15	2	9	2

19	Humammad Rudy	25	1	8	0	12	3	18	2	13	3	14	3	15	2	14	1	8	3
20	Ibnu Maulana F	16	2	11	1	15	3	19	3	12	2	13	2	14	3	12	1	8	0
21	Jihan Maliya A	13	5	5	0	8	2	11	2	10	0	11	3	9	2	8	0	7	1
22	Khoiriyah	10	2	5	2	6	1	10	3	8	2	9	2	9	3	10	2	9	3
23	Lidia Sekar Arum	12	2	6	2	7	2	12	3	9	3	9	4	10	2	11	2	10	2
24	Lukman Wijaya	24	3	16	2	17	3	19	4	14	1	18	2	8	0	13	1	13	0
25	Marta Sagita	14	3	7	1	9	3	11	3	9	2	10	1	8	3	9	2	7	2
26	Mazida Khilia L	11	3	5	2	7	2	10	2	8	3	9	2	9	1	10	3	8	3
27	Miftachul Rohmah	12	2	4	0	6	3	13	3	10	1	8	2	7	2	9	2	9	2
28	Mumtazatun Nafilah	12	2	7	2	7	3	12	2	9	1	7	0	9	3	12	1	7	3
29	Mustakim	21	1	14	2	16	4	11	1	15	2	14	3	15	2	13	3	9	1
30	Nur Shohifah	10	3	8	2	9	4	16	2	12	1	17	2	9	1	11	2	6	2
31	Panji Sukma	25	0	15	1	16	0	18	3	9	2	15	0	17	2	14	1	11	0
32	Putri Sofiyanti	12	3	9	0	10	3	11	3	10	3	13	3	7	3	13	2	7	2
33	Retna Malinda	13	2	11	2	14	2	9	2	8	2	9	3	7	2	8	3	7	1
34	Rosafianti	11	2	10	3	14	3	10	2	4	2	9	2	6	3	12	2	9	2
35	Sukayah Siti K	9	3	8	2	11	3	8	3	5	1	8	4	8	1	10	3	9	3
36	Tri Oktaviana	10	3	7	1	10	2	10	2	5	2	10	1	9	2	12	1	8	2
37	Tri Setiya Aji	24	2	6	2	10	1	7	1	8	3	17	1	10	2	8	2	7	2
38	Triyanto	20	0	9	3	12	2	10	3	4	1	15	0	5	1	10	1	8	1
39	Triyono	19	1	9	2	13	1	12	2	7	2	14	2	9	2	13	1	10	3
40	Zamaludin	22	2	7	0	10	2	13	1	9	2	10	1	7	2	15	3	9	2
<b>JUMLAH</b>		<b>662</b>	<b>98</b>	<b>396</b>	<b>58</b>	<b>482</b>	<b>78</b>	<b>489</b>	<b>81</b>	<b>430</b>	<b>70</b>	<b>516</b>	<b>70</b>	<b>397</b>	<b>74</b>	<b>456</b>	<b>70</b>	<b>340</b>	<b>74</b>



<b>PRESENTASE</b>	87, 1%	12, 9%	87, 2%	12, 8%	86 %	14 %	85, 7%	14, 3%	86 %	14 %	88 %	12 %	84, 2%	15, 8%	86, 7%	13, 3%	82, 1%	17, 9%
<b>BENAR (EFEKTIF)</b>	<b>85,8%</b>																	
<b>SALAH (TIDAK EFEKTIF)</b>	<b>14,2%</b>																	
<b>KLASIFIKASI</b>	<b>BAIK</b>																	
<b>MAKNA</b>	<b>DIGUNAKAN</b>																	

**Lampiran 26. Hasil Pengamatan dan Kuesioner Uji Coba Skala Besar****HASIL PENGAMATAN DAN KUISIONER  
UJI COBA SKALA BESAR**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>
1	Kognitif	91 %
2	Afektif	87,4 %
3	Psikomotorik	85,8 %
<b>Rata-rata</b>		<b>88,1 %</b>

Lampiran 27. Data Hasil Rekapitulasi Penelitian Keseluruhan

**DATA HASIL REKAPITULASI  
PENELITIAN KESELURUHAN**

NO	HASIL TES	PENCAPAIAN		MAKNA
		SKALA KECIL	SKALA BESAR	
1	ASPEK KOGNITIF	87 %	91 %	Digunakan
2	ASPEK AFEKTIF	83,2 %	87,4 %	Digunakan
3	ASPEK PSIKOMOTORIK	81,4 %	85,8 %	Digunakan
4	HASIL PEMBELAJARAN	83,9 %	88,1 %	Digunakan

Lampiran 28. Foto Penelitian



Berdoa Sebelum Pembelajaran



Pengukuran Denyut Nadi



Pemanasan statis dan dinamis



Pemanasan Inti Tagol





Pada saat permainan



Pengamatan Aspek Psikomotor Oleh Guru Penjasorkes



Foto bersama setelah permainan



Pengisian kuisiner oleh siswa